АКИРА ИСИДА, 9 дан
ДЖЕЙМС ДЭВИС

АТАКА И ЗАЩИТА

Исида Акира 9 дан

АТАКА И ЗАЩИТА

Перевод с английского Матвея Соколовского

Проект издания – Игорь Гришин
Редакция и печать – Евгений Панюков
Живопись и дизайн обложки – Игорь Ребров

Предисловие

Середина игры – самая запутанная часть партии. Именно в этой стадии каждая партия получает своё неповторимое лицо, одна и та же позиция, практически, никогда не встречается. Но, несмотря на многообразие форм, несколько идей служат надёжной опорой в общем хаосе: например, контактная игра в защите и, наоборот, неконтактная в нападении; важность соединения и опасность разрезания. Их знание, необходимо каждому игроку для прогресса в Го, основная цель данной книги – объяснить некоторые основные законы середины игры.

Построение книги

Важнейшими вопросами в данной книге являются стратегия и тактика сражений на всей доске, этому посвящены главы II, III и IV; их можно считать основными. Глава I вводная, в ней обсуждаются вопросы баланса территории и баланса влияния, которые определяют возникновение сражений. Главы V и VI, где рассматриваются кикаси и провоцирующие ходы, содержат необходимые уточнения. В главах VII и VIII приведены примеры применения изложенных принципов при вторжениях и уменьшении больших и маленьких зон соперника. В главе IX рассматривается коборьба. Выводы и двадцать задач образуют главу X.

Необходимая подготовка

Предполагается, что читатель знаком с основными формами: косуми, иккен-тоби, знает, что такое ханэ, разрезание, вторжение и т.д. Эти сведения содержатся в первом томе данной серии: «Начала Го». Необходимы также элементарные знания тактики, такие как ситё, надо понимать, что такое миаи. Для общего ознакомления с материалом данной книги никаких особых тактических приёмов знать не требуется, но для изучения, а тем более для претворения в своих партиях изложенной в этой книге информации необходим определённый уровень техники игры. Читатели, слабые в данной области, должны поработать с третьим томом данной серии: «Тэсудзи».

В некоторых местах (в конце глав II, V и VI) включены довольно длинные фрагменты из партий профессиональных игроков. Это сделано для того чтобы читатель мог увидеть, как используются изложенные принципы; если же данный материал покажется скучным, его можно просмотреть без глубокого разбора.

Оговорка

Го – это игра. Вы вправе сами определять свою стратегию и играть, как нравится. Если Вы выигрываете – прекрасно, если нет – тоже не страшно. Чем больше экспериментируешь, тем более привлекательной кажется игра. В данной книге приведено большое количество хороших ходов, но это не значит, что они единственные. Мы советуем каждому читателю попробовать найти свою Игру.

Мы благодарны: Ричарду Бозуличу из «Иси-пресс», без чьей поддержки и поторапливаний мы, может быть, никогда не закончили бы эту книгу; Джону Пауэру за корректировку и устранение стилистических неточностей; многим профессиональным игрокам, живым и умершим, чьи партии содержат бесконечное число поучительных примеров; Нихон Ки-ин за оказанную помощь.

Акира Исида, Джеймс Дэвис
Токио, Япония
Декабрь, 1979 год

Об авторах

Акира Исида родился в 1949 году в Токио. Он – второй сын профессионального игрока второго дана. Начал учиться на профессионала в девять лет, сёдан получил спустя восемь лет и быстро набрал силу.

2 дан получил в 1967 году, 3 дан в 1968 году, 4 дан в 1970 году, 5 дан в 1971 году, 6 дан в 1973 году, 7 дан в 1975 году, 8 дан в 1979 году.

Он добился также определённых успехов и в соревнованиях, завоевав до 1979 году первое или второе место в пяти турнирах:

В 1972 году – выиграл высшую лигу Отэай;
в 1976 году – был вторым в розыгрыше Кубка Премьер-министра;
в 1977 году – был вторым среди 7 данов розыгрыша титула Кисэй;
в 1978 году – выиграл титул Мэйдзин;
в 1979 году – выиграл титул Мэйдзин;
В 1978 году был удостоен приза журнала «Кидо» за выдающуюся технику.

Джеймс Дэвис родился в 1945 году в Филадельфии. Изучал математику в Оберлинском Колледже и в Вашингтонском Университете, но в 1970 году Го привело его в Японию, где он и живёт с тех пор. Любитель 5 дана, профессиональный писатель. Перевёл несколько книг и огромное количество статей по Го.

ГЛАВА I
ТЕРРИТОРИЯ И ВЛИЯНИЕ

Атака и защита составляют основную прелесть Го. Если бы камни и группы не могли бы быть съедены или захвачены в плен, игра стала бы достаточно скучной. Традиционно игроков Го представляют спокойными, рациональными, далеко рассчитывающими варианты, но это не значит, что они не получают удовольствия от стремительной атаки, когда соперник нервничает, изыскивая возможности защиты. Можно даже выдвинуть спорную гипотезу, что переживания игрока Го аналогичны эмоциям охотника.

Атака и защита – не только важная эмоциональная сторона Го. Это – важный стратегический элемент, играющий особенную роль именно в середине игры. Поэтому сначала вспомним основы середины игры, среди которых нет атаки и защиты самих по себе. Последние скорее средства достижения целей, которые диктуются двумя основными соотношениями, а именно: балансом территории и балансом влияния.

Баланс территории

Под балансом территории понимается соотношение реально контролируемых зон – территории, которые могут оформить чёрные в противовес аналогичной возможности белых.

Важен ли данный баланс? Да, так как тот, кто в конце игры сможет склонить чашу весов на свою сторону – победитель. В середине игры баланс территории не столь решающ, но и немаловажен. Так как смысл Го заключается в том, чтобы разделить доску на территорию чёрных и территорию белых, то данный баланс постоянно играет решающую роль и является основой выработки стратегии в игре. Правильная оценка позиции подсказывает, сколько очков Вы должны получить из зон влияния и нейтральных областей: т.е. диктует Вам определённые цели. Умение услышать такую подсказку значительно повышает шансы найти выигрышную стратегию. Профессиональные игроки уделяют пристальное внимание балансу территории, подсчитывая его иногда перед каждым ходом. Мы НЕ рекомендуем Вам такого глубокого подхода – в середине схватки не время забивать себе голову вопросами территории, но как только сражение стихает и надо определиться в дальнейших планах, неплохо начать с оценки баланса территории.

Но как это сделать? Так как оформление границ в середине партии ещё не закончено, то точное количество очков определить не так-то легко. Можно, конечно, предположить естественное ёсэ, получив достаточно точную оценку позиции, но аккуратный подсчёт нелёгок даже для профессио-

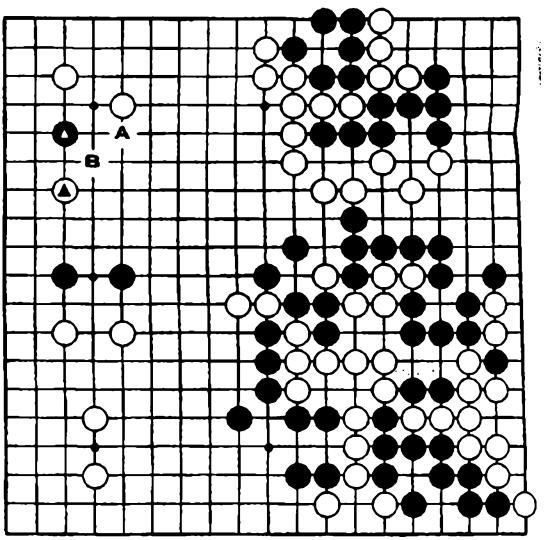
нального игрока; такое занятие вряд ли стоит затраченного времени. Кажется, что логична грубая оценка позиции, например, по ближайшему кратному пяти числу, т.е. десять пунктов здесь, тридцать пять там и т.д. Такой метод может быть полезным, но также требует времени, а результат не столь точен, чтобы на него можно было положиться.

Несколько неправильных оценок и баланс изменится на десять - двадцать очков, а то и больше; общий результат далёк от объективности и немногого стоит.

Простейший способ оценки баланса территории, который мы рекомендуем применять в середине партии, заключается в непосредственном сравнении чёрных и белых зон, т.е. «данная чёрная территория эквивалентна этой белой, а та чёрная того же размера, что эти две белые вместе взятые» и т.д. Этот метод удовлетворяет основным требованиям, так как наиболее прост и позволяет достаточно точно оценить баланс территории, уберегая от стратегических ошибок.

Д.1. Ход чёрных.

Позиция камней ▲ и ▲ делает естественными ходы в «А» или «В». Быстрый игрок сыграет, может быть, в один из этих пунктов не задумываясь. Однако попробуем оценить баланс территории.

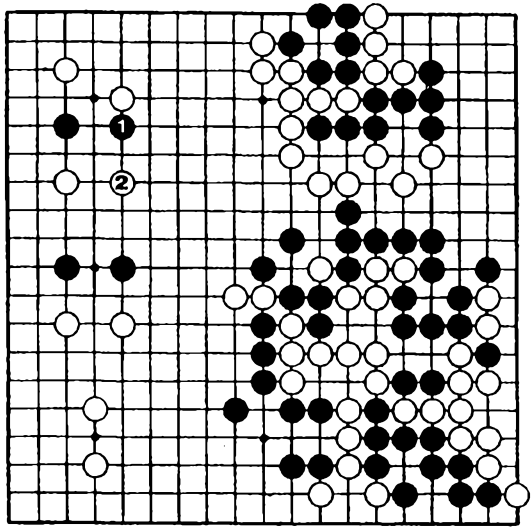


Д.1

Верхняя часть доски поделена поровну: чёрные получили правую половину, в белые контролируют левую. Обе зоны примерно одинаковы. У белых небольшая территория снизу справа и зона в левой нижней части доски. Последняя оформлена не окончательно, но не будем обращать на это внимание; рассмотрим группу белых в центре – она мертва; белые вряд ли смогут построить один глаз, не говоря уже о двух. Так как камни пленные, то они приносят по два очка, а это значит, что территория чёрных в два раза больше, чем кажется на первый взгляд, т.е. вдвое больше территории белых внизу справа и зоны внизу слева вместе взятых. Чёрные имеют большое преимущество в территории.

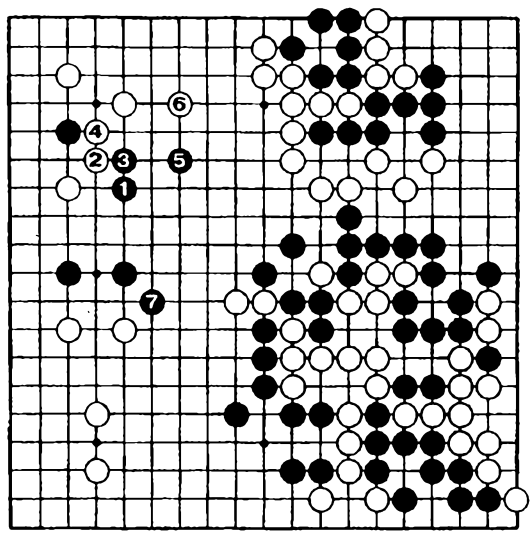
Попробуем применить полученные сведения для определения следующего хода чёрных. Что можно сказать о ч.1 на Д.2?

Это – острый ход, белые в ответ могут начать схватку ходом 2, учитывая наличие солидной белой стенки справа, и нельзя гарантировать, что чёрные сумеют избежать пленения в крупных масштабах.



Д2

Выигрыш сражения на правой части доски не значит, что белые проиграют и здесь. Отражённая на Д.2 манера игры сопряжена с определённым тактическим риском, и, если чёрные примут её, у белых появится шанс взять реванш. То же самое относится к ходу ч.«В» на Д.1. Так куда же чёрным играть? Большое преимущество в территории наводит на мысль пожертвовать камень ◆ на Д.1, например, как на Д.3. После ч.5, 7 у чёрных увеличивается территория в центре, что является достаточной компенсацией за потерю камня. Преимущество по территории остаётся. Если чёрные будут избегать схваток и играть как на Д.3, то вряд ли проиграют.



Д3

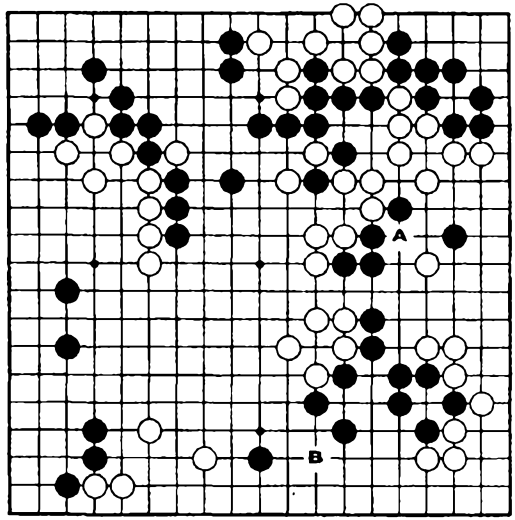
Японская пословица гласит: «Богатый человек не должен искать ссор».

Игрок, имеющий преимущество в территории должен пытаться стабилизировать игру, играя просто и надёжно. Драка в интересах его соперника.

Д.4. Ход белых.

Оцените баланс территории и выберите ход: «А» или «В»?

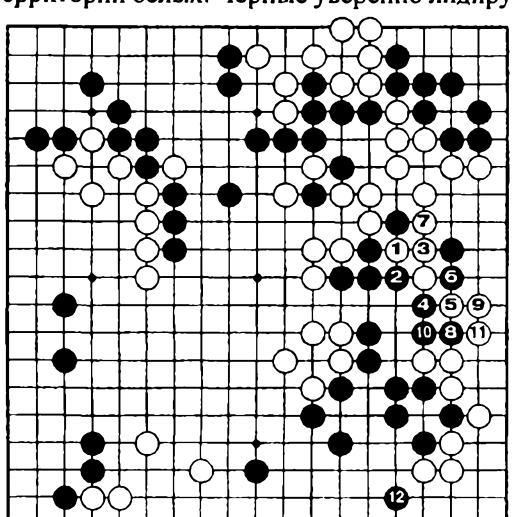
Белым нечего противопоставить большой территории чёрных в левой верхней части доски, поэтому баланс в данный момент в пользу чёрных. Могут ли белые выровнять ситуацию, разрезав в «А»?



Д.4

Д.5. Чёрные проведут форсированную комбинацию **2...11**, а затем **12** ходом укрепятся внизу. Как теперь оценить баланс территории?

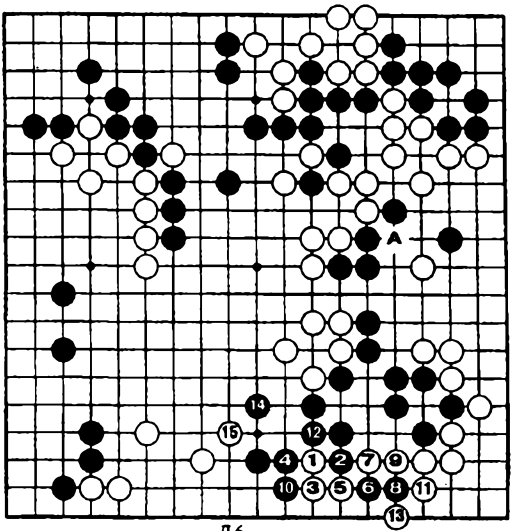
Только что созданная территория белых приблизительно равна большой территории чёрных вверх слева (подсчитайте и убедитесь, если сомневаетесь), чёрный правый верхний угол больше территории белых на верхней стороне, на левой стороне территории чёрных больше белой, и (после **12** хода) территория чёрных на нижней стороне больше территории белых. Чёрные уверенно лидируют. Белые, позволив сопернику защититься **12**, не могут выиграть.



Д.5

Единственная слабость чёрных – группа внизу справа, большая, но открытая снизу и не имеющая двух глаз. Единственная возможность белых спасти партию – попробовать воспользоваться слабостью группы соперника; покорный ход «А» не подходит. Вторжение в «В» – подходящий путь, так как есть возможность соединения и вправо, и влево.

Д.6. После вторжения б.1 чёрные дали сопернику соединиться вправо. Жертва двух камней нужна, чтобы, сделав ходы **10** и **12** в сэнтэ, защититься **14**. Но после б.15 у чёрных опять-таки не было двух глаз, что делало соединение в «**А**» невозможным. Вторжение белых было удачным; несколькими ходами позже они разрезали в «**А**», сделав положение равным с учётом очков на нижней стороне. Чёрные были попрежнему впереди в балансе территории, но их группа оставалась слабой.



Д.6

Белым удалось подвести группу влево, сделать ход, угрожающий одновременно и левой стороне. Чёрные, под давлением, защитились неправильно и потеряли угол. Политика белых привела к победе.

Схватки, вторжения, попытки вызвать осложнения – верный путь для отстающего в балансе территории – прямо противоположен стратегии лидирующего. Оценка баланса территории для выработки дальнейшей стратегии – дело несложное, но используется далеко не всеми. Это происходит, может быть, из-за азартности Го, так как трудно остановиться и подумать, что же на самом деле происходит на доске. Но не исключено, что здесь также проявляется психологический фактор. Учёные отмечают, что и животные, и человек обладают определённым инстинктом территории; борьба за неё не раз нашла отражение в истории человечества. Особенно волновала людей угроза вторжения в родные места.

За доской часто проявляются связанные с вышесказанным эмоции. Некоторые игроки просто трясутся над своей территорией, ограждая её от малейшей угрозы вторжения; атака забывается в пользу обороны, а партия проигрывается из-за излишней пассивности. Другая крайность – игрок, который не может спокойно видеть какую-либо территорию у соперника, что также приводит к катастрофе: из-за огромного числа слабостей умирает несколько крупных групп. Обе крайности ошибочны; игроки таких стилей понимают, что такое территория, но не обращают внимание на слово «баланс».

Баланс влияния

Итак, в середине игры баланс территории играет решающую роль. Но он постоянно меняется. Что является основой этих колебаний? Если не учитывать разницу в мастерстве партнеров (т.е. считаем игроков равными по классу), то основой изменения баланса территории будет баланс влияния.

В балансе влияния лидирует тот игрок, чьи группы сильнее или расположены так, что распространяют больше влияния. Это даёт возможность увеличить свою территорию, уменьшить территорию соперника; на его стороне будет инициатива. Слабые группы требуют постоянной заботы, думать об очках и перехвате инициативы трудно. Если баланс территории определяет цели в игре, то баланс влияния характеризует реальность их достижения.

Оценивать баланс влияния легче, чем баланс территории. Когда профессионального игрока просят оценить позицию, то он обычно пользуется словом «ацуми», что значит «крепче». Ацуми значит силу или влияние. Такой подход показывает, как изменится баланс территории с учетом очков, в которые воплотится баланс влияния.

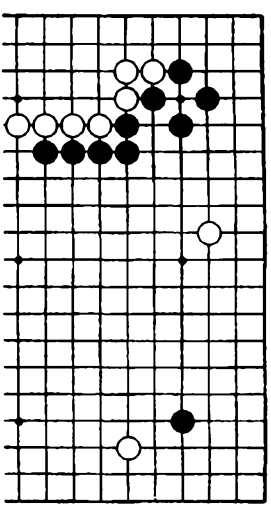
Путей реализации преимущества в балансе влияния очень много, трудно даже решить, с чего начать их описание. Вот три наиболее распространённых способа использования силы...

1. Атака

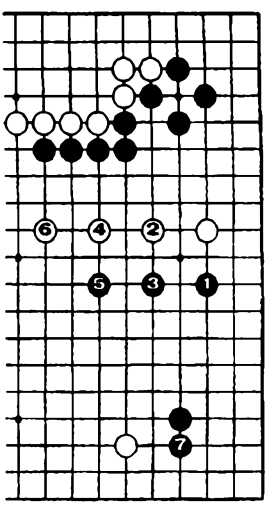
Д.7. Чёрные получили сильную стенку, позволив белым наметить территорию по пятой линии. Способ использовать влияние показан на Д.8.

Д.8. Чёрные должны заставить белых бежать вдоль стенки.

После 3...5 чёрные получают возможность закрыть угол, образуя немалую зону, вторгнуться в которую белым будет не так-то легко. Сила, распространяемая чёрной стенкой, принесла очки, но не в непосредственной близости от стенки, а в другой части доски. Приведённый пример – один из основных способов реализации влияния.

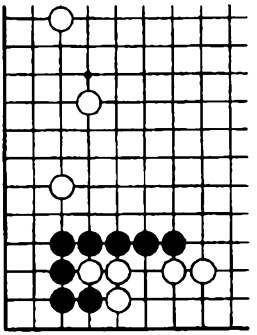


Д.7

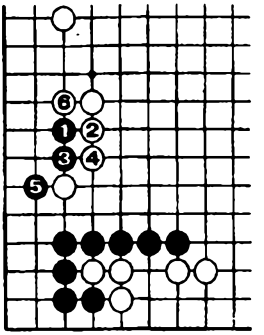


Д.8

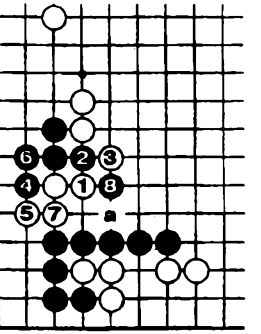
2. Вторжение



Д.9



Д.10



Д.11

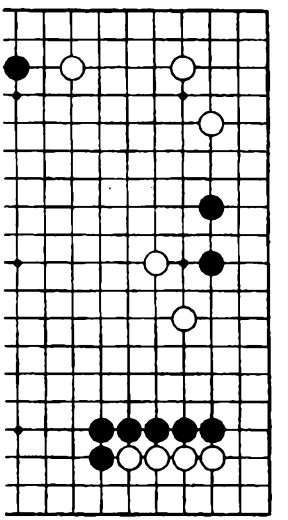
Д.9. В данном месте доски преимущество во влиянии имеют чёрные. Стенка чёрных внушительная, а белую группу крепкой не назовешь. Следовательно, есть предпосылки для вторжения.

Д.10. После вторжения **1** белые вынуждены дать сопернику соединиться. Преимущество во влиянии привело к преимуществу в очках.

Д.11. Если белые попытаются взять ходом **1** камни соперника в плен, то чёрные после ханэ **4** и соединения **6** разрежут **8**. Сила позиции чёрных даёт о себе знать: атари в «а» ничего не принесёт, а значит камни белых умрут.

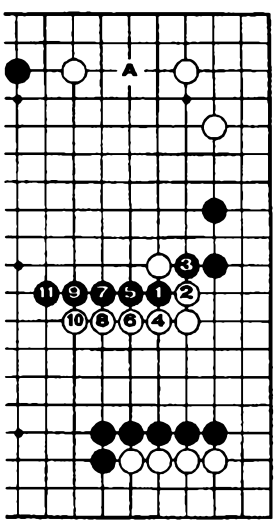
3. Разрезание и бой

Д.12. Стенка чёрных внизу создаёт сильное влияние. Как, используя его, играть на правой стороне?



Д.12

Д.13. Надо разрезать 1, 3. После 4...10 группа убежит, но останется слабой, а чёрные получат влияние в центре. Если использовать влияние для вторжения в «А», то получится, что сила в нижнем углу принесёт очки на верхней стороне.



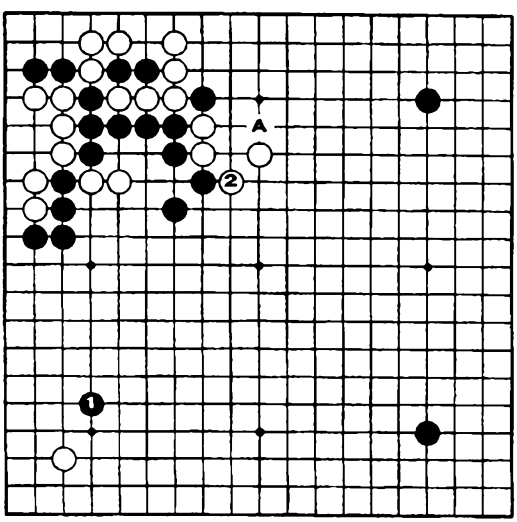
Д.13

Эти три примера доказывают следующее: имеющий преимущество в балансе влияния может выбирать более агрессивный путь игры. Он должен найти слабости в позиции соперника и использовать их до того, как тот успеет защититься.

Наоборот, игрок, отстающий во влиянии, должен быть осторожен и сдержан пока баланс влияния не выровняется. А раз влияние иметь выгодно, то стоит тратить ходы для его получения. Понимание этого может изменить отношение к игре: ценность хода определяется не только количеством получаемых или уничтожаемых пунктов территории, нельзя забывать и о влиянии. Некоторые стремятся получать именно влияние, чтобы затем перевести его в очки территории. Многие любят делать следующие ходы.

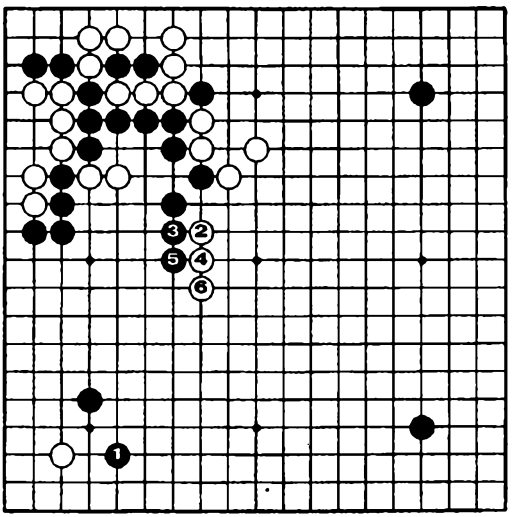
Д.14. Позиция из партии Исиды Акиры.

Ход ч.1 был, может быть, ошибкой, но 2 – прекрасный ответ. Белые не получили непосредственных приобретений в виде территории, но их группа стала сильной, распространяя влияние на всю правую часть доски; тэсудзи ч.«А» пропадает. Кроме того, б.2 – сэнтэ.



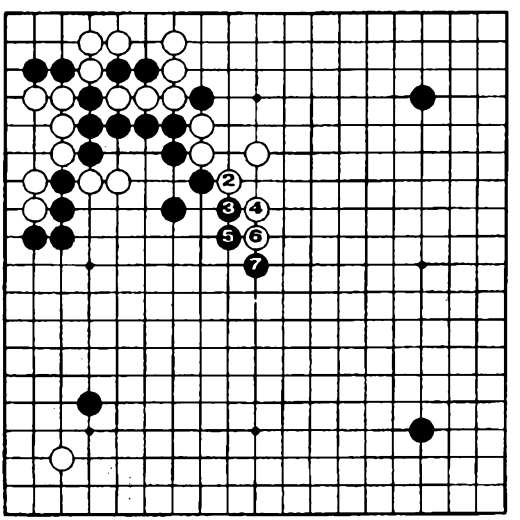
Д.14 (1...2)

Д.15. Если чёрные не ответят, например, играя **1**, белые ходами **2...6** ограничат соперника, набирая влияние шаг за шагом. В итоге позиция чёрных окажется сжатой, влияние чёрных сосредоточено в нижней левой части доски, в то время как на 2/3 доски преимущество будут иметь белые. Позволить этого нельзя.



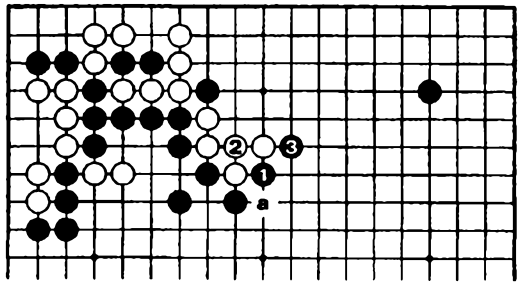
Д.15

Д.16. Поэтому чёрные отвечают **3**. Стремясь получить больше влияния, соперники пытаются «оттолкнуть» друг друга. Это – часто встречающийся приём в борьбе за влияние. Все ходы на той диаграмме необходимы. Вы можете проверить себя, рассмотрев, что случится, если какой-нибудь ход будет пропущен.



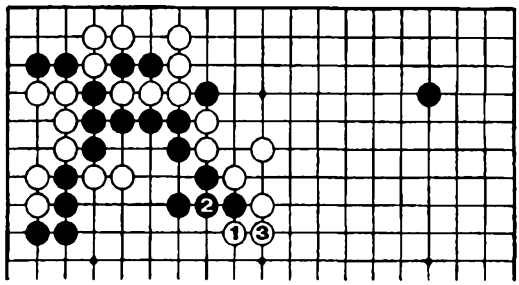
Д.16 (2...7)

Д.17. Если пропустить б.«а», то после ч.1, 3 от влияния белых не останется и следа.



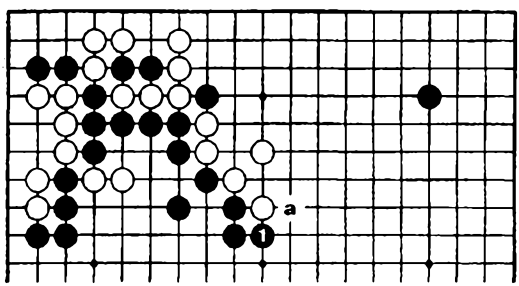
Д.17

Д.18. Если чёрные не сыграют 1, то белые нанесут атари и соединятся.



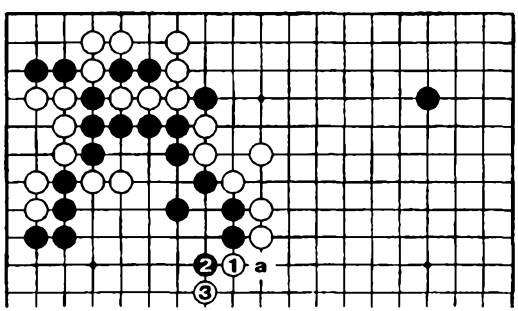
Д.18

Д.19. Если белые не сыграют 1, туда сыграют чёрные, угрожая продолжением в «а».



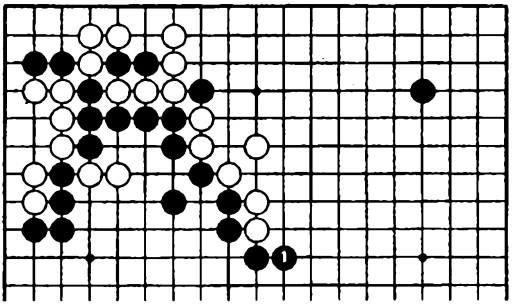
Д.19

Д.20. Не сделав ход в «а», чёрные позволят сопернику заблокировать себя ходами 1, 3. Любой из этих четырёх вариантов невыгоден игроку, допустившему его.



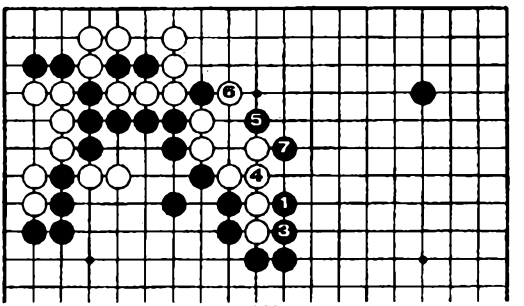
Д.20

Д.21. Если белые не ответят на последний ход чёрных на Д.16, то чёрные вытянутся **1**. Кроме силы и влияния этот ход угрожает комбинацией следующей диаграммы.



Д.21

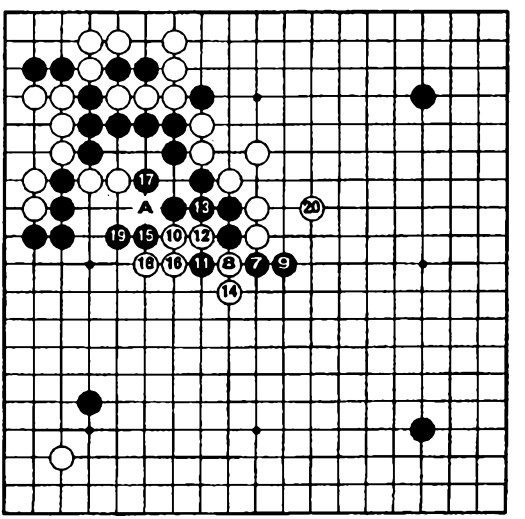
Д.22. Ход ч.**1** – тэсудзи. Если белые не ответят, то появится возможность окружить их группу в центре стенами. Белые могут сдаваться: их предыдущие ходы стали совершенно бессмысленны.



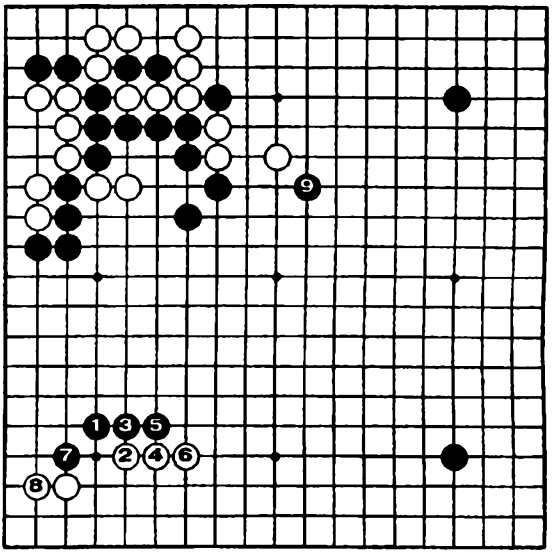
Д.22

Д.23. Белые, конечно, ответили на ч.7 – кири **8**. Рассматривать следующие ходы, хотя они и удачные, мы не будем – это отвлекло бы от темы (ход **17**, может быть, лучше было сыграть в «**A**»). Белым удалось получить преимущество во влиянии в центре, использование которого принесло им выигрыш.

Обратите внимание, что при попытке чёрных спасти свой камень **11**, белые, заставят съесть камни **12**, **10**, **16** и **18**, получая ещё больше влияния в центре.



Д.23 (7...20)



Д.24

Д.24. Предположим, на ч.1 белые ответили 2. Чёрные делают несколько кикаси 3...7, а затем занимают ключевой пункт в центре, добившись того же, что и белые на предыдущей диаграмме (ход 1 чёрные должны были сделать в 9). Ход 2 не только помогает сопернику построить большую зону на левой стороне, но и показывает неумение оценить баланс территории. Белые уже имеют больше территории, огородив верхний левый угол. Это значит, что они должны стремиться не получить ещё где-то очки, а компенсировать влияние чёрных.

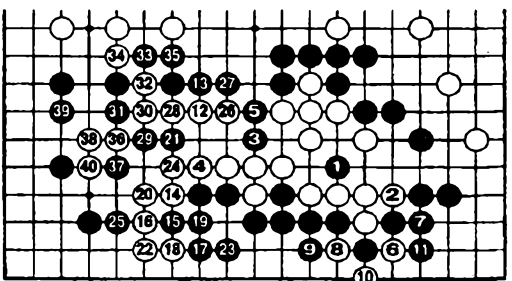
Человек мечтает получить влияние также инстинктивно, как заботится о территории. Определённые этапы истории человечества можно объяснить, как борьбу за одно, некоторые – как за другое. Интересно, что середина игры в Го может быть также рассмотрена с подобной точки зрения. Что важнее – территория или влияние? Трудный вопрос; наверное, важны оба. Но уверенно можно сказать, что стратегия должна строится на знании баланса территории и баланса влияния.

ГЛАВА II
СТРАТЕГИЯ АТАКИ

Многие игроки в начале партии стараются вырваться вперёд в балансе территории, мало внимания уделяя безопасности своей позиции. В этих случаях главной задачей соперников становится атака слабых групп. Бывают случаи, когда у обоих игроков есть слабые группы, которые атакуют друг друга. В данной главе рассматриваются основы стратегии атаки.

Что значит атаковать? Первый, приходящий на ум, ответ на этот вопрос сводится к попытке захвата в плен групп, но это далеко не всегда верно. Захват в плен не должен становиться навязчивой идеей, как это бывает у многих знакомых нам игроков, которые стремятся в Го только к одному – снять с доски камни соперника. Это, конечно, крайность. Для таких игроков территория не имеет значения по сравнению с возможным пленением групп; они старательно изучают тэсудзи, уничтожающие глаза, буквально терроризируя более слабых игроков, но обычно выступают довольно слабо в партиях с игроками равными или более сильными.

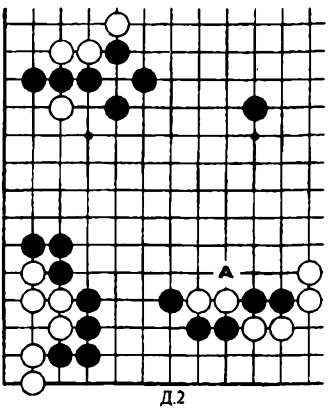
На Д.1 приводится пример, когда чёрными играет человек, ориентирующийся на съедение.



Д.1. Вопрос: Как должны были играть чёрные вместо этого тэсудзи?

Ход 1 необоснован, но является типичным для его манеры игры. Следующие 38 ходов чёрные вели борьбу, не давая белым построить второй глаз, хотя при этом была разрушена значительная часть зоны чёрных. Кажется, что успех был близок, но на б.40 ответа нет, а значит белые выжили. Сравнивая потенциальную территорию чёрных с реально полученной, понимаешь, почему игроки такого склада часто проигрывают.

Проиграв девятнадцатую подряд партию, любитель убивать, укротив свою гордыню, спросил у партнёра, в чём его основная ошибка. Вместо ответа перед ним поставили позицию, приведённую на Д.2, и спросили сыграет ли он в «А»?



Д.2

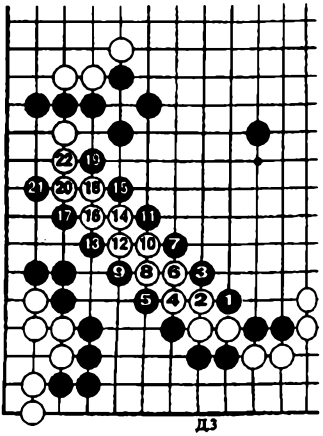
– Конечно, нет! – последовал ответ.

– Почему?

– Потому что ситё не проходит.

– Так ли?

– Конечно, – ответил он и привёл последовательность Д.3.



Д3

– Белые не только спаслись, но и, убегая, прошли прямо по середине моей зоны. Кроме того, выше и ниже линии ситё появилось много пунктов, где можно нанести двойное атари. Я бы просто испортил свою позицию.

– Аналогичный результат получается каждый раз, когда попытка убить группу соперника оканчивается неудачей, – был ответ на основной вопрос.

Любитель убивать просидел немало времени за доской, пытаясь понять связь между Д.1 и Д.3. Постепенно он понял, что неправильно мыслил, и подход к игре был неверным.

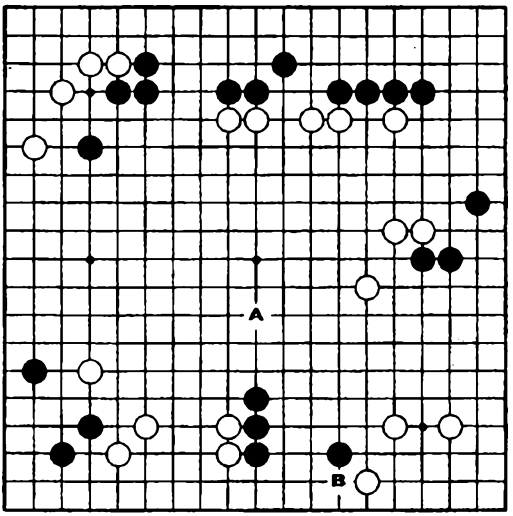
– В конце концов, – рассуждал он – пусть рискует игрок, имеющий слабые группы, в не наоборот.

С того момента произошли значительные изменения. Он продолжал атаковать, но теперь делал это осмысленно. Теперь любитель атаковать предпочитал твёрдые приобретения, даже позволяя при этом противнику выжить. Выигрыши стали чаще, рейтинг начал расти. Иногда случалось, что ему удавалось взять в плен большую группу – некоторые из его соперников не желали замечать необходимости защищаться, но теперь это немного значило, больше всего наслаждения он получал не в случае, когда убивал большую группу, а когда она малоэффективно выживала. Целью атаки теперь он считал получение территории или влияния.

Атака для получения территории

Как, атакуя, получают территорию? Лучший способ ответить на этот вопрос – привести несколько примеров.

Д.1. Ход белых. Им следует начать атаку группы соперника на нижней стороне. Следует это делать сверху ходом в «**А**» или снизу ходом в «**В**»?



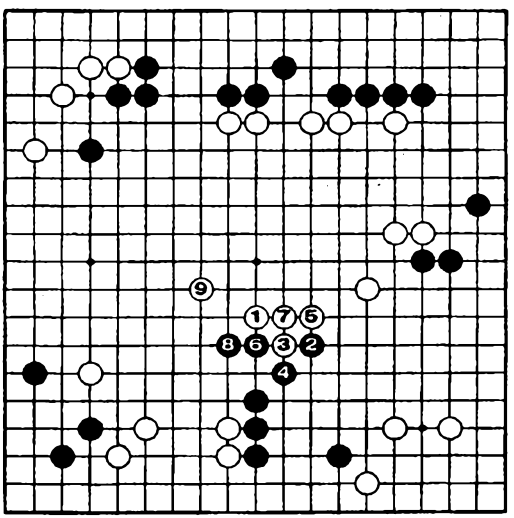
Д.1

Д.2. (Правильно).

Ход б.**1** – правильное направление атаки.

Пленение чёрной группы не входит в намерения белых; их основная задача – расширение белой зоны в центре, угрожая группе соперника.

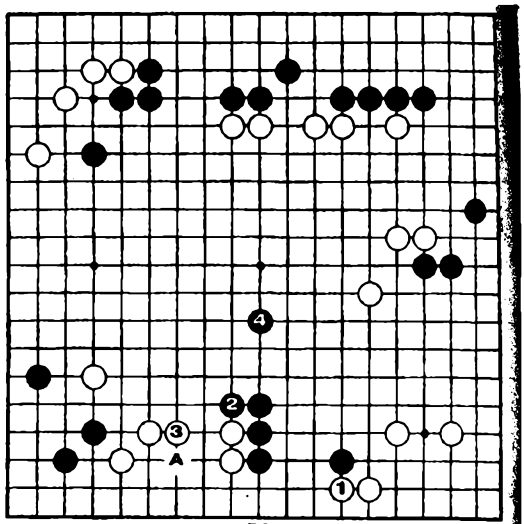
Последовательность **2...9** вполне естественна, и у белых начинает образовываться большая территория в центре.



Д.2

Д.3. (Ошибка)

Ходом **1** белые не дают сопернику построить два глаза на стороне, но реальных шансов убить группу у них нет. Чёрные играют **2**, угрожая ходом в «А», и легко убегают: **4**. Белые лишь испортили свою зону в середине доски, заставив чёрных бежать по центру.



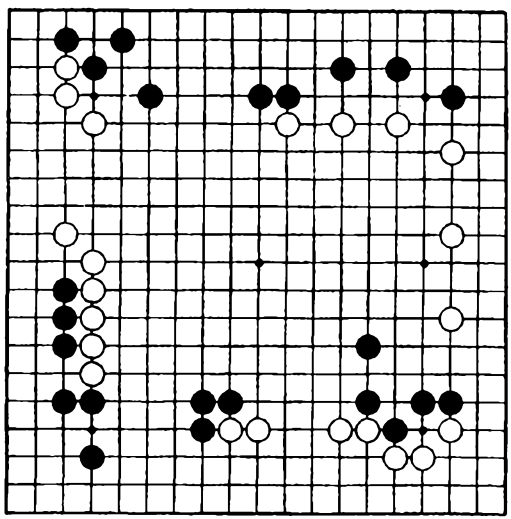
Д.3

Основной вопрос в выборе стратегии атаки – не поиск пути пленения группы соперника, что обычно невозможно, а выбор направления атаки. Построение зоны в одном месте за счёт атаки группы, находящейся в другом месте доски, как белые сделали на Д.2 – один из основных принципов, который Вы должны знать. Чтобы усвоить это положение, надо научиться видеть сразу оба направления, кто не может сделать этой простейшей вещи, тому не стоит даже пробовать играть в Го.

Попробуйте решить две задачи самостоятельно.

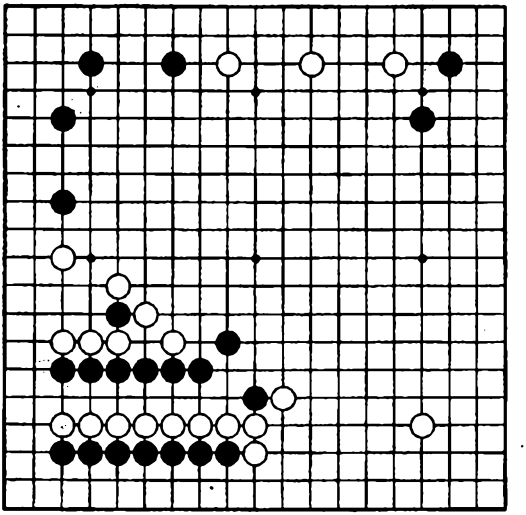
Задача 1. Ход белых.

Как атаковать чёрную группу справа внизу?


Задача 1

Задача 2. Ход белых

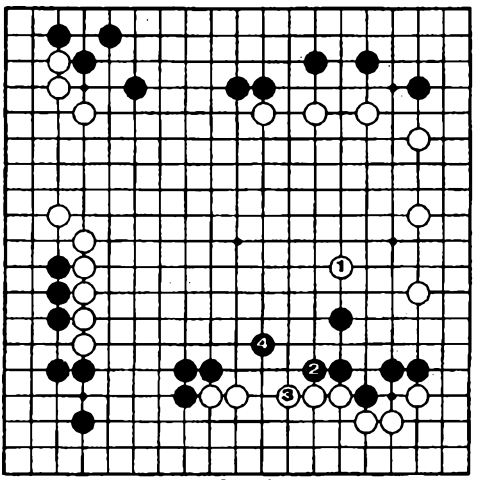
С какой стороны им атаковать группу соперника, в левой нижней части доски?



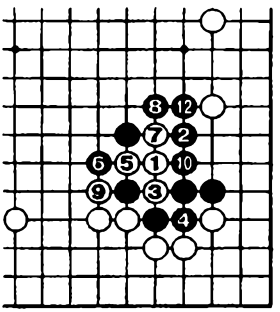
Задача 2

Ответ 1

Правильным в данной позиции является ход **1**, расширяющий зону белых и заставляющий чёрных бежать по нейтральной области.



Ответ 1



Ответ 1.1

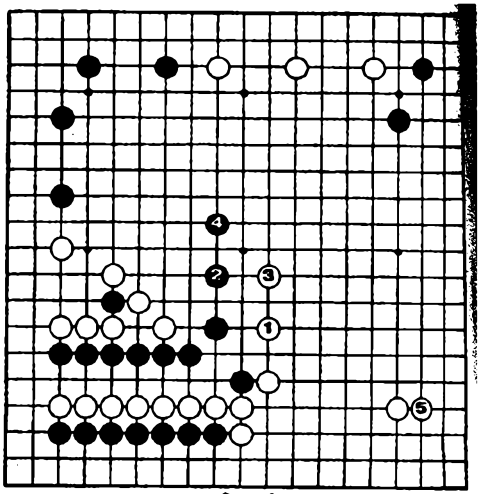
Ответ 1.1

На кикаси б.1 чёрные ответят **2**. Потери белых после **4**...**12** невосполнимы.

Ответ 2

Увеличение территории возможно в нижней правой четверти доски, а не в верхней половине. Поэтому белые должны атаковать 1, 3. И в этом случае чёрные бегут по нейтральной области.

Ходом 5 белые должны прикрыть угол, чтобы защититься от вторжения в сан-сан.



Ответ 2

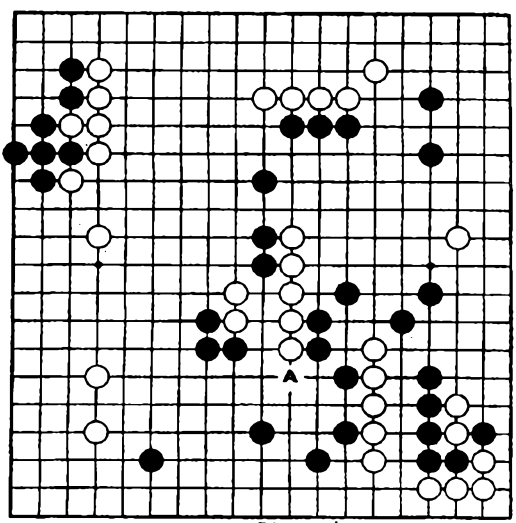
Атака для получения влияния

Атаковать можно и с целью получения влияния на доске. В этот раз мы рассмотрим только один пример, но более подробно, вплоть до использования влияния.

Д.1. Пример из партии: Фудзисава (чёрные) – Саката

Чёрные отстают в балансе территории, но их ход, а в центре доски стоит слабая группа белых. Для того, чтобы выиграть, чёрным необходимо найти способ использования её слабости.

Ход ч.«А» может показаться естественным, но особенной атакующей силы он не имеет, а нижняя сторона чёрных по-прежнему остаётся меньше верхней стороны белых. Для того, чтобы выровнять баланс территории, чёрным было бы лучше вторгнуться в области белых на верхней и левой сторонах.



Д1

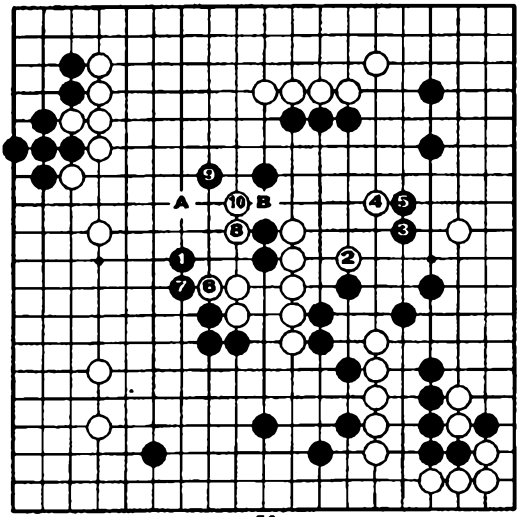
Однако в данный момент нет никаких предпосылок для вторжения. Следовательно, стратегия чёрных должна быть следующей: атакуя белую группу в центре, получить необходимое влияние, а затем вторгаться.

Д.2 (1...10)

На следующих диаграммах мы рассмотрим реальные события из партии.

Чёрные начали атаку ходом **1**. Белые рванулись вправо: **2, 4**, а затем начали игру слева: **6, 8**. Чёрные же продолжают политику окружения белых для получения влияния: **3...9**.

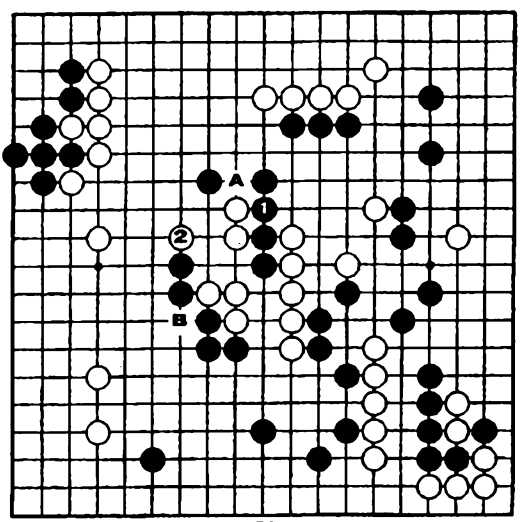
После **10** хода чёрным надо выбирать между игрой снаружи: «А» и соединением «В». Какой ход предпочли бы Вы?



Д2

Д.3. Если бы чёрные собирались убивать группу соперника, то ход **1** был бы правильным. Но у белых есть хороший прыжок **2**.

Из-за возможности разрезания в «А» и «В» чёрным не удастся удержать группу соперника, а раз так, то их собственная позиция в центре неожиданно становится слабой.

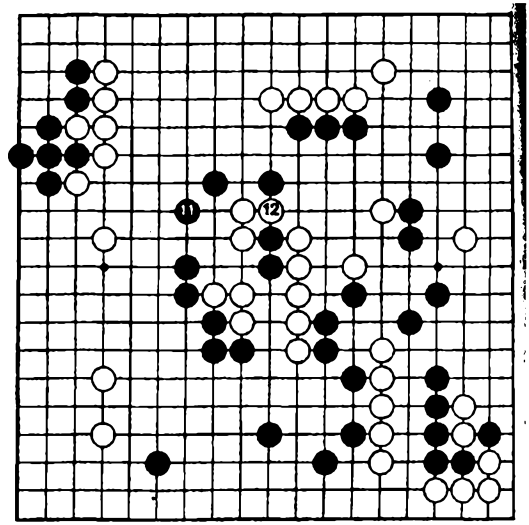


Д3

Д.4 (11...12)

Чёрные сыграли **11**. Ходом **12** белые взяли в плен два камня, что составляет четыре очка и даёт только один глаз. Группа белых выживает, но о ней ещё придётся позаботиться.

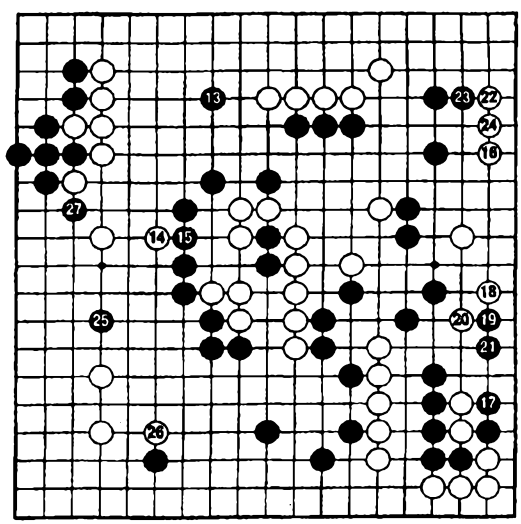
По сравнению с Д.2 чёрным удалось получить четыре камня (**1**, **7**, **9**, **11**) в центре, которые смотрят прямо на зоны белых на верхней и левой сторонах. Влияние получено. Можно вторгаться.



Д4

Д.5 (13...27)

Чёрные начали с вторжения в зону наверху. Белые попытались сохранить преимущество в балансе территории: **16**...**24**, но чёрные тоже получили **17** ходом некоторые очки и, сохранив темп, вторглись в зону на левой стороне: **25**. Белые решили защитить левый нижний угол ходом **26**, но чёрные не ответили и сыграли **27**.



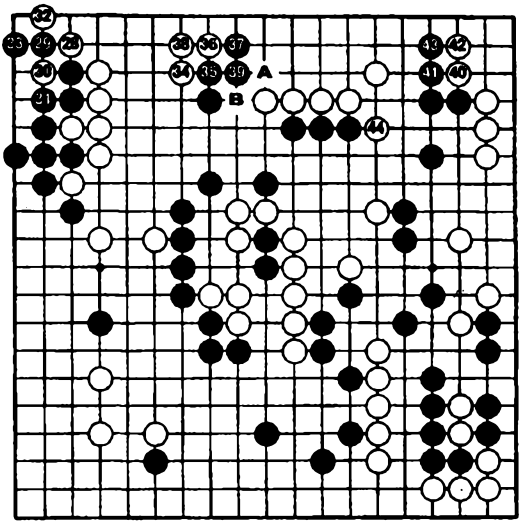
Д5

В результате влияние, полученное чёрными после атаки белой группы в центре, позволило разрушить все крупные зоны соперника. У белых осталась лишь надежда получить много очков в левом нижнем углу, но, прежде чем сделать в этом месте ход, необходимо защитить стенку слева вверху.

Д.6 и Д.7 показывают, что было дальше.

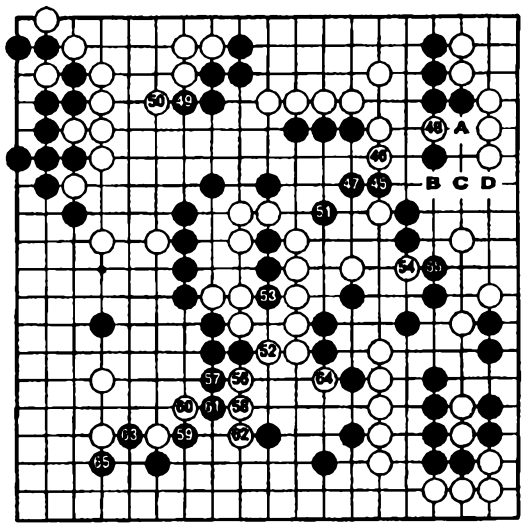
Спасая группу в левом верхнем углу, белые пожертвовали зону справа вверху, позволив чёрным сыграть **35...39**.

Вопрос: почему чёрные сделали ход **39**, построив пустой треугольник, а не сыграли в «**A**»? Ответ: чтобы белые не сыграли в «**B**» в сэнтэ). Спасая ходами **44...48** свои камни в середине верхней стороны, белые потеряли второй глаз в центре. Спасая группу в центре, белые позволили настолько разрушить зону внизу слева, что **65** ход угрожает превращением всей нижней четверти левой доски в территорию чёрных.



Д6

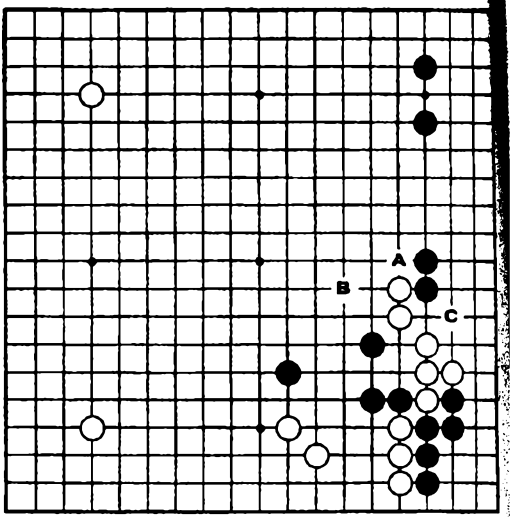
Д.7. Хотя чёрные потеряли четыре камня наверху справа (на ч.«**A**» белые ответят в «**B**»), у них появилась компенсация: ч.«**C**» - б.«**A**» - ч.«**D**», что принесёт чёрным всю сторону. Чёрные выиграли с большим преимуществом. Эта партия – прекрасный пример того, что в биллиарде называется «карамболь», когда результаты предыдущей атаки используются в следующей. Получилась целая цепная реакция, источником которой было влияние в центре.



Д7

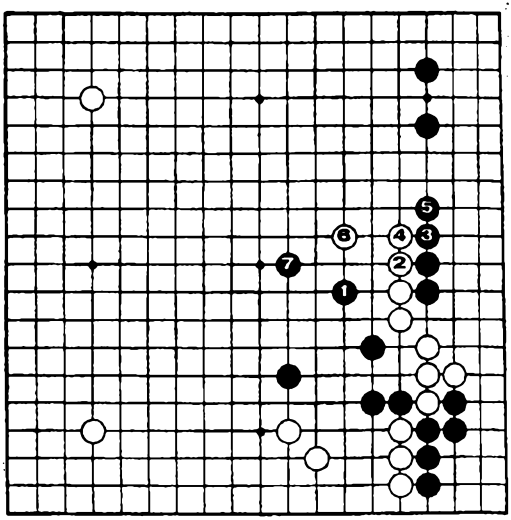
Борьба бегущими группами

Д.1. В рассмотренных примерах атака проводилась для получения или территории, или влияния. В данной позиции у чёрных есть выбор между обеими возможностями. Они могут попытаться получить территорию ходами в «А» или «С» или увеличить влияние ходом в «В». Что правильнее?

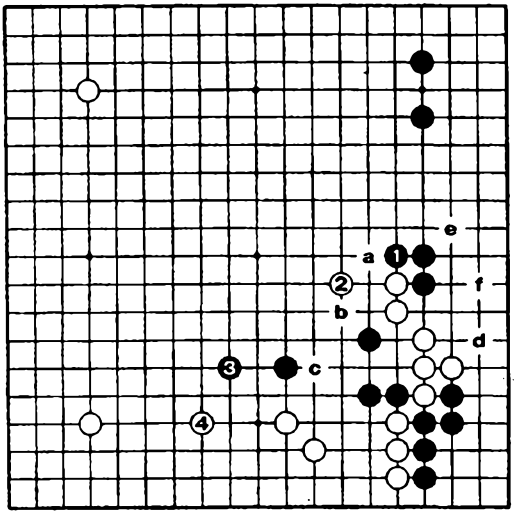


Д.1

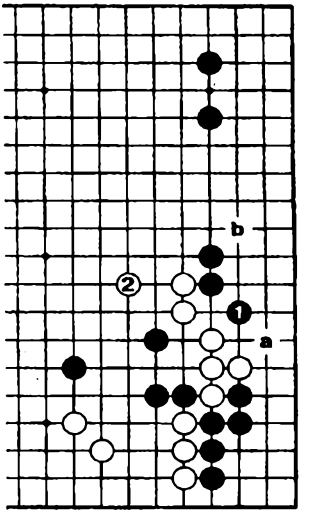
Д.2. Ход ч.1 правилен, так как начинается борьба бегущими группами, расположенными в центре доски. Ключевым моментом в таких случаях является распределение силы. Ходом 1 чёрные укрепляют свою группу и ослабляют группу соперника. Кроме того, ход 1 приводит к последовательности 2...5, в результате которой чёрные получают крепкую территорию на правой стороне. Ход 7 того же типа, что и 1: атакуется бегущая группа соперника и усиливается своя.



Д.2



Д3



Д4

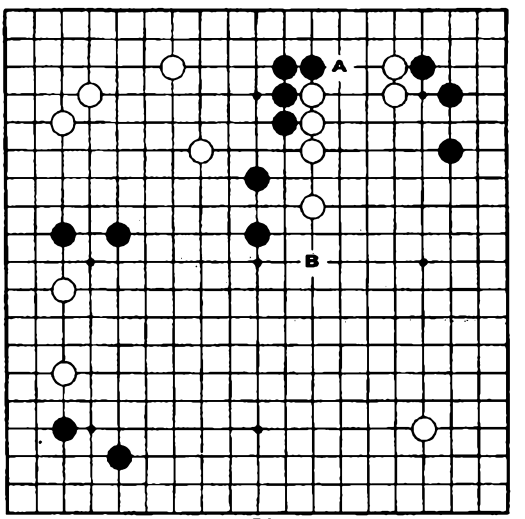
Д.3. На ч.1 белые атакуют 2, и чёрные вынуждены бежать: 3, в то время как белые строят зону: 4; результат прямо противоположен. Чёрные не будут продолжать ходом в «a», т.к. ответ б.«b» угрожает продолжением в «c». Кроме того, б.«d» – сэнтэ против нижнего правого угла, поэтому белые могут вторгаться в «e» с возможностью соединения «f».

Д.2 и Д.3 показывают, что баланс территории имеет тенденцию меняться в пользу лидирующего в балансе влияния.

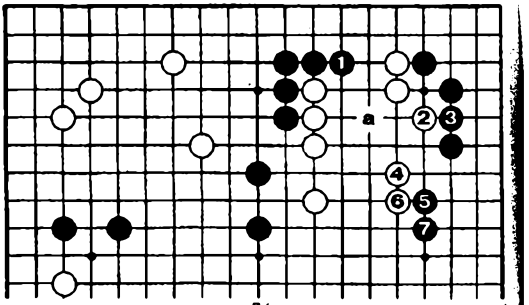
Д.4. Ход ч.1 – типичный ёсэ-ход. И в этом случае белые сыграют 2, и опять возможность сэнтэ б.«a» позволяет вторгаться в «b».

Д.5. Борьба бегущих групп – сражение за господствующее положение. В данной позиции белая и чёрная группы бегут из верхней части доски.

Ход чёрных; у них хорошая возможность получить преимущество. Как им играть: в «A» или в «B»?

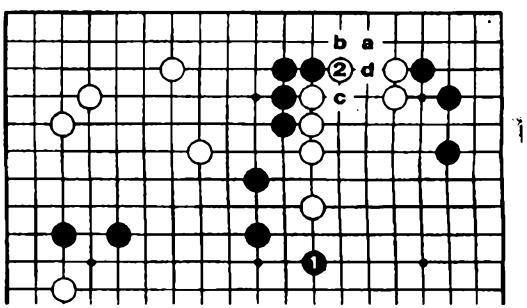


Д5



Д6

Д.6. Ход ч.1 верен, т.к. связан с получением глазного пространства для обеих групп. После этого хода чёрные практически живы, тогда как у белых нет глаз. Кроме того, белым угрожает ч.«a», защита от которого позволит чёрным получить очки на правой стороне.



Д7

Д.7. Здесь ч.1 позволяет белым занять ключевой пункт 2. Теперь только один ход (в «a») отделяет белых от построения глаз. Чёрные могли бы атаковать в «a», но белые ответят в «b», после чего убегающая группа чёрных станет слабее. Комбинация: ч.«b» - б.«a» - ч.«c» - б.«d» также невыгодна чёрным: их камень не сможет убежать, т.е. белые выжили.

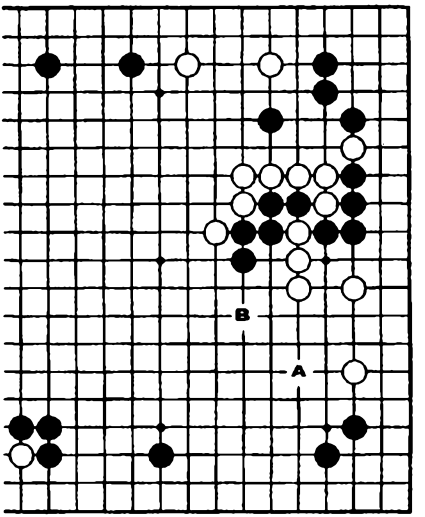
Основная идея данного примера в том, что борьба бегущими группами не всегда решается господством в центре. Сражение за силу – это в огромной степени борьба за пространство для построения глаз.

Косвенная атака

Д.1. Ход чёрных.

У них есть прекрасный предмет для атаки – слабая белая группа на правой стороне.

Если попытаться применить изученные раньше принципы, то первое, что приходит в голову, будет ход в «**А**», расширяющий за счёт атаки зону на нижней стороне. Но затем Вы заметите пять чёрных камней в центре. Атака в «**А**» может иметь для них неприятные последствия. Следующей мыслью будет применение изложенного в предыдущей части ходом в «**В**», укрепляя во время атаки свою группу. Но белые ответят в «**А**», а чёрные не хотят гнать их группу в свою зону. Оба прямолинейных хода в «**А**» и «**В**» не годятся в данной ситуации. Для того, чтобы найти подходящий путь чёрные должны попробовать косвенный подход.

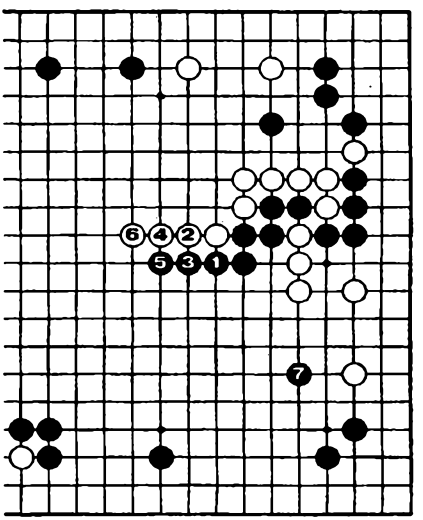


Д1

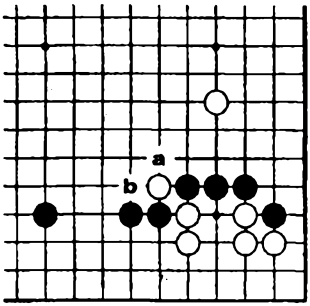
Д.2. **1...5** – решение задачи.

Навалившись на группу белых в центре, чёрные практически сравнялись по силе с группой на правой стороне. Это позволило начать им атаку в желаемом направлении 7 ходом.

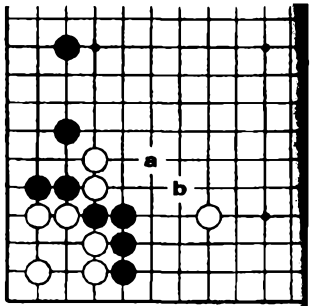
Такая стратегия логична. Игра против одной группы для того, чтобы усилить себя и начать атаку другой группы соперника – распространённый прием. Попробуйте применить его в следующих задачах.



Д2



Задача 1

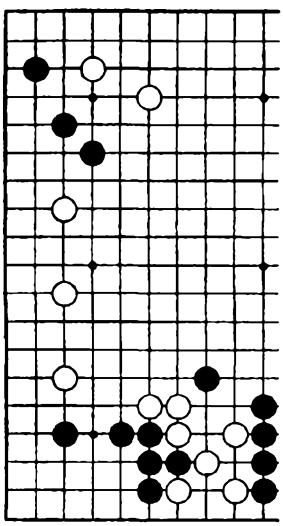


Задача 2

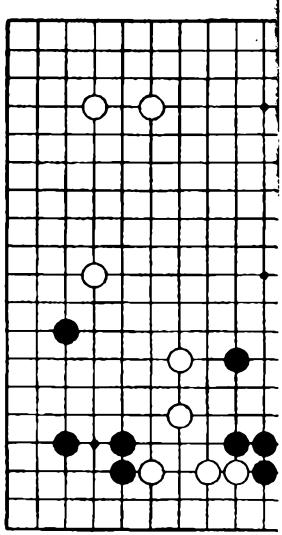
Задача 1. Ход белых. «a» или «b»? Найдите продолжение.

Задача 2. Ход чёрных. Как убегать в «a» или «b»?

Следующие три задачи не из случаев борьбы слабыми группами, а из позиций только на проведение атаки.



Задача 3



Задача 4

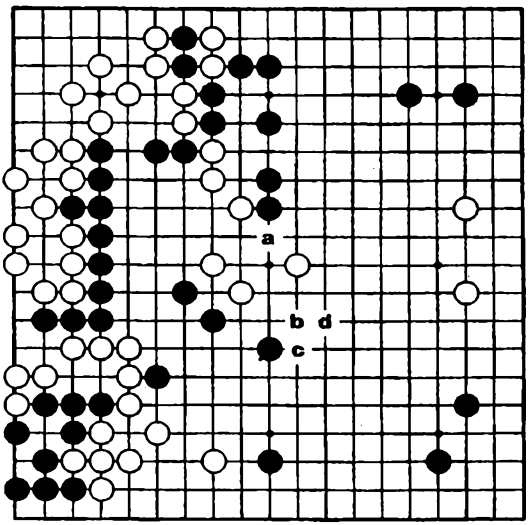
Задача 3. Ход чёрных. Как атаковать белую группу на нижней стороне?

Задача 4. Ход чёрных. Найти способ атаковать убегающую с нижней стороны группу?

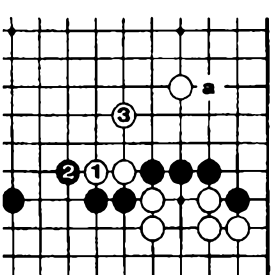
Задача 5. Ход чёрных. Как атаковать белую группу в центре?

Непосредственная атака ходом в «a» приведёт к последовательности: 5.«b» - ч.«c» - б.«d». Белые выбежали в центр в направлении двух камней на стороне. Камень в «a», в общем, потерял ценность.

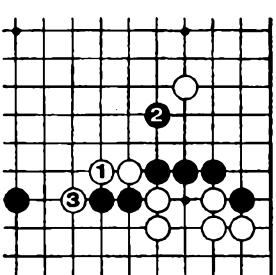
Можете ли Вы найти лучший способ для атаки?



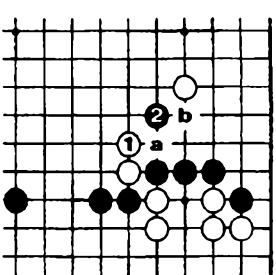
Задача 5



Ответ 1



Ответ 1.1

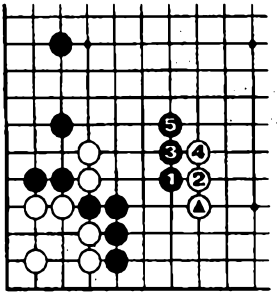


Ответ 1.2

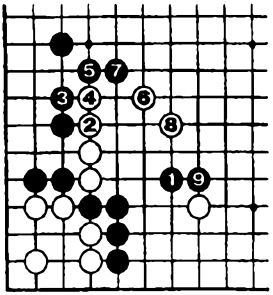
Ответ 1. Правильно: б.1. Если ч.2, то б.3 блокирует чёрную группу на правой стороне, вынуждая её бороться за жизнь (ч.«a»).

Ответ 1.1. Если же чёрные вырвутся наружу: 2, то б.3 забирает два разрезающих камня. Это – катастрофа для чёрных.

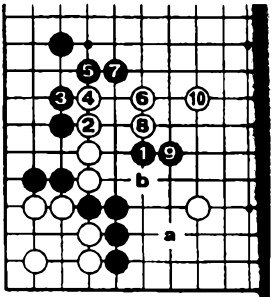
Ответ 1.2. Здесь на б.1 чёрные выскользнут 2 (на б.«a» чёрные ответят в «b»). Белые ничего не добились, а два камня в центре оказались слабыми.



Ответ 2



Ответ 2.1



Ответ 2.2

Ответ 2. Правильно: ч.**1** – надо играть против камня ▲. На б.**2**, **4** чёрные спокойно вытянутся, и два белых камня угасают.

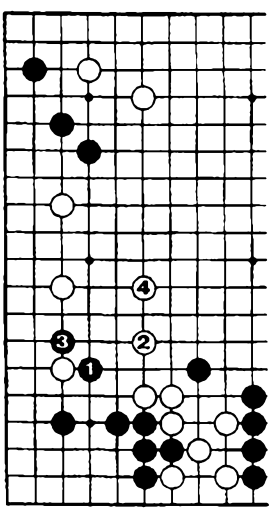
Ответ 2.1. Если белые побегут **2...8**, чёрные опять сыграют против одинокого камня: **9**. Начав с обычной защиты, чёрные перешли в наступление.

Ответ 2.2. Здесь кэйма ч.**1** – ошибка. Он не имеет косвенного эффекта, равно как и ход **9**. В наказание за бессмысленный маневр белые получают сэнтэ в «**a**», угрожающий продолжением в «**b**».

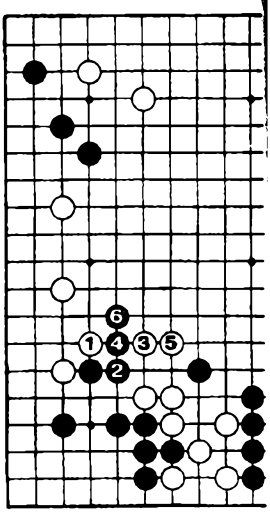
Для того, чтобы навалиться на какую-нибудь группу, надо играть или вплотную, или, по крайней мере, в непосредственной близости. Поэтому для такой игры чаще всего используются или цукэ (ход **1** на Д.1 и Д.1.1) или ката-цуки (ход **1** на Д.2 и Д.2.1).

Ответ 3. Ход ч.**1** – образец косвенной атаки; лучший для белых вариант – спокойно убежать **2**, **4**. Если ход **2** сделать в **3**, то чёрные ответят **2**.

Ответ 3.1. Ханэ б.**1** вызывает ответ **2**, и атака чёрных станет значительно сильнее. Заставлять соперника выходить в центр, как вынудили здесь белые чёрных (ход **6**) практически всегда неправильный путь.



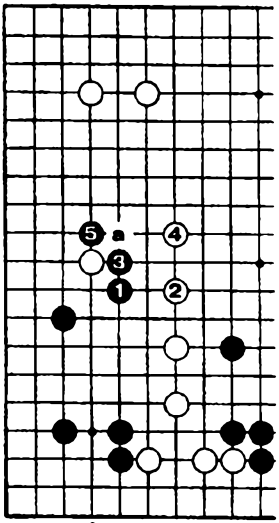
Ответ 3



Ответ 3.1

Ответ 4

В данном случае ката-цуки наиболее эффективно. И в этом случае, наверное, белым лучше всего просто убежать ходами **2**, **4**, жертвуя камень на левой стороне. Если **4** сыграть в **5**, то чёрные, конечно, продолжат косвенную атаку, удлиняясь в «**a**».



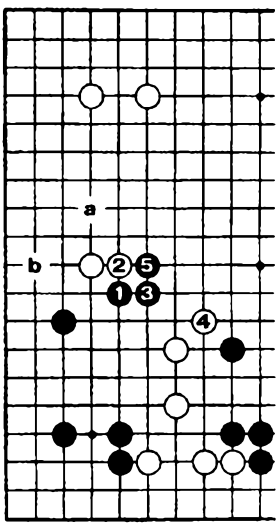
Ответ 4

Ответ 4.1

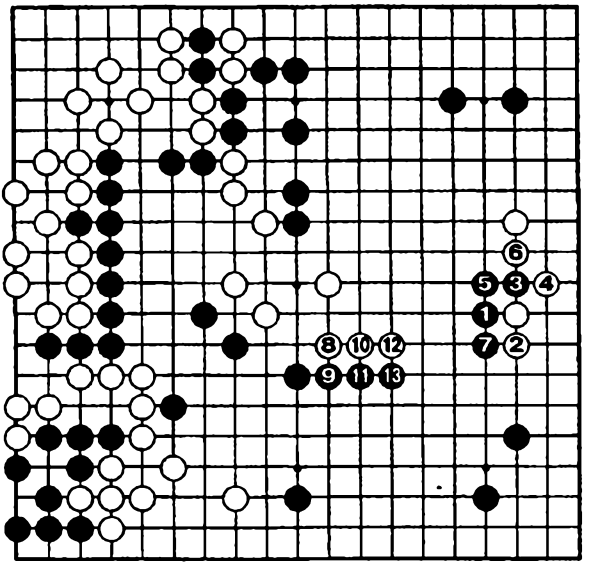
Если белые ответят **2**, то вынудят соперника продолжить атаку ходом **3**. В ответ на **4** чёрные пойдут **5**. Атака набирает силу, грозит появление ещё одной атакуемой группы белых после хода в «**a**».

Поэтому **2** сомнителен, тем более, что надежды на получение очков на правой стороне невелики из-за возможного хода чёрных в «**b**».

Косвенные атаки типа приведённых составляют основу Го. Удовлетворение, когда играешь, как игрушкой, группой соперника – не атакуя её прямолинейно, а кружа вокруг на расстоянии, заставляя отдавать камни и территорию, защищать которые некогда из-за необходимости заботиться о группе – может быть не меньшим удовольствия пленения за счёт грубой силы. Прямые атаки прекрасны, когда удаются, в противоположном случае результаты получаются аналогичны примеру на Д.1 в начале этой главы. Косвенные атаки не могут кончиться столь же плачевно: атакующий рискует не многим.



Ответ 4.1



Ответ 5

Ответ 5

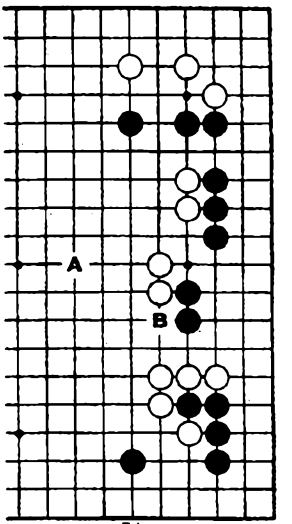
Как Вы относитесь к косвенной атаке ходом **1**? Его сделал один из авторов, Исида Акира, в недавней партии за титул. Белые ответили **2**, а чёрные продолжали косвенную атаку: **3**...**7**. В этот момент белые не могли более не учитывать опасности центральной группе, поэтому они защищаются **8**...**12**. В прямом смысле атака не удалась, чёрные не причинили никакого ущерба группе на правой стороне, группа в центре в безопасности, но в целом результат удачен, так как ходы **9**... **13** принесли более сорока очков внизу справа. Это резко изменило баланс территории. Кроме того, центральная группа белых отрезана камнями **1**...**7**; в будущем её можно будет атаковать. Ни один из камней чёрных не был поставлен зря. Приведённая атака решила судьбу партии.

А Вы бы пошли ходом **1** в **5** или на пункт выше? Если да – хорошо, это правильная идея. Ход **1** был выбран потому, что хорошо взаимодействовал с зоной внизу. Ход **1** в **7** может быть тоже подходил, хотя мог и не достичь разрезания в центре.

Разделяй и властвуй

Пока что мы обсуждали атаку одной группы соперника, гораздо интереснее случаи, если слабых групп две. Когда Вы можете угрожать двум группам одновременно, защищаться гораздо сложнее. Основной идеей становится игра между групп, чтобы не дать им соединиться. Такие атаки мы будем называть «двойными».

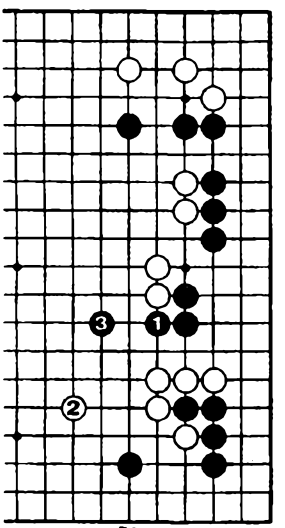
Д.1. В данном случае слабыми являются группы белых, смотрящие в центр. Ход ч.«**А**» – неправильный способ атаки. Белые соединятся в «**В**», и общий размер группы обеспечивает безопасность.



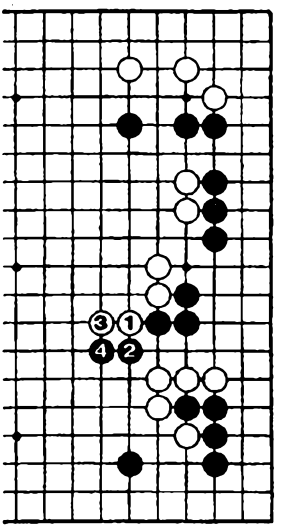
Д1

Д.2. Но, предположим, чёрные разрезают группы: **1**. Если белые выпрыгивают **2**, чёрные продолжают разделение: **3**. Нижняя часть белых камней вынуждена убегать, а верхняя, хотя ещё и не пленная, стала мёртвым грузом.

Д.3. На ханэ б.**1**, чёрные продолжают **2**, **4**. Теперь трудности ждут нижние белые камни.



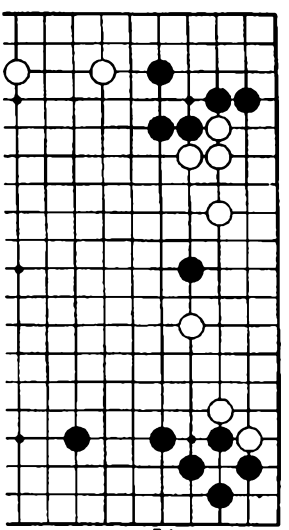
Д2



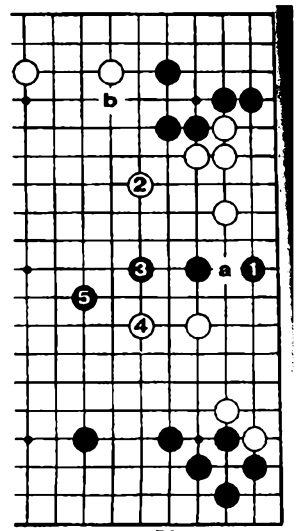
Д3

Д.4. Данная позиция просто создана для двойной атаки. Как правильно играть чёрным на правой стороне?

Д.5. Тоби-коми ч.1 делит группу белых на две (такую же цель преследует и ч.«a») Ходом 3 двойная атака продолжается, затем чёрные начинают зажимать нижнюю группу белых: 5, не забывая про верхнюю – готовится косвенная атака в «b». Может быть ни одна из групп не умрёт, но влияние чёрных увеличится; белые не могут рассчитывать на получение где-либо большой территории. Если чёрные не сыграют в данном районе, то белые сразу же соединятся в «a».



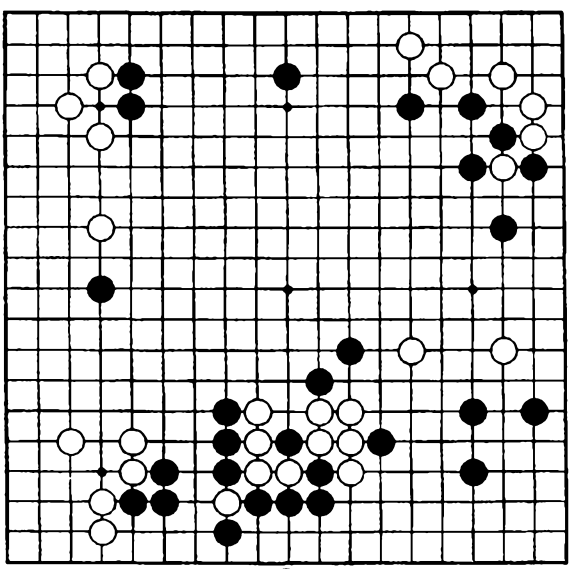
Д4



Д5

Д.6. Пример из классической партии: Го Сэйгена (чёрные) – Китани Минору.

Ход чёрных. Вам должно быть не трудно его найти. Нужно начать двойную атаку.

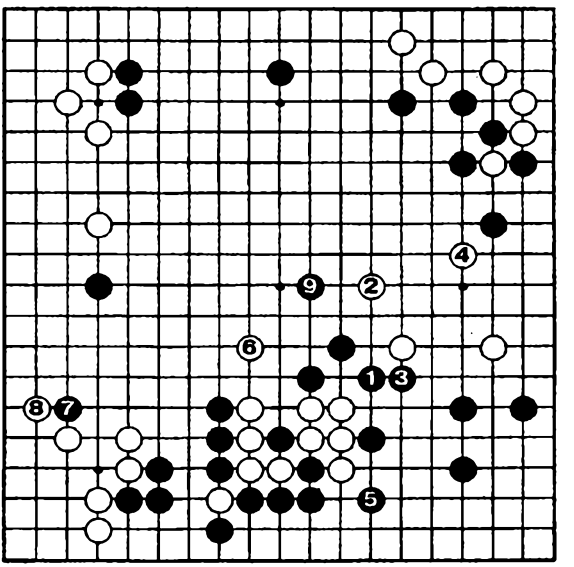


Д6

Д. 7. Чёрные сыграли **1** – даже гении Го не могут не пользоваться такими очевидными ходами. Чёрные укрепились **3**, **5**, тогда как белые вынуждены защищаться **2**...**6**.

Цукэ ч.7 – кикаси, не влияющий на течении партии, а затем чёрные продолжили двойную атаку: **9**.

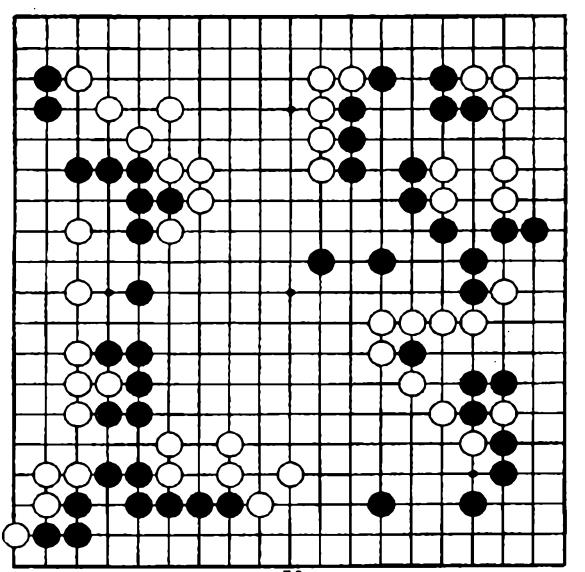
Политика разделения не привела, конечно, к съедению какой-либо группы – это было бы слишком – но, атакуя таким образом, чёрные сохранили инициативу и в конце концов выиграли.



Д.7

Д.8. Пример из партии любителей.

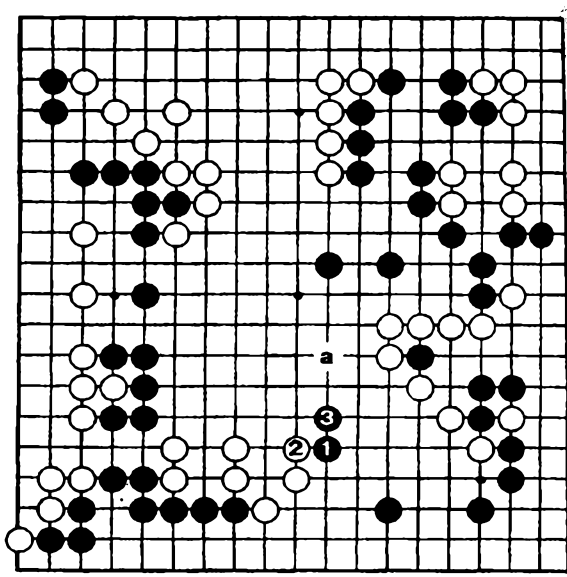
Ход чёрных. Какая стратегия должна быть выбрана?


Д.8

Д. 9. Чёрные не должны давать соединяться белым группам в нижней части доски. Ход 1 – лучший способ атаки. Группы далеко друг от друга и игра где-то в центре разделяющего их пространства не будет иметь большого эффекта.

Если б.2, то чёрные продолжат атаку: 3.

Мы говорили, что «атаковать – не значит убить», но в данном случае есть реальные шансы, что одна из белых групп погибнет.

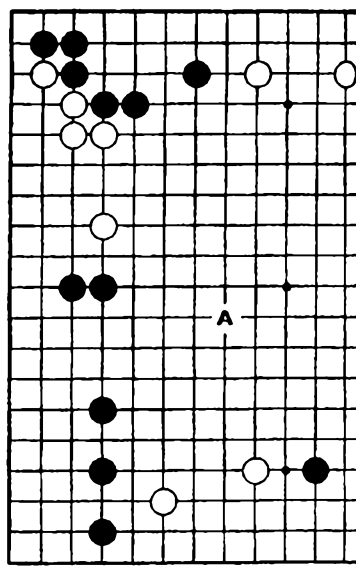


Д9

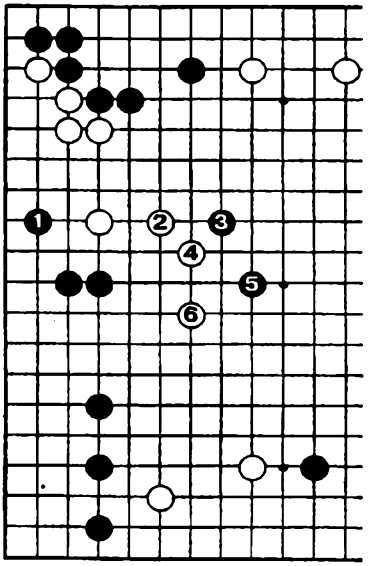
Если б.2 в «а», то ч.2 разрушает форму нижней группы.

Что будет, если две группы расположены ещё дальше, чем на Д.9 и камень 1 уже не может атаковать обе одновременно? В этом случае надо попытаться подогнать их поближе друг к другу, подождать пока расстояние не уменьшится до необходимых пределов, а затем начинать двойную атаку. Если такой маневр удастся, он может стать одним из решающих в партии.

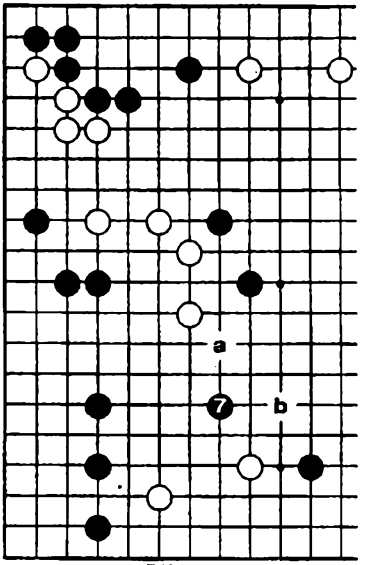
Д.10. В данной позиции ход чёрных в районе «А» не будет существенно угрожать ни одной из белых групп.



Д 10



Д.11

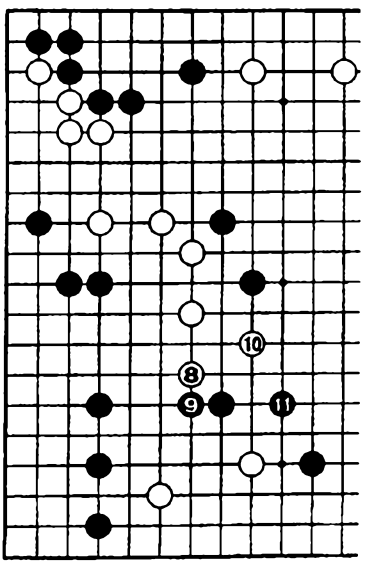


Д.12

Д.11. Посмотрите, что произойдет, если чёрные заставят верхнюю группу убегать в центр: **1...2**, а затем направят её вниз: **3...5**. После ч.**6** расстояние уменьшилось настолько, что можно начать двойную атаку.

Д.12. После ч.**7** у чёрных появляется миаи: «**a**» (угрожая жизни верхней группы), и «**b**» (угрожая нижней).

Д.13. Белые защищают большую группу **8**, **10**, а чёрные берут в плен нижнюю: **9**, **11**, что совсем немало. Этот пример ярко иллюстрирует опасность, заключённую в наличии двух слабых групп.



Д.13

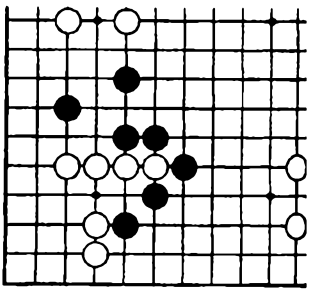
Кири (разрезание)

Крайним случаем двойной атаки является разрезание. Когда кто-то разрезает, группы соперника находятся предельно близко друг к другу, и двойная атака обретает максимальную силу.

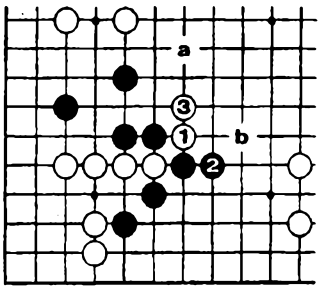
Д.1. В этой позиции белые могут произвести большие разрушения разрезанием.

Д.2. Если на кири б.1, чёрные удлиняются 2, то после ноби б.3 пункты «a» и «b» становятся миаи; одну из двух групп чёрные, наверное, потеряют.

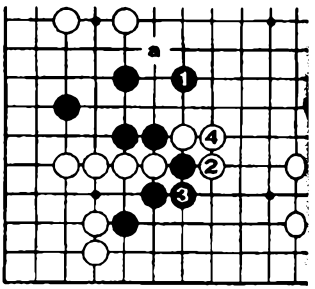
Д.3. Если чёрные защитятся сверху, то белые нанесут атэ 2 и соединятся 4. Нижняя группа чёрных пленная, а верхней по-прежнему грозит ход б.«a».



Д1



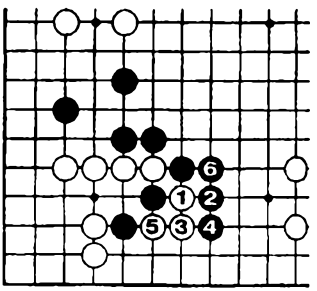
Д2



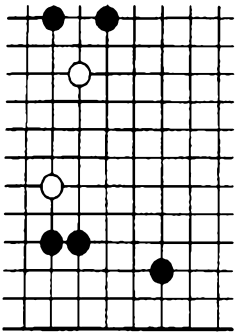
Д3

Кири на Д.2 работает прекрасно, результаты Д.2 и Д.3 для белых замечательны. Однако не надо делать отсюда вывод, что все разрезания хороши. Если Вы отрежете то, что Вам готовы отдать, разрезание может сыграть отрицательную роль, помогая сопернику усилить позицию.

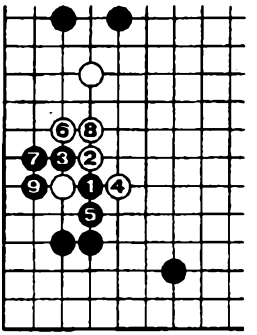
Д.4. В данном случае, например, разрезание оказалось довольно скверным. Оба отрезанных камня взяты в плен, но это не очень много, а чёрные ходами 2...6 значительно улучшили свою позицию. Если Вы режете так мелко, то лучше не резать совсем.



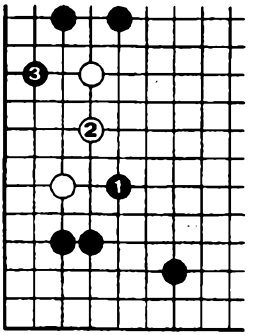
Д4



Д5



Д6



Д7

Д.5. Иногда бывают случаи, когда выгоднее заставить камни соперника соединиться. Приведём пример.

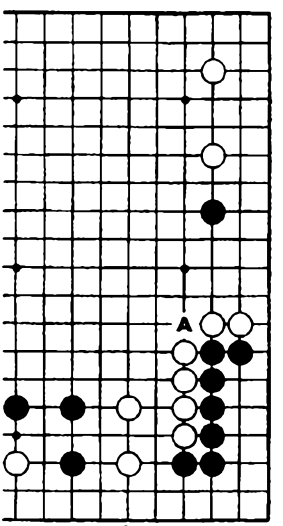
Д.6. Чёрные могут захватить один камень, разрезая **1**, **3**, но у белых появилась возможность сыграть **4...8** в сэнтэ, получая лучшую форму.

Д.7. Вместо разрезания чёрные должны заставить соединиться, а затем выбить базу для построения глаз **3** ходом, расширяя свою зону и заставляя белые камни убегать в центр.

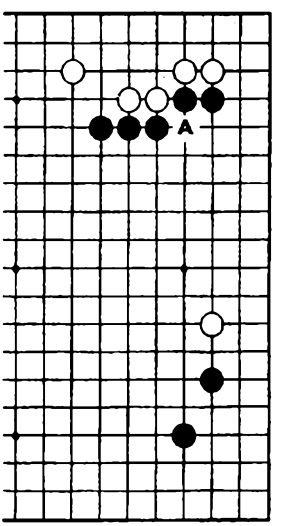
Можете ли Вы определить, когда разрезание хорошо, а когда – нет, какая разница между тем, что соперник готов пожертвовать, и тем, что отдавать нельзя? Ниже приводится шесть примеров разрезания, удачных и нет. Определите где какие.

Д.8. Стоит ли чёрным резать в «**A**»?

Д.9. А белым здесь?



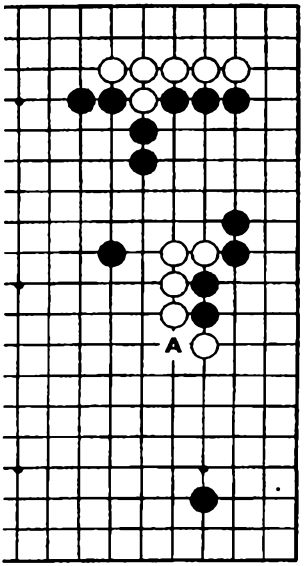
Д7



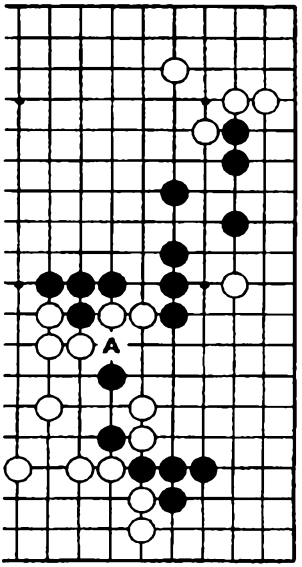
Д7

Д.10. Ходом в «А» чёрные могут отрезать камень. Стоит ли?

Д.11. В данном случае ходом в «А» будут отрезаны два камня...

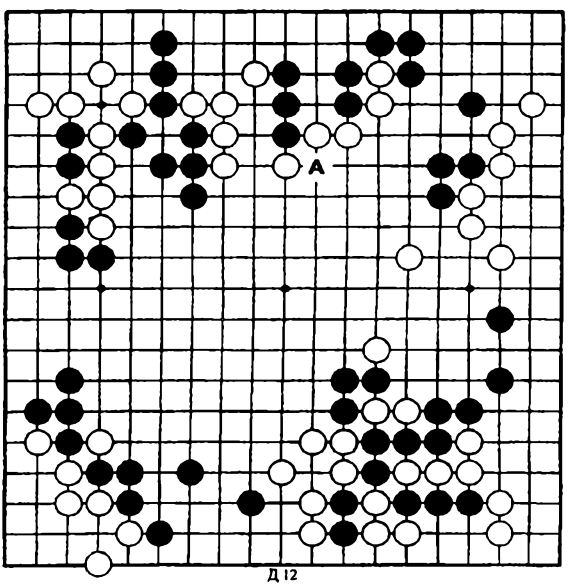


Д10



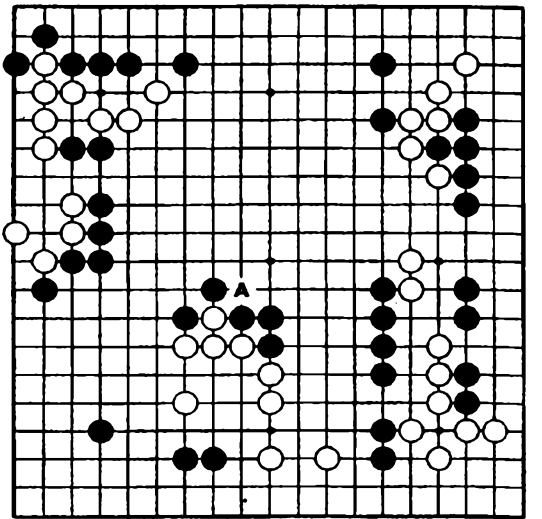
Д11

Д.12. Белые камни на верхней стороне слабы. Должны ли чёрные разрезать в «А»?

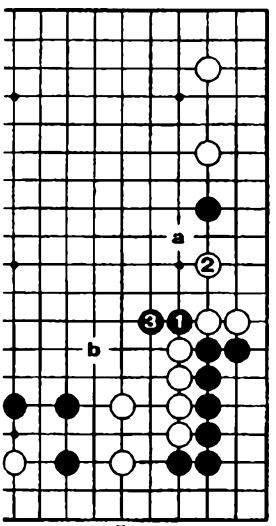


Д12

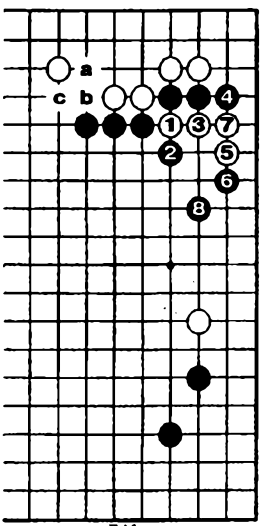
Д.13. Стоит ли белым резать в «А»?



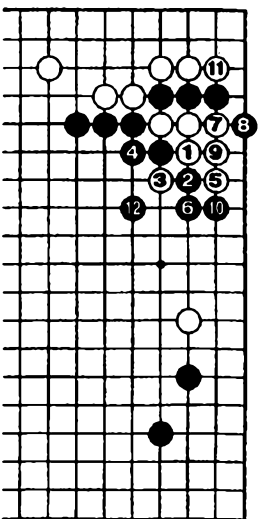
Д13



Д14



Д15

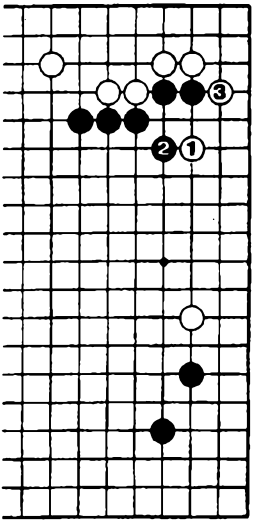


Д16

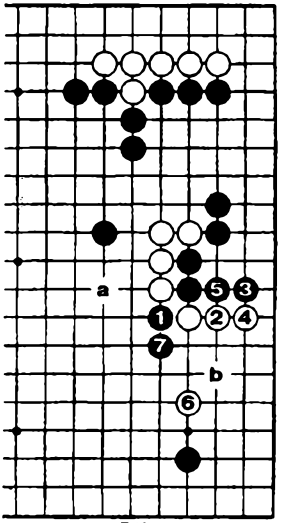
Д.14. Разрезание **1** – идеально. Ни у одной из белых групп нет простого способа выжить. Ноби **3** угрожает продолжением в «**a**» и «**b**».

Д.15. Чёрные с радостью отдадут два камня и добавят третий для более эффективной блокировки. Угол белых увеличился на чуть-чуть, и потеряна надежда игры снаружи, и грозит вариант: ч.«**a**» - б.«**b**» - ч.«**c**».

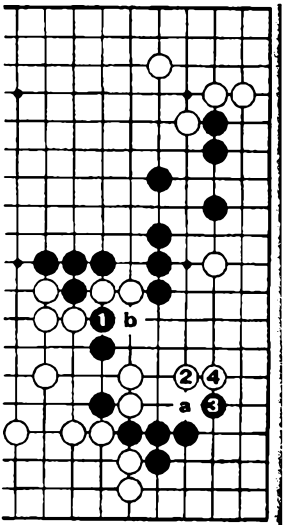
Д.16. Если б.5 (Д.15) сыграть в **1**, то влияние чёрных станет ещё сильнее.



Д.17



Д.18



Д.19

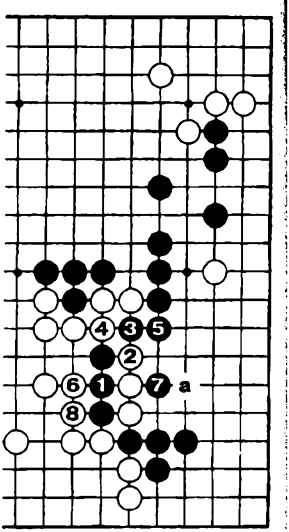
Д.17. Вместо разрезания белые должны играть нодзоки **1** – тэсудзи. Если чёрные соединяться (лучший ответ) **2**, белые также соединяться **3**.

Д.18. Правильно! Хотя ч.**1** отрезает только один камень, но это – очень важный камень. Белые пытаются спастись **2**...**6**, но ч.**7** угрожает продолжением в «**a**» и «**b**».

Д.19. Плохо. Белые не ответят на ч.**1** и вторгнутся на правую сторону. Они угрожают неприятностями углу, а после хода в «**a**» появляется ещё возможность выбегания в «**b**».

Д.20. Не о разрезании, а о соединении должны думать чёрные, чтобы затем пожертвовать три камня, огораживая правую сторону в сэнтэ.

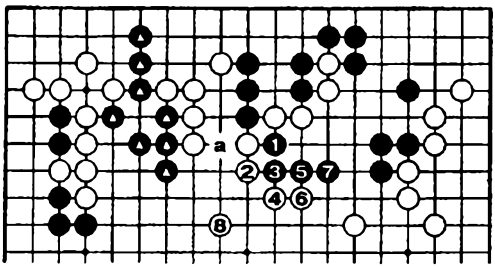
Если б.**2** в «**a**», то ч.**7**.



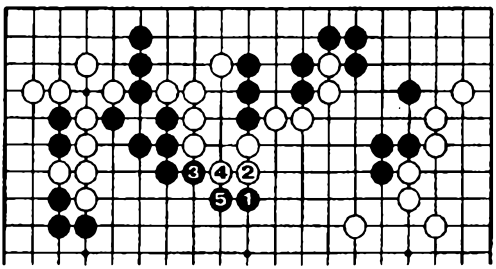
Д.20

Д.21. Плохо!

Кири **1** угрожает продолжением в «**a**», поэтому белые отдают четыре камня, что составляет около двенадцати очков. С точки зрения баланса территории этого чёрным ещё недостаточно, чтобы выиграть партию, однако, в результате этого варианта уже камень б.**8** начинает угрожать отмеченной группе чёрных и гасит влияние, распространяемое стенкой внизу слева. Кроме того, основная часть группы белых надёжно защищена.



Д.21



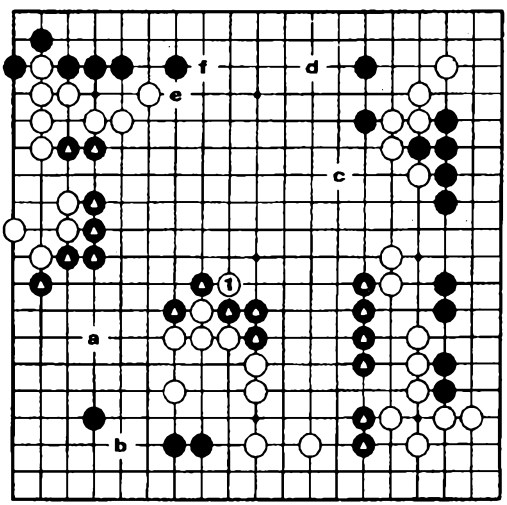
Д.22

Д.22. Чёрные должны были атаковать белую группу целиком. Может быть убить её не удалось, но получилась бы хорошая стенка, которая в сочетании со стенкой внизу слева могла привести к образованию большой территории в центре.

Д.23. Правильно!

Ситё благоприятно для белых, и б.1 разрезает все отмеченные чёрные камни.

Ни одну из групп нельзя хахватить, но, как показали дальнейшие события, в перспективе у белых двойные атаки в «**a**» и «**c**». Ход в «**a**» атакует левые отмеченные камни и угрожает вторжением в угол ходом в «**b**». Ход в «**c**» угрожает правым отмеченным камням и двум камням на верхней стороне (б.«**d**»). Кроме того, у белых есть возможность косвенной атаки в «**e**» и «**f**».

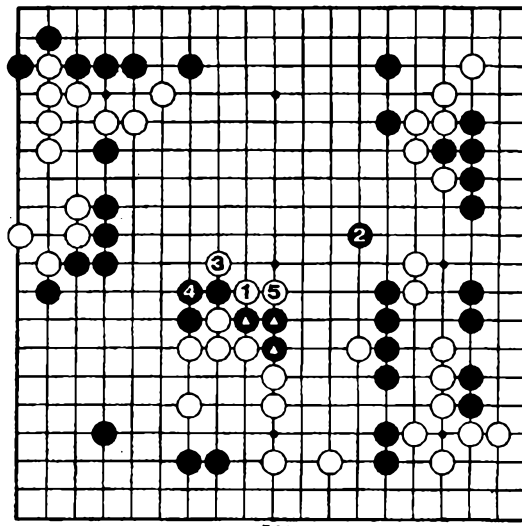


Д.23

Эта позиция возникла в партии Исиды Акиры (белые) и Чьена Цуте, одного из ведущих китайских игроков. В конце этой главы мы рассмотрим атаку, начавшуюся ходом 1.

Заметьте, что белые начинают, можно сказать не имея очков, тогда как у чёрных территория (или практически территория) почти всюду.

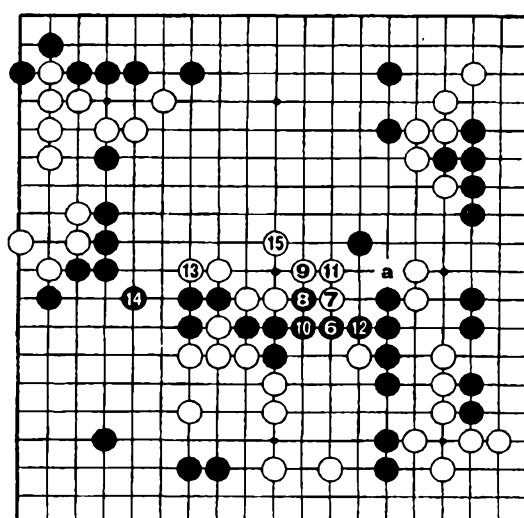
Следовательно, если белые выиграют, то их удача станет торжеством возможностей атаки.



Д.24

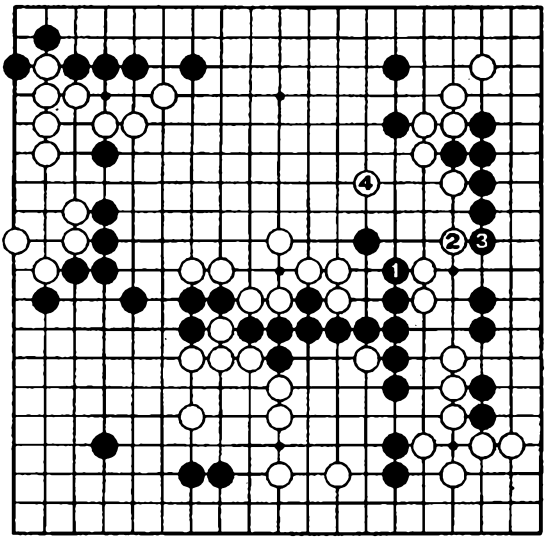
Д.24. (1...5). Чёрные в ответ на б.1 поставили ситё-блок 2, а белые нанесли атари 3. Белые могли сделать двойное атари в 4, но тогда ответ в 3 уничтожил бы пользу от разрезающего камня 1. Ход 3 сделан для того, чтобы этот пункт не заняли чёрные. Ходом 5 белые угрожают трём отмеченным чёрным камням.

Д.25 (6...15). Чёрные защищаются 6, а белые продолжают усиливать разрезающую группу: 7...15. В результате правые камни чёрных оказались в опасности: глаз нет, а грозит отрезание в «а».



Д.25

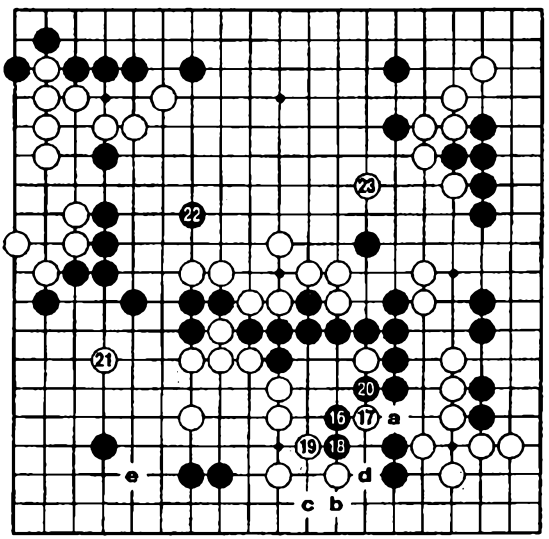
Д.26. Один способ защиты – соединение **1**, но это приведёт к двойной атаке ходом 4 – вспомните цели белых при разрезании.



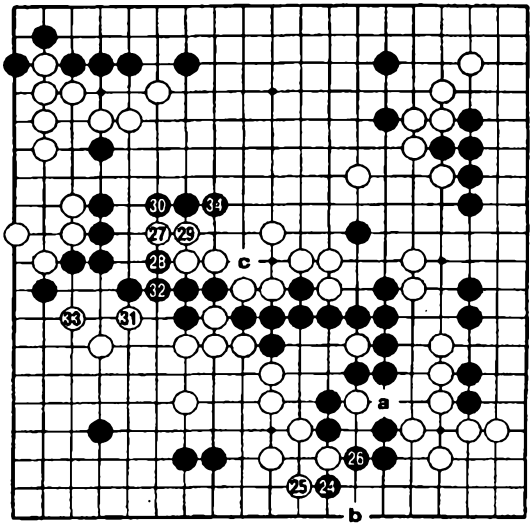
Д26

Д.27 (16...23) Поэтому чёрные попытались выжить **16** ходом. Ход ч.**20** обеспечил один глаз на месте пленного белого камня; второй глаз может появиться на месте наполовину съеденного камня **17**. Если белые спасут камень **17** ходом в «**a**», то возникнет ко за жизнь чёрной группы: ч.«**b**»-б.«**c**»-ч.«**b**».

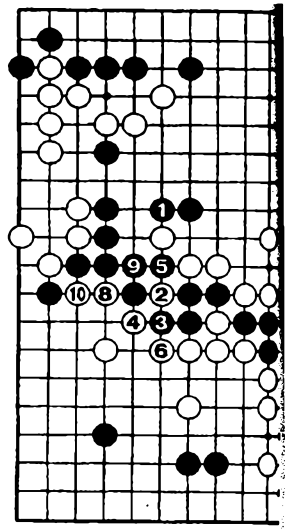
Белые предпочли начать две двойные атаки. Ход **21** угрожает продолжением в «**e**», а ход **23** означает, что группа чёрных эффективно зажата, после чего ко-борьба (в результате комбинации «**a**»...«**d**») стала серьёзной опасностью.



Д27



Д.28



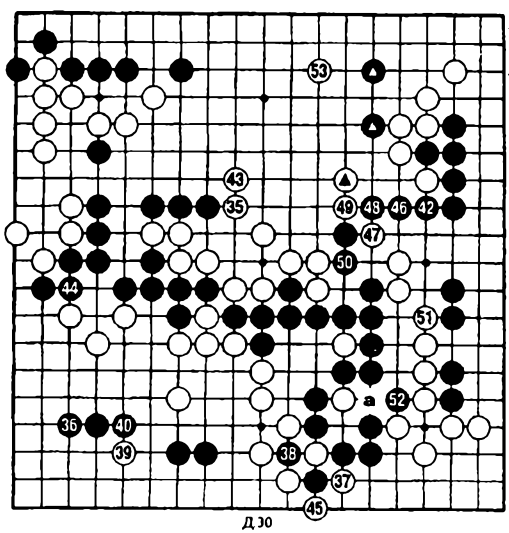
Д.29

Д.28. (24...34). Чёрные выжили **24**, **26** (на б.«**a**» они ответят в «**b**»), а белые начали атаку другой слабой группы: **27**...**33**; ч.**34** – хороший ход, т.к. угрожает разрезанием в «**c**», но раз на б.**33** не было ответа, то левый нижний угол стал подвержен атаке в значительно большей степени. Ходы **27** и **31** угрожали вариантом Д.29.

Д.29. Если чёрные ответят **1** на б.**27** (Д.28), то у белых появится разрезание **10**.

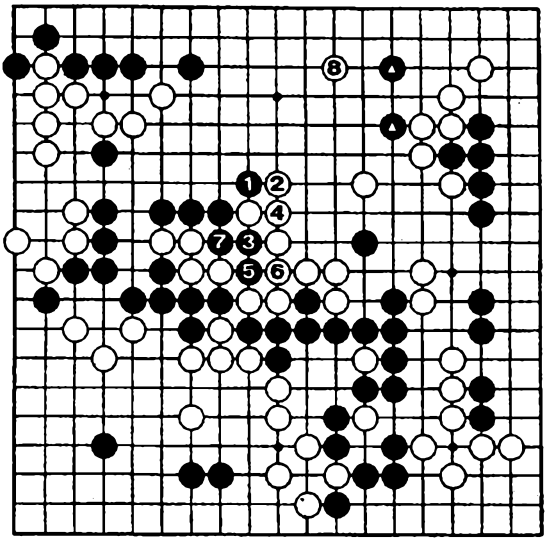
Д.30. (35...53). Белые защитились в центре, а чёрные – левый нижний угол, и белые решили начать ко: **37**. У них очень много ко-угроз, начиная с **39**. Соединившись **44**, чёрные предложили начать ко за жизнь групп ходом в «**a**», но белые отказались, забрав камень, и чёрные выжили в готэ: **52**.

53 – смертельный удар. С учётом камней ▲ и **43**, позиция камней ○ крайне плоха.



Д.30

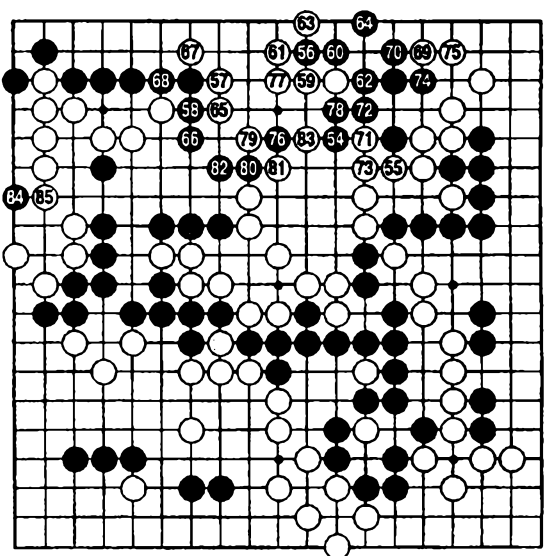
Д.31. Вместо хода **36** на Д.30 чёрные могли захватить четыре камня: **1...7**, но теперь и левый нижний угол остался бы не защищённым, и белые взяли бы в плен два камня ▲ ходом **8**.



Д31

Д.32 (54...84). На этой диаграмме показан финал. Чёрные сдались после того, как потеряли группу вверху. Обратите внимание, что косвенная атака **57, 65** и **67** очень помогла белым.

57 – ёсу-миру, в зависимости от ответа белые может быть сыграли бы **59** в **60**.



Д32

ГЛАВА III
АТАКУЮЩИЕ ХОДЫ

В предыдущей главе мы рассматривали стратегию атаки. Сейчас мы обратимся к технике реализации стратегических идей.

Не делайте ходов вплотную!

В людских единоборствах победа достигается в основном за счёт контакта силы с атакуемым. Так, у боксера основное средство атаки – удар, у борца – захват. Без этих средств они не могли бы ничего добиться.

Армии Цезаря использовали мечи, копья и стенобитные орудия – оружие, непосредственного соприкосновения – в войне с галлами.

Современное оружие (бомбы, ракеты) сохранило идею нанесения в конечном итоге сильного непосредственного удара.

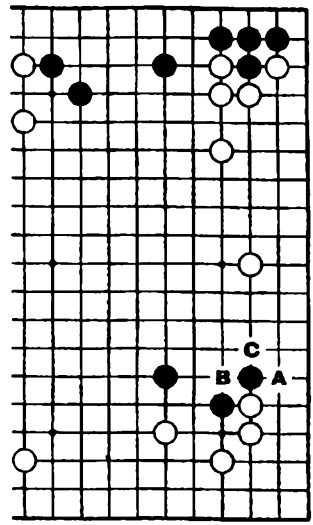
Исходя из этого, начинающий игрок может предположить, что наиболее сильные атакующие ходы в Го – контактные, непосредственно соприкасающиеся с атакуемыми камнями. Эта догадка может быть подкреплена, ощущением, что ходы соперника вплотную приносят больше всего неудобств. «Разрезай и сражайся» – вот что становится основой стиля игры, «Играй вплотную» – лозунгом. Эта тенденция весьма опасна, так как неверна.

Вы можете посмотреть примеры предыдущей главы и оценить процент случаев, когда атака начиналась ходом вплотную. Это будет полезный эксперимент. За исключением разрезаний, игра вплотную почти не встречалась, да и в остальных случаях это были примеры косвенных атак, когда в соприкосновение входили не с той группой, которую атакуют. Это не случайно. Интуиция начинающих в данном случае неверна – один из основных принципов Го гласит: «Атакуй издали».

Причина этого проста: играя вплотную, Вы заставляете соперника укрепляться (соединяться, вытягиваться и т.д.). Это делает контактную игру внутренне противоречивой и поэтому обреченной на неудачу. Кроме того, находящиеся в непосредственной близости с усилившимися группами соперника, становятся сами слабыми. Максимум на что может рассчитывать игрок, делающий ходы вплотную – это возникновение схватки с равными шансами на успех, в которой обе стороны атакуют и защищаются одновременно.

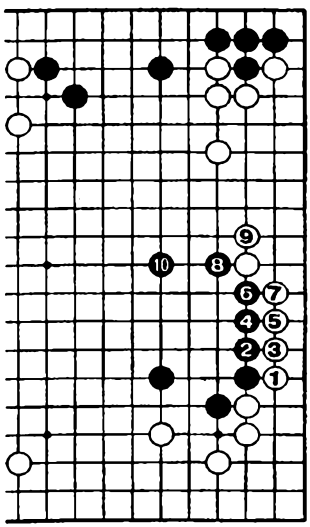
Д.1. В качестве примера рассмотрим данную позицию.

Белые начинают атаку одинокой чёрной группы на правой стороне. Что произойдет, если первый ход будет сделан в непосредственном соприкосновении – в пункты «А», «В» или «С»?

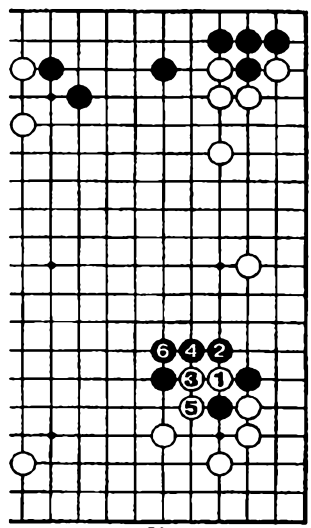


Д1

Д.2. («А»). Ханэ б.1. Далее можно соединиться по левой стороне, но пока они ползут по второй линии, чёрная заброшенная группа набирает силу, получает хорошую форму. Это один из худших вариантов для белых.



Д2

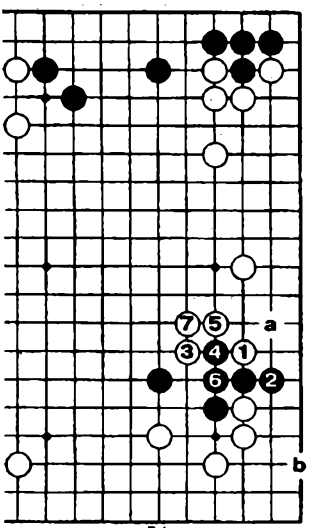


Д3

Д.3. («В»). Разрезание 1 – это как раз тот случай, когда разрезать не стоит, так как соперник готов отдать одну из частей. После 2...6 чёрные не получили ни зоны, ни формы для построения глаз, зато укрепились. Белые захватили в плен один камень – небольшая потеря для чёрных.

Д.4. («С»). Хасами-цукэ 1 представляет наибольший интерес из ходов в непосредственном соприкосновении, так как существенно портит форму чёрных. Но и в этом случае чёрная группа усилилась после 2...10. Камень б.1 остался слабым. Кроме того, появление камня 2 приводит к большому (около двадцати очков) сэнтэ-ёсэ (конечно, в конце игры) «a» и «b».

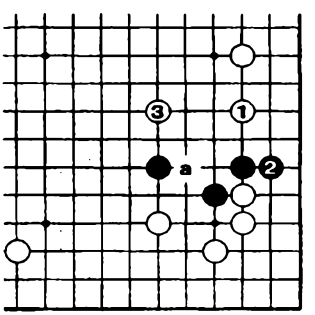
Ходом 1 белые переборщили, вынуждая соперника занимать пункты, на которых им не хотелось бы видеть чужие камни. Ни один из ходов вплотную не принёс хороших результатов. Как же должны были атаковать белые?



Д.4

Д.5. Надо было атаковать издали. Для сравнения с предыдущей диаграммой предположим, что чёрные сыграли сагари 2, тогда никкен б.3. Результат похож на Д.4, но есть два существенных отличия. Во-первых, чёрная группа слабее (грозит ход б.«a»).

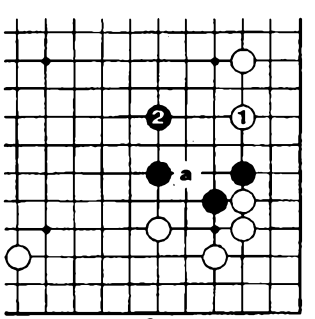
Во-вторых, камень б.1 не слабый, а сильный. Результат намного лучше для белых.



Д.5

Д.6. Чёрные скорее всего не будут играть сагари, а сыграют в центре, защищаясь одновременно от угрозы б.«a». И в данном случае результат для белых лучше, чем на Д.2-Д.4. Чёрная группа по-прежнему слаба, ей негде строить глаза.

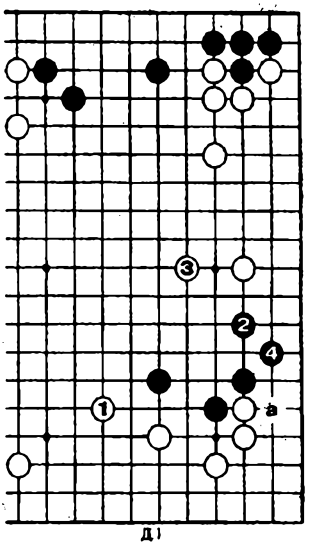
Данный пример иллюстрирует общее правило. Атака вплотную обречена на неудачу. Невинная, на первый взгляд, атака издали намного эффективнее.



Д.6

Находи ходы, содержащие угрозу

Избегать игры вплотную не значит, однако, атаковать серьёзно и опасно. Го не так просто, требования к каждому ходу очень высоки. Атакующий ход должен содержать угрозу, он должен быть сделан в ключевой для группы соперника пункт. Только таким образом Вы сможете создать для партнёра настоящие трудности, в то время как игра вплотную – поверхностный подход к атаке..

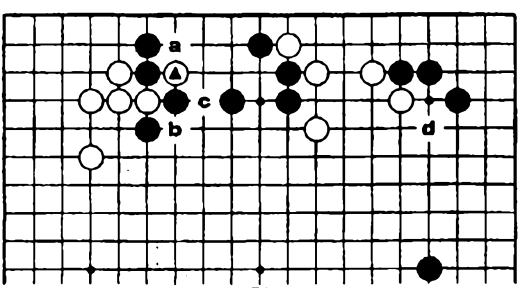


Д1

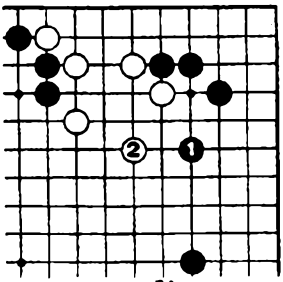
Д.1. Может показаться странным, что в предыдущем примере белые не сыграли **1**, расширяющий зону на нижней стороне. Это выглядит логичным, согласующимся со стратегическими идеями, но более глубокий анализ показывает, что ход **1** не содержит угрозы. Ходом **2** чёрные обеспечивают себе жизнь (на продолжение атаки б.**3** они ответят в **4**). Больше белые никогда не смогут угрожать группе соперника, а чёрные даже получили некоторые очки, так как ход в «**a**» и т.д. – их сэнтэ.

Разница между игрой вплотную и издалека достаточно очевидна; гораздо сложнее определить, насколько серьёзную угрозу содержит ход. Попробуйте найти в приведённой позиции атакующий ход.

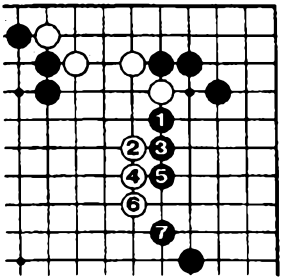
Д.2. Позиция из партии Исиды Акиры. Его соперник, игравший белыми, сделал отмеченный ход. Он ожидал ответа в «**A**», чтобы провести обмен: «**B**» - «**C**» в сэнтэ, защитив затем группу вверху ходом в «**D**». Чёрная группа на верхней стороне не находится, однако, в смертельной опасности, поэтому вместо ожидаемого белыми ответа можно перехватить инициативу вверху справа, что и сделал Акира. Чтобы использовать все возможности, атака чёрных должна содержать реальные угрозы. Как играть?



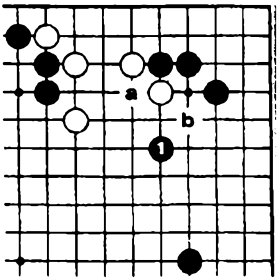
Д2



Д3



Д4



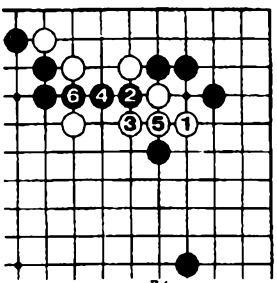
Д5

Д.3. На ч.1 белые легко защищаются 2. Чёрные атакуют в правильном, в общем, направлении, но получают не лучший результат.

Д.4. Хасами-цукэ? Но Вы уже знаете, что игра вплотную вряд ли верная. Белые отвечают 2, уходя в центр. Чёрные получили очки, белые укрепились, сохранив сэнтэ. Результат не выгоден чёрным.

Д.5. Наиболее сильная атака начиналась с хода, на один пункт дальше от двух только что рассмотренных. Сила его состоит в том, что белые не могут прыгнуть как на Д.4 и в том, что угрожает разрезание в «a» (возможность хода в «a» ликвидирует также вторжение белых на правую сторону ходом в «b»).

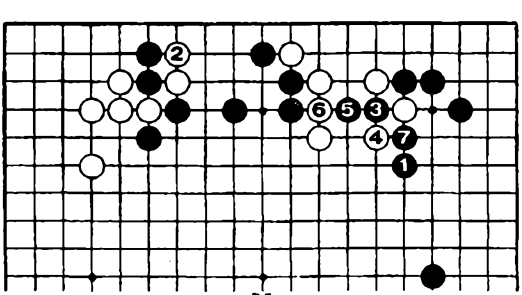
Д.6. Если всё-таки белые сыграют 1, то потеряют часть своей группы; другая же часть будет иметь безглазую форму, находясь под атакой.



Д6

Д.7. В партии белые посчитали, что у них нет хорошего ответа на ч.1, поэтому они сыграли 2. Ходы б.4, 6 – тэсудзи. Результат хорош для чёрных, т.к. группа белых без глаз и плохо развита, а у чёрных получилась большая зона на правой стороне. Атака получилась удачной.

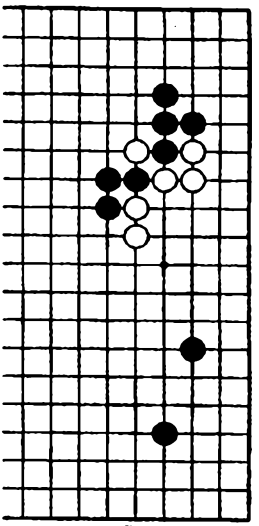
Поиск ходов типа 1 на Д.5 занимает немало времени, опыт помогает определить, где искать. Спасает тот фактор, что некоторые атакующие ходы встречаются достаточно часто, их можно рассматривать как стандартные варианты. Ниже приводятся пять наиболее распространённых.



Д7

Тэсудзи, уничтожающие глаз

Наиболее сильные атакующие ходы те, которые разрушают глазную форму групп соперника – это, в первую очередь, тэсудзи, уничтожающие глаз.



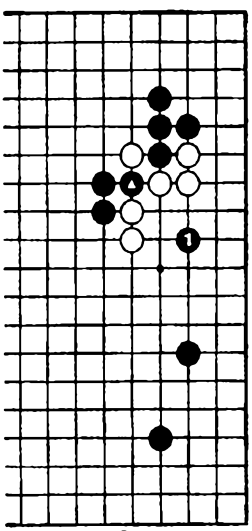
Д1

Д.1. Ход чёрных. Как атаковать белую группу? Ключевой пункт в этом случае хороший игрок должен видеть сразу же.

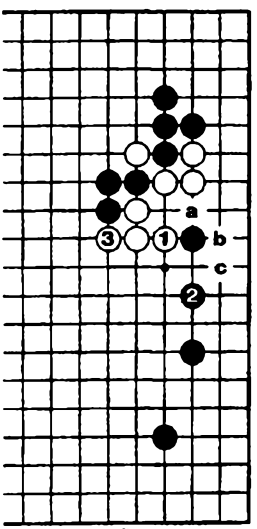
Д.2. Играя 1, чёрные занимают важнейший пункт. В сочетании с отмеченным камнем этот ход образует тэсудзи, уничтожающее глаз.

Д.3. Ход б.1 – стандартный ответ. Чёрные отпрыгивают 2, создавая трудности сопернику в получении базы. Ход б.«a» ничего не даёт, так как чёрные ответят в «b». Ход белых в «b» - ч.«c» - б.«a» – лучше, но на стороне только один глаз. Приходится убегать в центр: 3.

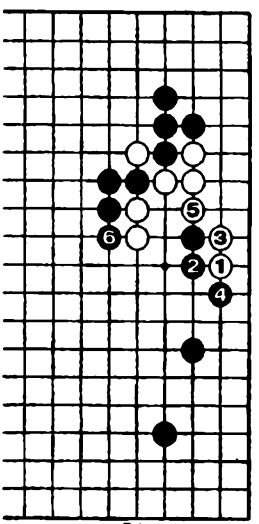
Д.4. Оки б.1 – возможный ход, но сомнителен, т.к. после 3, 5 жизнь белых не обеспечена, а чёрные успели сыграть в 6.



Д2



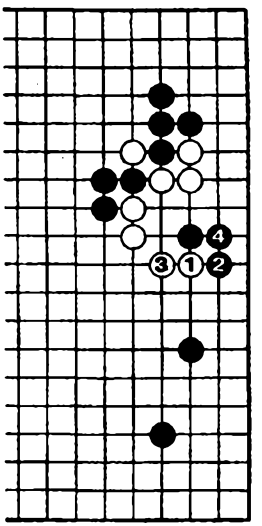
Д3



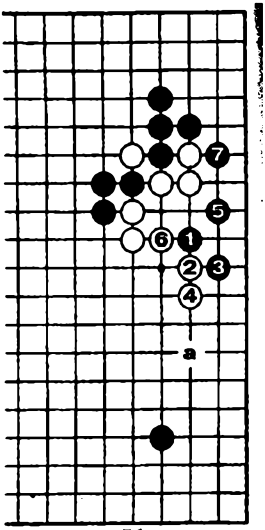
Д4

Д.5. Атака снаружи тоже сомнительна. После ханэцуги ч.2, 4 чёрные угрожают разрезанием. Белые не получили ни одного глаза на стороне.

Д.6. Однако при отсутствии камня в «а» ход б.2. становится эффективным. В ответ на ч.3 белые вытягиваются 4, чёрные соединяются 5, 7 (если белые попытаются разрезать, играя 6 на пункт ниже 7, то чёрные, отрезав, возьмут в плен белые камни), поэтому атака не пропала даром, но и позиция белых неплоха. При отсутствии камня чёрных в «а» вопрос, когда играть 1, становится важным. В любом случае, критическим пунктом для атаки является пункт 1.

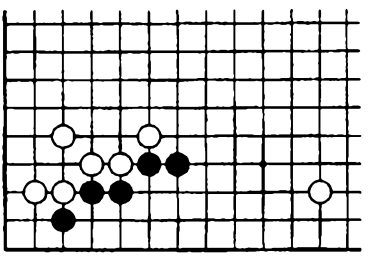


Д5

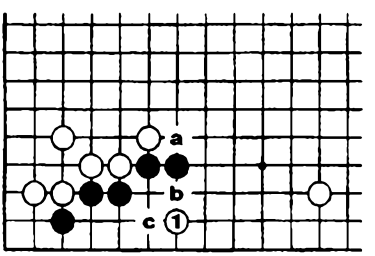


Д6

Д. 7. Позиции разные, а тэсудзи то же. Ход белых.


Д7

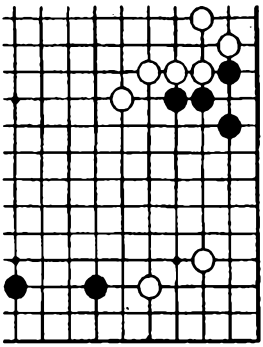
Д.8. Ход б.1 точен. И в этом случае вопрос выбора момента для этой атаки важен, так как в зависимости от положения на левой стороне и в центре белые могут предпочесть ход в «а». Но для атаки с нижней стороны надо делать ход 1. Чёрные отвечают в «b» или в «с», но даже заняв оба пункта, они получат лишь ложный глаз.



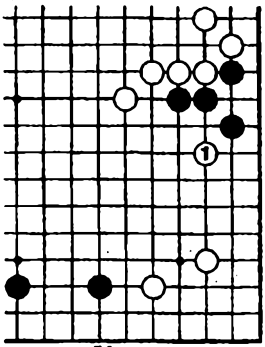
Д8

Антикосуми тэсудзи

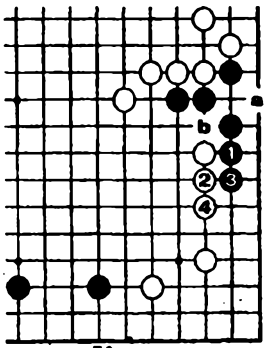
У косуми, как и у каждой формы, есть свои ключевые точки. Очень часто, заняв одну из них, делаешь форму группы соперника малопригодной для построения глаз. На рисунке показан ход б.1 – антикосуми тэсудзи.



Д1



Д2



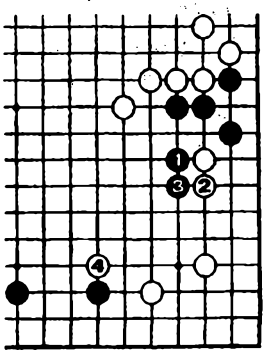
Д3

Д.1. Ход белых. Как атаковать чёрных на правой стороне?

Д.2. Классический пример антикосуми тэсудзи.

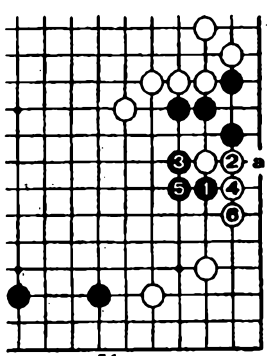
Д.3. Если чёрные ползут 1, 3, белые будут оттягиваться. Чёрные не могут получить больше одного глаза на стороне (например, ч.«а» - б.«b»), Вероятность того, что группа погибнет, велика.

Д.4. Если чёрные накрывают белых сверху, у белых появится возможность начать ходом 4 косвенную атаку. И в этом случае у чёрных только один глаз на правой стороне.



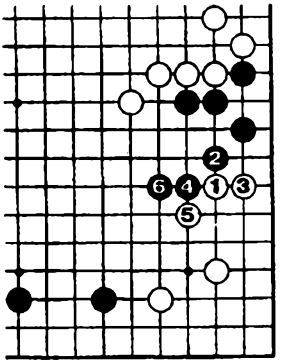
Д4

Д.5. Лучший, дающий, по крайней мере, больше всего влияния, ход ч.1 превращает в миаи пункты 2 и 3. Однако ответ 2...б оставляет чёрным только один глаз на стороне; последние вынуждены выбегать в центр, попадая под косвенную атаку, как на Д.4. Если чёрные играют 3 в 4, белые ответят в 3 - ч.«а» - б.5, и чёрная группа не сможет выжить.



Д5

Д.6. Предположим для сравнения, что белые атакуют более скромно: 1. Чёрные занимают в ответ ключевой пункт и им ничего не угрожает.



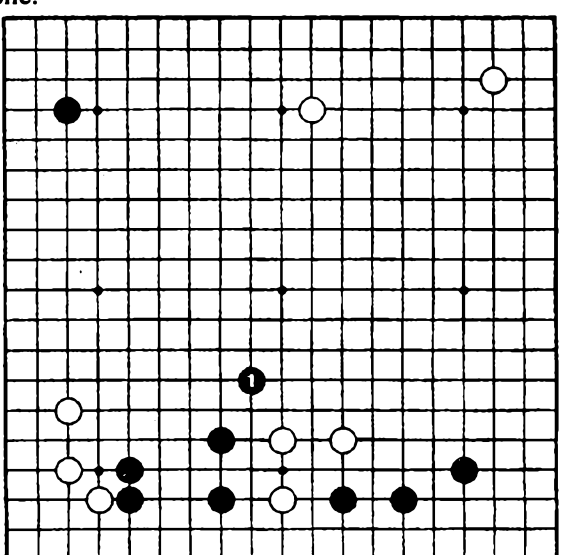
Д6

Атакуй кэймой

Данные ходы не имеют цели лишить соперника возможности построени глаз, атака кэймой служит, в основном, для направления бегства группы соперника в какую-нибудь сторону, для построения зон во время атаки или для того и другого одновременно.

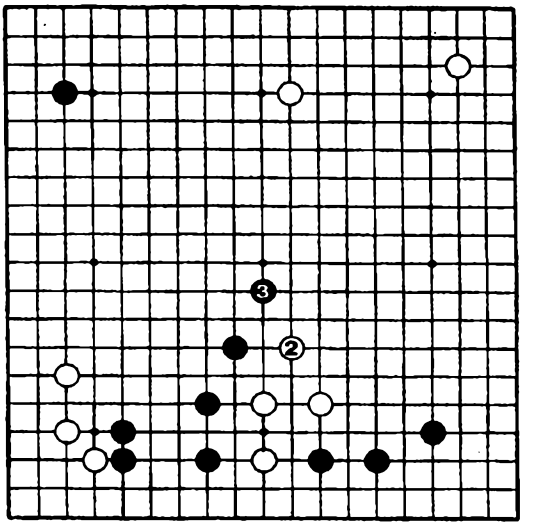
Д.1. Типичный пример атаки кэймой.

Этот ход сделали против Исиды Акиры в одной из партий, транслировавшихся по телевидению. Чёрные намерены заставить белых бежать в верхней стороне.



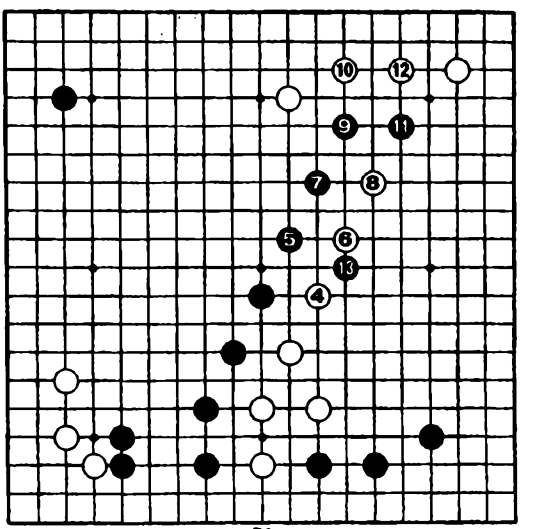
Д1

Д.2. Белые защитились **2**, но чёрные опять атакуют кэймой.



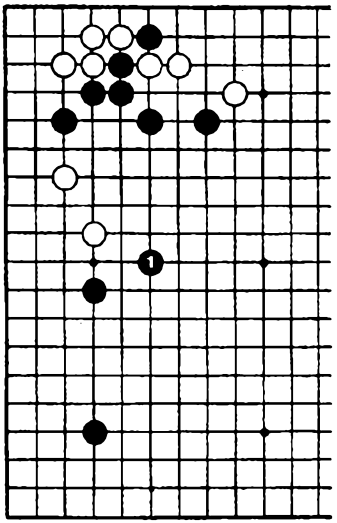
Д2

Д.3. Белые укрепились **4**, но чёрные ещё несколько раз применили атаку кэймой: **5, 7, 9**. Игра достигла верхней стороны – это было первоначальной целью чёрных; белые вынуждены защищаться **10, 12**. Основная белая группа стала слишком большой, чтобы её можно было атаковать целиком, поэтому чёрные разрезают **13** и начинается очень сложная борьба. Трудно придумать лучший пример атаки кэймой.



Д3

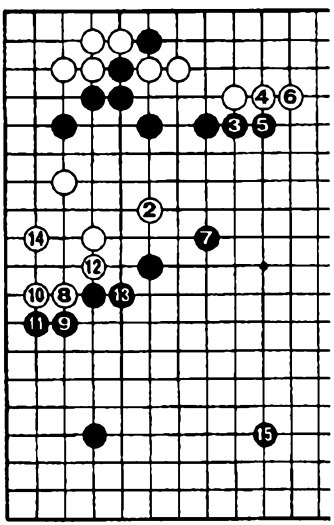
Д.4. На этой диаграмме приведён ещё один типичный пример атаки кэймой. У чёрных есть стенка вверху на левой стороне. Использовать её чёрные хотят, заставив белых бежать вдоль неё, поэтому они делают ход **1**, атакуя кэймой.



Д4

Д.5. Если белые пытаются выскользнуть **2**, чёрные проводят косвенную атаку **3**, **5**, а затем снова атака кэймой **7**.

Белые не могут вырваться, поэтому вынуждены выжить: **8**...**14**. Теперь их группа в безопасности, но у чёрных снаружи замечательная позиция, использовать которую можно для построения огромной зоны ходом **15**. Атака дала прекрасный результат.



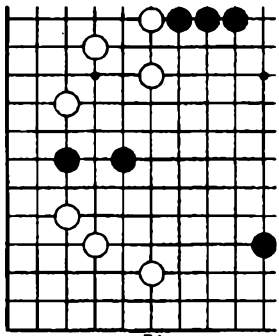
Д5

Боси

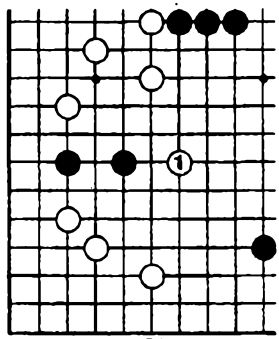
Если атака кэймой служит для преследования соперника, то цель боси – преградить ему путь.

Д.1. Ход белых. Как им атаковать два камня слева? Ответ должен быть очевиден.

Д.2. Белые накрывают чёрных: 1. Чёрные в западне – вырваться в центр они не могут. В следующей главе мы посмотрим смогут ли они выжить.



Д1

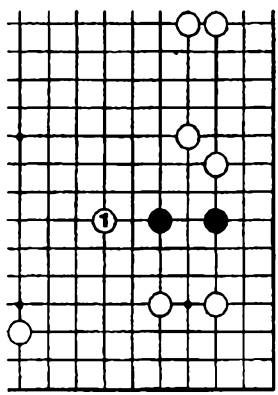


Д2

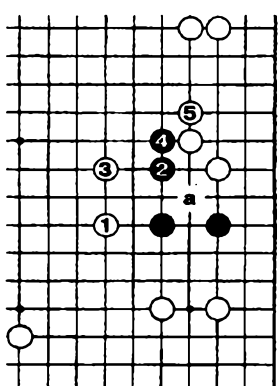
Д.3. Боси может быть эффективным даже тогда, когда соперника полностью зажать не удаётся, как в этом случае.

Д.4. Если чёрные пытаются убежать 2, белые ещё раз накрывают: 3. И хотя после 4 хода чёрные убежали, у них остаётся слабость в «а», да и вся группа достаточно слаба и остаётся под атакой.

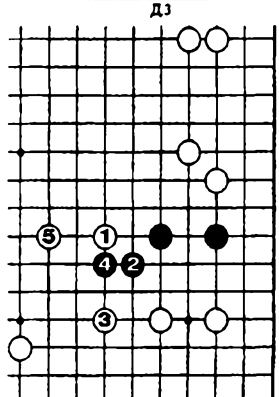
Д.5. Если чёрные направятся в другую сторону, белые получат возможность укрепить зону: 3; 5 – не выпускает чёрных из «прицела», т.е. вторжение в нижнюю правую зону белых невозможно.



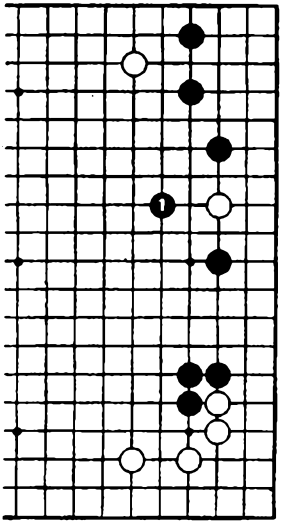
Д3



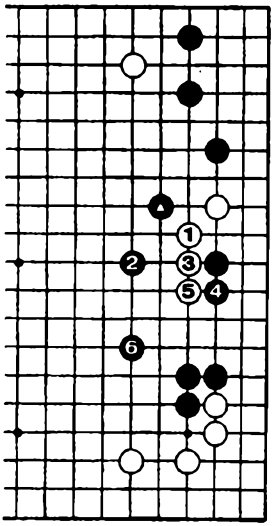
Д4



Д5



Д6

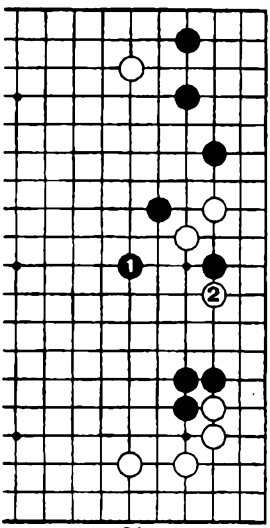


Д7

Д.6. Боси может быть применено и против одинокого камня. Могут ли белые убежать?

Д.7. На б.1 чёрные ответят 2; за боси следует атака кэймой. Если б.3, 5, то чёрные окружают их 6 ходом. Играя таким образом, белые могут и не убежать. Обратите внимание, что камень ▲ находится в критическом пункте формы белых.

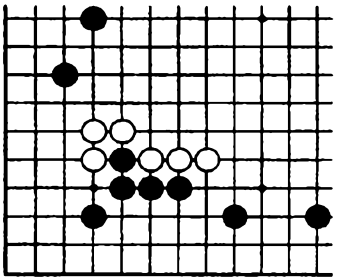
Д.8. На самом деле у белых есть спасительное тэсудзи 1, отдав один-два камня белые уйдут в центр, но чёрные получат территорию и продолжат атаку. Попробуйте рассмотреть варианты самостоятельно



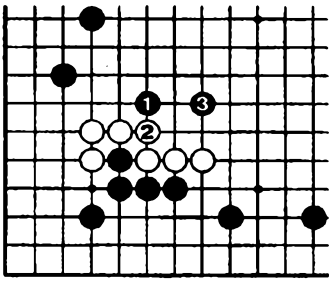
Д8

Кикаси в атаке

В заключение рассмотрим кикаси, использование которых достаточно разнообразно. Во-первых, кикаси наносят для того, чтобы испортить форму соперника, как в следующем примере.



Д1



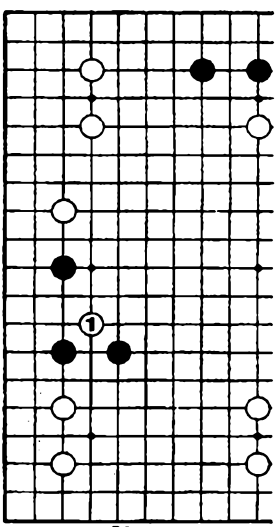
Д2

Д.1. Ход чёрных. Как атаковать белую группу?

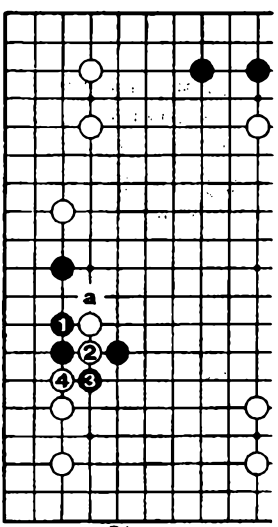
Д.2. Нодзоки ч.1 – кикаси. Белые должны соединяться, а чёрные прыгают 3. Форма белых с пустым треугольником достаточно плоха – это прямой результат обмена: 1 - 2. У чёрных есть возможность для прекрасной атаки.

Д.3. Против популярной формы никкенбираки с поддержкой иккен-тоби, кикаси 1 делается довольно часто. В этом случае основная цель не испортить форму группы соперника, а посмотреть, как он соединится.

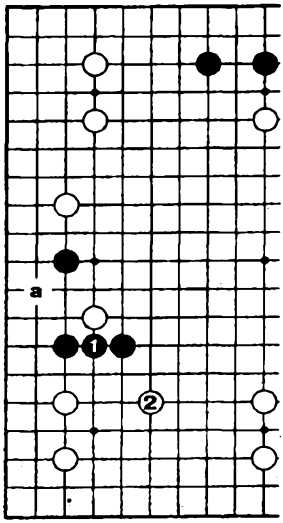
Д.4. В данном случае на ч.1 белые могут немедленно разрезать. Ситё в «а» не проходит, значит у чёрных нет хорошего продолжения. Защитить камни на левой стороне значит позволить белым построить большую зону внизу.



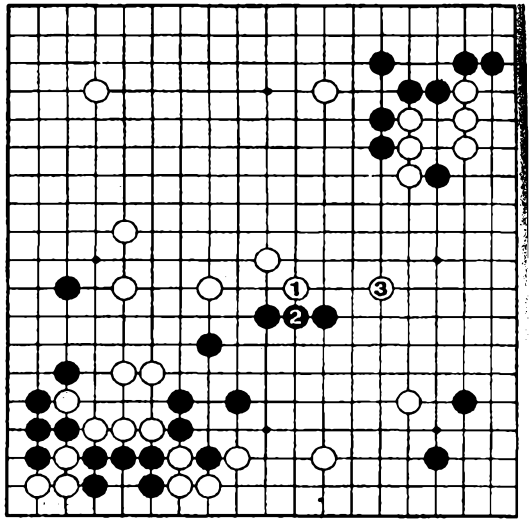
Д3



Д4



Д5

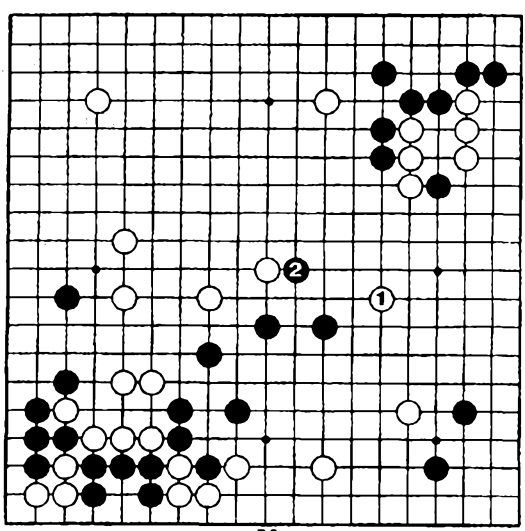


Д6

Д.5. Поэтому чёрные соединяются 1, вызывая ответ б.2. А раз чёрные соединились, а не сделали ход 1 на Д.4, то им грозит атака в «а».

Д.6. Часто встречаются случаи, когда первый ход атаки – кикаси, а второй – основной. Два примера мы уже привели, рассмотрим третий. В данном случае кикаси 1 необходимо, чтобы зажать чёрную группу. Белые продолжают 3, строя зоны вверху и справа. Ход 3 основной, но и кикаси 1 не менее важно.

Д.7. Если белые сразу атакуют 1, пропустив кикаси, чёрные прорываются 2. Теперь политика белых имеет гораздо меньше шансов на успех.

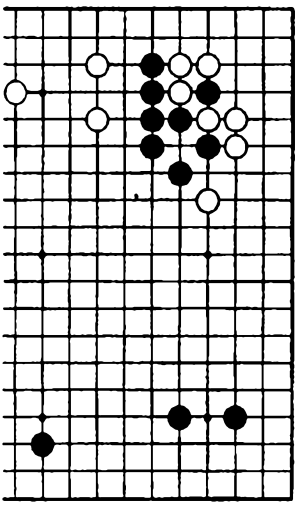


Д7

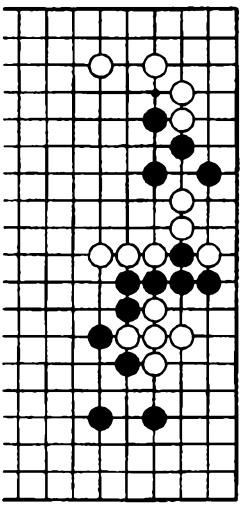
На этом мы закончим изучение стандартных атакующих ходов; попробуйте решить следующие задачи.

Задачи

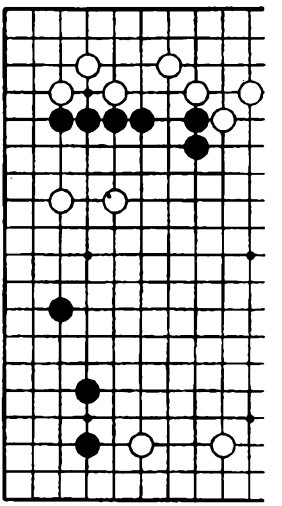
Десять приведённых задач требуют применения изученных на предыдущих страницах атакующих ходов. Последние иногда встречаются самостоятельно, а иногда объединены. Например, атака кэймой является одновременно антикосуми тэсудзи. Ответы даются ниже. Решая задачу, не забывайте, что выбранные Вами ходы должны быть не только тактически, но и стратегически верны, т.е. должны атаковать в верном направлении. В нескольких задачах встречается борьба слабыми группами, в этих случаях направление атаки особенно важно.



№1



№2



№3

Задача №1. Ход белых.

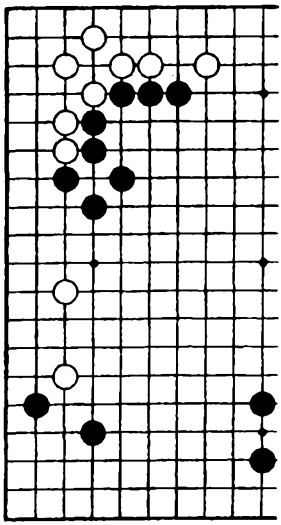
Несмотря на поннуки, чёрная группа вверху подвержена атаке.

Задача №2. Ход чёрных.

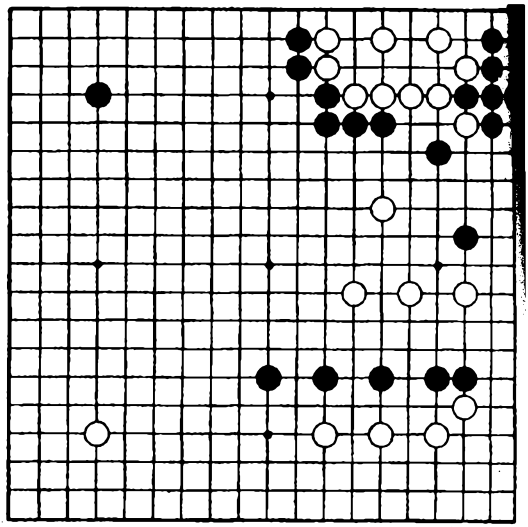
Объект атаки в данном случае – белая группа на середине правой стороны.

Задача №3. Ход чёрных.

Как правильно атаковать два белых камня на левой стороне?



№4



№5

Задача №4. Ход чёрных.

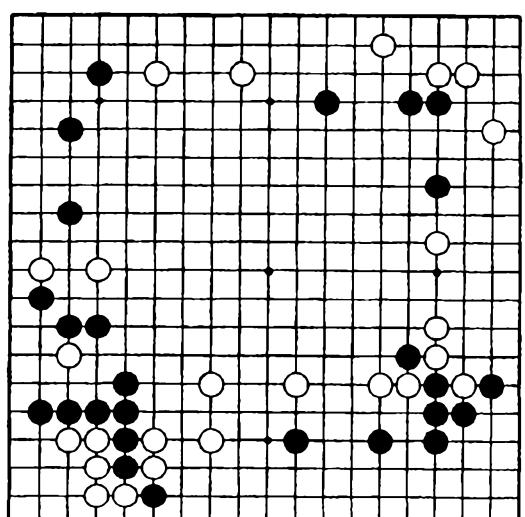
Найти способ атаки двух камней на левой стороне.

Задача №5. Ход чёрных.

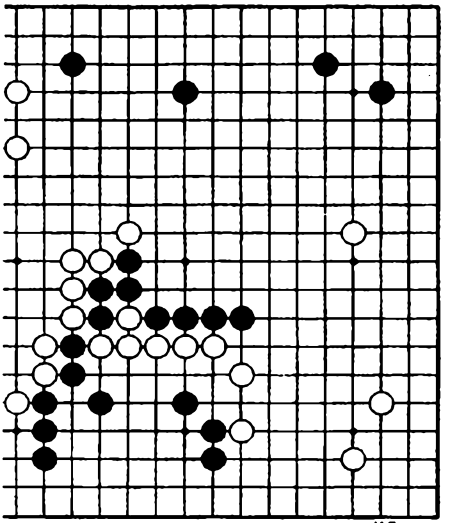
Как атаковать большую группу белых из четырёх камней на правой стороне?

Задача №6. Ход белых.

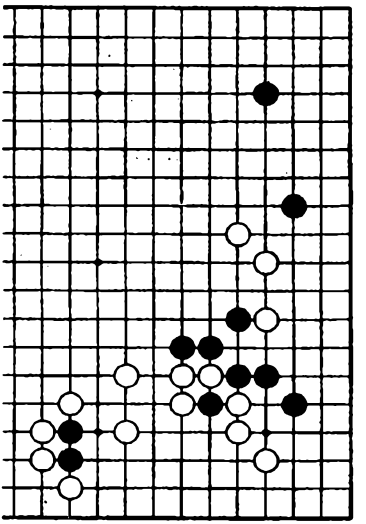
Как атаковать группу чёрных в правом верхнем углу?



№6



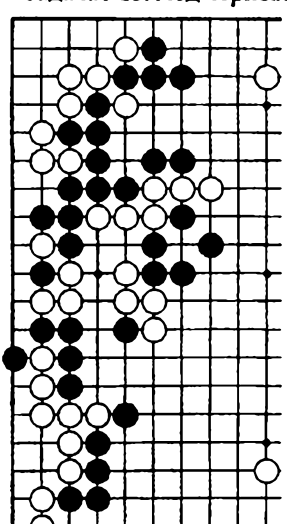
№7



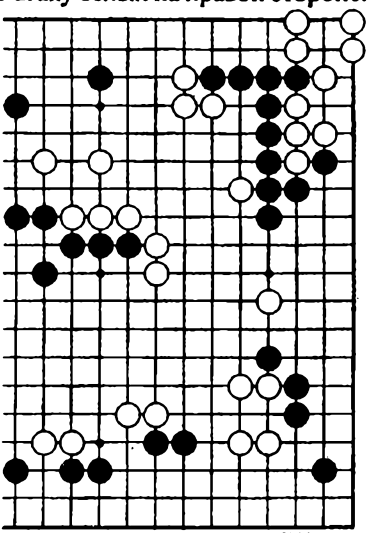
№8

Задача №7. Ход белых. Найдите атаку на группу в центре.

Задача №8. Ход чёрных. Найдите лучшую атаку белых на правой стороне.



№9



№10

Задача №9. Ход белых. На доске два объекта для атаки. Как атаковать большую чёрную группу в левом нижнем углу?

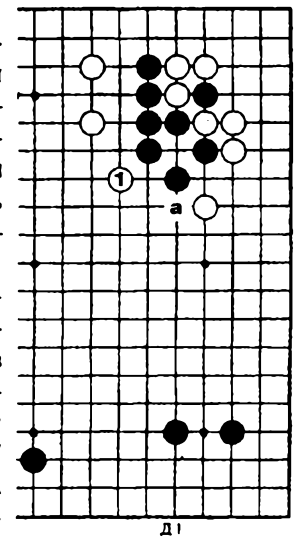
Задача №10. Ход белых. Нужно атаковать чёрную группу вверху справа.

Ответы

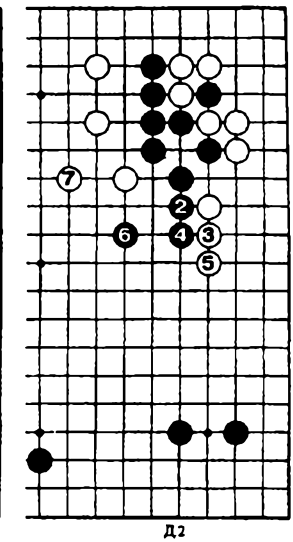
Ответ к задаче №1

Д.1. Ход б.1 – комбинация атаки кэймой и антикосуми тэсудзи – попадает как раз в критический пункт формы чёрных. Не отвечать чёрные не могут – угрожает б.«а».

Д.2. Чёрные выбегают 2...6, позволяя белым получить зону в важной области – против симари в нижнем правом углу. Ходом 7 укрепляется зона на верхней стороне и подготавливаются предпосылки для продолжения атаки.



Д1



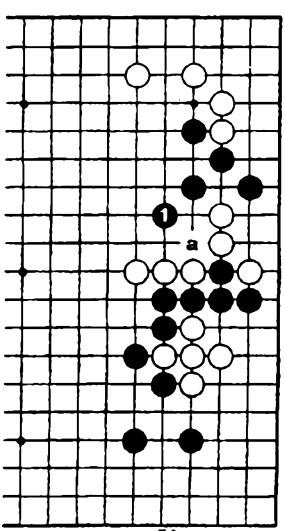
Д2

Ответ к задаче №2

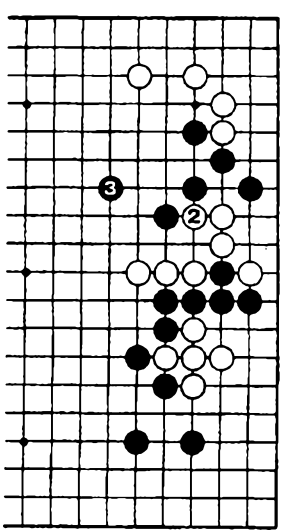
Д.3. Ход, который даст чёрным преимущество в борьбе слабыми группами – тэсудзи, крадущее глаз.

Появляется угроза разрезания в «а», чего белые не могут позволить.

Д.4. Белые защищаются 2 – они не могут избежать пустого треугольника, а чёрные играют 3, получая явно лучшую форму.



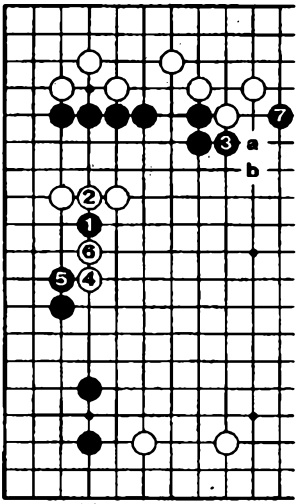
Д3



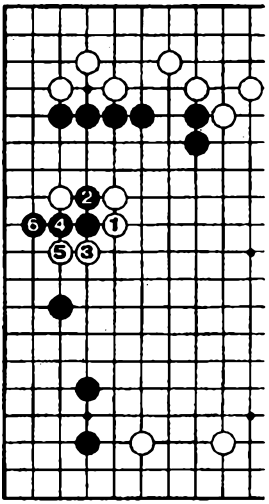
Д4

Ответ к задаче №3

Д.5. Нодзоки ч.1 – обычное кикаси. Если белые соединяются, то чёрные начинают косвенную атаку 3 ходом. Если белые продолжат в «a», чёрные ответят в «b», после чего группа на левой стороне окажется в опасности. Поэтому белые защищаются, позволяя чёрным занять важнейший пункт 7.



Д5



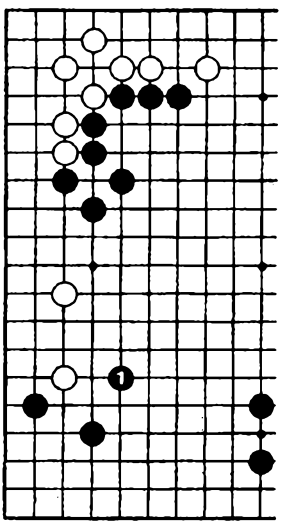
Д6

Д.6. Если белые не согласятся на вариант Д.5, играя сверху, результат окажется ещё хуже. Всё-таки соединение 2 на Д.5 необходимо.

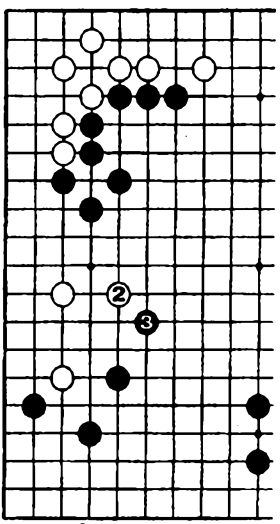
Ответ к задаче №4

Д.7. Данная позиция просто предназначена для хода ч.1, являющийся атакой кэймой и боси одновременно. Этим ходом расширяется зона на нижней стороне, а группа белых должна убегать прямо на сильную группу соперника. Ход ч.1 достигает как раз тех целей, которые определяют удачную атаку.

Д.8. Если белые защитятся 2, то чёрные в прежнем направлении продолжат атаку кэймой.



Д7



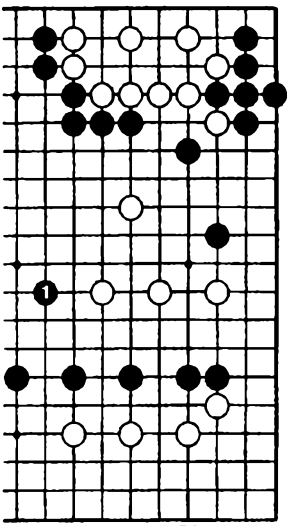
Д8

Ответ к задаче №5

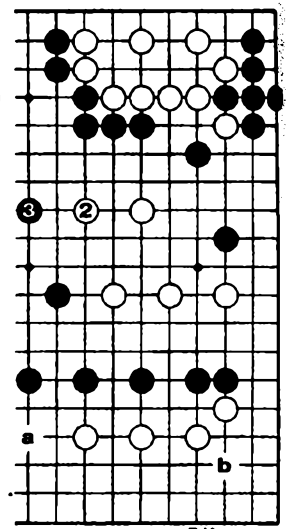
Д.9. Лучший ход – боси ч.1. Позиция возникла из борьбы слабыми бегущими группами.

Ходом 1 чёрные укрепляют свою группу, атакуя одновременно группу соперника.

Д.10. Если б.2, то чёрные ещё раз накрывают группу соперника. Теперь, кроме забот о своей группе, белые должны думать о зоне чёрных в левой верхней части доски, которая может стать просто огромной после распространения на левой стороне.



Д9



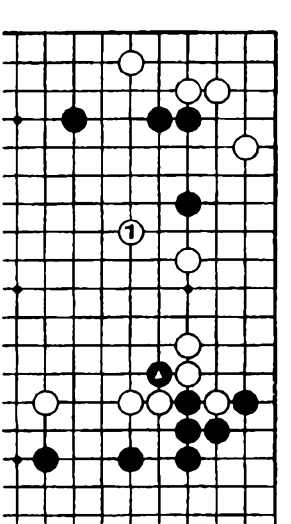
Д10

Чёрные угрожают также ходами «a» и «b» на нижней стороне. Судьба партии практически решена.

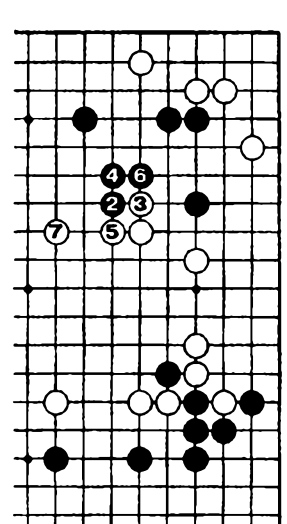
Ответ к задаче №6

Д.11. Атака каймой – правильное направление игры. Атакуя группу наверху, белые не только лишают соперника возможности использовать камень △, но и строят приличную зону в центре доски.

Д.12. Если чёрные защитятся 2, белые играют 3, 5 в сэнтэ, расширяя затем зону в центре ходом 7.



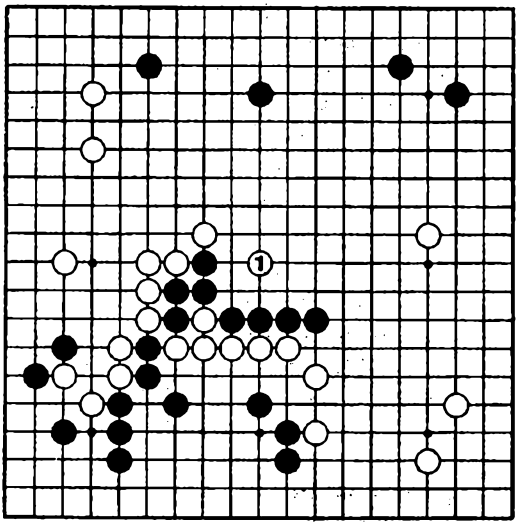
Д11



Д12

Ответ к задаче 7

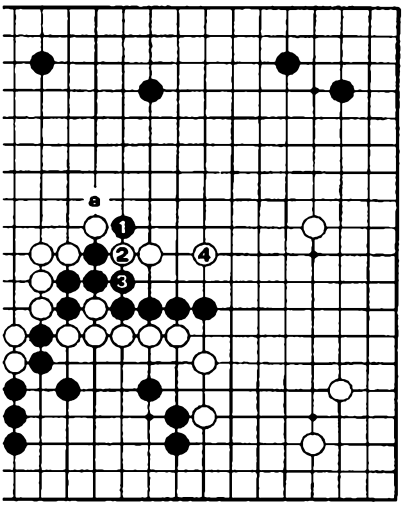
Д.13. И в этом случае лучший ход – тэсудзи, крадущее глаз, ключевой пункт формы чёрных. Если белые сыграют по-другому, чёрные сыграют в 1 сами, получив хорошую форму.



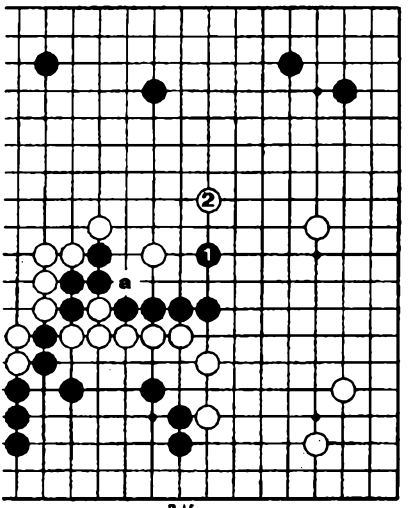
Д13

Д.14. Перед соединением чёрные играют ханэ 1 (если сыграть 1 после 3, белые могут ответить в «а»), но несмотря на наличие разрезающего камня 1 позиция чёрных плоха – ходом 4 белые занимают ещё один ключевой для группы соперника пункт.

Д.15. Если чёрные выпрыгивают 1, белые накрывают 2. Чёрные могут выжить, но полученная белыми сила в центре, где ходом в «а» они съедают четыре камня, делает зону чёрных на верхней стороне открытой для вторжения.



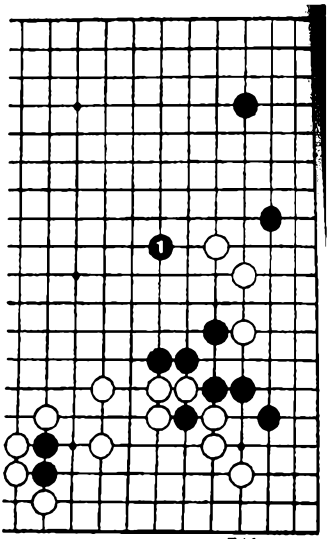
Д14



Д15

Ответ к задаче №8

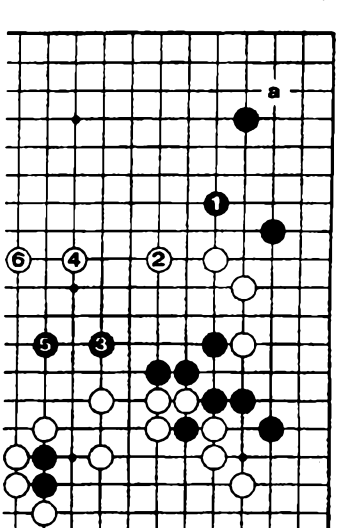
Д.16. Ключевым пунктом в данной борьбе бегущими группами является боси 1, с помощью которого чёрные защищают свою группу и атакуют группу соперника. Чтобы убедиться в правильности этого хода, приведём два неверных варианта.



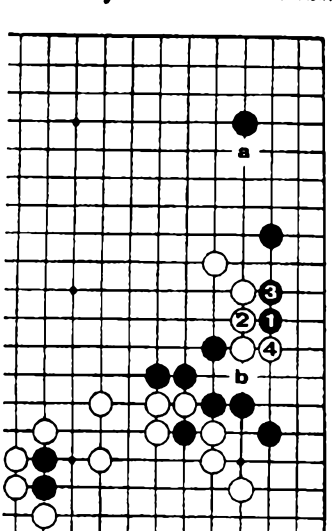
Д.16

Д.17. Предположим, чёрные атакуют 1. Белые убегают 2, заставляя чёрных спасаться 3. Белые гонят и дальше соперника вдоль крепкой позиции на нижней стороне. Камни чёрных не оказывают давления на крепкую группу внизу, тогда как белые последними ходами получили влияние против неразыгранной верхней стороны. Кроме того, остаётся угроза вторжения в правый верхний угол ходом «а». Планы чёрных потерпели крах.

Д.18. Ещё один нежелательный вариант: кикаси 1. Ходами 2, 4, белые ослабляют. чёрную группу; кроме того, позиция чёрных подвержена косвенной атаке ходом в «а». Играть 3 в 4 чёрные не могут из-за ответа в «b».

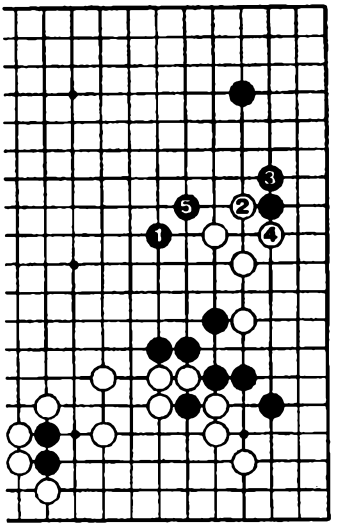


Д.17



Д.18

Д.19. Вернёмся к правильному ходу – боси. Эта позиция из партии Исиды Акиры. Соперник защитился 2, 4, что позволило чёрным сыграть антикосуми тэсудзи. В результате у чёрных сильная позиция в центре и преимущество на доске в целом.

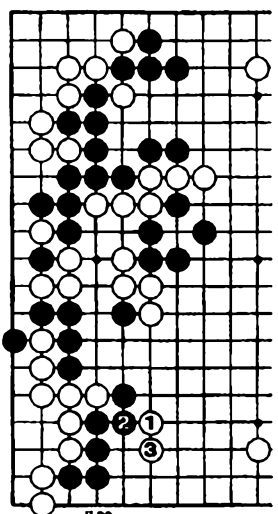


Д19

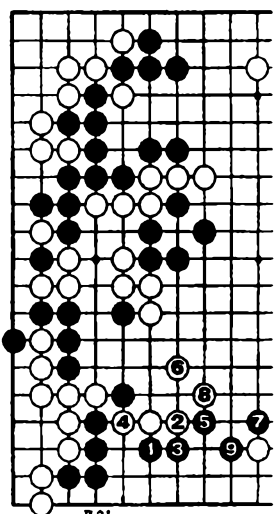
Ответ к задаче №9

Д.20. Лучший способ атаки – кикаси 1. Если чёрные соединятся, сагари б.3 не даёт чёрным построить глаза. Спасаясь, надо убегать, за счёт чего белые могут построить большую зону в центре.

Д.21. Чёрным, наверное, стоит защищаться 1, 3, позволяя белым разрезать 4. Жертвуя половину группы, чёрные всё-таки получают некоторую поддержку для второй части. Однако позиция белых в центре очень симпатична, не говоря уже о двадцати пяти очках, полученных за счёт пленения группы соперника. Ход 8 необходим для защиты от хода чёрных между камнями 6 и 2.

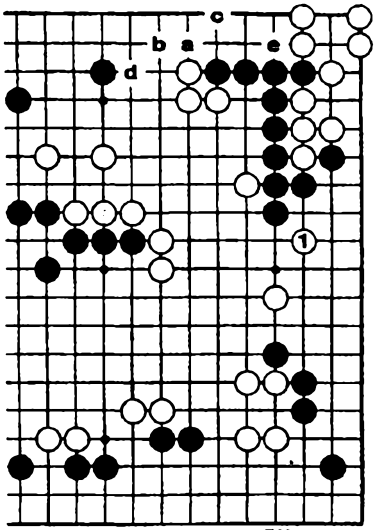


Д20

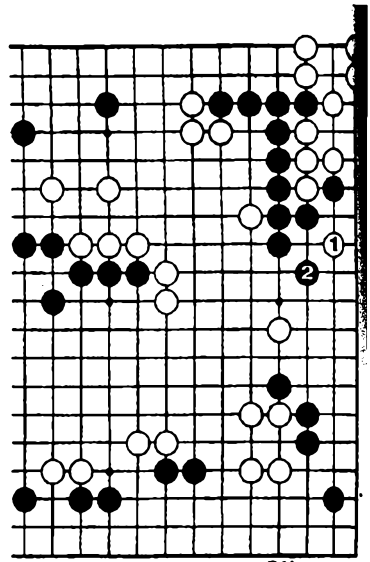


Д21

Ответ к задаче №10



Д.22

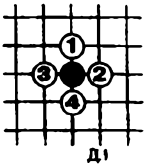


Д.23

Д.22. Антикосуми б.1 – тэсудзи, самый сильный ход. После этого пути выжить у чёрной группы не видно. На верхней стороне можно, построить только один глаз в готэ (ч.«а»...«е»), но получить второй глаз в сэнтэ, кажется, невозможно.

Д.23. Кикаси б.1 в данном случае следует избегать, так как вместо соединения чёрные сыграют 2. Это угрожает соединением с группой на правой стороне; шансы выжить у чёрной группы значительно выросли.

ГЛАВА IV
ЗАЩИТА

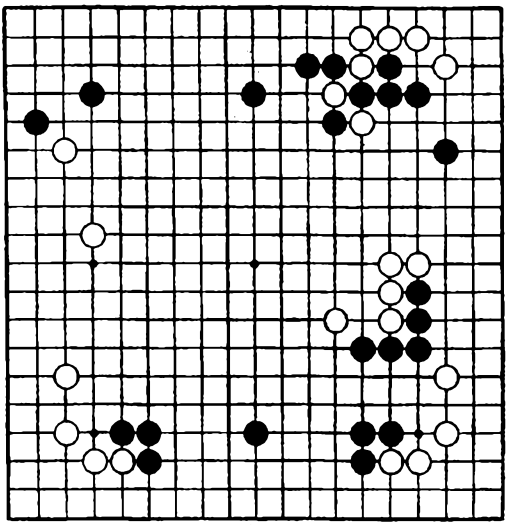


Д1

После подробного изучения вопросов стратегии и тактики атаки, посмотрим на проблему с другой стороны, с точки зрения обороняющегося. Места для этого потребуется меньше, основные мысли мы изложим в одной главе. Одна из причин этого в том, что защищаться проще, чем атаковать. Поясним это на простейшем примере – атаке и защите одинокого камня (Д.1). Для того, чтобы его съесть потребуется четыре хода, а для защиты – только один, например, ход в **4** в ответ на **3**.

Выскочить легче, захватить в плен сложнее. Съесть группу, состоящую из нескольких камней, ещё более трудная задача. Поэтому и необходимы двойная и косвенная атака. В Го предпочтение отдаётся тому, кто защищается. Из сказанного кое-кто может сделать вывод, что можно пренебрегать вопросами защиты, оставляя неукреплёнными не слишком большие слабости ради настойчивого движения вперед. В некотором смысле это здравая идея – защита менее продуктивна, чем наступление; постоянно защищающийся многое теряет. Но мы уже привели немало примеров, когда атакующий получает очки или другие преимущества, не убивая атакуемую группу. Такие «побочные эффекты» нельзя не учитывать.

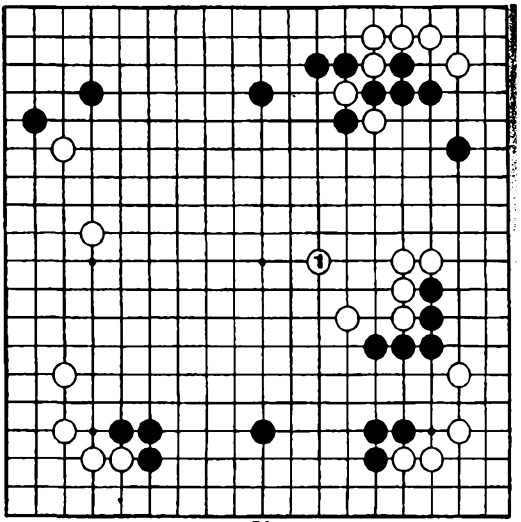
Одна из главных отличительных особенностей игры профессиональных игроков как раз и заключается в том, что они ликвидируют свои слабости; при этом часто создаётся впечатление, что защищаться было не обязательно.


Д2

Д.2. Эта позиция встретилась во втором розыгрыше Мэйдзин (лига) в партии между Го Сэйгеном и Китани Минору. Ход белых (Китани). Следует ли им вторгаться в зону чёрных в верхней части доски или, может быть, стоит попытаться разрушить более крепкую зону на нижней стороне, или расширять свою область слева? Что бы сделали Вы?

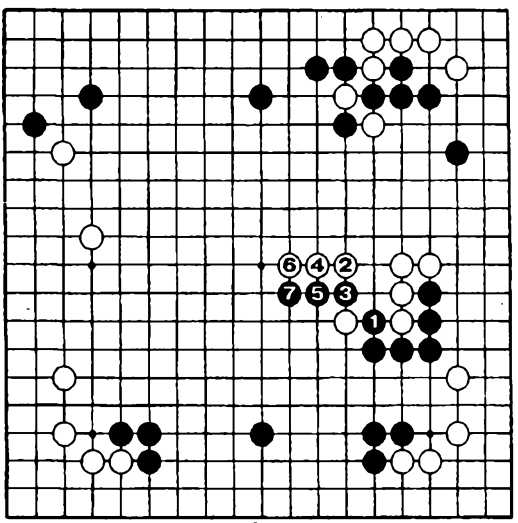
Д.3. Китани сыграл б.1.

Этот ход не кажется большим. Он не разрушает зон соперника, не приносит прибыли, его влияние распространяется в ничейной области. Почему же, профессиональный игрок 9 дана пошёл таким образом?



Д3

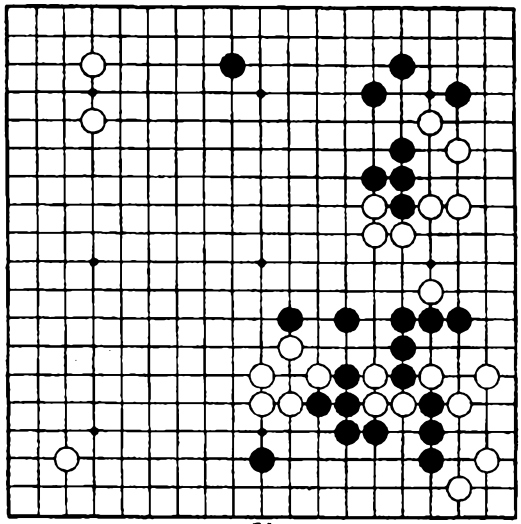
Д.4. Ответ становится ясен, если предположить, что белые не защитятся, позволяя чёрным начать атаку: 1,3. Получается классический пример расширения своей зоны на нижней стороне за счёт атаки группы, находящейся в другом районе доски. Чёрные очень удачно используют силу своих камней сверху, заставляя бежать вдоль них группу соперника. Конечно, группу чёрные не убивают, но, получив на нижней стороне пятьдесят очков территории, они в этом и не нуждаются - на доске уже стоит выигрыш. В свете изложенного, ход б.1 на Д.3 заслуживает внимания, но позицию можно проанализировать и глубже. Оценим сначала баланс территории. У белых – гарантированные очки в трёх углах и неплохие перспективы на левой стороне. Это значит, что вторгаться немедленно нет необходимости, можно потратить время на защиту. С другой стороны, если появится всё же необходимость вторжения на нижнюю или верхнюю сторону, камень 1 обеспечит некоторую поддержку.



Д4

Д.5. Эта позиция из партии Такагава (чёрные) – Саката. Ход белых.

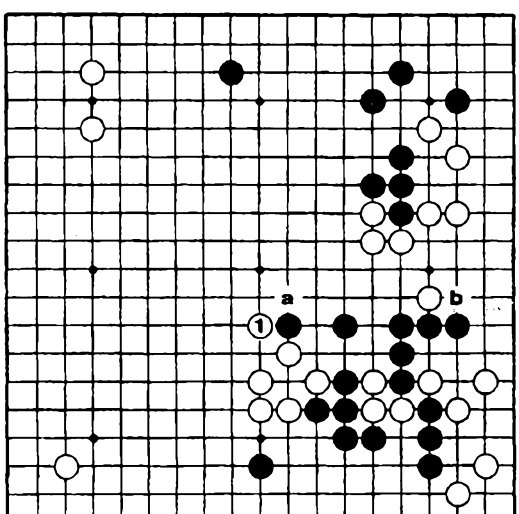
На доске стоят две слабые группы белых; кажется, что для Сакаты, известного своим умением выпутываться из трудных ситуаций, время защищаться ещё не пришло. Он, наверняка, сыграет на левой стороне или попробует уменьшить зону чёрных на верхней...



Д5

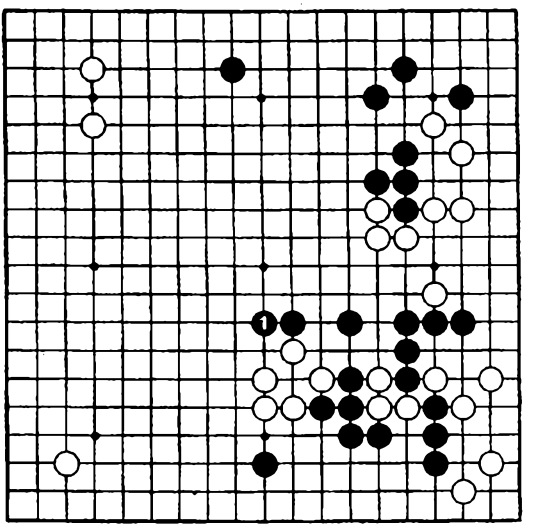
Д.6. Но Саката не сделал ничего похожего. Он укрепил несколько камней в центре, планируя защитить и группу на правой стороне ходом в «b», если чёрные ответят в «a».

Ход б.1 не принадлежит к той группе защитных ходов, делать которые стыдно. Это – важнейший на доске пункт, определяющий баланс влияния и играющий важную роль в развитии событий на нижней, левой и верхней сторонах. Сила камня 1 впечатляет, хотя основная его цель – защита.



Д6

Д.7. Если чёрным удастся сделать ход 1, это станет атакой и пяти камней соперника внизу, ключевой пункт которых (антикосуми тэсудзи) окажется занятым, и большой группы на правой стороне. Конечно, белым удастся спасти обе группы но обеим придётся выкарабкиваться, а во время этой борьбы о чём-то ещё думать не придётся. Да и самому не очень-то приятно, когда тебя серьёзно атакуют – посмотрите на выражение лица игрока, группа которого находится на волосок от пленения: губы плотно сжаты, брови насуплены, в глазах затаился страх. Гораздо проще поберечь свои нервы, своевременно защитившись от угрозы, как сделал Саката на Д.6.

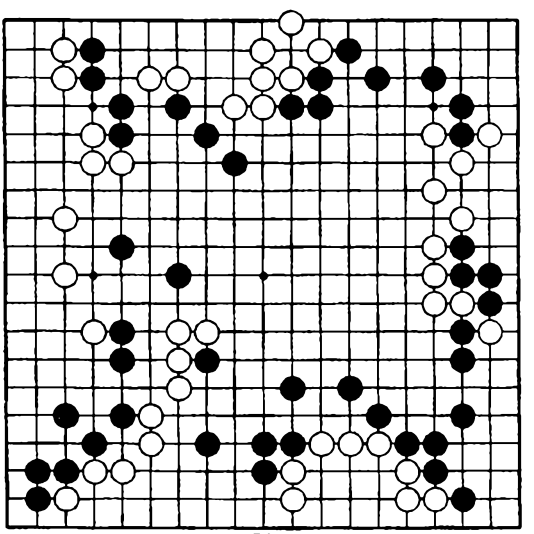


Д7

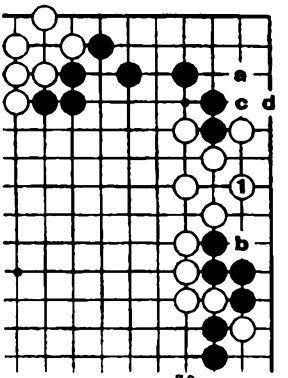
Д.8. Это позиция из партии за титул Хонинбо; белыми играл Исида Ёсио, чёрными – Рин Кайхо.

Ход белых.

Вы уже догадались, конечно, что следующий ход будет защитным, но всё равно, может быть, удивитесь, увидев его.

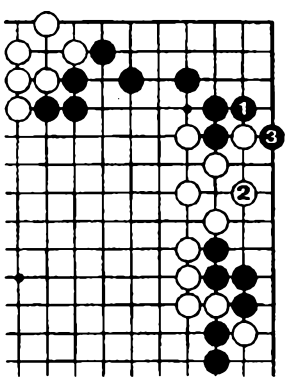

Д8

Д.9. Исида сыграл 1. Первое ощущение: этот ход – ошибка, белые пошли в собственную территорию. Тем не менее этот ход верен. Обратите внимание, во-первых, что именно он (и никакой другой) гарантирует группе белых на правой стороне полную безопасность. Во-вторых, у белых есть ещё одна слабая группа внизу слева, поэтому защита 1 предотвращает двойную атаку. В-третьих, ход б.1 не маленький с точки зрения приносимых им очков: белые могут прыгнуть («a») в угол соперника и сыграть в сэнтэ в «b». Ход 1 значительно лучше игры в большой, но практически нейтральной области в центре.



Д9

Д.10. Предположим, что чёрные первыми сыграют в этой области. Ответ б.2 лучший, но чёрные наносят атэ 3. Сравните с ходами: ч.«c» - б.«d» на Д.9. Опасность остаться без двух глаз после хода ч.1 в 2 – ещё один аргумент в пользу раннего хода в ключевой пункт.



Даже профессиональные игроки высших данов делают защитные ходы, как в приведённых примерах, и побеждают (белые выиграли все три партии). Значит в своевременной ликвидации слабостей не может не быть глубоко верной идеи. Подобные ходы сказываются на балансе влияния: защитившись, Вы усиливаетесь и получаете возможность спокойно переключиться на другое место доски. Оставляя группы слабыми, Вы вынуждены играть далеко от них; приходится себя ограничивать, чтобы не попасть под серьёзные угрозы. В книге атака предшествует защите, в жизни обычно бывает наоборот. Сначала защититесь, убедившись, что Ваши группы крепкие, а затем уверенно атакуйте на основе преимущества во влиянии – вот основная стратегия Го.

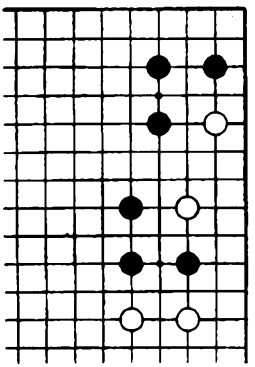
Особенной техники ранняя защита не требует, для этой цели обычно используется иккен-тоби (прыжок через пункт), ханэ, ноби (удлинение).

Вывод: идеальный случай – защищаться вовремя, а не стремиться демонстрировать своё мастерство выживания. Но каждый игрок Го твёрдо знает, что полностью избежать риска невозможно. Го – игра многогранная, сложная; для того, чтобы выжать максимум из позиции, иногда требуется действовать совсем рядом с границей, отделяющей жизнь от смерти. Поэтому следующей темой книги станут принципы и тэсудзи для защиты.

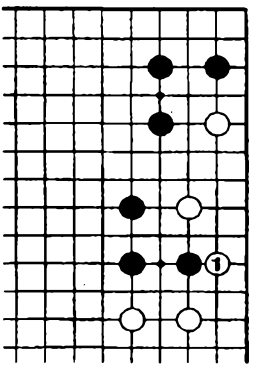
Защищайся вплотную

В предыдущей части отмечалось, что эффективная атака обычно проводится издали. Логично предположить, что для целей противоположных должны использоваться и противоположные средства. Эта мысль окажется верной: игра вплотную в большинстве случаев – самый эффективный способ защиты в критических ситуациях.

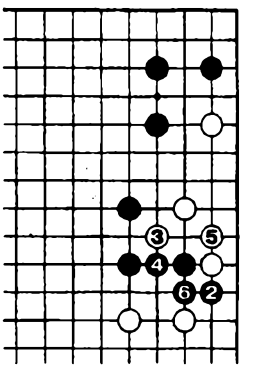
Рассмотрим несколько стандартных ситуаций, а затем приведём примеры из партий профессиональных игроков.



Д1



Д2



Д3

Д.1. Ход белых. Как защищать два камня в верхней части правой стороны.

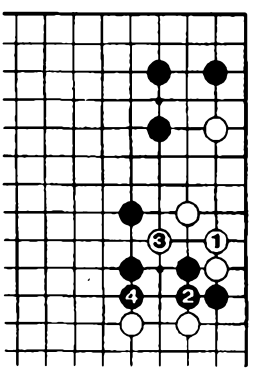
Д.2. Цукэ б.1 – тэсудзи. Этот ход угрожает соединением; чёрные должны играть ханэ сверху или снизу.

Д.3. Если ч.2, то б.3 – кикаси, а затем вытягиваются 5. Чёрные вынуждены соединяться 6. Порядок ходов в данном случае немаловажен.

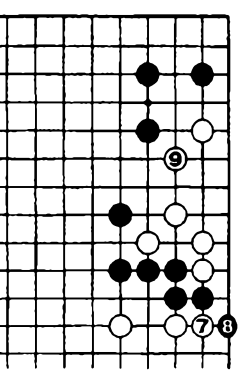
Д.4. Если белые сначала вытягиваются, то в ответ на кикаси чёрные ставят «бамбу», получив хорошую форму.

Д.5. Продолжая Д.3, белые играют 7 в сэнтэ, а затем выживают 9.

Камень 8, конечно, наносит некоторый ущерб позиции белых на нижней части правой стороны, но такую цену нетрудно заплатить.

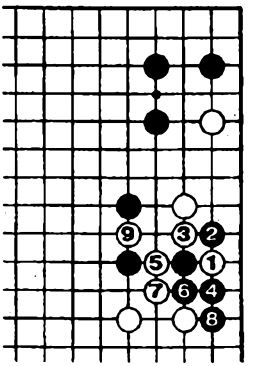


Д4

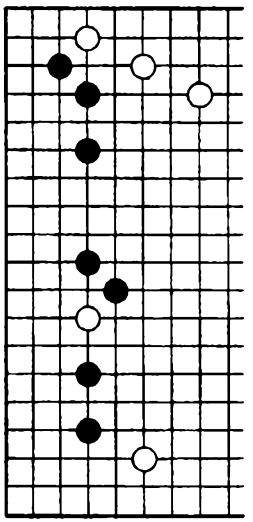


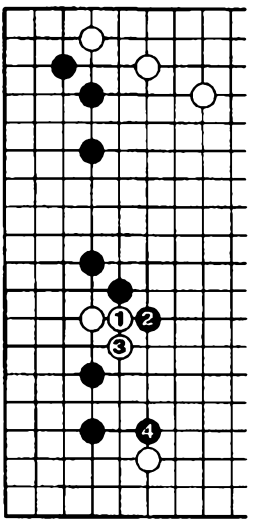
Д5

Д.6. Если чёрные играют ханэ 2 сверху, белые соединяются 3...7. В результате соперники разрушили зоны друг у друга, но теперь позиция чёрных хуже, так как их камни разрезаны, а у белых соединены. Чёрным не следует играть столь решительно, лучше избрать путь Д.3 и Д.5.

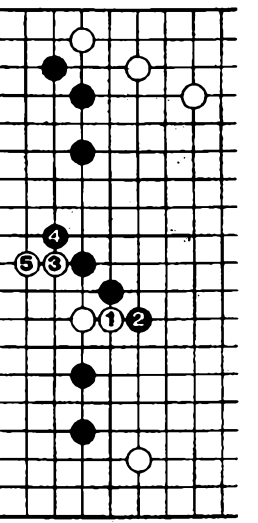


Д6


Д7



Д8



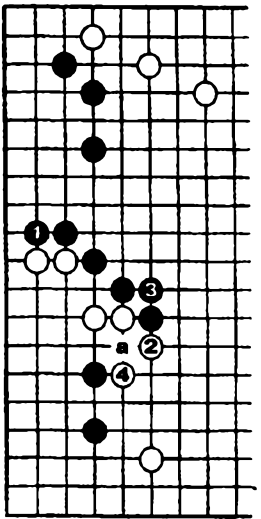
Д9

Д.7. Данная позиция может возникнуть в игре на форе. Как белым защищать камень, которым они вторглись в зону соперника?

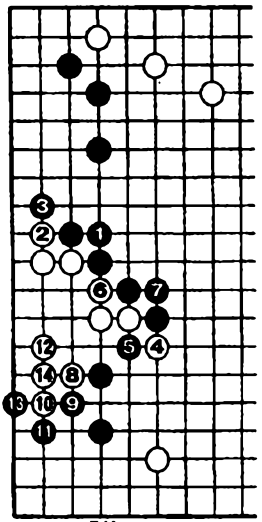
Д.8. Играя 1, 3 белые попадают под двойную атаку после ч.4. Сохраняя группу на левой стороне, придётся пожертвовать камень на нижней. Такая защита не очень успешна. Ход 1 правильный, а 3 – слишком медленный.

Д.9. Правильным способом защиты было бы цукэ 3. После ханэ ч.4 белые удлиняются 5. Комбинация цукэ-ноби часто применяются для защиты.

Д.10. Если чёрные блокируют 1, белые легко выскакивают 2, 4. Этот результат сильно отличается от Д.8. Форма белых намного лучше, угол чёрных начинает казаться слабым. Если чёрные пойдут 3 в «а», белые разрежут в 3 и вырвутся, захватив какие-нибудь камни. Вам будет полезно рассмотреть варианты самостоятельно.

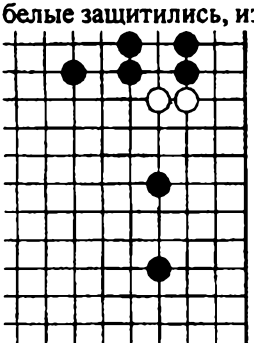


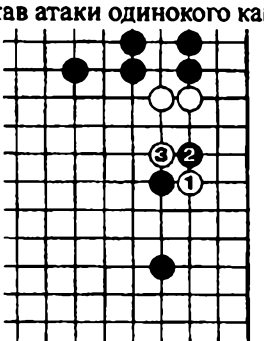
Д.10



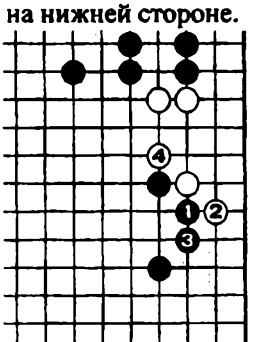
Д.11

Д.11. Лучшим для чёрных является соединение 1. Это даёт возможность разрезать 5 в ответ на ханэ 4, но белые выживают, сохранив шансы использовать слабости окружающих групп соперника. Обратите внимание: белые защитились, избежав атаки одинокого камня на нижней стороне.


Д.12



Д.13

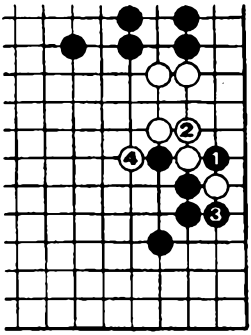


Д.14

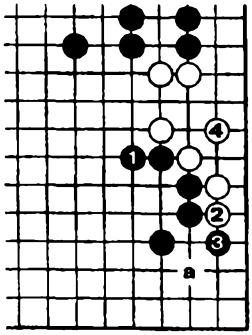
Д.12. Как белым позаботиться о своих двух камнях на правой стороне? Начинать надо с того же тэсудзи.

Д.13. Белые играют вплотную к камню чёрных и в ответ на ханэ идут на взаиморазреание. Существует очень много продолжений – позиция гибкая – белые могут потерять один или два камня, но чёрным не удастся взять в плен группу целиком. Начав 2 ходом борьбу, чёрные на самом деле обеспечили защиту группе соперника.

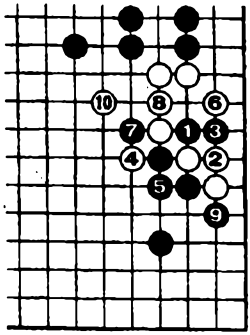
Д.14. Ханэ 1 с другой стороны лучше для чёрных. Белые отвечают двумя ханэ 2, 4 как можно чаще применяя игру вплотную.



Д15



Д16

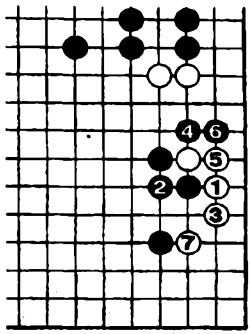


Д17

Д.15. После **1**, **3** чёрные могут забрать камень, но, ответив **4**, белые получат неплохую позицию.

Д.16. Если же чёрные попытаются не дать сопернику сделать **4** ход на Д.15, белые выживут, сохраняя возможность вторжения в угол ходом в «а». Результат ужасен для чёрных.

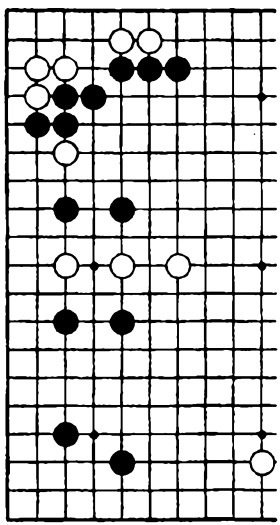
Д.17. Ещё одно из возможных продолжений Д.14. Чёрные жертвуют камни **1**,**3**, чтобы сделать ходы **7**, **9** в сэнтэ. Белые жертву не принимают, выпрыгивая в центр **10**. Данный вариант, как и последовательность Д.15, естественен для обоих.



Д18

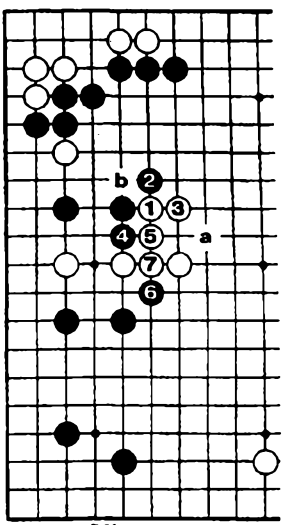
Д.18. Что если чёрные в ответ на б.**1** соединятся **2**? Это делается с расчётом на продолжение: б.**4** - ч.**3**, после чего форма белых оказывается малопригодна для выживания. Белые же при таком повороте событий жертвуют два камня, забирая угол. Такой обмен им выгоден: в углу довольно много очков, а у чёрных остаются пункты разрезания и другие слабости.

Д.19. После трёх примеров, где цукэ для укрепления делается под камни соперника, рассмотрим два случая цукэ сверху. В данной позиции белые хотят получить более крепкую группу в центре...

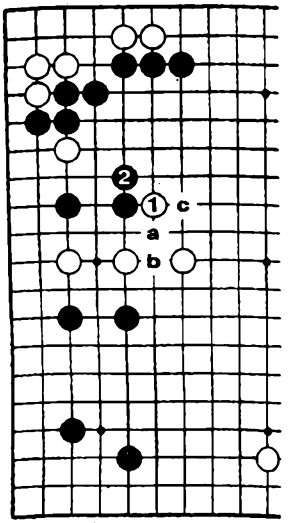

Д19

Д.20. Этого можно достичь, играя цукэ 1.

Ходами 2...6 чёрные, сохраняя сэнтэ, заставляют соперника построить два пустых треугольника но при этом белые усилились; у них появилась возможность построить глаз («a»), есть угроза разрезания в «b». Укрепление белых прошло успешно.

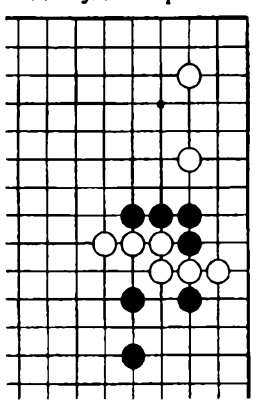


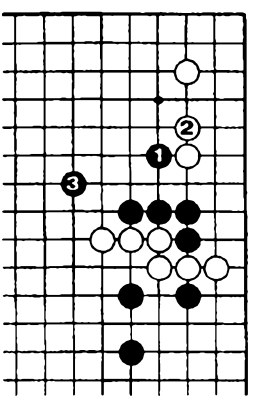
Д.20



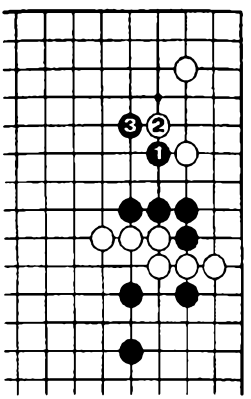
Д.21

Д.21. При ответе ч.2, позиция белых стала значительно лучше даже без дополнительных ходов в данном районе. У чёрных, например, больше нет сэнтэ кикаси в «a» – после ответа б.«b» надо будет играть в «c».


Д.22



Д.23



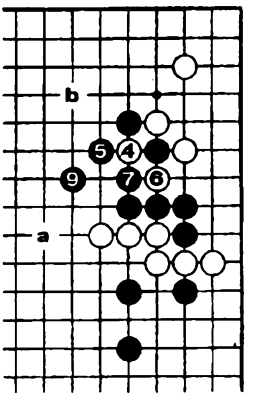
Д.24

Д.22. Пример борьбы бегущими группами. Основная цель чёрных – защитить четыре камня, для этого существует стандартное тэсудзи.

Д.23. Цукэ 1 – верный путь. Если белые вытягиваются 2, чёрные далеко выпрыгивают в центр 3, не опасаясь разрезания. Камень 1 может в дальнейшем оказаться полезным и при необходимом построении глаз или ужимании зоны, которую белые попробуют получить на верхней стороне.

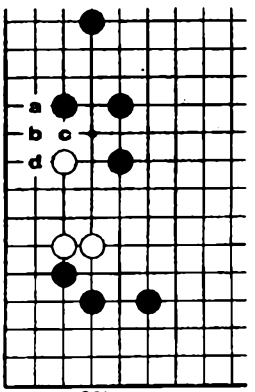
Д.24. Если ханэ б.2, то ниданбанэ ч.3 – второе тэсудзи (вплотную!).

Д.25. На атэ б.4, чёрные сыграют контратэ – третье тэсудзи, и опять вплотную. Ко-борьба после обмена: **6 - 7** не особенно привлекательно для белых, поэтому они соединяются **8**. Ставя свои камни над белыми, чёрные проложили себе выход в центр, а соединение **9** обещает хорошее продолжение в «**a**» и «**b**».



Д.25

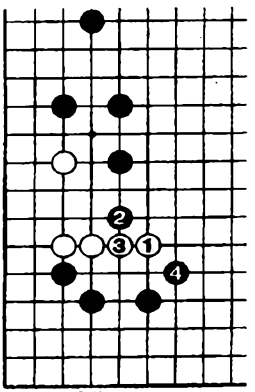
Жертва малоценных камней, как на Д.25 – важный принцип техники защиты. Игрок, пытающийся защитить каждый поставленный на доску камень, стремится к невозможному. Для того, чтобы научиться защищаться, надо уметь жертвовать. Выбор белыми ответа на цукэ ч.**1** на Д.23 и Д.24 – сложный вопрос. С одной стороны вариант Д.23 достаточно пассивен, а с другой стороны, играя как на Д.24, лишь помогаешь чёрным развиваться. В зависимости от обстановки иногда один, а иногда другой ответ предпочтительны.



Д.26

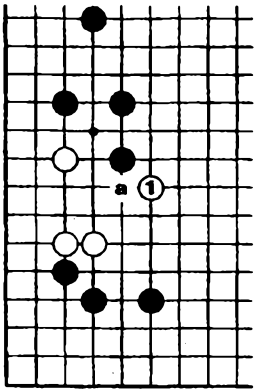
Ближайшим родственником цукэ является ката-цуки – атака с пункта, расположенного по диагонали к камню соперника. Хотя игра вплотную очень эффектна для защиты, логично предположить, что иногда можно применить ката-цуки; мы и не говорили, что во всех случаях, обороняясь, надо делать ход в непосредственном соприкосновении с камнями соперника; в следующем примере играть ката-цуки лучше.

Д.26. Белые должны защитить свою группу на левой стороне. Первая идея – цукэ «**a**». Но чёрные ответят в «**b**» - б.«**c**» - ч.«**d**», и позиция белых не стала лучше. Попробуйте проанализировать сложности белых после этого варианта самостоятельно.

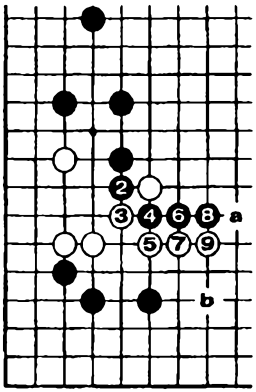


Д.27

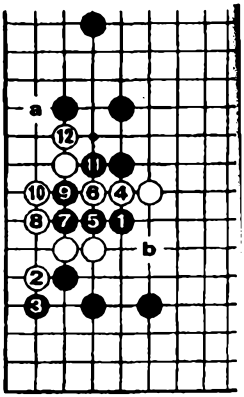
Д.27. Ещё одна мысль – тоби **1**, но чёрные наносят кикаси **2** и косуми **4** – прекрасная атакующая комбинация. Ход **1** медленный, надо быть быстрее, спасаясь от атаки.



Д28



Д29



Д30

Д.28. Ката-цуки 1 – правильный ход; это гораздо более энергичный и эффективный по сравнению с предыдущей диаграммой вариант. Если чёрные не ответят, у белых появляется сильное продолжение в «а».

Д.29. В ответ чёрные начинают борьбу: 3. После 4...9 пункты «а» и «b» становятся миаи – белые выскочили. Такой результат лучше варианта Д.27.

Д.30. Что произойдет, если чёрные попробуют прорваться 1? После обмена: 2 - 3 белые начинают бой: 4. В позиции, возникшей после 12 хода, «а» и «b» – миаи, значит атака чёрных провалилась.

Учебные примеры из партий профессионалов

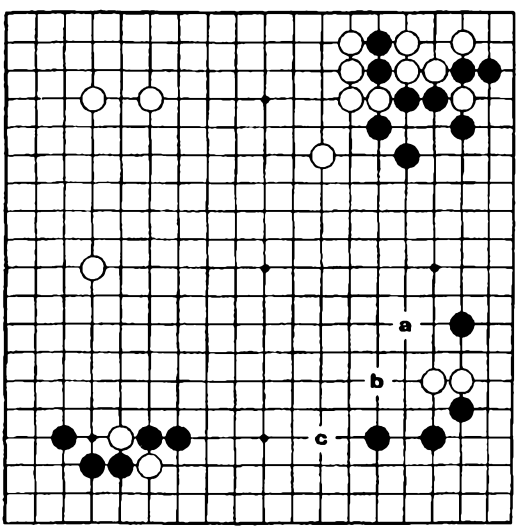
Рассмотрим пять примеров как профессиональные игроки применяют цукэ.

Д.1. Пример №1.

Из партии Такэмия (белые) – Сугиути.

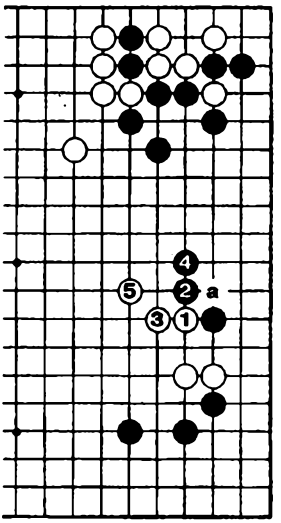
Ход белых.

Чёрные угрожают сыграть в «а» - б.«b» - ч.«с», получая зоны как на правой, так и на нижней стороне. Чтобы этого не произошло, белые должны защитить два своих камня. Вы, наверное, уже догадались куда надо ходить.

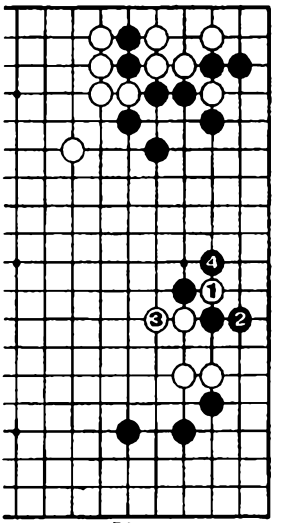


Д1

Д.2. Цукэ б.1 – правильный ход. Чёрные стремятся получить существенную территорию на правой стороне, поэтому они играют ханэ 2. Это не тот случай, когда чёрным стоит вытягиваться в «а». Они, может быть, ожидали кирити-тигаи б.«а», но в данной позиций лучше сыграть 3, угрожая взаимоперерезанием. Из-за этого чёрные вынуждены играть 4, позволяя белым развиваться по направлению к центру: 5.



Д2



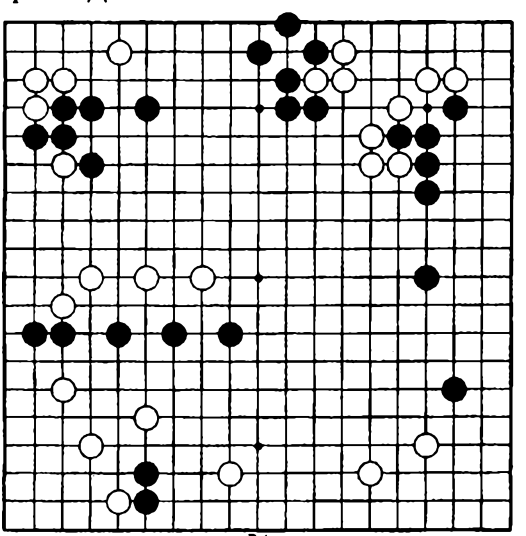
Д3

Д.3. На кири-тигаи б.1 последует сагари ч.2. Обмен: 3 - 4 естественен. В результате позиция белых чуть лучше по сравнению с Д.2 (можно нанести атэ), но и положение чёрных намного привлекательней. Поэтому в партии белые сыграли спокойный вариант Д.2.

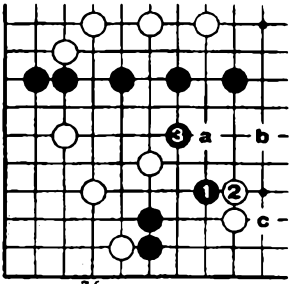
Д.4. Пример №2. Из партии Ямасиро (белые) – Исида Акира.

Ход чёрных.

Необходимо срочно решать судьбу двух камней на нижней стороне. Что предпринять чёрным для их спасения?

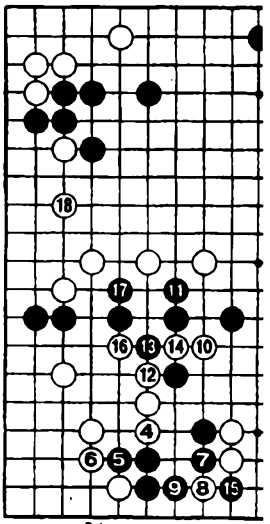

Д4

Д.5. Ката-цуки 1 должно автоматически приходить Вам на ум в подобных позициях. Если б.2, то ещё одно ката-цуки ч.3.



Д5

Получившаяся форма кажется тонкой, но она на удивление обороноспособная.



Д6

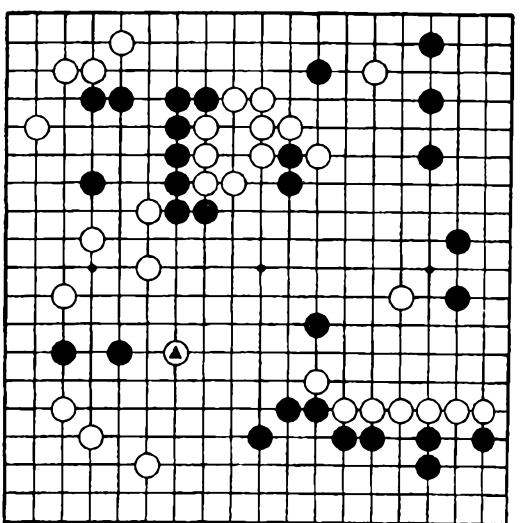
Попробуйте найти способ разрезать! А раз этого сделать нельзя, то две слабые чёрные группы соединились, и белым вместо атаки нужно позаботиться о безопасности угла. Если же белые не дадут сопернику соединиться, играя 2 в «а», чёрные отвечают в 2. Далее б.«b» - ч.«с» – и белые отрезали группу соперника на левой стороне, но... Группа чёрных в безопасности, так как рядом с ней столь же слабая группа партнёра, а потери белых на нижней стороне огромны.

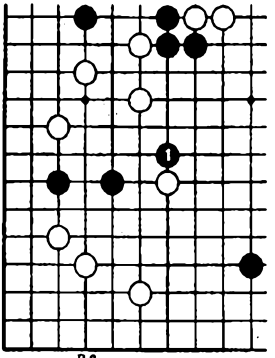
Д.6. На этой диаграмме показано продолжение партии. После 4...9 белые начали атаку через кикаси 10. Хотя им удалось вырваться, чёрные выжили внизу, а камни 11 и 17 ослабили группу соперника на левой стороне. Поэтому белые вынуждены защититься 18.

Д.7. Пример №3. Из партии Тё Тикун (белые) – Исида Ёсио.

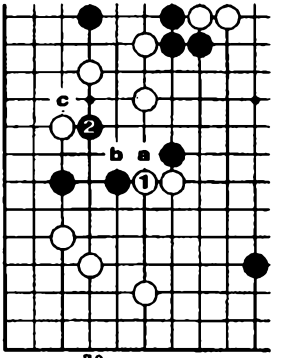
Ход чёрных.

Что делать с двумя камнями, которые белые только что накрыли?

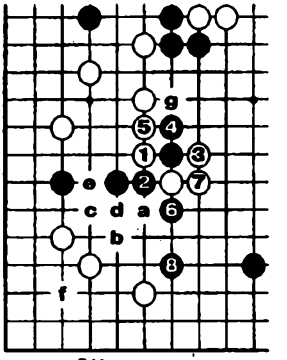

Д7



Д8



Д9



Д10

Д.8. Если есть возможность спасти два камня, то только ходом **1**.

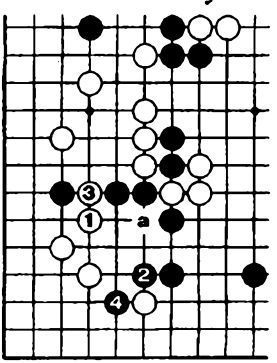
Возникающие варианты являются хорошим примером техники защиты, поэтому рассмотрим их подробно. Вопрос №1 – ответ белых.

Д.9. Предположим, белые сыграли **1**, ожидая ответа ч.«**a**» с последующим разрезанием в «**b**». Но чёрные избирают другой путь: цукэ **2**, создавая миаи: «**a**» (прорыв к центру) и «**c**» (выживание на стороне). Ход б.**1** не проходит.

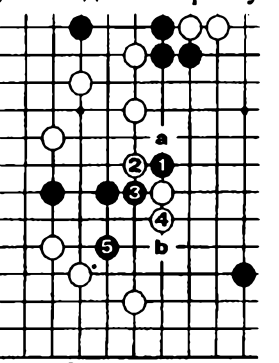
Д.10. У белых остаётся лишь ханэ **1**. Чёрные, естественно, разрезают **2**. Ходы б.**3**, **5** – тэсудзи, но и у чёрных есть хорошие ответы **6**, **8**. Жертвуя два камня, чёрные спасают основную группу. Если белые разрежут в «**a**», чёрные ответят в «**b**». После этого ходами б.«**c**» - ч.«**b**» - б.«**e**» можно отрезать один камень, но у чёрных останется возможность вторжения в угол «**f**» и угроза в центре «**g**» – результат для белых плох.

Д.11. На кикаси **1**, угрожающим разрезанием в «**a**» чёрные ответят **2**, меняя направление игры. Обмен: **3** - **4** невыгоден белым.

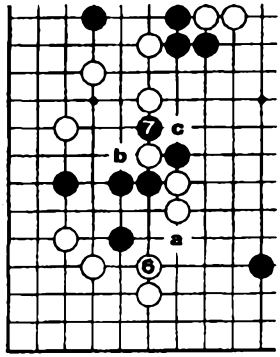
Д.12. В партии после б.**2** - ч.**3** белые вытянулись **4**, чтобы дать сопернику выскочить. Теперь у чёрных есть атэ на камень **2**, но сначала они сыграли **5**. Если б.«**a**», чёрные выскочат в «**b**». Угроза продолжения в «**b**» – основная цель камня **5**, но смысл его глубже. Как мы увидим, он поможет чёрным построить глаза.



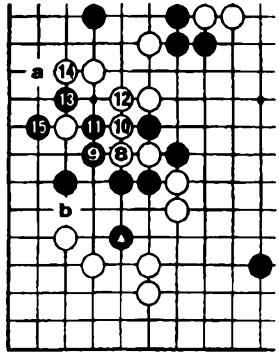
Д.11



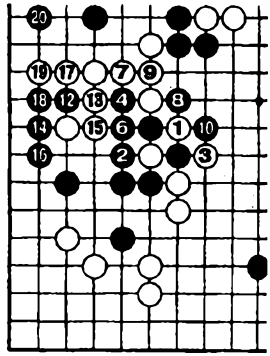
Д.12



Д 13



Д 14



Д 15

Д.13. Ход б.6 ликвидирует продолжение ч.«а». После атэ ч.7 у белых только два возможных ответа: «b» или «c».

Д.14. Белые избрали первый путь. После ханэ ч.13 пункты «а» и «b» – миаи – чёрные живы. В данной позиции видна польза от камня ▲: в сочетании с камнем в «b» он гарантирует глаз.

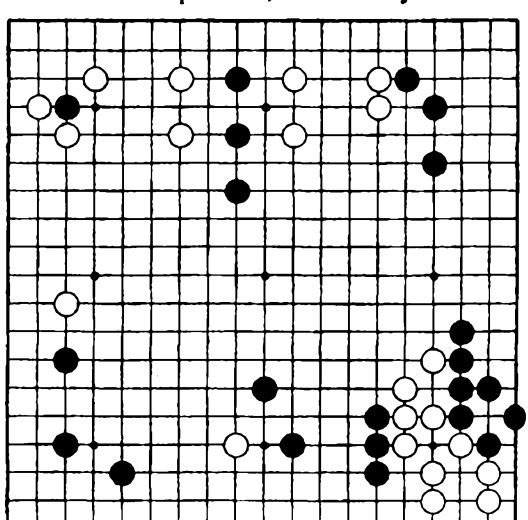
Д.15. Если белые атакуют снаружи, чёрные защищаются с помощью показанных ходов, ключевыми среди которых являются цукэ-коси тэсудзи 12 и ханэ 14. Если белые попробуют продолжать активную игру 15...19, чёрные отрезают их 20 ходом и затем выигрывают сэмэай.

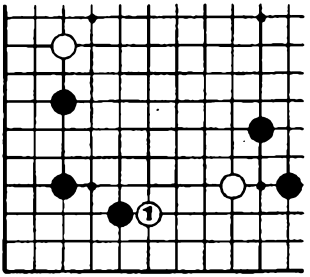
Вам, конечно, не стоит запоминать эти варианты, но способ уклониться от атаки, как на Д.9 и Д.11 и метод обеспечения безопасности, показанный на Д.14 стоят изучения.

Д.16. Пример №4. Из партии Фудзисава Сюко (белые) – Исида Ёсио.

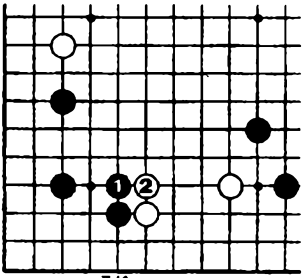
Ход белых.

Вопрос касается нижней левой части доски. Белые не столько должны спасти свой камень рядом с хоси, сколько получить приемлемую лёгкую форму в этом районе.


Д 16



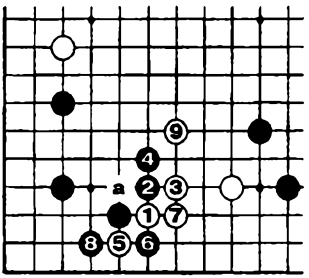
Д.17



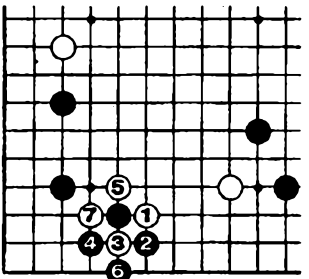
Д.18

Д.17. Стандартное начало – цукэ к симари.

Д.18. Если ноби ч.2, то и белые вытягиваются параллельно, получив максимально возможную в данной позиции величину пространства для построения глаз.



Д.19

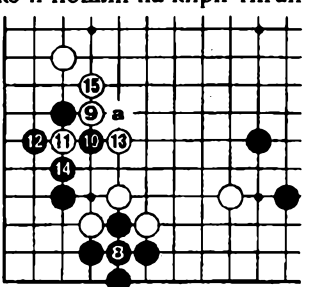


Д.20

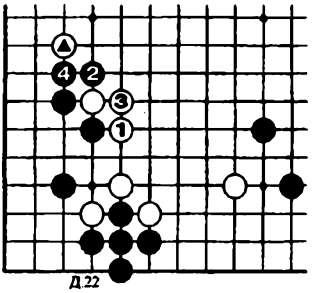
Д.19. Если ханэ ч.2 сверху, белые отвечают контрханэ **3**, **5**, вынуждая соперника играть **6**, **8**, а затем выпрыгивают **9** – этот ход учитывает возможность разрезания в «**а**».

Д.20. В партии чёрные сыграли ханэ снизу для того, чтобы не дать сопернику построить глаз на нижней стороне. Белые в ответ пожертвовали камень **3**, получив возможность сыграть **5**, **7** в сэнтэ.

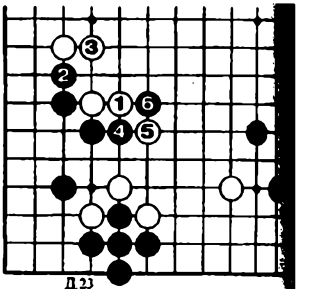
Д.21. После этого белые ещё раз сыграли цукэ и пошли на кири-тигаи **9**, **11**. Жертва камня **11** сделала ход **13** сэнтэ, а спокойным ходом **15** они не только укрепили свою группу на нижней стороне, но и развили зону на верхней. Единственной опасностью осталось разрезание в «**а**»; мы рассмотрим, как белые обезопасили себя, но сначала вернемся к **11** ходу.



Д.21



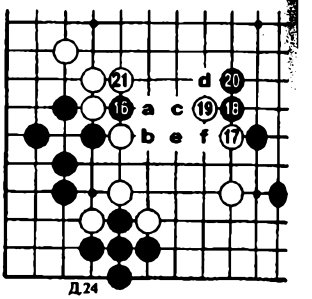
Д.22



Д.23

Д.22. Без жертвы белые не могут играть ханэ. Если они попытаются сделать сразу ход **1**, чёрные отделят их группу от отмеченного белого камня, оставляя последний в плохом положении.

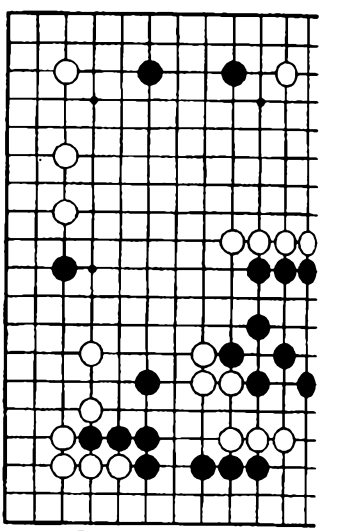
Д.23. Ход б.**1**, копирующий цукэ-ноби дзёсэки, тоже плох. Вы, конечно, понимаете, что ч.**6** – очень сильное разрезание.



Д.24

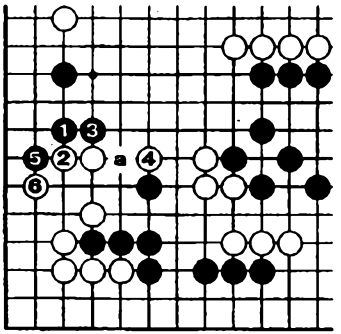
Д.24. Вернёмся к Д.21. Чёрные разрезали **16** (обратите внимание: ситё после хода в «**a**» в их пользу). Белые ответили двумя цукэ: **17**, **19**, а затем сыграли **21**. Если чёрные попытаются выбраться ходом в «**a**», белые ответят в «**b**» - ч.«**c**» - б.«**d**» - ч.«**e**» - б.«**f**», после чего чёрным грозят или ханэ над камнем **20**, или пленение разрезающих камней ходом на пункт ниже «**e**».

На Д.20, Д.21 и Д.24 продемонстрирован метод быстрого спасения белых за счёт жертв специально поставленных камней-замедлителей, сковывающих действия соперника. Манера игры; заключающаяся в построении лёгких форм – характерный признак умелой обороны. Чёрные захватили пару камней, могут захватить ещё несколько, но лишились возможности атаковать группу целиком.

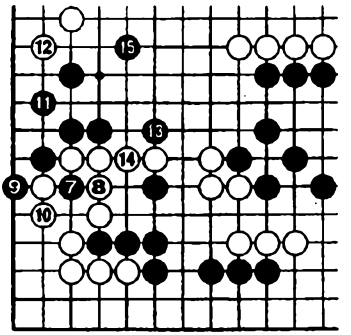

Д.25

Д.25. Пример №5. Из партии Кобаяси Коити (белые) – Исида Акира.

Ход чёрных. Их цель – защитить камень на середине левой стороны.



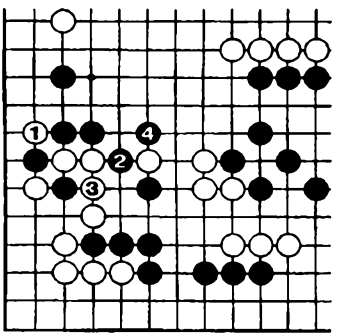
Д.26



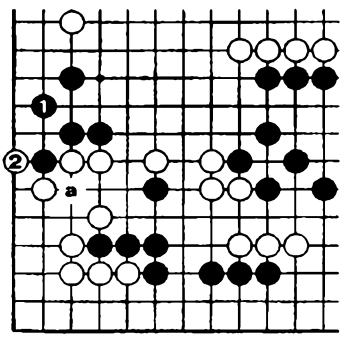
Д.27

Д.26. Чёрные начали с ката-цуки **1**, продолжив **3**, **5**. Основной целью при этом является получение максимально возможного пространства для построения глаз. Ответ б.**4** – ошибка, ход в «а» лучше. Если последний лишал чёрных глаз, то б.**4** дал возможность сделать спасительное тэсудзи.

Д.27. Это тэсудзи – разрезание **7**. Белые вынуждены ответить **8**, а чёрные получили возможность сделать в сэнтэ **9** ход. **12** – единственный способ продолжить атаку, но после **13**, **15** чёрные в безопасности.



Д.28



Д.29

Д.28. Когда чёрные пожертвовали камень **7** на Д.27, белые могли съесть ещё один камень соперника, но чёрные тогда бы соединились **2**, **4**.

Д.29. Если соединяться, не жертвуя камень в «а», белые ответят **2**. Теперь у чёрных надежды построить глаза много меньше.

ГЛАВА V
КИКАСИ

Для достижения описанных в предыдущих главах целей может появиться необходимость сделать небольшой, вспомогательный ход, способствующий осуществлению Ваших замыслов и мешающий играть сопернику. Мы уже сталкивались с такими ходами, в партии они играют достаточно существенную роль и заслуживают специального изучения.

Д.1. Ход белых. В данной части доски у них есть крупный ход в «a». У чёрных есть слабость в «b», но непосредственно воспользоваться ей белые не могут, так как на их ход в «b» чёрные ответят двойным атэ. Но всё-таки слабость в форме чёрных существует и белые должны этим воспользоваться перед хираки в «a».

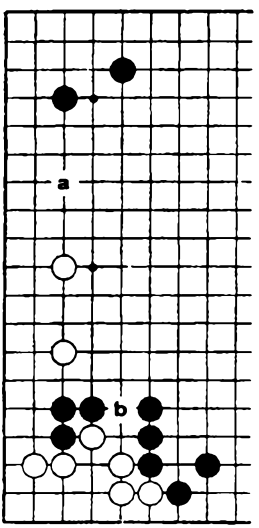
Д.2. Нодзоки б.1 – кикаси. У чёрных нет другого выхода, кроме как соединяться 2. В чём смысл такого обмена?

Во-первых, камень 1 помогает белой группе на стороне, предотвращая, например, форсированную комбинацию: ч.«a» - б.«b» - ч.«c».

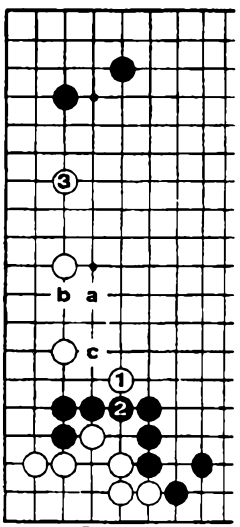
Во-вторых, в случае возникновения схватки камень 1 может дать белым лишнее дамэ.

В-третьих, этот камень может повлиять на ситё. В любом случае обмен: 1 - 2, не причинил белым никакого вреда, но может принести определённую пользу. С другой стороны, камень 2 бесполезен. Он соединяет чёрные камни там, где они уже соединены, делать такой ход просто неприятно. Обмен: 1 - 2 – вынужденная уступка белым.

Получив в данном месте небольшое преимущество, белые забывают о камне 1 и распространяются 3. Это не ошибка с их стороны, камень 1 не страшно и пожертвовать.



Д1

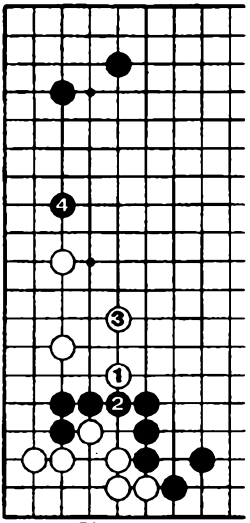


Д2

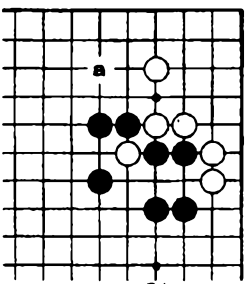
Д.3. Если белые заострят внимание на камне **1**, защитив его **3**, чёрные распространятся **4**, получая большую зону. На самом деле камень **1** не стоит того, чтобы его защищали. Даже если он попадёт в плен и будет снят с доски, т.е. его ценность для белых окажется нулевая, всё равно пользы от камня **2** для чёрных никакой не будет.

После того, как ход, типа б.**1**, сделан, о нём следует забыть и оставить в одиночестве.

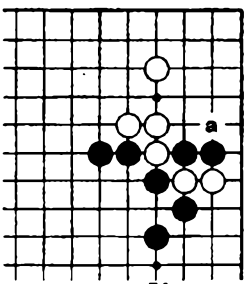
Кикаси определяют как сэнтэ-ход, который приносит сделавшему его некоторые преимущества, но не требует продолжения или защиты.



Д3

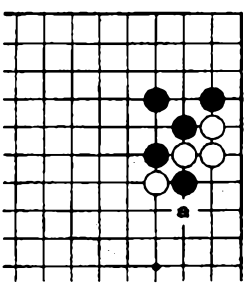


Д4

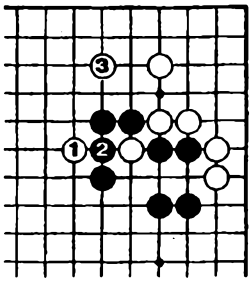


Д5

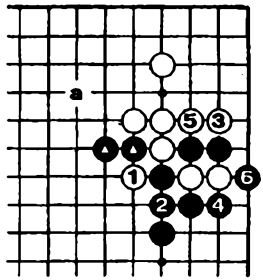
Кикаси часто представляют собой ходы, вынуждающие соперника соединяться, а также атэ. Учитывая это, сможете ли Вы найти кикаси на Д.4, Д.5, Д.6, которые белые должны нанести перед ходом «а»? Обратите внимание на порядок ходов на Д.6.



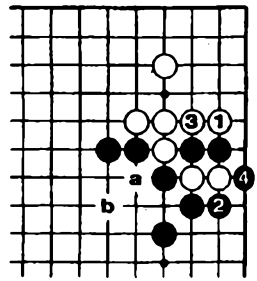
Д6



Д7



Д8

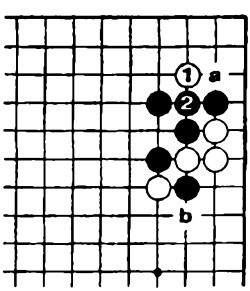


Д9

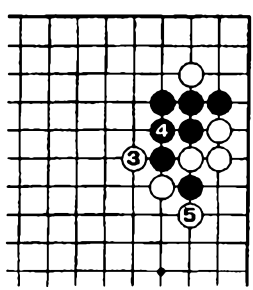
Д.7. Нодзоки б.1 – кикаси; сделав его, белые играют 3 в другом месте. В дальнейшей игре камень 1 может повлиять на исход ситё, оказаться препятствием в комбинации чёрных, в то же время камень 2 такого положительного эффекта не имеет.

Д.8. Атэ б.1 – очень важное кикаси. Угрожая отрезать камни ▲, белые резко повышают ценность хода в «a» или другой пункт в этом районе. Обратите также внимание, что чёрные вынуждены поставить пустой угол.

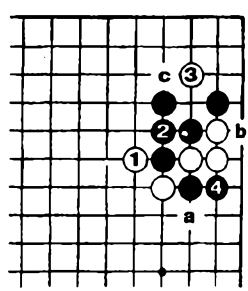
Д.9. Если пропустить кикаси в «a», шанс его сыграть будет упущен, так как чёрные ответят в 4, после чего ход 3 – готэ. А после 1...4 на б.«a» чёрные ответят в «b».



Д.10



Д.11

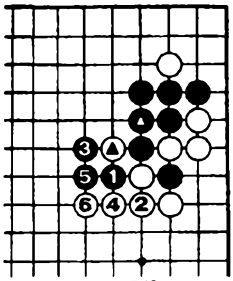


Д.12

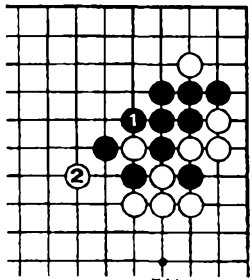
Д.10. Нодзоки б.1 – первое кикаси. Чёрные должны соединяться (если чёрные сыграют 2 в «a», то б.«b» станет сэнтэ вместо готэ). Ценность хода ч.1 в том, что он может помочь белым в дальнейшем вторгнуться в угол.

Д.11. Атэ б.3 – второе кикаси. Польза от него станет ясной впоследствии, но сначала рассмотрим, почему важен порядок ходов 1, 3.

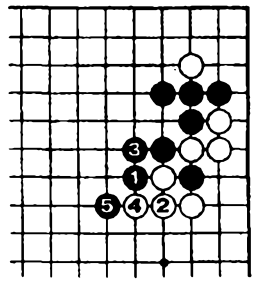
Д.12. Если белые сыграют в обратном порядке, чёрные ответят 4. Это ужасно. Ход 3 стал невозможен; сначала надо сыграть в «a». Но и после хода в «a» играть в 3 нельзя, так как чёрные ответят в «b», а затем сыграют в «c». После атэ 1 возможность кикаси оказалась потеряна.



Д.13



Д.14

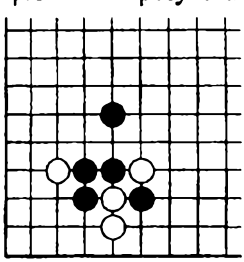


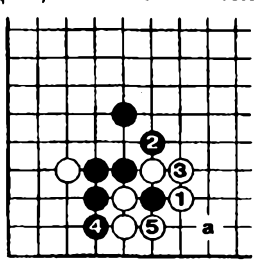
Д.15

Д.13. Продолжая Д.11, чёрные наносят атэ **1** и забирают в плен отмеченный белый камень. Однако последний свою роль выполнил; теперь б.4 – сэнтэ, чёрные вынуждены отвечать **5**, позволяя сопернику тянуться **6**. В итоге отмеченный белый камень создаёт какие-то адзи, а отмеченный чёрный практически бесполезен.

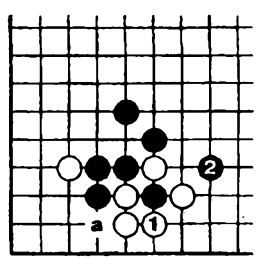
Д.14. Если чёрные заберут камень соперника, белые начнут зажим группы чёрных в углу, постепенно делая её тяжёлой.

Д.15. Если белые пропустят второе кикаси, то чёрные соединятся **3**, и теперь на б.4 чёрные могут или накрыть **5** или не отвечать вообще. Сравнивая с результатом Д.13, легко понять пользу от кикаси белых.


Д.16



Д.17

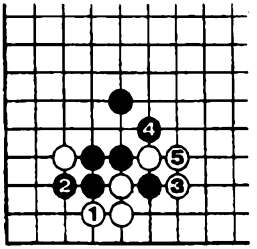


Д.18

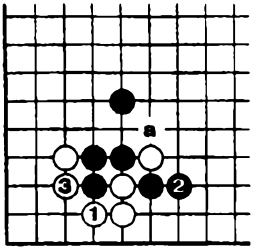
Д.16. Ход в пункт, представляющий кикаси для обоих игроков, особенно важен. Можете ли Вы найти такой пункт в данной позиции, определив соответственно лучший ход белых?

Д.17. Атэ б.**1** – не лучший выбор. Конечно, его надо будет сделать, но не сразу. Чёрные получают два кикаси: **2**, **4**, оформив большую территорию в углу, в то время как белым по-прежнему угрожает атака в «а».

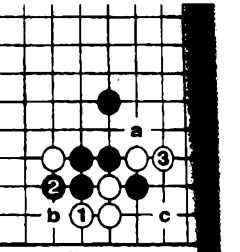
Д.18. Белым не помогает и тори **1** вместо цуги **3** на Д.17, предотвращая кикаси в «а». Этот вариант даёт чёрным антикосуми **3** – тэсудзи, что для белых ещё хуже (их группа полуокружена). Правильный способ избежать кикаси в «а» не требует столь дорогой цены.



Д.19



Д.20



Д.21

Д.19. Белые должны начать с ключевого пункта **1**, и чёрные вынужде отвечать **2**. После **5** хода позиция белых по сравнению с Д.17 намно лучше с точки зрения и величины территории, и глазной формы.

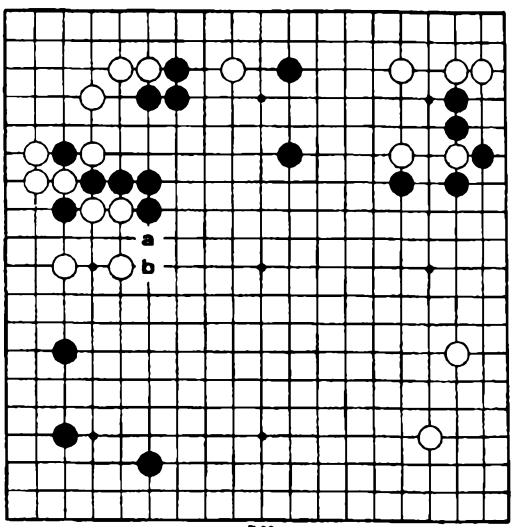
Д.20. Возможно, чёрные ответят **2**, отдавая угол. Целесообразнос такого поворота событий определяется общей ситуацией, особен положительным результатом ситё после ч.«**a**». Но даже если ситё не пр ходит, у белых остается возможность поставить ситё-атари; в итоге тако обмен лучше, чем вариант Д.17.

Д.21. Заметим, что после кикаси б.**1**, белые могут вытянуться **3**, избега кикаси ч.«**a**». Но это вряд ли обосновано, так как у чёрных появляется сэнтэ-ход в «**b**», или возможность атаки с другой стороны в «**c**».

Д.22. Данная позиция встретилась в одной из партий Исиды Акиры.

Ход белых. Основная задача в данный момент – ходом в «**a**» ограничить зону влияние чёрных на верхней стороне и в центре – представьте, что в «**b**» сыграют чёрные. Но сначала надо нанести кикаси. Если его пропустить, то кикаси в тот же пункт нанесут чёрные. Найти пункт нелегко, но если Вы чувствуете в себе силы, попытайтесь.

Вот маленькая подсказка: пункт находится на третьей линии.



Д.22

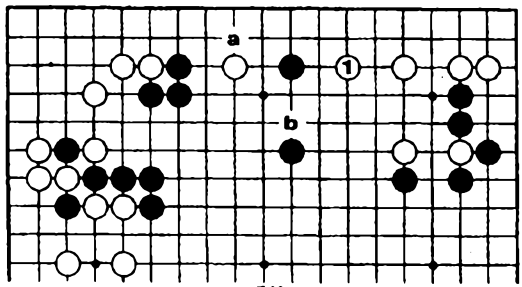
Д. 23. Тоби-цумэ б.1 – кикаси. Если чёрные не ответят, то б.«a» или «b» разрушит единственную крупную зону чёрных.

Д.24. Чёрные ответили 2, но у белых снова из-за угрозы «b» (Д.23) появился сэнтэ-ход 3. После того как чёрные защитились 4, белые начали основную комбинацию в центре, которая содержала ещё одно кикаси 9. Этим ходом белые угрожают ситё после появления камня 11, вынуждают соперника строить пустой угол и т.д., в целом выполняя те же функции, что и ход 3 на Д.11.

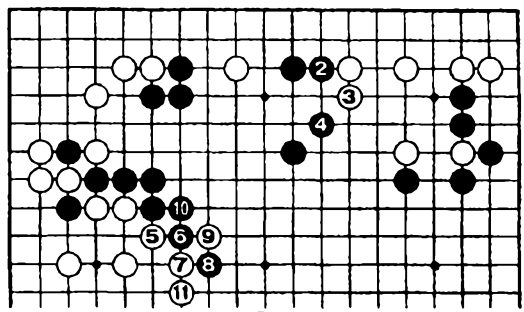
Д.25. Что произойдет, если белые пропустят кикаси? В этом случае чёрные сыграют кикаси сами, вынуждая соперника спасать угол ходом 3, а затем ответят 4. Их позиция, конечно, лучше чем на Д.24.

Д.26. Если, после появления отмеченного камня белые не защитятся, то группа в углу погибнет.

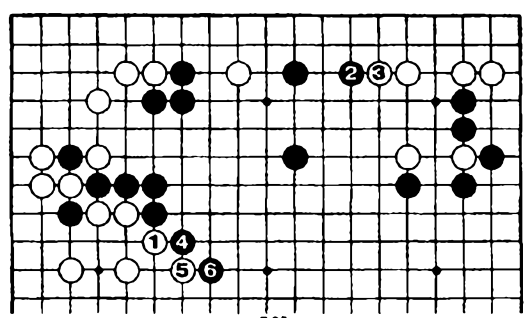
В ёсэ ход б.1 на Д.23 или ч.2 на Д.25 называются «обоюдное сэнтэ». Занять такой пункт значит получить чистую прибыль.



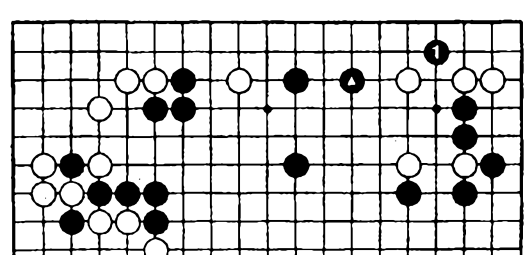
Д.23



Д.24



Д.25



Д.26

Сопротивление

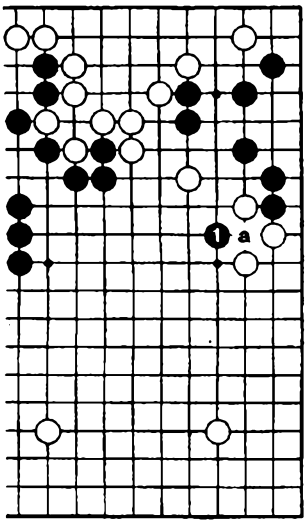
Если кикаси проходит удачно, это значит, что соперник ответил как ожидалось, хотя вряд ли это доставило ему удовольствие – мало кому приятно играть по чужому плану. Поэтому немаловажен постоянный поиск возможности избежать пассивного ответа.

Д.1. Такое кикаси нанёс Джеймс Дэвис, пытаясь подготовить почву для вторжения в зону белых внизу справа. Это был бы удачный ход, если бы белые соединились в «**а**».

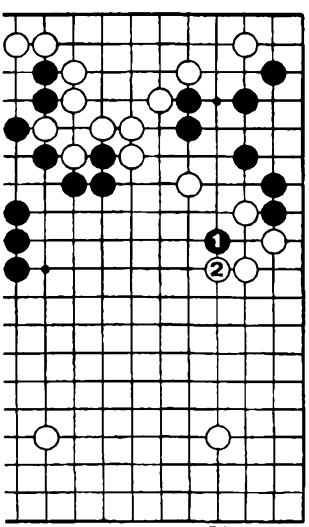
Д.2. Белые же сыграли не столь покорно **2**, и именно они остались в выигрыше от этого обмена: камень **2** играет важную роль в расширении зоны белых, а ценность камня чёрных невелика. Попытка нанести кикаси не удалась.

Прежде чем ответить таким образом, белые должны были убедиться, что их ход не несёт в себе существенных угроз собственной позиции. В этом примере всё было очевидно.

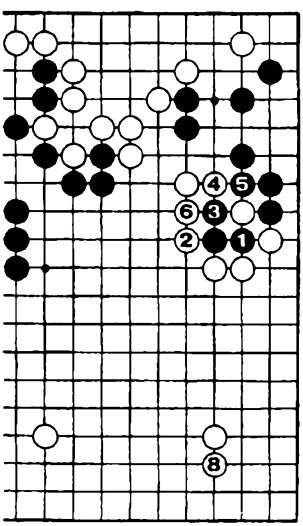
Д.3. Если чёрные разрежут, то белые проведут сибори, а затем укрепят угол **8**. Это прямо противоречит намерениям чёрных на Д.1.



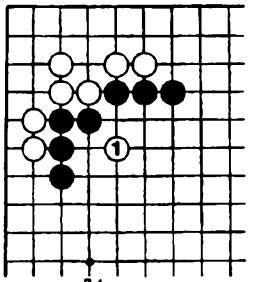
Д1



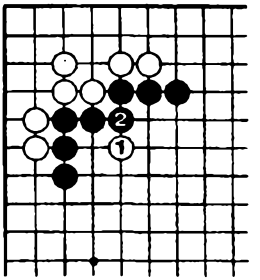
Д2



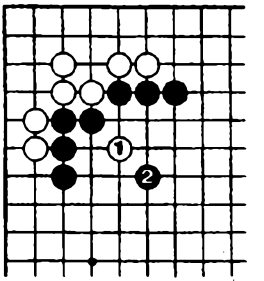
Д3



Д4



Д5



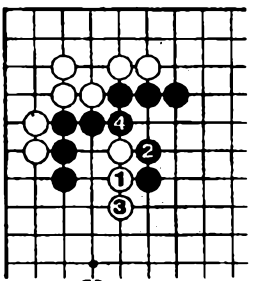
Д6

Д.4. Ещё пример сопротивления после кикаси. Рассмотрим позицию этого дзёсэки. Как чёрные должны отвечать на угрозу разрезания?

Д.5. Соединиться – значит, что кикаси удалось.

Д.6. Чёрные же могут оказать сопротивление, сыграв ката-цуки. Если белые отдадут камень **1** в плен, то вместо кикаси они сделают подарок.

Д.7. Спасаться б.**1**, **3** – значит обременить себя неуклюжей слабой группой. Настоящее кикаси играет само по себе и не приводит к подобным осложнениям. Ход **1** на Д.4 – ошибка, конечно, если чёрные окажут должное сопротивление.

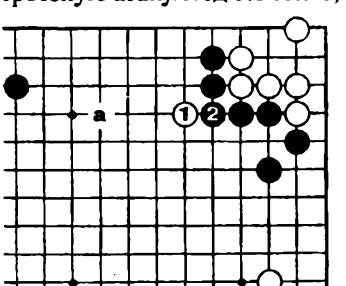


Д7

Ходы, за которые соперник скажет спасибо

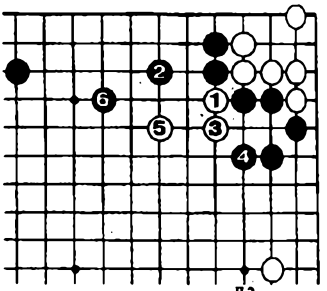
Смысл кикаси в том, что оно заставляет соперника играть против своего желания, кое-что при этом теряя. Когда же на Вашу атаку соперник рад ответить, название «кикаси» становится неуместный

Д.1. Ход б.**1**, например, нельзя назвать «кикаси», так как его цель – осуществить мечту соперника: защитить пункт разрезания. Белые, может быть, собирались продолжить ходом в «а», но после соединения чёрных любые вторгающиеся группы попадают под серьёзную атаку. Ход б.**1** сэнтэ, но не кикаси! Он ликвидирует собственные возможности, за это чёрные не могут не поблагодарить соперника.



Д1

Д.2. В данной позиции белые должны были резать, разделяя камни соперника на две группы и атаковать. Позиция чёрных на правой стороне оказывается малопривлекательной. Глядя на этот вариант, легко оценить, благодарность чёрных за б.1 на Д.1.

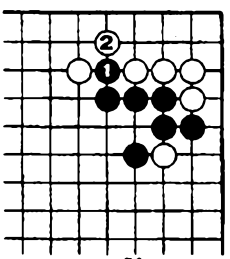


Д2

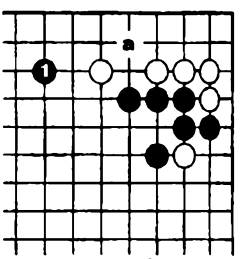
Когда начинающий игрок впервые встречается с кикаси, появляется желание применять их как можно чаще. А это приводит к ошибкам, подобным только что рассмотренной. Японская пословица гласит: «Не играй рядом с пунктом разрезания».

Д.3. Ход ч.1 на данной диаграмме – ещё одна распространённая ошибка. Не имеет значения в какой степени белые вынуждены отвечать; у них есть по меньшей мере три причины быть благодарными чёрным за данный обмен:

1. Чёрные теряют дамэ;
2. Чёрные теряют ко-угрозу;
3. Чёрные теряют возможности, показанные на следующей диаграмме.



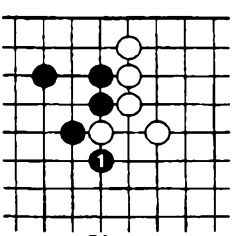
Д3



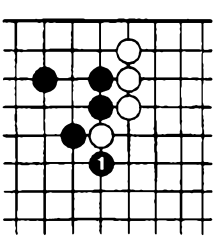
Д4

Д.4. Если чёрные не будут трогать позицию, то после хода 1 появится угроза атаки в «а», значащей гораздо больше обмена: 1 - 2 на Д.3.

Иногда очень трудно определить, является или нет ход кикаси. Сильные игроки обычно воздерживаются в неясных случаях от этих ходов, не делают кикаси сомнительной ценности. Слабые игроки играют прямо по противоположной схеме, делая все подряд сэнтэ-ходы, не особенно задумываясь над тем, кому обмен окажется выгоден.

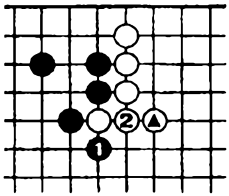


Д5

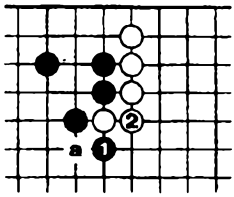


Д6

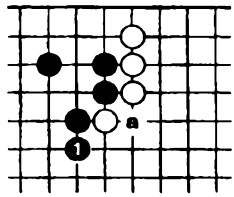
Д.5 и Д.6. Можете ли Вы определить, какой из данных ходов кикаси? Может быть оба? А может быть оба ими не являются?



Д7



Д8



Д9

Д.7. Атэ ч.1 – классическое кикаси. После цуги б.2 камень ▲ становится лишним (можно пропустить б.2, но тогда чёрные защитились от разрезания).

Д.8. В данном случае белые благодарны сопернику, усилившему их стенку. Чёрные по-прежнему должны защититься в «a», но...

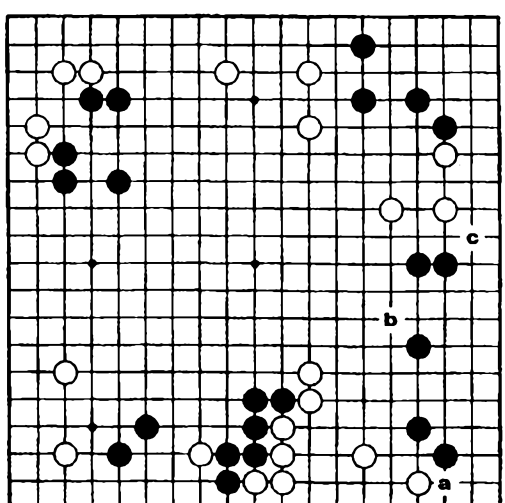
Д.9. ...лучше сразу сыграть 1, оставив возможность разрезать в «a».

Пример из партии

С точки зрения игры в целом кикаси играют вспомогательную роль, но значение их немаловажно. Несколько раз за партию, добившись небольших преимуществ, Вы можете иногда этим склонить результат в свою пользу.

Кикаси наносятся автоматически, но автоматически пытаются и сопротивляться им. Тот, кто покорно отвечает на все кикаси, никогда не выигрывает. В партиях профессионалов нередко встречаются длинные варианты, в которых каждый ход – это или кикаси или ответ на него, или сопротивление кикаси, или продолжение от кикаси. Например...

Основная фигура



В этой партии Исида Акира играл белыми. Сложившаяся позиция характеризуется низким положением камней, на доске нет острых схваток, поэтому оба игрока прилагают все усилия получить хотя бы малейшее преимущество. Обратите внимание на зону чёрных в нижней части правой стороны. Это уже территория – у белых нет вторжения в неё. Но ходы «a», «b», «c», угрожающие вторжением, уменьшая территорию, заставляют чёрных защищаться, укрепляют белые группы – очень желательны белым.

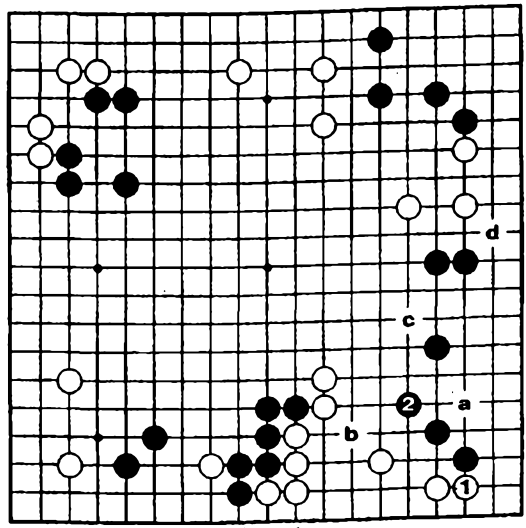
Фигура 1 (1...2)

Ноби б.1 угрожает вторжением в «a».

Д.1. Обычный ответ чёрных – осае 2, но сыграть так – значит согласиться, что б.1 – кикаси.

Обмен: 1 - 2 выгоден белым, которые, кроме того, могут ещё раз нанести кикаси в «a». Чёрные же не получили никакой компенсации.

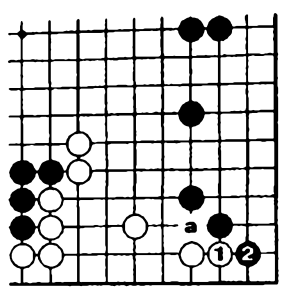
Ходом 2 на Ф.1 чёрные сопротивляются превращению камня 1 в кикаси. Защищаясь от вторжения в «a», они грозят кикаси в «b». Следующим ходом белые сыграют в «c» или в «d». Порядок в данном случае важен. С чего начали бы Вы?



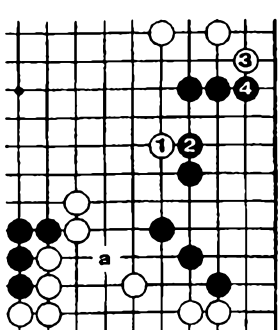
Фигура 1

Д.2. Надо начинать с хода 1. Если ч.2, белые могут нанести ещё одно кикаси 3. Ход б.1 несколько уменьшает территорию чёрных, а также снижает угрозу ч.«a».

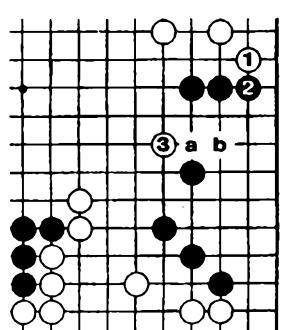
Д.3. Если белые вначале сыграют 1, то на б.3 чёрным уже отвечать не надо. На б.«a» чёрные защитятся в «b».



Д1



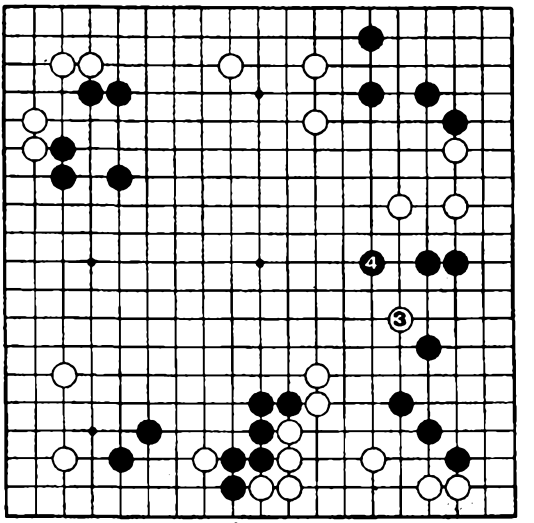
Д2



Д3

Фигура 2 (3...4)

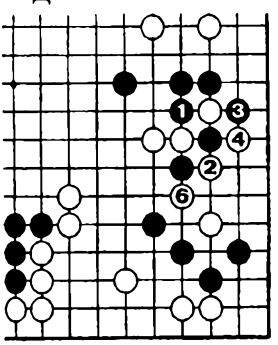
Белые сыграли **3**, но, вместо ожидаемого ответа, чёрные выпрыгнули **4**. Для профессионала естественен только такой ход. Если чёрные покорно пойдут на вариант Д.3, их территория окажется ужатой до пятнадцати очков; преимущество получат белые. Чёрные не могут надеяться на победу следуя такой стратегии. Белые, в свою очередь, не согласятся бесполезно потерять камень **3**. Чёрные оставили открытой свою зону, и белые должны вторгаться. На Ф.3 и Ф.4 мы увидим, как белые решали эту задачу.



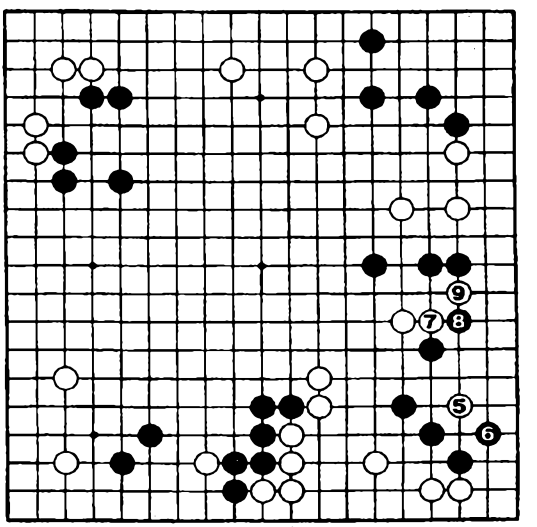
Фигура 2

Фигура 3 (5...9)

Чёрные не могут захватить камень **9** из-за варианта Д.4.



Д4

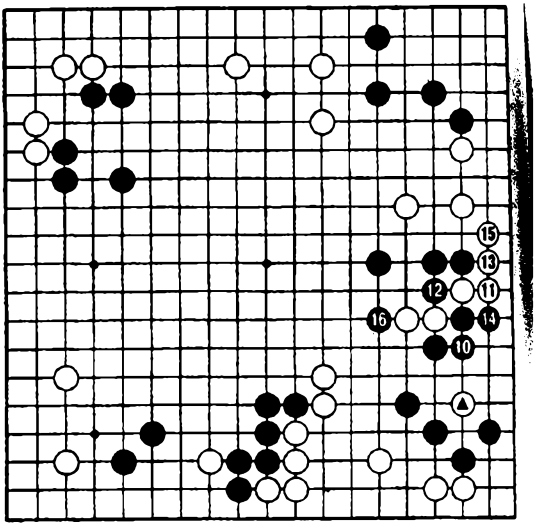


Фигура 3

Д.4. Недостаточное количество ко-угроз заставляет чёрных соединяться **5** ходом, а это значит, что белые **6** ходом берут в плен половину чёрной группы. Обратите внимание на роль камня **5** на Ф.3.

Фигура 4 (10...16)

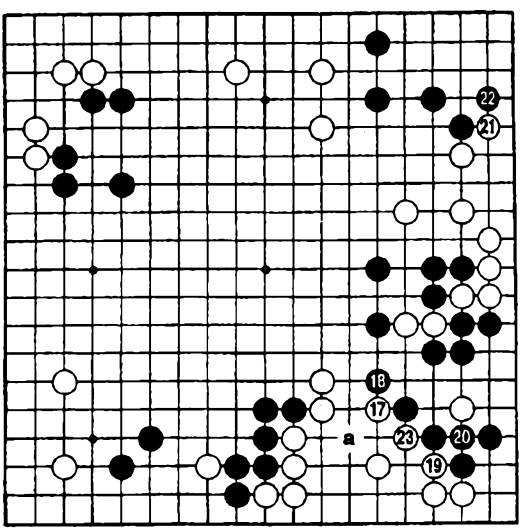
Чёрные соединились **10** позволив белым набрать очки **11**... **15**, а затем взяли в плен два камня (убедитесь, что их нельзя спасти). Компенсацию для чёрных составили эта «двушка» и бесполезная позиция камня ▲. Попытка белых нанести кикаси и сопротивление чёрных привели к интересному фурикавари (размену).



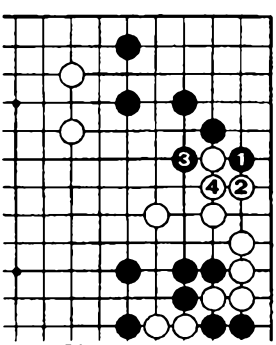
Фигура 4

Фигура 5 (17...23)

Далее белые нанесли кикаси **17**,**19** и **23**. Кроме уменьшения территории чёрных эти ходы защищают слабый пункт «а». В данном случае черные не могут не ответить **18**, **20**. В середину этой последовательности белые включили кикаси **21**, значение которого объясняется ниже.

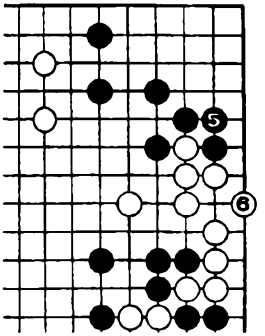


Фигура 5

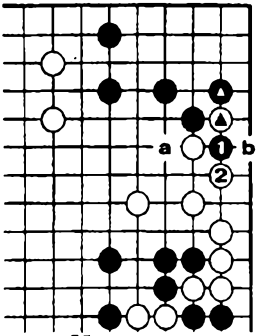


Д5

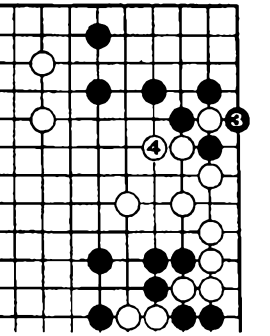
Д.5. Если белые не сыграют **21** на Ф.5, чёрные нанесут кикаси **1**, **3**. Один лишь обмен: **3** - **4** – чистая прибыль для чёрных.



Д6



Д7



Д8

Д.6. В дальнейшем соединение ч.5 может вызвать необходимость построения двух глаз белыми.

Д.7. Совершив обмен отмеченными камнями, белые обезопасили себя от варианта на Д.5. Чёрные, конечно, могут сыграть **1 - 2**, но такого значения, как раньше, эти ходы иметь не будут; продолжать в «a» теперь невыгодно, т.к. белые ответят в «b».

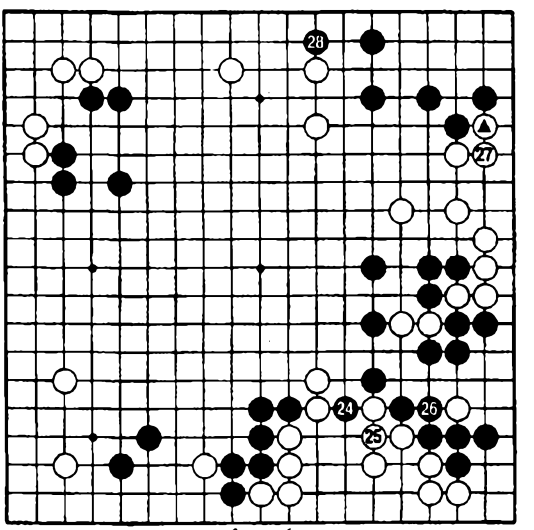
Д.8. Если чёрные съедят камень, а белые вынуждены будут строить два глаза, то **4** ход окажется удачным для выживания – белые получают большую территорию и лучшее распространение к центру по сравнению с Д.6. В этом безусловная польза кикаси **21** на Ф.5.

Фигура 6 (24...28)

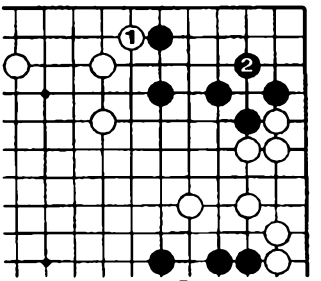
Чёрные должны ответить на б.**23**, но перед этим они сами наносят кикаси **24**.

Ходом **26** розыгрыш нижней правой части доски заканчивается. Далее белые присоединили камень ▲, поставленный сначала как кикаси.

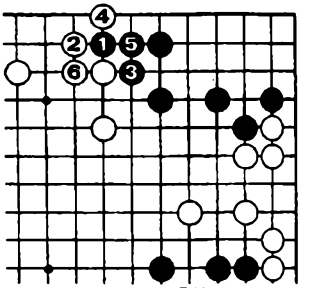
Этот ход велик по следующим причинам...



Фигура 6



Д9



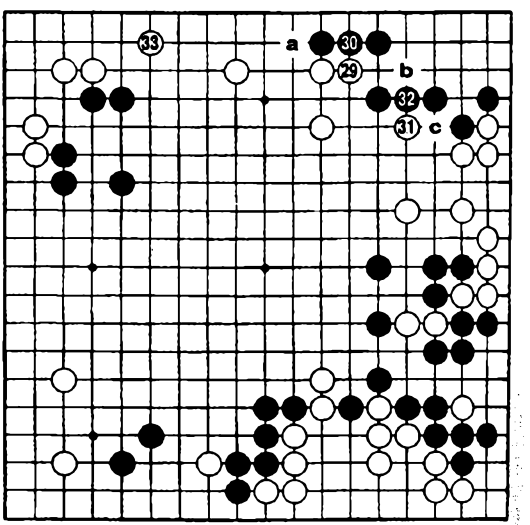
Д10

Д.9. Если чёрные не ответят, то б.**1** будет угрожать вторжением в угол. Позиция чёрных окажется столь слабой, что придётся защищаться **2** (именно в этот пункт пойдут белые). Предотвратить этот вариант чёрные могут ходами **28** на Ф.6 или **1** на следующей диаграмме.

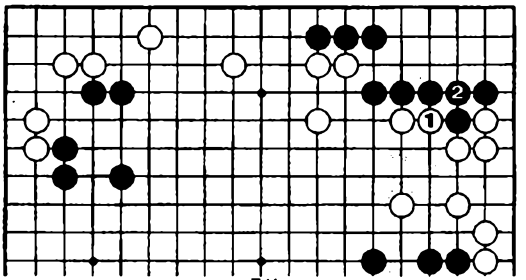
Д.10. Идея чёрных – сделать камень **1** кикаси. Если б.**2**, то **3** ходом чёрные защитят угол в сэнтэ, так как белые должны будут соединяться **6**. Между Д.9 и Д.10 огромная разница.

Фигура 7 (29...33)

Вариант Д.10 не устраивает белых, поэтому **29** ход они делают не в «**a**», а заставляют соперника соединяться, нанося кикаси **31**, угрожающее продолжением в «**b**», и распространяются **33**, что, конечно, больше защиты в «**a**». Белые, однако, не сделали ход в «**c**», так как он не является кикаси и за него чёрные были бы благодарны сопернику. Поясним это.

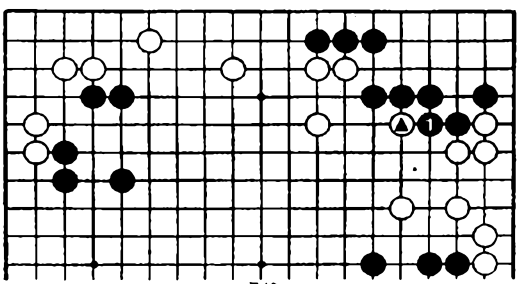


Д.11 Обмен: **1 - 2** ликвидирует имеющиеся в углу слабости. Конечно, при этом немного увеличивается территория белых, но срочности в этом нет.



Д.11

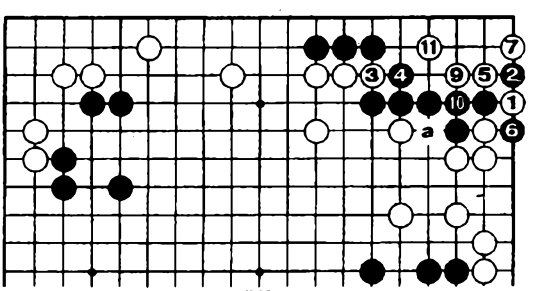
Д.12. Вряд ли чёрные сделают ход **1**, приводящий к плохой форме, но и после такого хода отвечать белые не обязаны, со спокойной душой жертвуя отмеченный камень.



Д.12

Д.13. Не сыграв в «а», белые сохранили следующую возможность: если чёрные ответят **2** на б.**1**, то отмеченный камень становится сэнтэ, угрожая вторжением **5...11**.

На этом месте партии мы остановимся. Белые в итоге выиграли 3,5 очка.

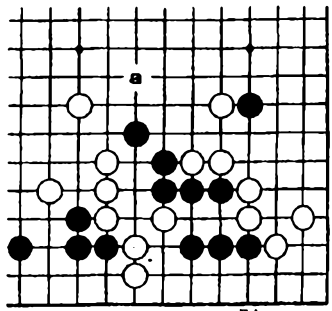


Д.13

ГЛАВА VI
ПРОВОЦИРУЮЩИЕ ХОДЫ

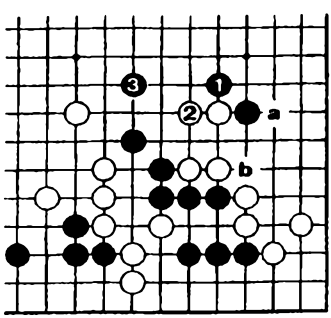
Провоцирующие ходы тесно связаны с кикаси, их иногда и рассматривают как особый случай последних. Провоцирующие ходы отличаются тем, что не просто заставляют соперника защищаться, а вынуждают его повышать значимость своих ходов.

Д.1. Ход чёрных. Очевидно, что они должны выпрыгнуть в «а», спасая группу. Гораздо менее очевидно, что необходимо подготовить почву для этого прыжка, сделав его более эффективным.



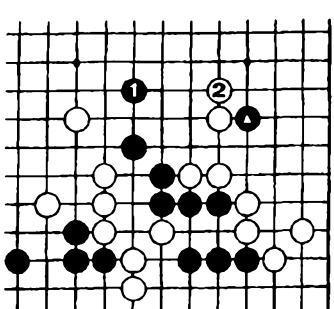
Д1

Д.2. Сначала стоит сделать ханэ 1. После этого тоби ч.3 становится естественным и необходимым ответом на б.2. Ход 1 вызывает ответ 2, который, в свою очередь, заставляет чёрных играть 3, т.е. делать ход, с которого они и собирались начинать. На эту последовательность можно посмотреть и по-другому. Чёрные собираются выпрыгивать 3. Поэтому их мало волнует белый камень 2 (всё равно выскакивать), а значит на стороне можно сыграть полезное кикаси 1, которое расширяет зону справа вверху; в дальнейшем ход в «а», угрожающий разрезанием в «b», может стать хорошим продолжением.



Д2

Д.3. Если чёрные просто выпрыгнут 1, белые вытянутся 2, ликвидируя связь отмеченного камня и группы в центре. Возможности развития чёрных на правой стороне значительно уменьшились.



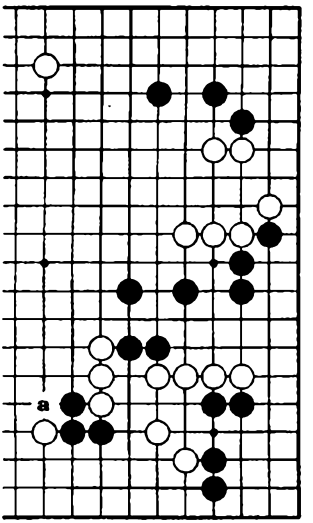
Д3

Строить игру так, чтобы соперник помогал тебе, вынуждать его заставлять себя делать желаемые ходы – полезная техника.

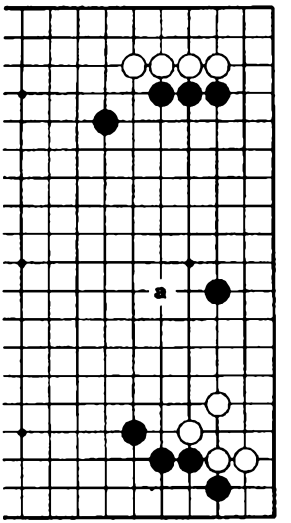
Приведём ещё два примера.

Д.4 и Д.5.

Чёрные хотят сыграть «а». Как спровоцировать этот ход?



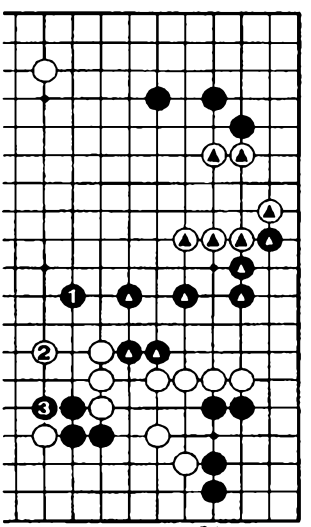
Д4



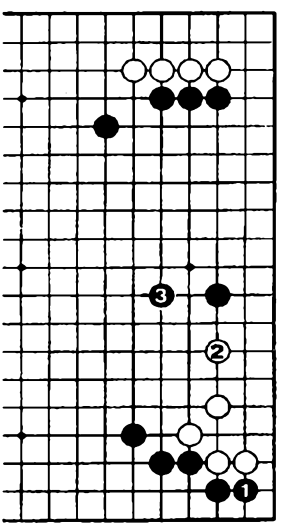
Д5

Д.6. Тоби ч.1 требует ответа 2, а это, в свою очередь, приводит к ходу 3. Если чёрные пойдут 1 в 3, то белые ходом в 1 начнут атаку отмеченной чёрной группы, и теперь чёрные вынуждены заставлять соперника защитить белую отмеченную группу. Эффект получается обратный.

Д.7. Ход 1 требует ответ 2, ход 2 требует ответ 3. Других вариантов нет. Камень 2 повышает значимость хода 3, а ход 1, большой с точки зрения ёсэ, обеспечивает глаза чёрным на нижней стороне.

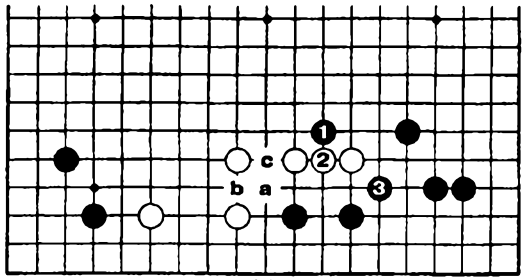


Д6



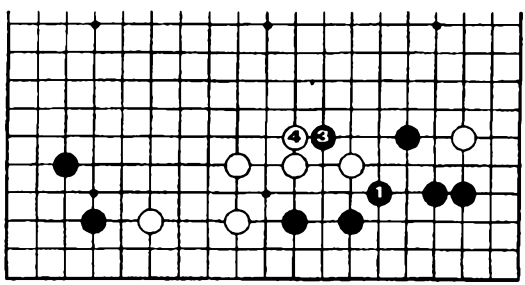
Д7

Нанеси кикаси перед тем, как защищаться



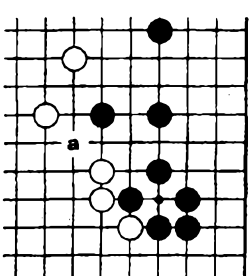
Д.1

Д.1. Чёрные должны укрепиться, добавив камень в 3. Чтобы спровоцировать этот ход, они играют кикаси 1. Если белые не соединятся, чёрные разрежут, и камень 3 станет ненужным. Но усиление белых после соединения гасит камень 3 (что повышает его ценность). К тому же, камень 1 может оказать влияние на борьбу в центре, особенно, если чёрные успеют сыграть (что является их следующей целью) в «a» - б.«b» - ч.«c».

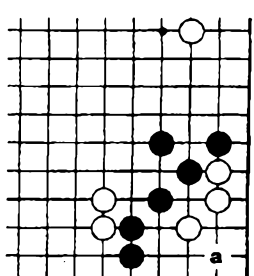


Д.2

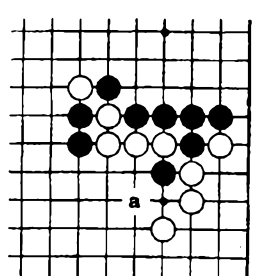
Д.2. Если чёрные начнут с хода 1, а потом попробуют нанести кикаси 3, белые защитятся 4 или не ответят. Камень 1 на этой диаграмме лишний, не на месте; он должен быть на пункт ниже 3. Атакуй перед тем, как защититься – один из основных принципов Го, практически в любой партии он находит применение. Не забывайте о нём, решая задачи последней главы – специального предупреждения не будет.



Д.3

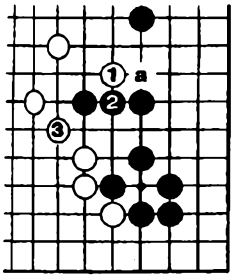


Д.4

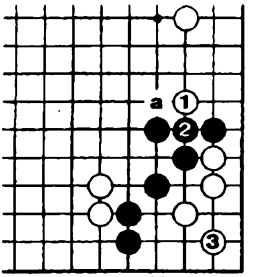


Д.5

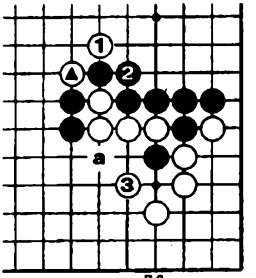
Д.3, Д.4 и Д.5. В каждой задаче белые собираются защититься в «a», но во всех случаях перед этим надо нанести кикаси. Сможете ли Вы их найти?



Д6



Д7



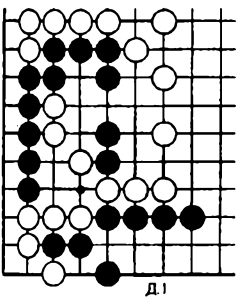
Д8

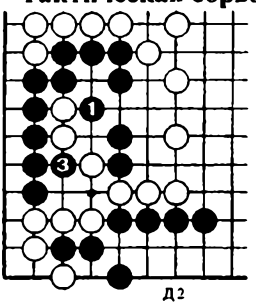
Д.6. Нодзоки б.1 – кикаси, вынуждая чёрных соединяться 2. Если 1 сыграть в 3, то затем на кикаси 1 чёрные ответят в «а».

Д.7. Если камень 1 ставить после 3, чёрные могут ответить в «а», камень 3 тогда окажется лишним.

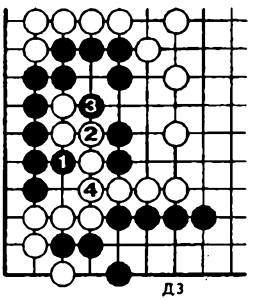
Д.8. Ханэ б.1 хорошо работает с камнем A, вынуждая чёрных строить пустой угол. Если белые сразу защитятся в 3, то ч.1. Фурикавари: ч.2 в «а», б.3 в 2 и т.д., невыгодно чёрным – нельзя разделять свои группы.

Тактическая борьба


Д.1



Д.2



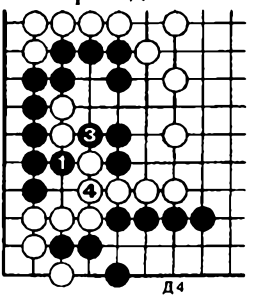
Д.3

Д.1. Провоцирующие ходы немаловажны во многих тактических ситуациях. В данном примере у чёрных только один глаз на стороне. Необходимо построить ещё один.

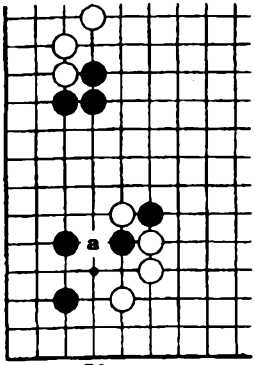
Д.2. Получить глаз можно после хода 1. Далее можно забрать два белых камня, но всё это достаточно скучно, т.к. 1, 3 – готэ.

Д.3. Начинать надо с атэ 1. Если б.2, то атэ 3 и чёрные выживают в сэнтэ. Ход 1 достигает цели: он вызывает ответ 2, а в результате камень 3 играет в полную силу.

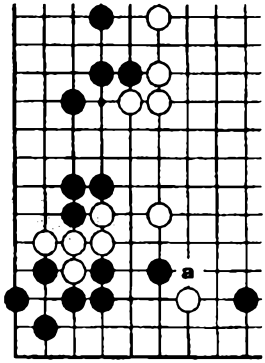
Д.4. На самом деле рассчитывать выжить в сэнтэ чёрные не могут – белые не ответят на ч.1. Но при этом съесть два камня чёрные смогут в сэнтэ, что, конечно, лучше варианта Д.2.



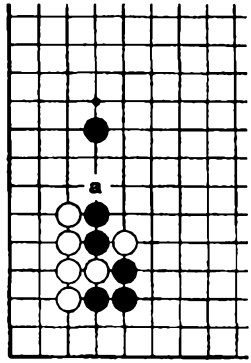
Д4



Д5

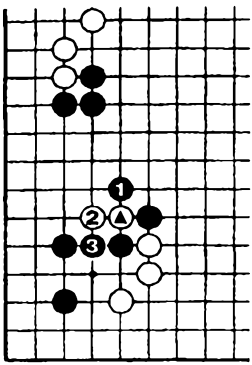


Д6

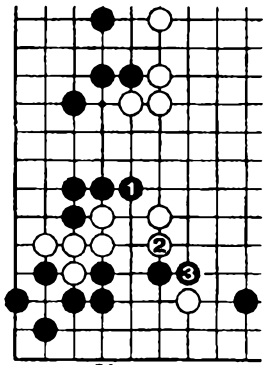


Д7

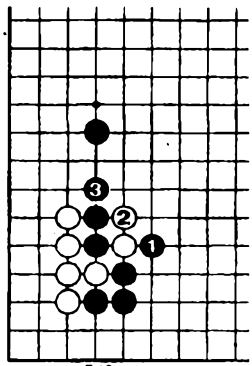
Д.5, Д.6 и Д.7. Во всех случаях чёрные собираются сыграть в «а». Как им спровоцировать этот ход?



Д8



Д9



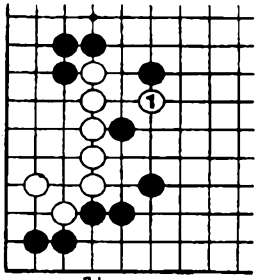
Д10

Д.8. Ход 1 так силён, что два белых камня (▲ и 2) оказываются пленными. Если чёрные сыграют 1 в 3, то белые вытянутся 1 и убегут.

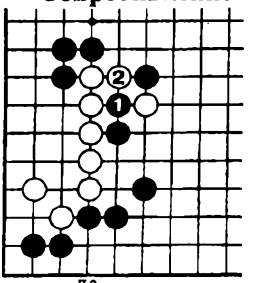
Д.9. Если ч.1 в 3, то белые ответят в 1 и будут в безопасности. А после результата данной диаграммы чёрные по-прежнему могут атаковать группу соперника.

Д.10. И в данном случае белые ответят в 1, если чёрные начнут с хода 3.

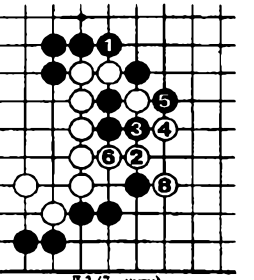
Сопротивление



Д1



Д2

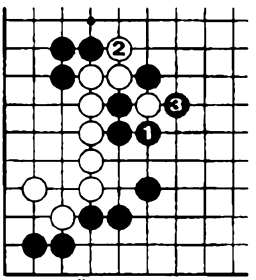


Д.3 (7 - цуги)

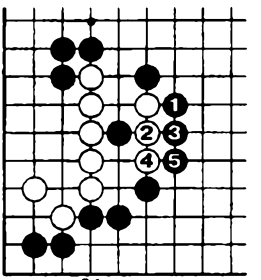
Д.1. На провоцирующие ходы, как и на кикаси, следует всегда искать возможность ответить не так, как вынуждают – иначе Вы можете попасться на крючок. Последнее часто случается, когда провоцирующий ход бьёт по талии кэймы, например цукэ-коси б.1.

Д.2. Кажется естественным отрезать камень, но именно на это белые и рассчитывают, подготовив ответ 2.

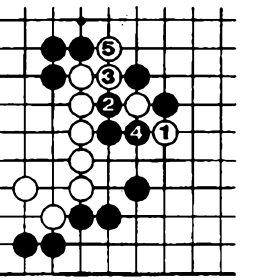
Д.3. Чёрные закрыли выход белой группе с одной стороны, но она вырывается с другой, удачно испортив при этом форму соперника.



Д4



Д5

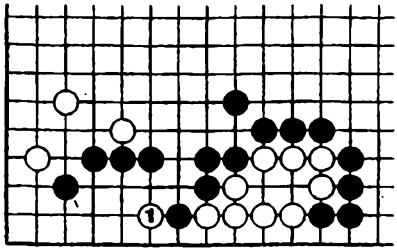


Д6

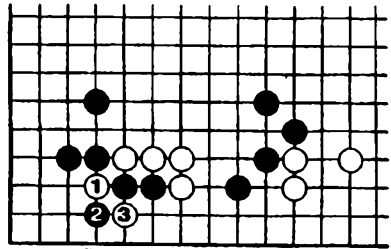
Д.4. Из-за этого чёрные должны не только позволить группе соперника выскользнуть, но и потратить темп на съедение белого камня. Получилось, что белые спаслись в сэнтэ. Провоцирующий ход принёс пользу.

Д.5. Однако чёрные могли избежать неприятного варианта, сыграв ханэ снаружи. Если последует 2, 4, то чёрные построят стенку. Перед белыми стоит проблема жизни, но даже если это им удастся, то результат будет для чёрных прекрасным, благодаря полученному влиянию.

Д.6. Белые, конечно, могут не дать заблокировать себя, но тогда камень б.1 лишний, а белые вырвались в готэ. Сравните с результатом Д.4.



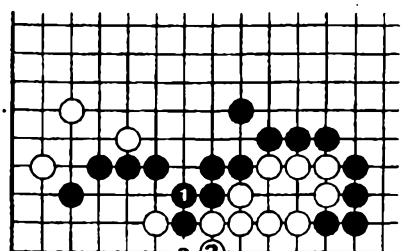
Д7



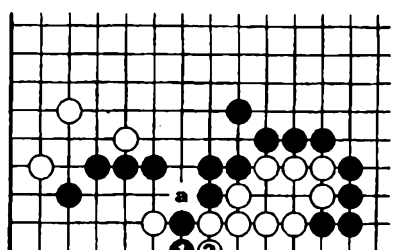
Д8

Д.7. Хасами-цукэ б.1 – стандартный провоцирующий ход. Как отвечать чёрным?

Д.8. Чего добиваются белые, играя кири-тигаи 1, 3? Как отвечать чёрным?



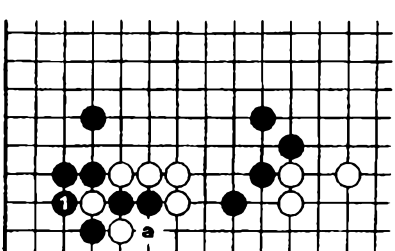
Д9



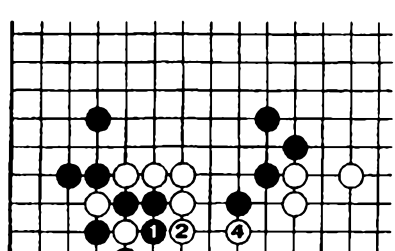
Д.10

Д.9. Ход ч.1 верен. Белые должны выживать 2 в готэ. Если сыграть 2 в «а», чёрные ответят в 2, и группа белых будет пленной.

Д.10. После сагари ч.1 белые выживут 2, угрожая продолжением в «а», что для чёрных неприятно.



Д11



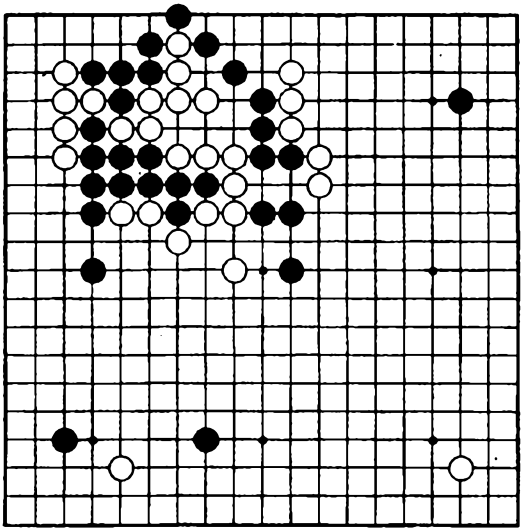
Д12

Д.11. Ход ч.1 правилен, хотя даёт белым ёсэ – б.«а».В данном варианте группы белых остаются несоединёнными.

Д.12. Если чёрные ответят 1, то попадут в ловушку – белые 4 ходом соединят группы, обеспечивая их безопасность.

Провоцирование атаки

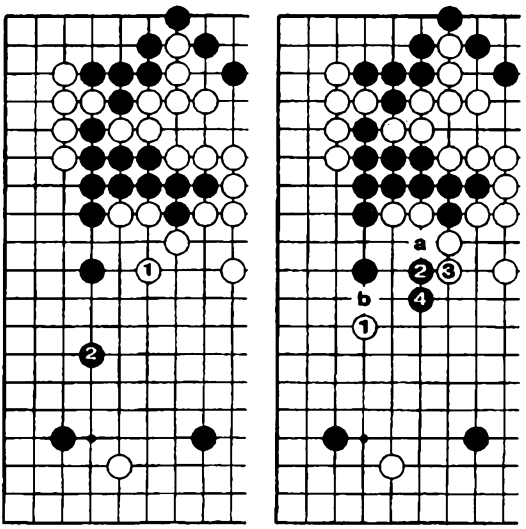
Д.1. В заключение приведём более сложный пример техники провоцирующих ходов, взятый из партии профессионалов. Ход белых, которыми играл Ямабэ 9 дан. В данной позиции он искал путь для атаки чёрной группы на левой стороне.



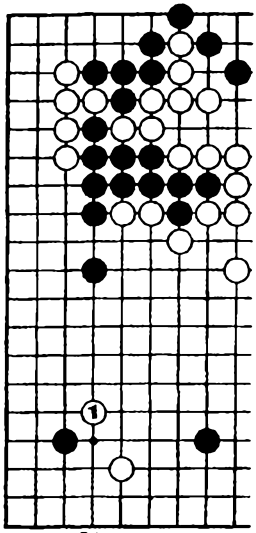
Д1

Д.2. Начинать ходом **1** плохо, так как это приведёт к соединению чёрных на левой стороне, что эквивалентно усилению.

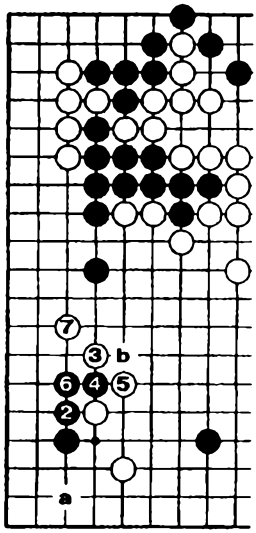
Д.3. Непосредственно атакующим является ход **1**, но после **2**, **4** камень **1** становится слабее чёрной группы, поэтому хорошего продолжения у белых нет. Например, обмен: б.«**a**» - ч.«**b**» ещё больше ослабит их камень (обратите внимание, что вариант: **4** в «**a**» - б.**4** приведёт к окружению чёрной группы только с одним чётким глазом).



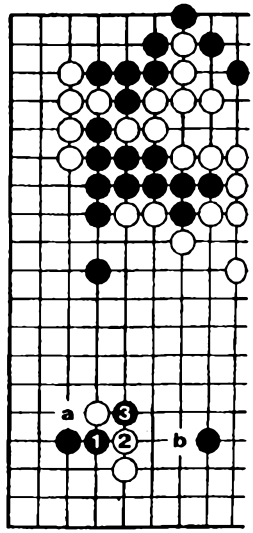
Д2 Д3



Д4



Д5



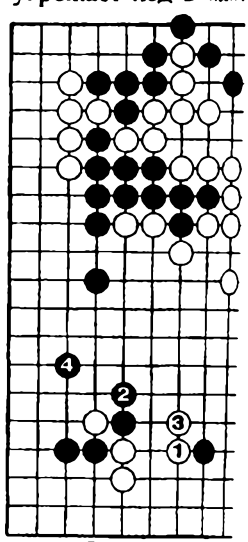
Д6

Д.4. Так как прямая атака не проходит, белые должны найти другой способ. Они выбрали какэ **1**, который можно рассматривать как косвенную атаку.

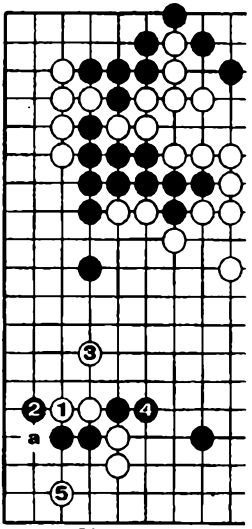
Д.5. Если ч.**2**, белые «обгонят» их **3**...**7**, получая возможность начать двойную атаку чёрных групп вверху и в углу, где угрожает ход в «**a**». Даже если рассматривать только верхнюю группу, то позиция белых лучше Д.4, так как теперь атакуют три камня вместо одного. Ходы **1**...**5** – дзёсэки, а **7** – отклонение; стандартный ход был бы в «**b**», но тогда ч.**7**.

Д.6. Чёрные предвидели **7** на предыдущей диаграмме, поэтому сыграли **1**, **3**. Куда должны играть белые (в «**a**» или «**b**») для реализации своих замыслов?

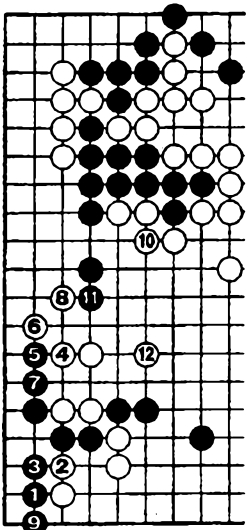
Д.7. В справочнике дэёсэки указывается ход **1**, но в данной позиции он неверен. Чёрные обеспечили себе безопасность.



Д7



Д8

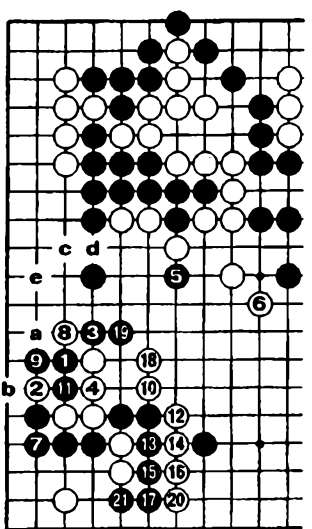


Д9

Д.8. Белые должны играть **1**, чёрные в ответ играют ханэ **2** (иначе б.«а»), что приводит к ходу **3**. И в этом случае белые начинают двойную атаку групп чёрных вверху и в углу; жизни последней угрожает б.**5**.

Д.9. Для выживания в углу чёрные должны играть **1...9**, позволяя белым получить камни **4**, **6** и **8**. Это привело бы к тяжёлым для верхней группы чёрных последствиям после, например, **10**, **12**.

Д.10. Хотелось бы сообщить, что белым удалось захватить в плен одну из чёрных групп, но в партиях профессиональных игроков такие «классические» случаи практически не встречаются. Чёрные (Акира Исида), защищаясь **1...5**, спасли обе группы и получили угол. Правильно ли расценивать это как неудачу для белых? Нет, так как ходами **8...20** они построили прекрасную стенку в сэнтэ, сохранив возможность обмена: «а»...«е». Несмотря на умелое противодействие, атака белых оказалась удачной.



Д10

ГЛАВА VII
УМЕНЬШЕНИЕ И ВТОРЖЕНИЕ В БОЛЬШИЕ ЗОНЫ

Середина игры – та часть партии, когда помимо прочего решается судьба больших зон. Под большими зонами понимаются крупные части доски, практически, но не окончательно, окружённые камнями одного цвета. Это ещё не территория: зону можно уменьшить, в неё можно вторгнуться, что и рождает большую часть борьбы в середине игры.

И в этот момент изученные нами атака, защита, кикаси, провоцирующие ходы, балансы территории и влияния выходят на первый план.

Существуют два способа борьбы с большими зонами: уменьшение их снаружи, где границы не достоверны, и вторжения, после которых пытаются или выжить внутри, или убежать.

Уменьшать зону безопаснее, но это менее действенное средство; вторгаясь, Вы рискуете большим, но, в случае успеха, можете разрушить обычно большую часть зоны.

Ваши действия должны быть обоснованы. Во-первых, необходимо оценить баланс территории: для отстающего вторжение может быть единственной надеждой улучшить своё положение, для лидирующего может оказаться достаточной и спокойная игра снаружи.

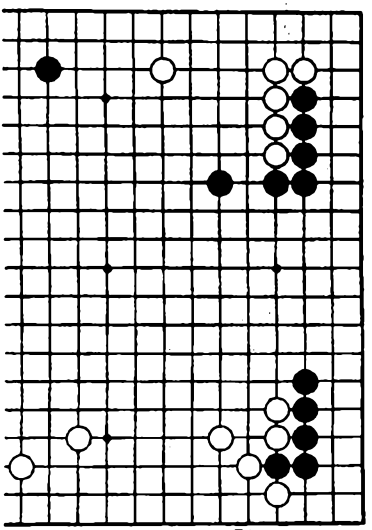
Важную роль играет и баланс влияния. Как мы уже видели в I главе преимущество во влиянии помогает вторгаться. Существует несколько специфических тактических приёмов для борьбы с большими зонами, например, ката-цуки, боси – мы их рассмотрим ниже, а сначала перечислим три основных фундаментальных стратегических принципа:

1. Учитывайте ситуацию в рядом лежащих частях доски.
2. Используйте слабости соперника.
3. Играйте гибко.

Именно эти три «кита» будут последовательно рассмотрены в данной главе. Техника боси и ката-цуки включена при изучении первого принципа.

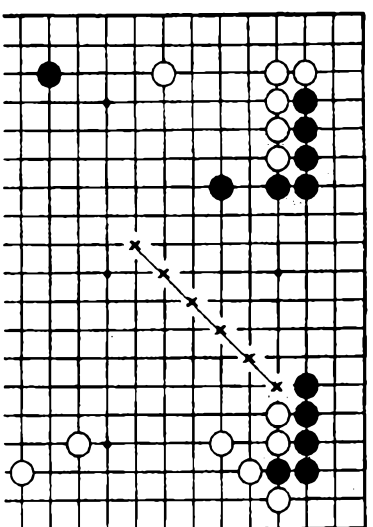
Разграничение зон

Д.1. Ход белых. Они собираются начать игру против зоны чёрных на правой стороне. Следует ли вторгаться или просто уменьшить её размер? Как выбрать конкретный пункт для хода? Ответить на эти вопросы непросто, если рассматривать только зону чёрных; трудно также выбрать между вторжением и игрой на границе. Однако, обратив внимание на нижнюю сторону, Вы увидете, что там намечается белая зона, не меньшая по размерам и тоже открытая. Именно соотношением зон соперников определяется ход белых.



Д1

Д.2. Предположим, что граница между зонами пройдёт по отмеченным крестиком пунктам. Если эта черта будет разделять территорию, результат будет равным. Если же белым удастся заставить чёрных огораживать зону выше отмеченных точек, то это даст им некоторое преимущество. Следовательно, как раз на один из «крестиков» и надо играть. Какой бы пункт выбрали Вы?

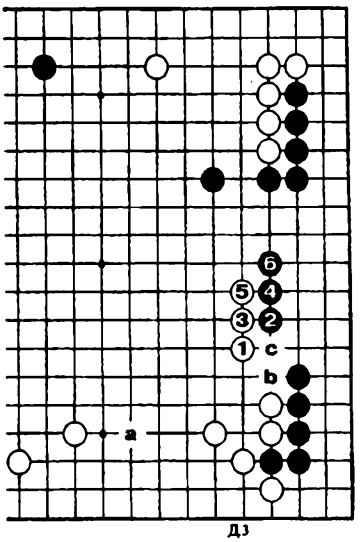


Д2

Д.3. Им является кэйма б.1. Если ч.2, то белые продолжат 3, 5. Сравнивая этот результат с предположительно равным вариантом Д.2, Вы увидете насколько белые улучшили свою позицию.

Можно возразить, что зона чёрных превратилась в территорию, а зона белых, хоть и увеличилась, но осталась по-прежнему открытой, возможность вторжения не ликвидирована. Это верно, но белые сохранили темп и могут его использовать для укрепления зоны. Кроме того, обратите внимание на разницу размеров зоны белых и территории чёрных.

Если чёрные ходом 2 вторгнутся в «a», то положение камня б.1 окажется очень удачным: он не только уменьшает зону чёрных, но и атакует камень в «a».

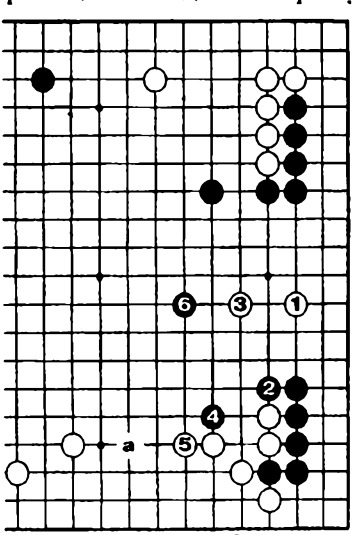


Д3

Ход б.«b» вместо хода 1 хоть и хуже, но в общем верен. После обмена ч.«c» - б.1 чёрные играют ещё раз ханэ, получив позицию на линию выше

Д.4. Вам должно быть совершенно ясно, что вариант Д.3 верен, н предположим, белыми играет человек, стремящийся не дать соперник территории вообще. Он, конечно, вторгнется 1. Это ошибка.

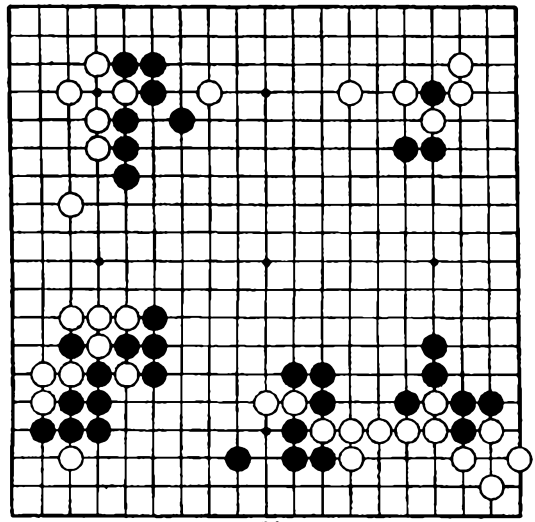
Чёрные начинают атаку: сначала косвенную 2, 4, затем непосредственную, боси 6. Белые испытывают серьёзные трудности, их группа не погибнет, но, атакуя её, чёрные могут значительно увеличить влияние на доске. Используя его, можно, например, осуществить контрвторжение в «a», последствия которого на нижней стороне будут гораздо серьёзнее результата ходов 1, 3. С другой стороны, камни 2 и 4 пересекают «разделительную полосу» Д.2 также, как ходы белых 1, 3 и 5 на Д.3 Именно этого белые и не должны позволять.



Д4

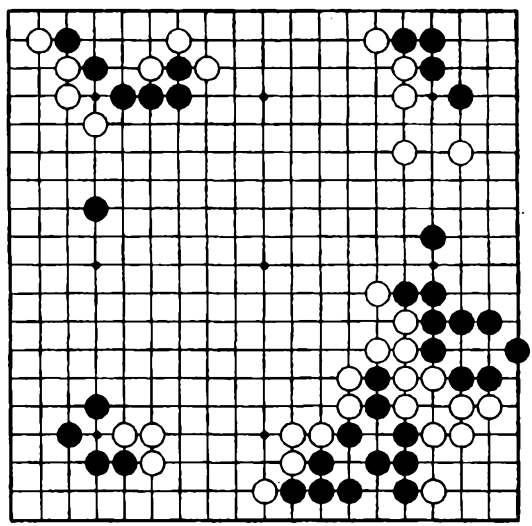
Д.5. Ход белых. Видите ли Вы две большие рядом лежащие открытые зоны и «разделительную полосу» между ними? Куда играть?

Внимательный читатель увидит две «разделительные полосы». Разобраться в ситуации ему поможет правило: «не играй рядом с силой соперника».



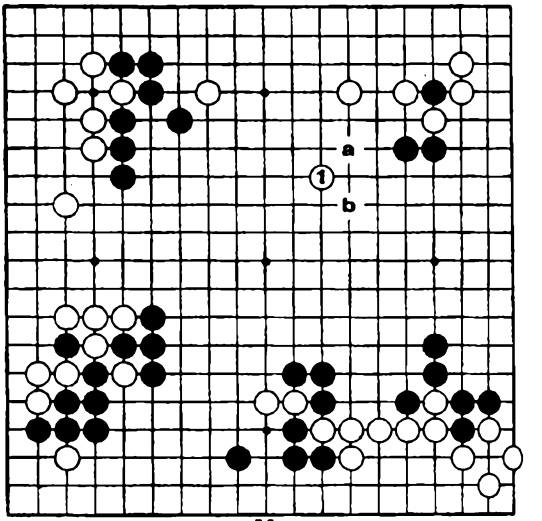
Д5

Д.6. И в этой позиции ход белых. Вопрос тот же. В данном случае можно сразу несколько переступить воображаемую границу.



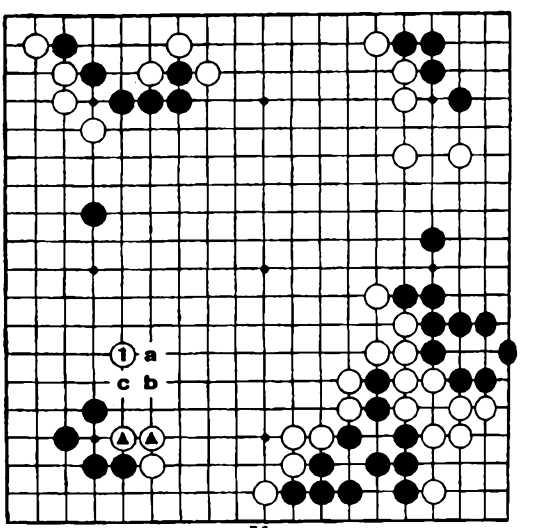
Д6

Д.7. Камень 1 находится на «разделительной полосе». Он уменьшает зону чёрных на правой стороне и в центре, одновременно расширяя зону белых вверху. Ещё один вариант – ход в «a» - пункт, находящийся на границе областей. Ход в «a» несколько хуже хода 1, так как его можно остановить ходом в «b», однако Рин Кайхо 9 дан, в партии с Исидой Акирой сделал ход в «a».



Д7

Д.8. Ходом 1 белые не просто играют на границе зон, но, благодаря силе отмеченных камней, даже переступают «разделительную полосу» проходящую приблизительно через пункт «b». Ходы белых в «a», «b», «c» также неплохи, но не столь активны.



Д8

Связь с вопросами атаки и защиты

Д.1. В этой позиции чёрные собираются предпринять активные действия против зоны белых внизу слева. Стоит ли вторгаться или просто попытаться уменьшить зону снаружи? Если уменьшать, то каким ходом?

В данной позиции нет граничащих открытых зон, следовательно нет и «разделительной полосы». Выбор хода определяется основной задачей чёрных в данный момент - усилить свои камни на левой стороне. Было бы очень хорошо, если бы можно было достичь этого одновременно с уменьшением зоны белых.

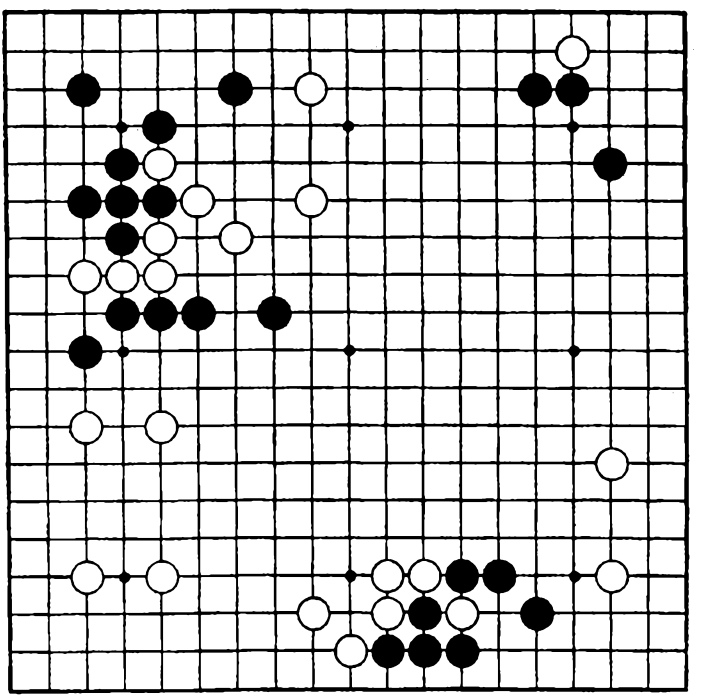
Для решения данной задачи необходимо учитывать следующее:

1. В правом нижнем углу чёрная и белая группы приносят приблизительно равное количество очков. Поэтому задача чёрных не дать белым получить в левой нижней части доски больше, чем ожидают чёрные вверху.

2. Вторгаясь слишком глубоко, чёрные попадают под двойную атаку.

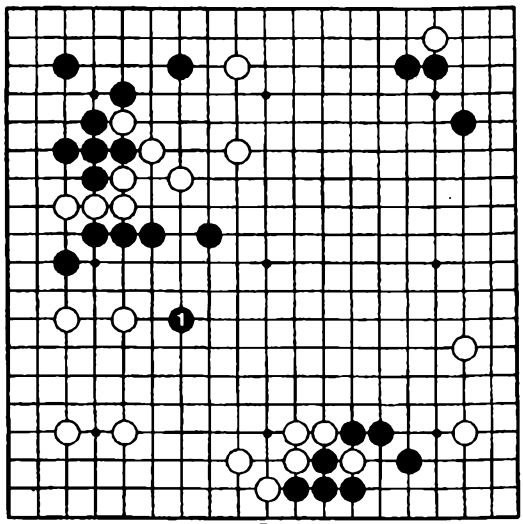
3. Усилив свою группу на левой стороне, черные могут рассчитывать кое-что получить за счёт атаки слабой белой группы.

Ход чёрных. Видите ли Вы его?



Д1

Д.2. В свете вышесказанного ход ч.1 будет вполне логичен. Как и в случаях игры на разграничение зон этот ход занимает пункты обоюдоважные, актуальные для целей обеих сторон усиливающие свою группу и уменьшающие зону соперника.

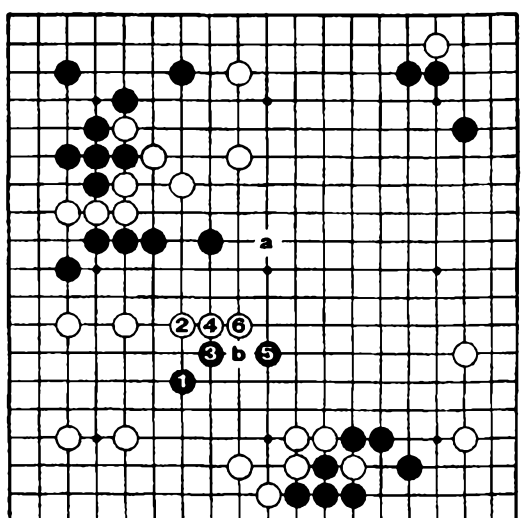


Д2

Д.3. Хотя ч.1 не кажется активным вторжением, но и он слишком глубок.

Разделяя 2 белые начинают двойную атаку; б.6 превращает пункты «a» и «b» в миаи. Глубокое вторжение привело к значительным трудностям.

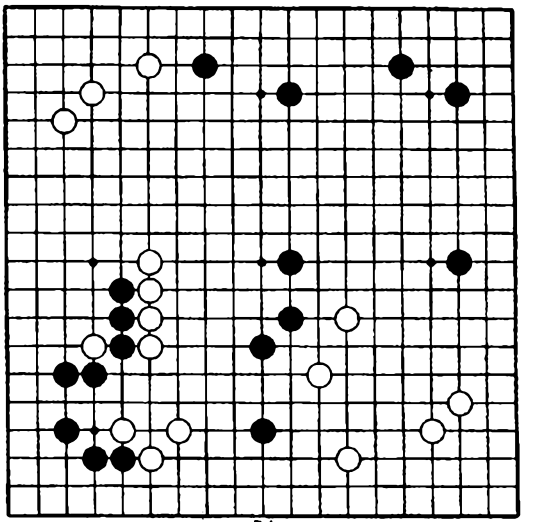
Вы можете сказать, что эта позиция неестественна и придумана ради подтверждения идеи. На самом деле причина проста, но глубока: чёрные значительно отстают во влиянии, и их главная задача – обеспечить соединение. Такое положение бывает у игроков, с первых ходов стремящихся к приобретению территории.



Д3

Ходы, уменьшающие зону соперника, могут сочетаться не только защитой своей группы, но и с атакой группы соперника. Мы уже встречались с последними, рассматривая случаи косвенных атак, вот ещё один пример.

Д.4. Ход белых. Как уменьшить зону соперника в верхней правой части доски? Нужно ли подсказывать, что ключевой является слабость чёрной группы, выбегающей с нижней стороны?



Д4

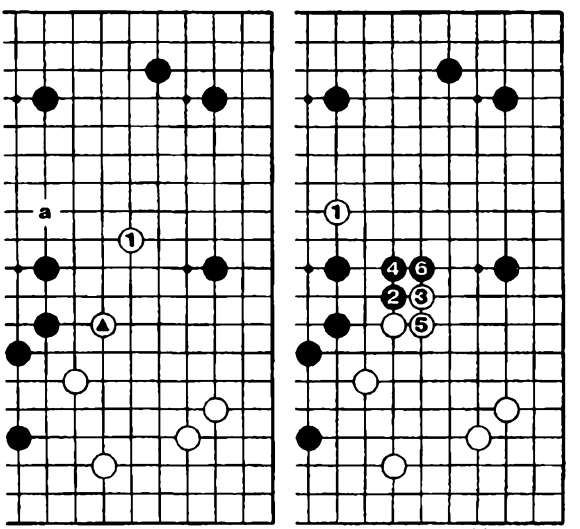
Д.5. Огэйма б.1 – смелая атака – верный ход.

Белые грозят боси «а», направляя чёрную группу на свою стенку. Камень 1 в безопасности, так как более или менее соединён с отмеченным. А после уменьшения зоны таким способом белые могут подумать и о вторжении на верхнюю или правую сторону.

Д.6. Боси б.1, неверно по нескольким причинам. Во-первых, этот ход направляет чёрную группу от белой стенки, а не на неё, после 2...6 чёрные обеспечивают безопасность.

Во-вторых, камень 1 оказывается оторванным от остальной позиции белых, после ч.4, 6 его положение стало опасным.

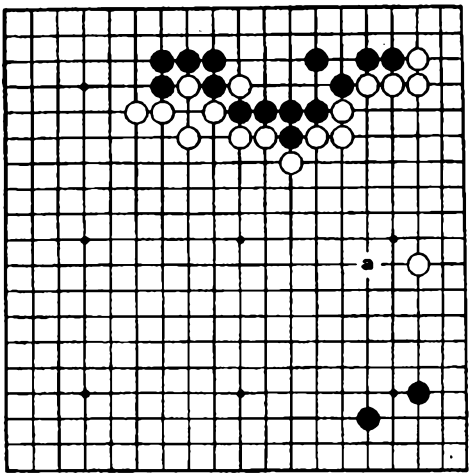
В-третьих, ход 1 играет в основном против хорошо укреплённой верхней стороны, а не против более слабой правой. Факторы, подобные перечисленным, необходимо учитывать, выбирая ход, уменьшающий зону.



Д5 Д6

Ката-цуки

Д.1. Ход чёрных. Как играть против зоны белых на правой стороне? В этом примере нет ни граничащих открытых областей, ни слабых групп, которые или надо защитить, или можно атаковать. Следовательно чёрные должны просто уменьшать зону.

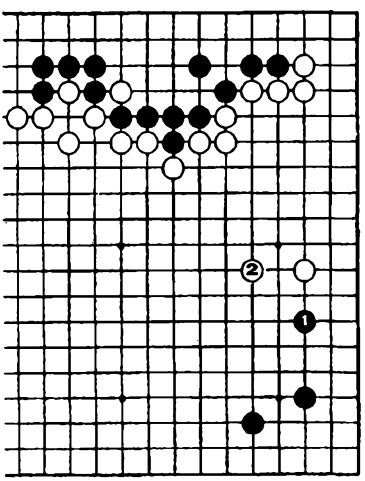


Д1

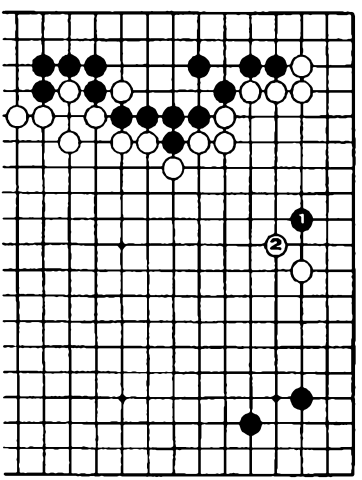
Найти правильний ход Вам может помочь знание лучшего для белых хода: «а».

Д.2. Здесь ход чёрных не очень хорош, так как вызывает желаемый белыми ответ.

Д.3. Следует ли чёрным вторгаться? Не обсуждая вопрос обоснованности вторжения с точки зрения баланса влияния, проблематичным является и выживание чёрного камня. Кроме того, вторгнуться и погибнуть – полный крах, а выживание – не обязательно решающий успех. Если чёрные выживут, то добьются этого в готэ, а белые, получив ещё одну стенку, могут использовать темп для построения новой зоны снаружи.

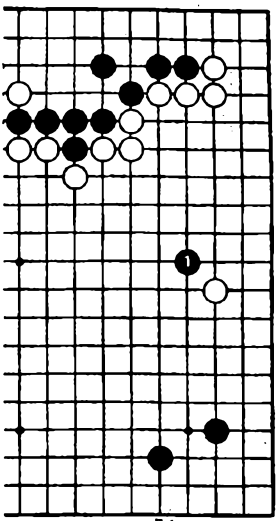


Д2



Д3

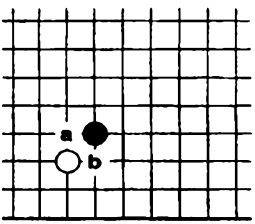
Д.4. Вместо рискованного вторжения чёрные должны уменьшить зону белых снаружи. Наиболее сильный ход для этого ката-цуки 1 в данном случае очень эффективен. К чему он приводит? Существует несколько стандартных розыгрышей, кратко рассмотрев их, мы вернёмся к образовавшейся позиции и выберем лучший.



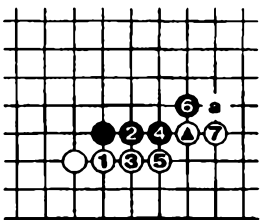
Д4

Д.5. Обычно на ката-цуки белые отвечают «a» или «b». Горизонтальное вытягивание применяется в основном в двух случаях.

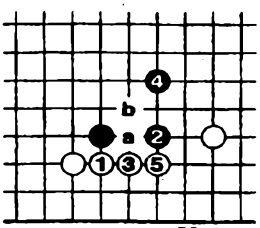
Д.6. Во-первых, когда у белых есть камень типа отмеченного. Белые соединяются по третьей линии, поднимаясь ходом 7 ещё выше (иногда целесообразно ход 7 делать в «a»).



Д5



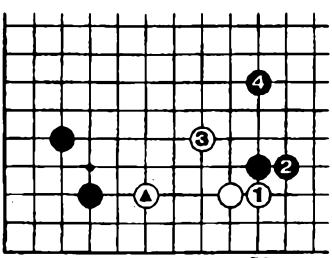
Д6



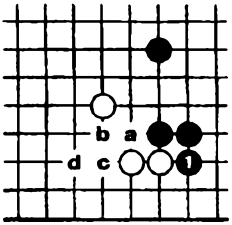
Д7

Д.7. Когда камень ▲ находится чуть дальше, ход б.1 по-прежнему неплох, но у чёрных появляется возможность выиграть пункт в развитии вдоль стороны 2 и к центру 4. После б.5 чёрные могут сыграть в другом месте, форма их камней останется легче, чем на Д.6. Если белые сыграют 3 в «a», черные ответят в «b» - б.3 - ч.4 - б.5. Если белые не ответят на ход 2, то чёрные сами сыграют в 3.

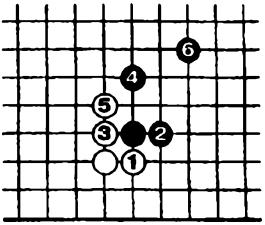
Д.8. Вторым случаем, когда белым стоит играть горизонтально, является наличие хираки по третьей линии в противоположную от ката-цуки сторону. Ответы ч.2, 4 стандартные, в этом случае белые сохранили темп. При отсутствии отмеченного камня вариант становится бессмысленный для белых, так как...



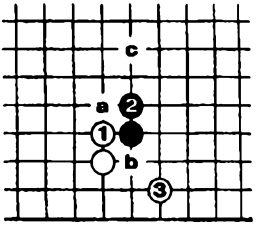
Д8



Д9



Д10



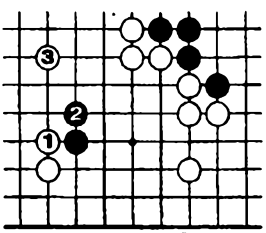
Д11

Д.9. Во-первых, ч.1 грозит разрезанием (ч.«a» - б.«b» - ч.«c»). Во-вторых, даже без ч.1 чёрные могут нанести кикаси в «d».

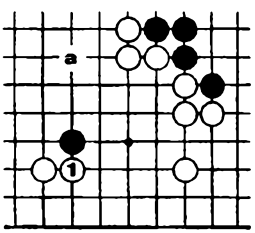
Д.10. Избежать этих слабостей можно ходами 3, 5. Этот вариант иногда применим, но чаще...

Д.11. ...белые начинают с вертикального ноби. После ч.2 белые могут продолжить в «a» или 3, что обычно лучше хода в «b». В ответ на 3 чёрные играют в «a», или в «c».

Д.12. Ноби 1 может быть и атакующим. Например, в данном примере, 3 ходом белые захватят два камня в плен.

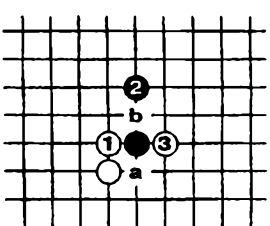


Д12

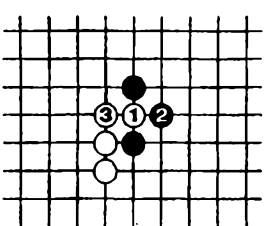


Д13

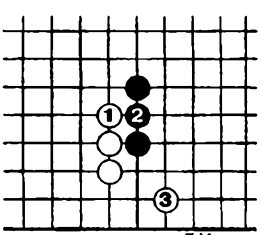
Д.13. В этой позиции ноби б.1 признак малодушия. Чёрные выскочат в «a», или пожертвуют камень, рассматривая его как кикаси, и сыграют в другом месте.



Д14



Д15

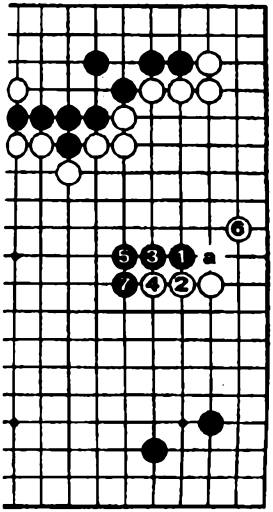


Д16

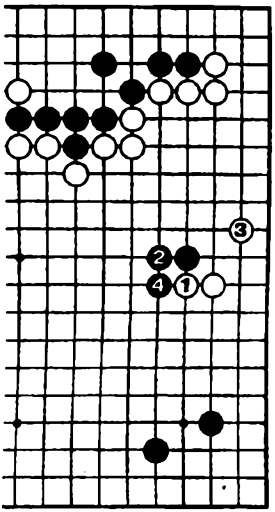
Д.14. Если чёрным необходимо сохранить позицию неопределённой (как, например, на Д.12), то следует выпрыгивать 2. Ход 3 – один из возможных ответов (если ч.«a», белые разрежут в «b»).

Д.15. Разрезание 1 ещё один, более агрессивный ответ.

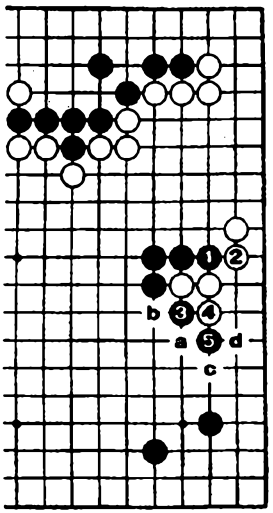
Д.16. Белые могут также подняться просто 1, позволяя чёрным соединиться; после хода 3 получается аналогичный Д.11 результат.



Д.17



Д.18



Д.19

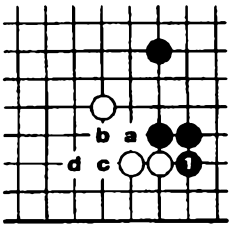
Д.17. Вернёмся к исходной позиции. Белые отвечают на ч.1 вытягиванием к центру 1...4, в затем играют 6. Учитывая силу в центре, ход 2 в «a» был бы очень уж покорным. Белые поднимались дважды...

Д.18. ...если вытягиваться только один раз, то чёрные ходом 4 сыграют на голову двух камней. У белых получается существенно меньше дамэ.

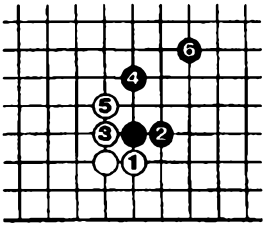
Д.19. Например, в дальнейшем чёрные могут провести комбинацию 1...5. Обычно добиться успеха такими ходами не удаётся, так как белые, играя в «a» - ч.«b» - б.«c», забирают камень 5, но в данном случае этот вариант проходит – ход ч.«d» означает угрозу жизни трёх белых камней.

Возвращаясь к Д.17, обратите внимание насколько точно ката-цуки выполняет задачу уменьшения зоны белых. Причём размеры территории оказались не больше, чем при успешном вторжении, а чёрные ещё и развернулись в центр. Кроме того, стенка белых, построенная ходами 2, 4, играет против симари и малоэффективна; это ещё одно из достоинств хода 1.

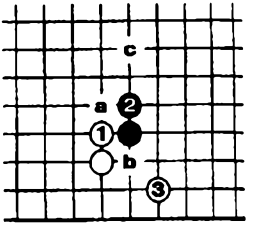
Ката-цуки может применяться не только против камней на третьей линии, но и против камней на четвертой, хотя при этом остаётся больше территории на стороне. Иногда этот ход встречается и в центре.



Д9



Д10



Д11

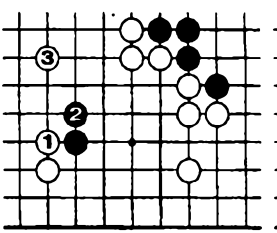
Д.9. Во-первых, ч.1 грозит разрезанием (ч.«a» - б.«b» - ч.«c»). Во-вторых, даже без ч.1 чёрные могут нанести кикаси в «d».

Д.10. Избежать этих слабостей можно ходами 3, 5. Этот вариант иногда применим, но чаще...

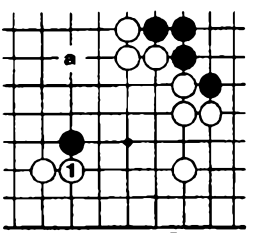
Д.11. ...белые начинают с вертикального ноби. После ч.2 белые могут продолжить в «a» или 3, что обычно лучше хода в «b». В ответ на 3 чёрные играют в «a», или в «c».

Д.12. Ноби 1 может быть и атакующим. Например, в данном примере, 3 ходом белые захватят два камня в плен.

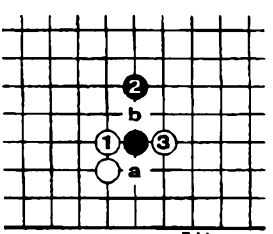
Д.13. В этой позиции ноби б.1 признак малодушия. Чёрные выскочат в «a», или пожертвуют камень, рассматривая его как кикаси, и сыграют в другом месте.



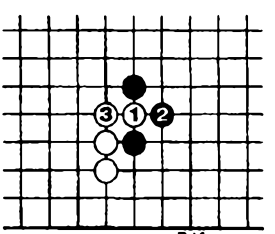
Д12



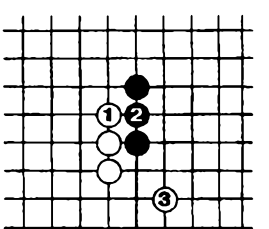
Д13



Д14



Д15

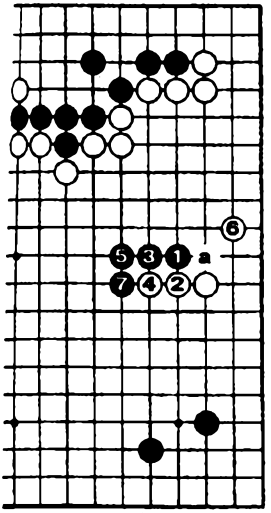


Д16

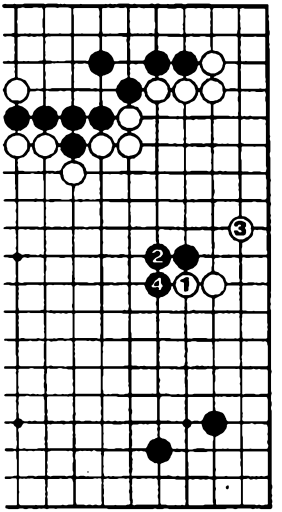
Д.14. Если чёрным необходимо сохранить позицию неопределённой (как, например, на Д.12), то следует выпрыгивать 2. Ход 3 – один из возможных ответов (если ч.«a», белые разрежут в «b»).

Д.15. Разрезание 1 ещё один, более агрессивный ответ.

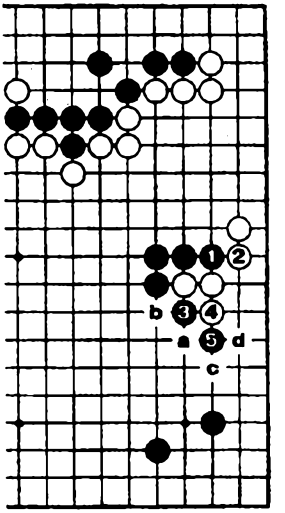
Д.16. Белые могут также подняться просто 1, позволяя чёрным соединиться; после хода 3 получается аналогичный Д.11 результат.



Д.17



Д.18



Д.19

Д.17. Вернёмся к исходной позиции. Белые отвечают на ч.1 вытягиванием к центру 1...4, в затем играют 6. Учитывая силу в центре, ход 2 в «a» был бы очень уж покорным. Белые поднимались дважды...

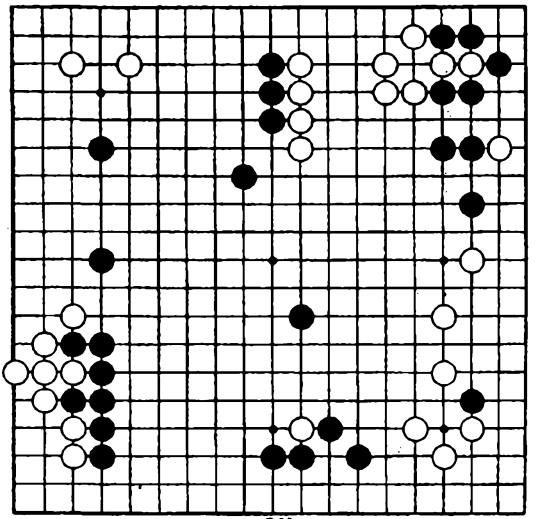
Д.18. ...если вытягиваться только один раз, то чёрные ходом 4 сыграют на голову двух камней. У белых получается существенно меньше дамэ.

Д.19. Например, в дальнейшем чёрные могут провести комбинацию 1...5. Обычно добиться успеха такими ходами не удаётся, так как белые, играя в «a» - ч.«b» - б.«c», забирают камень 5, но в данном случае этот вариант проходит – ход ч.«d» означает угрозу жизни трёх белых камней.

Возвращаясь к Д.17, обратите внимание насколько точно ката-цуки выполняет задачу уменьшения зоны белых. Причём размеры территории оказались не больше, чем при успешном вторжении, а чёрные ещё и развернулись в центр. Кроме того, стенка белых, построенная ходами 2, 4, играет против симари и малоэффективна; это ещё одно из достоинств хода 1.

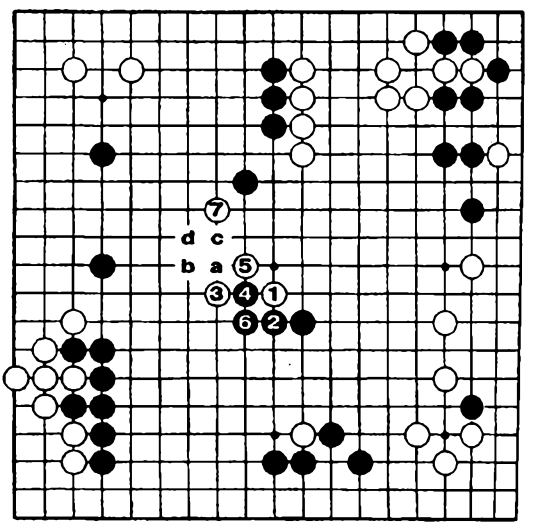
Ката-цуки может применяться не только против камней на третьей линии, но и против камней на четвертой, хотя при этом остаётся больше территории на стороне. Иногда этот ход встречается и в центре.

Д.20. Как белым бороться с большим мойо чёрных? Эта задача кажется достаточно сложной пока не догадаешься сыграть ката-цуки.



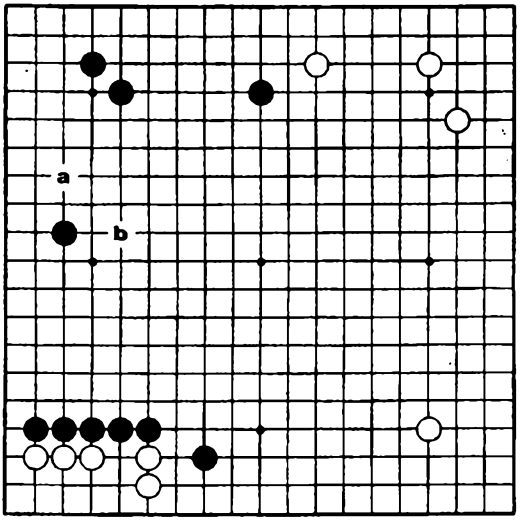
Д.20

Д.21. Эта позиция из партии за титул Хонинбо между Сакатой (белые) и Такагавой. Если чёрные после б.7 бездумно разрежут в «a», белые пожертвуют камни **1** и **5**: б.«b» - ч.«c» - б.«d».



Д.21

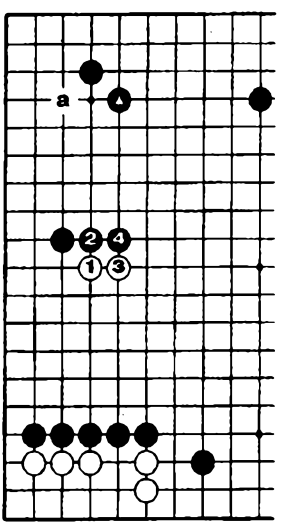
Д.1. В данной позиции задача белых очевидна: необходимо или вторгнуться, или уменьшить зону чёрных.



Д1

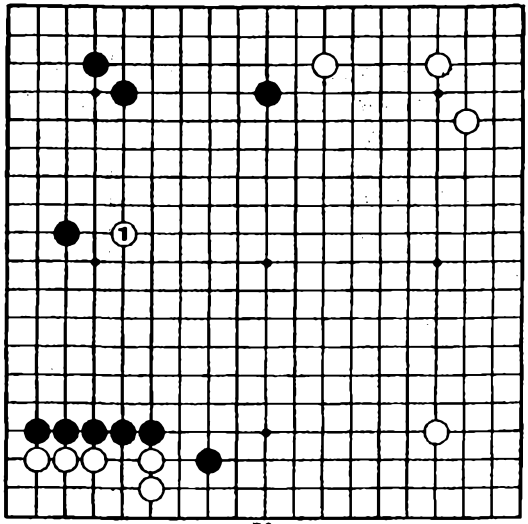
Причём, особых предпосылок ни для того, ни для другого нет. Вторжение на верхнюю сторону особого смысла не имеет, так как сторона и так открыта справа. Вторжение в верхнюю часть левой стороны более разумно, но представьте себе последствия обмена: б.«a» - ч.«b». Атакуя белую группу, чёрные получат значительную территорию. Означает ли это необходимость вторжения в нижнюю часть левой стороны? Нет, так как в этом случае, чёрные получат очки вверху за счёт атаки.

Д.2. Раз вторжение не принесёт желаемого результата, белые должны попытаться уменьшить зону, играя снаружи. Ката-цуки в данном случае – неэффективный вариант. Чёрные начнут подниматься к центру, получая с одной из сторон немалую территорию. Ход б.1 на данной диаграмме заслуживал бы внимания, если бы отмеченный камень находился в «a», что делало бы позицию чёрных в верхней части левой стороны более низкой. В позиции Д.1 требуется ход, играющий одинаково в обоих направлениях.

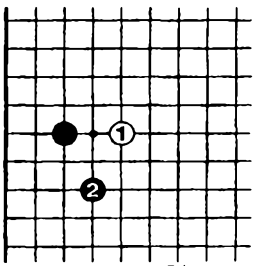


Д2

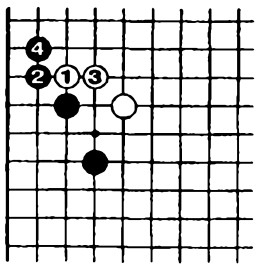
Д.3. Этому требованию отвечает боси **1**. Этот ход стандартный имеет несколько устоявшихся вариантов, которые мы рассмотрим перед продолжением игры в данной позиции.



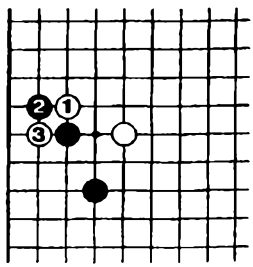
Д3



Д4



Д5



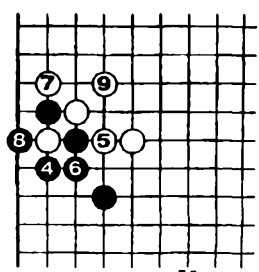
Д6

Д.4. Наверное, самым распространённым ответом на боси является кэйма.

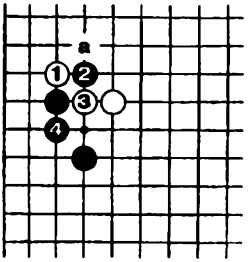
Д.5. Наиболее сильным продолжением за белых считаетая цукэ **1**. В ответ на ханэ **2** белые соединятся **3**, прижимая соперника ко второй линии.

Д.6. Белые могут также пойти на кири-тигаи, готовясь пожертвовать камень.

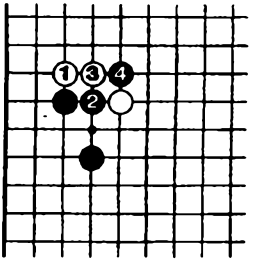
Д.7. Продолжая Д.6, белые строят форму, отдавая камень, забрать, который требует от чёрных потери нескольких темпов. Существует несколько вариантов данного розыгрыша, например, ход б.5 в **6**.



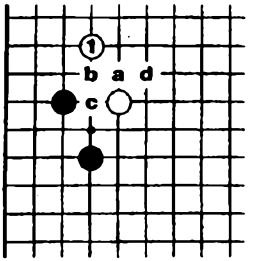
Д7



Д8



Д9

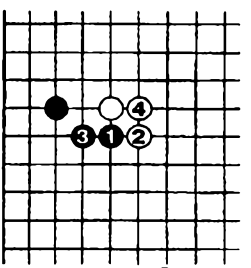


Д10

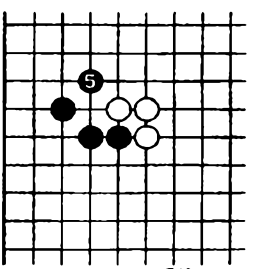
Д.8. Однако существует немало случаев, когда цукэ 1 неприемлемо. Чёрные могут сыграть ханэ сверху 2. Если белые не могут начинать ситё ходом в «a», то может возникнуть необходимость выживать камнем 1.

Д.9. Ещё одна опасность заключается в том, что чёрные не будут следовать этим вариантам, а сыграют как здесь. Если не устраивает ни этот вариант, ни вариант на Д.9, то цукэ 1 лучше избежать.

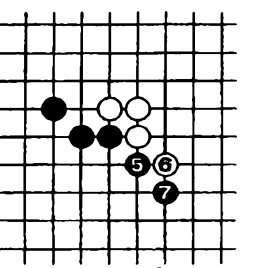
Д.10. В таких случаях лучше ставить более лёгкие формы, например, 1, хотя и его возможность зависит от ситё после: ч.«a» - б.«b» - ч.«c» - б.«d». Если белые не могут найти приемлемого продолжения, то стоит оставить камень боси, как кикаси и сыграть в другом месте.



Д11



Д12

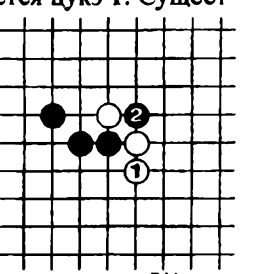


Д13

Д.11. Одним из стандартных ответов на боси является цукэ 1. Существуют два случая, когда оправдан данный вариант.

Д.12. Во-первых, когда чёрные хотят защитить территорию с обеих сторон. В данном случае они продолжают косуми 5.

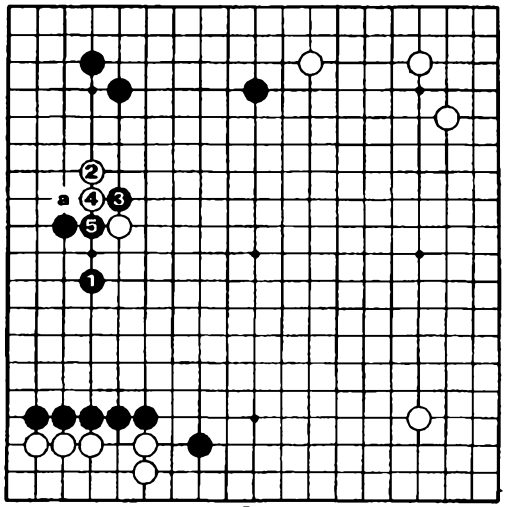
Д.13. Во-вторых, когда можно получить много очков с одной стороны; при этом после Д.11 чёрные дважды играют ханэ 5, 7.



Д14

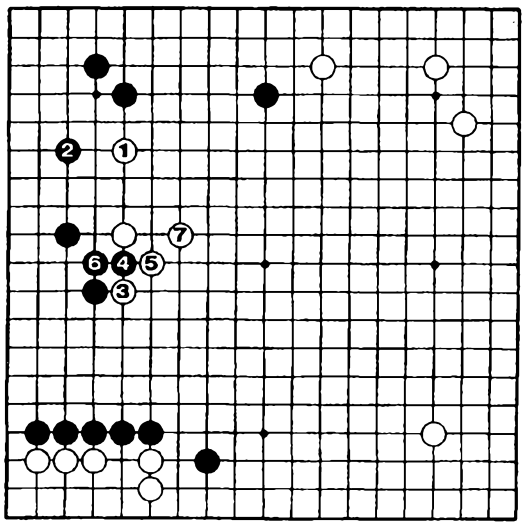
Д.14. Белые могут расстроить планы соперника ходом 1, тогда чёрные разрезают 2. Возможность такого разрезания делает цукэ более агрессивным ходом по сравнению с кэймой, хотя при этом белые и усиливаются.

Д.15. В позиции, которую мы рассматривали, чёрным не следует усиливать соперника ходом вплотную, так как даже при спокойной кэйме у белых нет хорошего продолжения. Ход в «а» был бы плох из-за вариантов, показанных на Д.8 и Д.9, ответная кэйма 2 приводит к разрезанию 3, 5, а ситё не проходит. Менее всего белым хотелось бы заботиться о двух слабых группах в зоне соперника.



Д 15

Д.16. Следовательно, белые должны ставить ещё более лёгкие формы, например, ходами 1...7, что даст им гибкую позицию в середине чёрной зоны. Чёрные получили немало очков на правой стороне (это естественно – вспомните о размере их зоны), а у белых появилось полезное влияние в центре.



Д 16

Ути-коми (вторжение)

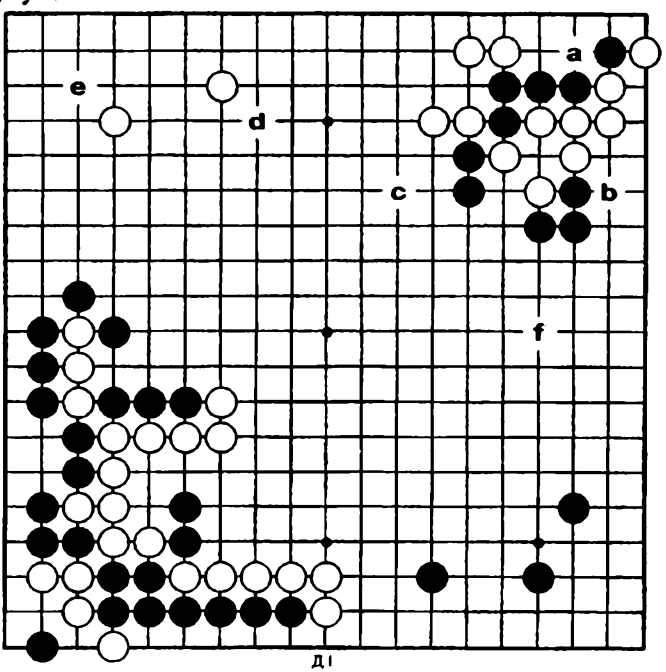
До данного момента мы расхваливали ходы, уменьшающие зону, и отрицательно относились к вторжениям. Рассмотрим примеры, когда ситуация обратная.

Д.1. Ход белых. Чёрные в правом верхнем углу мертвы, на ход в «a» белые ответят в «b» и выиграют сэмэай. Белые камни в нижнем левом углу также практически мертвы: остаётся лишь возможность непрямого ко, что можно не учитывать. В итоге судьбу партии решает соотношение зоны чёрных на правой стороне и белых вверху.

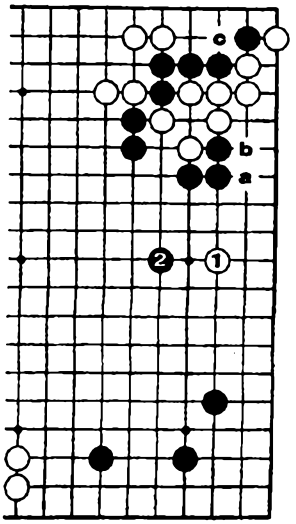
Разделительная полоса между зонами проходит около пункта «c», но в данной позиции ход в этот пункт не лучший по двум соображениям.

Во-первых, увеличение зоны белых уже ограничено влиянием чёрной группы на середине левой стороны. Несмотря на наличие камня в «c», чёрные могут сыграть в «d», «e» или ещё куда-нибудь в этой области, рассчитывая на крепкую поддержку своих сил.

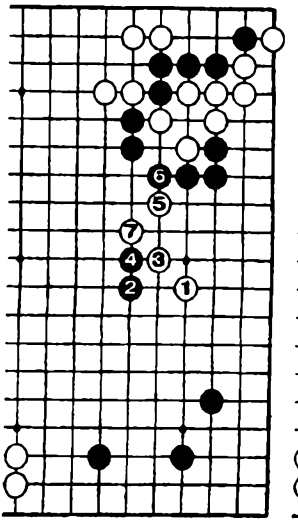
Во-вторых, влияние белой группы направлено в зону чёрных и прямо призывает к вторжению и активной борьбе (вспомните главу I). Если белые сыграют в «c», чёрные ответят в «f», и возможность вторжения окажется упущеной.



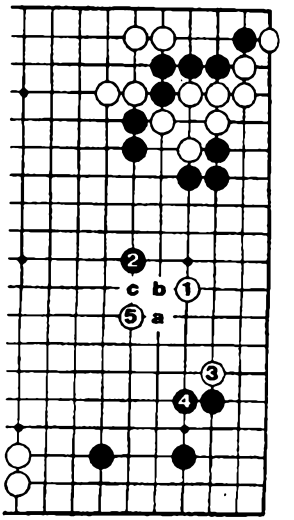
Д1



Д2



Д3



Д4

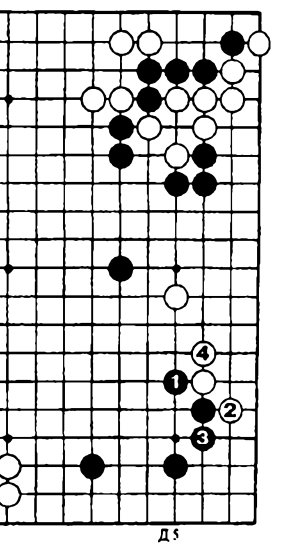
Д.2. Следовательно, позиция требует вторжения, и перед белыми стоит задача выбрать конкретную точку. Как Вы смотрите на ход **1**, например, в середину позиции на третью линию? Чёрные ответят боси **2**, что будет очень сильной атакой, учитывая возможность чёрных сделать сэнтэ-ходы в «**a**» или «**b**», угрожающие продолжением в «**c**».

Д.3. Сдвинем камень на четвёртую линию.

Теперь положение значительно лучше: если чёрные сыграют боси, то белые не только вырвутся наружу, но и начнут атаку верхней группы соперника.

Д.4. Следовать варианту Д.3 чёрные не могут, поэтому они делают более осторожный ход **2**, а белые играют **3**. Если ч.**4**, то белые могут спокойно играть **5**, т.к. камень **3** защищает их от ситё: ч.«**a**» - б.«**b**» - ч.«**c**». Данная позиция взята из партии Исиды Акиры, а последовательность отражает реальные события. Выбор **4** хода обусловлен следующим...

Д.5. ...Играть ханэ **1** – значит попасться на провоцирующий ход: чёрные только помогают сопернику построить удобную для выживания форму. Варианты ответа **3** в **4** рассмотрите сами.



Д5

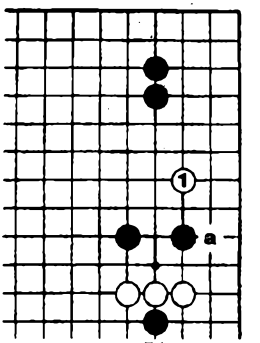
Выбор пункта для вторжения определяют два правила:

– во-первых, играть около центра зоны

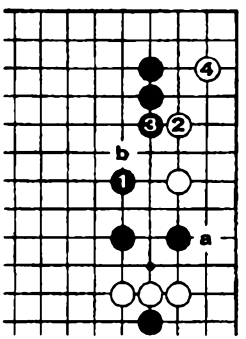
– во-вторых, пытаться использовать слабости.

Приведём три примера.

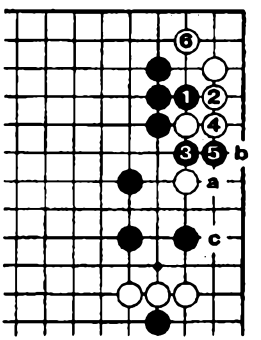
Д.6. Пример 1. В данной позиции белые должны вторгаться 1, используя силу стенки из трёх камней, наличие которой даёт также возможность сыграть в «а».



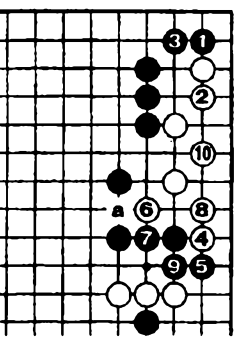
Д6



Д7



Д8



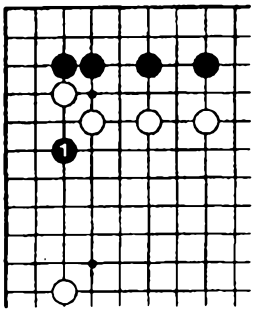
Д9

Д.7. Естественный для чёрных ответ: боси 1. Белые не играют сразу в «а», сохраняя его как важный резерв, а играют 2, угрожая продолжить в «b». Если ч.3, белые скользнут в угол 4. Последний ход может показаться рискованным, но...

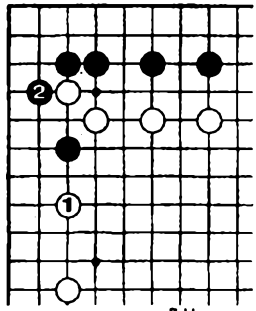
Д.8. ...если чёрные атакуют 1...5, белые выживают 6. При этом сохраняется б.«а» - ч.«b» - б.«с». Вторжение оказалось очень удачным.

Д.9. Чёрные вынуждены играть 1, 3 и теперь пришло время белым играть 4. Ходы 5...10 мы уже изучали; после б.10 чёрные должны считаться с угрозой хода в «а», что немаловажно.

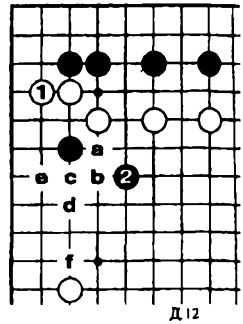
Вы, наверное, скажете, что возможность такого успешного вторжения никогда не пришла бы Вам в голову, так как Вы и не подозревали о ходе 4 на Д.7. Да, большинство любителей тоже скорее всего упустили бы эту возможность. Однако она не единственная. Если Вы имеете хотя бы представление о ходах 4 и 6 на Д.9, то вторжение 1 не закончится неудачей, хотя результат будет не столь эффективен.



Д.10



Д.11



Д.12

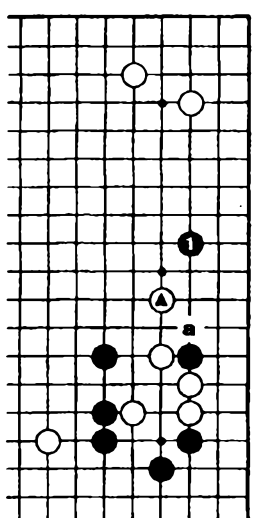
Д.10. Пример 2. В данном случае хорошее вторжение – антикосуми тэ судзи (см. главу III). У этого хода следующие достоинства:

Д.11. Если б.1, то чёрные соединяются 2.

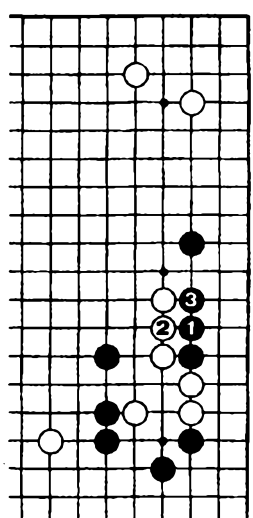
Д.12. Естественный ответ для белых – не дать сопернику соединитьс (ход 1 велик и с точки зрения ёсэ – угроза территории в углу). Чёрны могут продолжать по-разному, например, играя 2. В этом случае на б.«а они ответят в «b» - б.«c» - ч.«d» - б.«e» - ч.«f». Ход в «f» – распространённо тэсудзи, дающее прекрасную форму.

Д.13. Пример 3. Ход ч.1 угрожающий продолжением в «а» – удачно вторжение. Данный пункт выбран не случайно – это стандартная атак камня ▲. Если белые не ответят на ч.1, то...

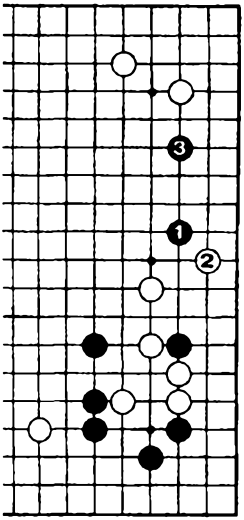
Д.14. ...после ч.1, 3 уже белая группа окажется под атакой.



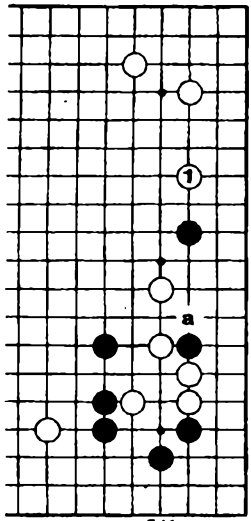
Д.13



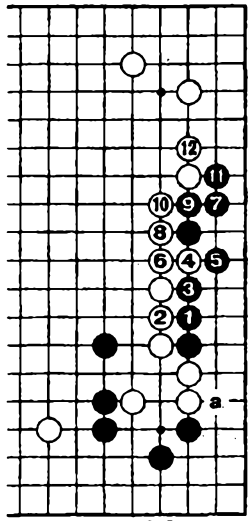
Д.14



Д15



Д16

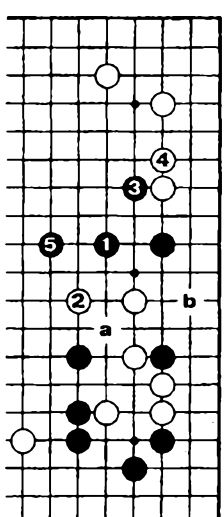


Д17

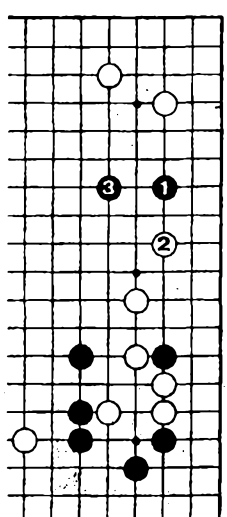
Д.15. Если белые защитятся **2**, то ч.**3** даёт прекрасный результат.

Д.16. Лучший ответ для белых – контратака сверху **1**. Этот ход не даёт чёрным распространиться по стороне и косвенно препятствует ходу ч.«**a**».

Д.17. Если ч.**1**, **3**, то после **4**...**12** белые получат мощную стенку. Чёрные не должны так играть – соперник соединён и в безопасности, а собственная позиция слишком сжата. Далее б.«**a**» угрожает группам вверху и в углу.



Д18



Д19

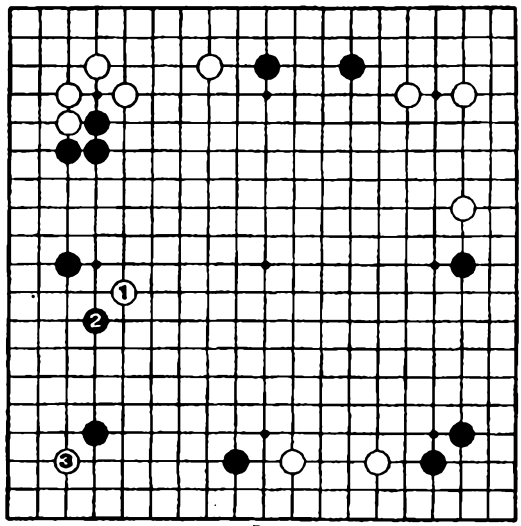
Д.18. Нужно уходить в центр, не давая сопернику соединяться и укрепляться. После **5** хода чёрные угрожают ходами в «**a**» и в «**b**», обеспечивая себе преимущество в борьбе. Такое вторжение надо расценивать как удачное.

Д.19. Здесь вторжение позволяет сопернику прикрыть свои слабости, и слабая группа чёрных находится между двумя крепкими белыми; ей предстоит бороться в неблагоприятной обстановке.

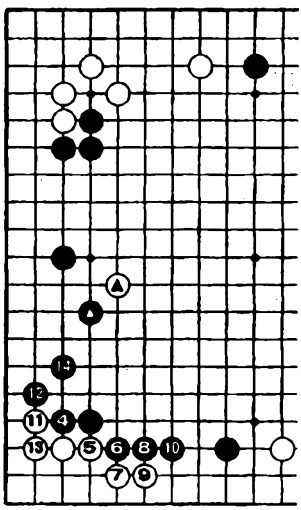
Ставьте лёгкие формы при вторжениях и уменьшении зон соперника

Операциям по борьбе с зонами соперника очень часто помогают: кикаси, ходы-вопросы (ёсу-миру), в общем вся тактика, которую можно назвать «ударь и отбеги». Основная идея такой игры – строить, играя в чужой зоне, гибкие, лёгкие формы, не заботиться о каждом конкретном камне. Например...

Д.1. В данной позиции белые могут уменьшить зону снаружи, могут попытаться вторгнуться, но лучше сначала отыграть кэси, а затем ути-коми в сан-сан до того, как чёрные его прикроют.



Д1

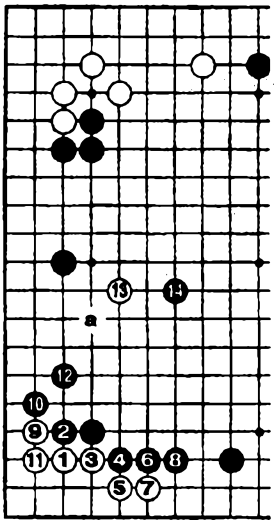


Д2

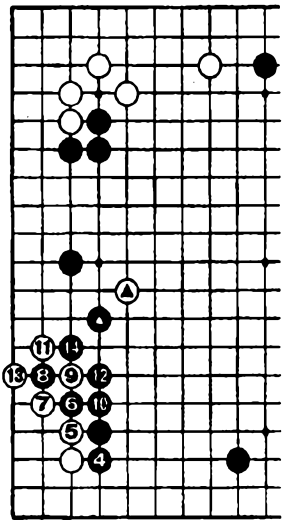
Д.2. Продолжая предыдущую диаграмму, чёрные играют 4 с данной стороны, так как в этом направлении их зона шире, но в результате обмен отмеченными камнями оказался явно в пользу белых.

Д.3. Если же белые сначала сыграют в сан-сан, в затем 13, то чёрные, конечно, ответят не в «а», а начнут атаку 14.

Д.4. Чтобы не делать обмен отмеченными камнями в пользу белых, чёрные могут повернуть стенку в другую сторону и сыграют ниданбанэ дзёсэки. В данном случае обмен в пользу чёрных, так как получается, что белые вынудили соперника соединяться. С другой стороны, стенка чёрных повернута в узкую сторону, что является важным стратегическим недостатком позиции; вызвав его, камень ▲ выполнил свою задачу.

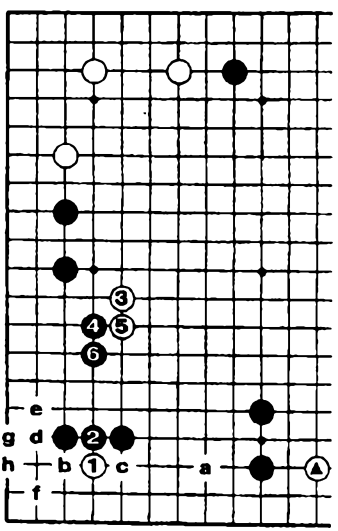


Д3


Д4

В предыдущей позиции белые сначала сыграли снаружи, а затем вторглись в угол. В данной позиции угол более закрыт; поэтому эффективной может быть обратная последовательность.

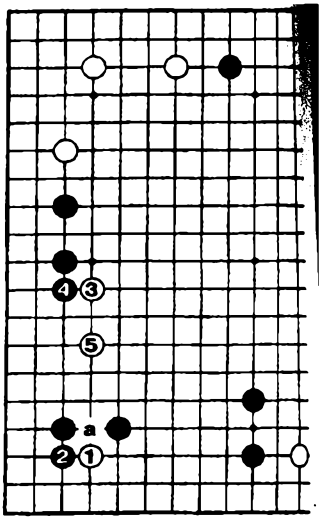
Д.5. Белым стоит начать с хода 1 в углу. Если чёрные соединятся 2, белые переключаются на игру снаружи, уменьшая зону соперника: 3, 5. В дальнейшем белые могут использовать наличие камня ▲ ходом в «а» или вернуться к игре в углу ходами б.«b»...«h», что приводит к ко. Возможность последнего особенно неприятна; поэтому чёрные предпочли бы, чтобы камень 2 находился в «b» или «c». К тому же, наличие камня 2 приводит к некоторой переконцентрации после ч.4, 6.



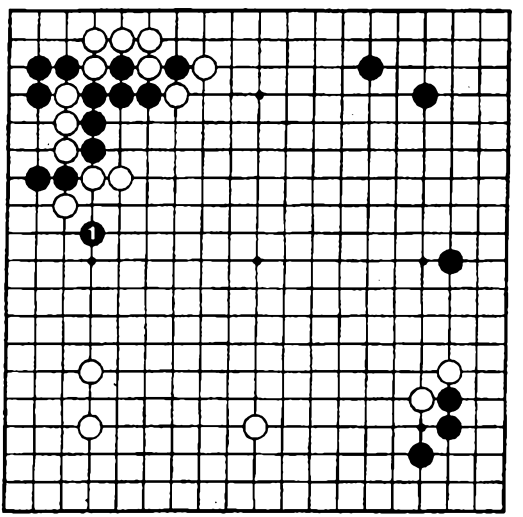
Д5

Д.6. Поэтому чёрные отвечают 2, но теперь у белых появляется хорошая возможность уменьшать зону соперника снаружи 3, 5. Эти ходы на Д.5 были бы слишком глубокими, но сейчас они правильны, так как угрожают использовать слабость в «а». После 5 хода чёрные предпочли бы иметь камень 2 в «а».

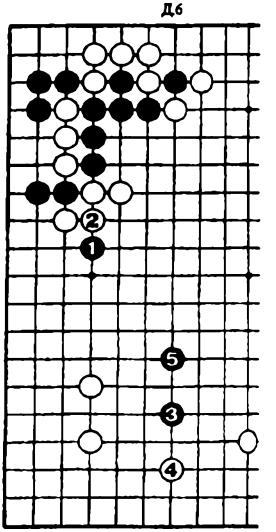
Чёрные в некотором смысле заходят в тупик после 6.1. Выбрать лучший ответ они не могут, так как не знают, как белые сыграют снаружи. Причина – в умелом выборе белыми порядка действий.



Д6



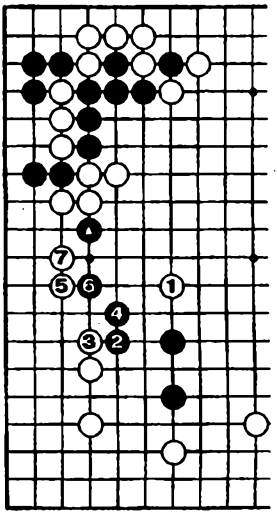
Д7



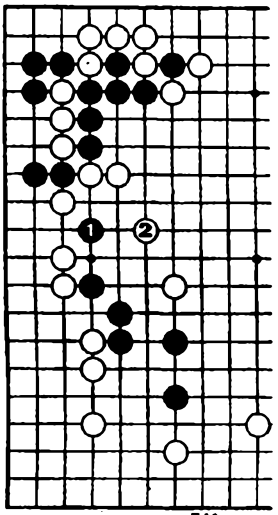
Д8

Д.7. Позиция из партии за титул Хонинбо между Исидой Ёсио и Рином Кайхо (чёрные). У белых образовалась большая зона слева. Чёрные начинают борьбу 1; дальнейшие их планы определятся ответом соперника.

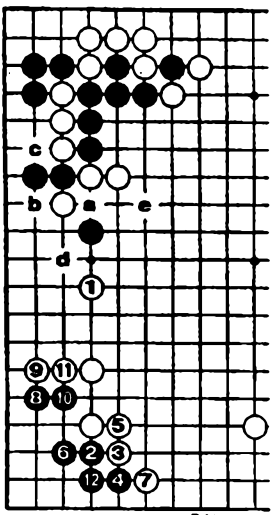
Д.8. Белые соединились 2. Это сделало наиболее важной верхнюю часть зоны, поэтому чёрные стали уменьшать её снаружи: 3, 5. А камень 1 сохраняет ещё некоторый потенциал.



Д9



Д10



Д11

Д.9. Предположим, что белые, накрывая **1**, заставят чёрных бежать вдоль левой стороны (что и произошло в партии). В этом случае после **2...6** отмеченный чёрный камень окажется на удачном месте, естественном для следующего хода. Такой, даже единственный, дополнительный камень очень часто означает разницу между жизнью и смертью.

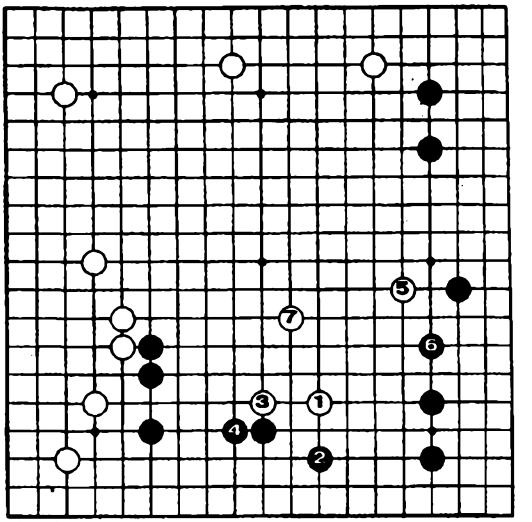
Д.10. А вот даже пытаться сыграть **1** после **2...7** предыдущей диаграммы чёрным нельзя: белые, конечно, накроют соперника **2** ходом, не давая ему убегать. Данный пример подчёркивает необходимость играть **1** вначале, заставляя белых определяться перед тем, как чёрные выберут план дальнейшей игры.

Д.11. Если же белые ответят иначе ходом **1**, то и стратегия чёрных изменится. Верхняя часть зоны теперь не столь важна, так как комбинацией: ч.«а»...«е» – она может быть существенно уменьшена, и чёрные начинают вторжение снизу с цукэ **2**. В результате дзёсэки **3...12** камень **1** оказывается слишком близко к стенке **9, 11**.

Гибкая игра – своего рода искусство; в заключение параграфа приведём несколько примеров игры особенно высокого уровня из партий профессиональных игроков, чтобы Вы могли оценить их мастерство.

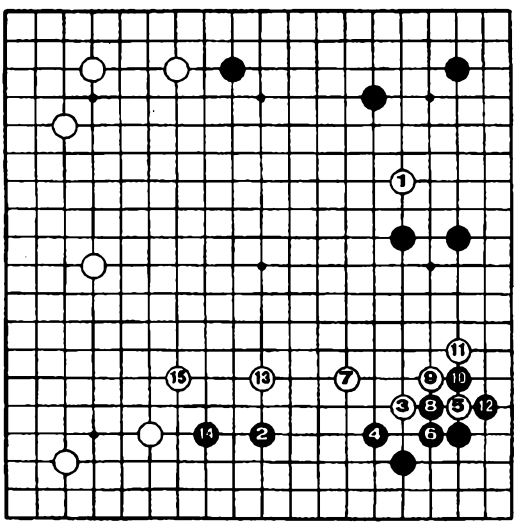
Д.12. Белые сначала ограничили зону соперника на нижней стороне 1, 3, потом сыграли справа 5, в заключение соединили все свои камни ходом 7.

Прекрасная комбинация!



Д.12. Сакята – Кано (б)

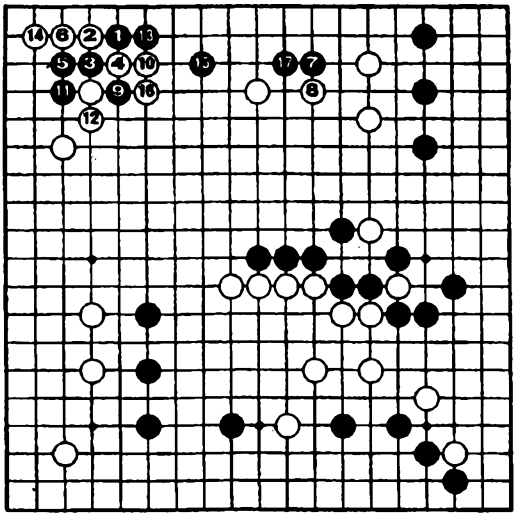
Д13. Белые начали борьбу с зоной соперника с кэси 1, но после ответа 2 переключились на нижнюю сторону. Белые ставят лёгкие формы, не придавая особого значения пунктам разрезания вокруг камня 9, и в результате получилось, что камни, бывшие сначала просто вторжением, оказались ещё и расширением зоны на левой стороне.



Д.13. Сакята – Фудзисава Хосаи (ч)

Д.14. Влияние чёрных в центре определяет возможность глубокого вторжения.

Ходами 4, 6 белые защищают угол, поэтому чёрные переключают внимание на сторону. Камни 9, 11 жертвуются для того, чтобы ходы 13, 15 были сэнтэ. Ход 17 хорошо согласуется с камнем 15. В результате белые камни на стороне сильно ослаблены. А 3, 5 и 11 создают дополнительные слабости. Приведённые примеры требуют тщательного обдумывания, но не в этом дело.



Д.14. Исида Акира – Тё Тикуи (б)

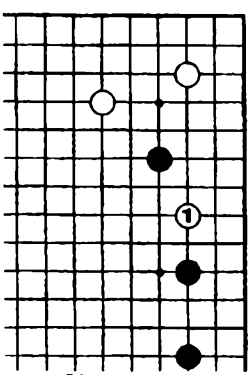
Основная идея – играть гибко, быть готовым пожертвовать часть камней, не пытаться спасти всё подряд, не тесниться, переключаться с одного места доски на другое – полезна и может применяться игроками любого уровня.

Гибкость при ответе

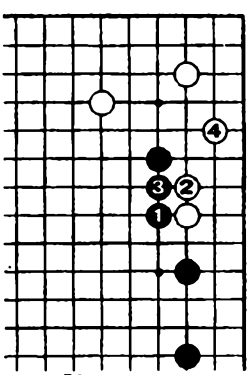
Гибкая игра не является привилегией лишь вторгающегося. Его соперник может применять ту же технику.

Д.1. Белые вторглись 1. Как отвечать чёрным?

Д.2. Если чёрные отвечают прямолинейно 1, 3, что будет рассмотрено в следующей главе, белые соединятся с камнями в углу. Для чёрных такая пассивность неприемлема.

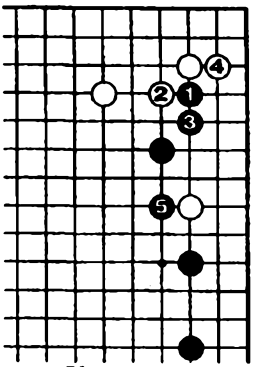


Д1

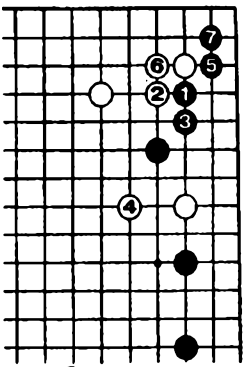


Д2

Д.3. Вместо непосредственного ответа на ути-коми белых чёрные могут переключаться на розыгрыш угла. На стандартные ответы б.2, 4 чёрные приготовили атаку 5. Теперь возможности соединиться нет, и значит камень белых находится в трудном положении.



Д3

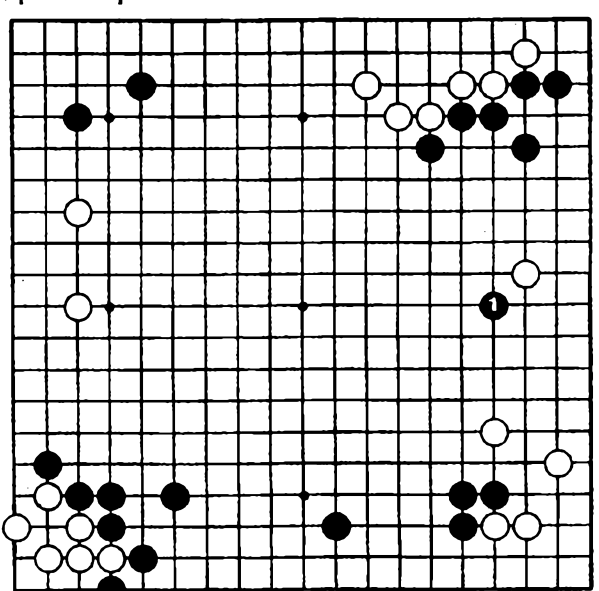


Д4

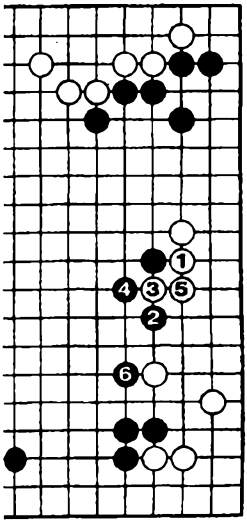
Д.4. Белые вынуждены убегать 4, отдавая угол.

Чёрные выиграли немало очков, и хотя их группы разрезаны, но они обе крепкие, а разделяющая их слабая группа ещё может быть атакована. Результат намного лучше Д.3. В партиях сильных игроков почти в половине случаев на вторжение отвечают какой-нибудь косвенной атакой.

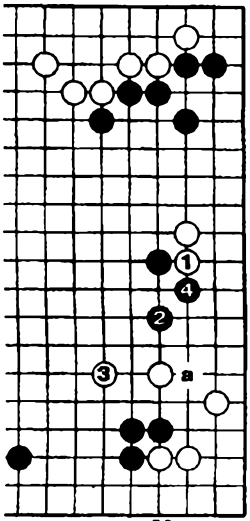
Д.5. Позиция из партии Исиды Акиры с Харуямой. Учитывая зону чёрных на нижней стороне, найдите лучший ответ на ч.1. Помните ли Вы рассмотренные стандартные варианты?



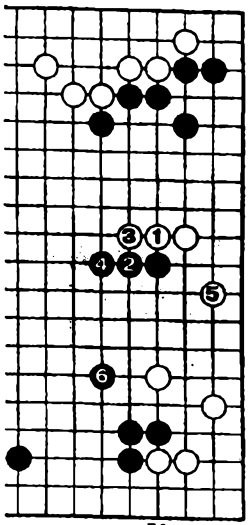
Д5



Д6



Д7



Д8

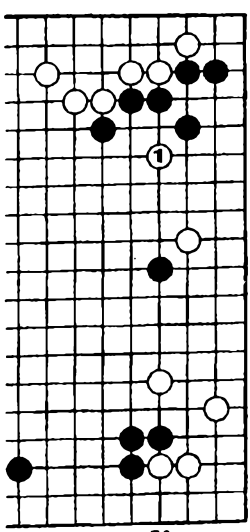
Д.6. На б.1 чёрные отвечают **2**, получив ходами **4, 6** идеальный результат. Им удалось удачно пересечь «разделительную полосу» зон.

Д.7. Если белые сыграют **3**, не дав себя зажать, то их два камня окажутся отрезанными после ч.4. Позицию ещё больше ухудшает угроза чёрных сыграть в «**a**».

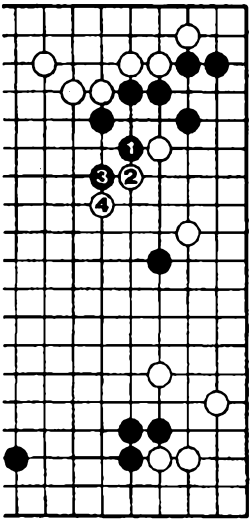
Д.8. А как Вы оцениваете данный ход **1** – также стандартный ответ? Но чёрные ходами **2, 4** и **6** по-прежнему достигают хорошего результата, а камни белых играют против стенки соперника.

Вывод: ни один из стандартных ответов не подходит. Кстати, это довод в пользу знания этих вариантов – появляется возможность предвидеть результат и понять, что требуется что-то нестандартное. Вот что предпринял Исида Акира в данной позиции...

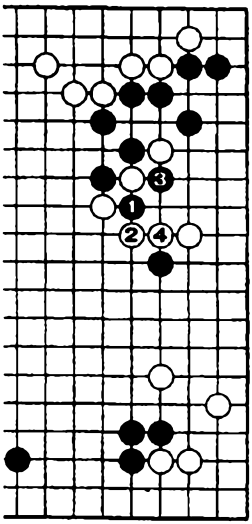
Д.9. ...он сыграл **1**.



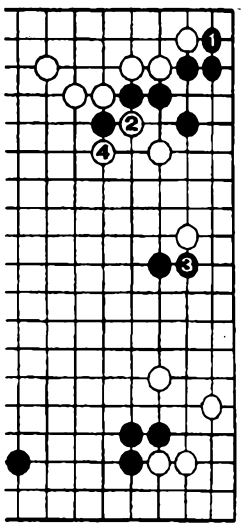
Д9



Д.10



Д.11



Д.11

Д.10. Их цель – последовательность **1...4**, в некотором смысле косвенная игра. Если чёрные разрежут...

Д.11. ...белые получат прекрасный результат. Ката-цуки оказался бессмысленным ходом.

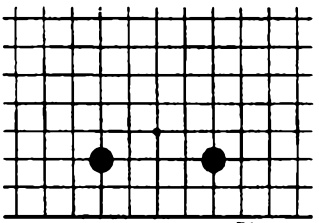
Д.12. Чёрные предвидели вариант Д.10 и Д.11, поэтому уклонились от него ходом **1**. Обмен до хода **4** – неожиданный результат после ката-цуки, но в Го удивление естественно.

ГЛАВА VIII
УТИ-КОМИ В САНГЭНБИРАКИ
(Вторжение в хираки через три пункта)

Три принципа, рассмотренные в предыдущей главе, опреленяют борьбу с большими зонами соперника. Игра же против маленьких зон превратилась в своего рода дзёсэки – специфические ходы и комбинации повторяются неоднократно. Данная глава посвящена сангэнбираки, которое часто встречается и образует небольшую зону. Вторжение начинается с очень ограниченного числа ходов, но дальше число вариантов стремительно растёт; рассмотреть всё нам не удастся. Поэтому остановимся на двух первых ходах – куда вторгаться и как отвечать на вторжение, приведём несколько наиболее распространённых вариантов, чтобы дать Вам представление о возможных вариантах, не перегружая Вашу память излишней информацией.

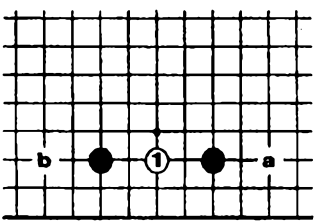
Сангэнбираки по третьей линии

Д.1. На данной диаграмме приведён простейший случай хираки через три пункта.



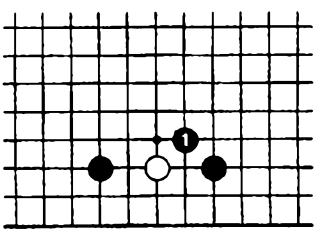
Д1

Д.2. Самый сильный способ вторжения – на третью линию прямо в середину между камнями. Иные варианты практически не встречаются. Наиболее эффективно вторжение тогда, когда или в «a», или в «b» стоит белый камень, в этом случае хотя бы один из чёрных камней оказывается в хасами. На следующих трёх диаграммах приведены основные ответы на это вторжение.



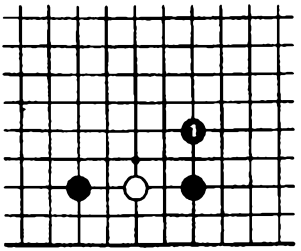
Д2

Д.3. Когда чёрные могут начать сильную атаку, им следует играть косуми.

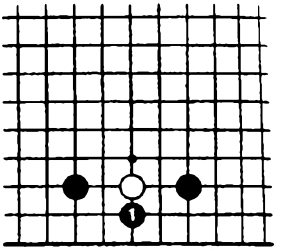


Д3

Д.4. Если позиция чёрных более слабая, то им следует использовать не столь прямую атаку: часто прыжок через пункт или косвенную атаку какого-нибудь близлежащего белого камня.



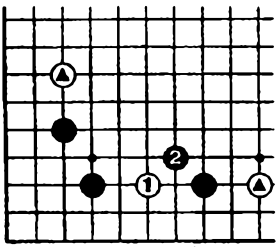
Д4



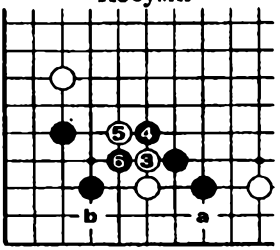
Д5

Д.5. Если позиция чёрных не сильна, тогда приходится делать чисто оборонительный ход снизу.

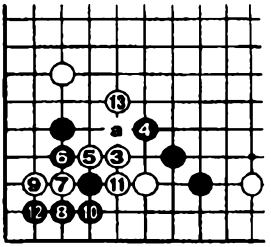
Косуми



Д1



Д2



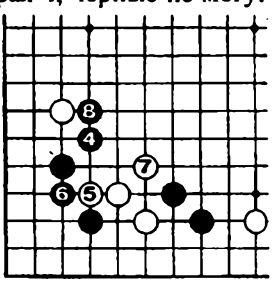
Д3

Д.1. Чёрные распространились через три пункта от кэйма-симари. Силу камней в углу можно использовать с помощью косуми 2. В свою очередь, белые не будут вторгаться 1 без поддерживающих камней как минимум в одном из двух показанных пунктов (или рядом).

Д.2. Если белые будут продолжать 3, 5, то чёрные лишат их 6 ходом выхода в центр. Белые могут выжить, играя в «a» и оттягиваясь назад, затем в «b», но такое спасение не радует, так как очков мало, темп потерян, а чёрные получили крепкую позицию снаружи. Не к такому результату стремились белые при вторжении.

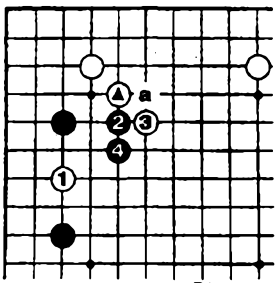
Д.3. Правильным для белых является ход 3. Играя 4, чёрные не могут лишить группу соперника выхода в центр, она может вырваться ценой жертвы двух камней (их надо отдавать, чтобы избежать хода чёрных в «a» и разрезания). Результат в пользу белых.

Д.4. Чёрным рекомендуется играть 4 как здесь (или иногда в 5). Ходами 7 и 8 начинается борьба слабыми группами, лишёнными глаз: двух чёрных камней с белыми. Такой результат вполне согласуется с целями вторжения белых.

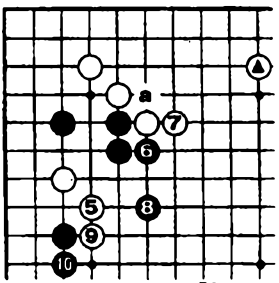


Д4

Косвенная атака



Д.1

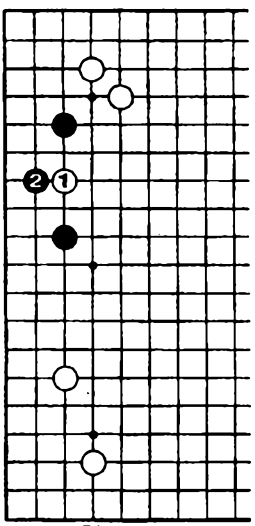


Д.2

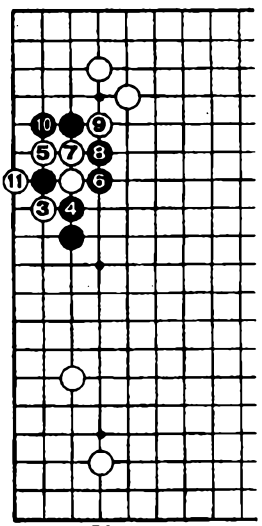
Д.1. В данном случае чёрные недостаточно сильны, чтобы играть косуми в ответ на вторжение белых, но всё-таки возможность атаковать у них есть. Как уже упоминалось, тоби, цукэ – типичны в таких неопределённых позициях; цукэ ч.2 отвечает обоим пожеланиям. Играя цукэ к ▲, чёрные получают возможность атаковать камень 1.

Д.2. Белые убегают 5, чёрные накрывают 8, и начинается борьба слабыми группами. Вторгаясь, надо быть всегда готовым к такому отражению. Кстати, если бы не было камня ▲, то 6 ход можно было бы использовать для разрезания в «а».

Цукэ снизу



Д.1



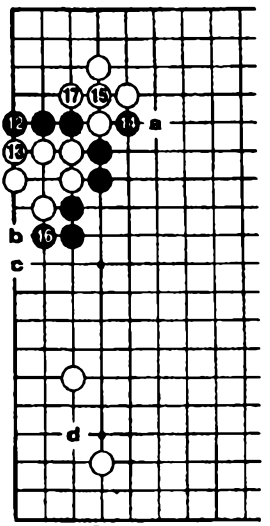
Д.2

Д.1. В данной позиции у чёрных только два камня на левой стороне, поэтому после вторжения соперника оснований начинать борьбу убегающих групп нет.

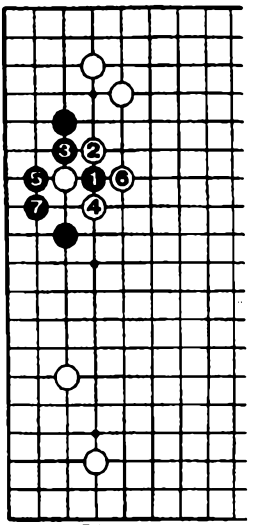
В таких случаях рекомендуется гибкий ответ 2, цель которого не столько соединиться, сколько получить хорошую форму снаружи. Белые, при желании, могут не играть в данном месте, рассматривая обмен: 1 - 2 как кикаси.

Д.2. У белых есть и хорошее продолжение: ханэ 3, после которого начинается стандартная последовательность 8 хода, когда чёрные делают три хода снаружи, позволяя взять в плен два камня. Для белых основным достоинством этого варианта является возможность отрезания 9. Ход 10 – это не попытка выжить, а увеличение слабостей в углу.

Д.3. Сагари 12, на который белые должны отвечать 13, завершает последовательность жертв. В результате ходы 14, 16 – сэнтэ; к тому же белые вынуждены будут защищаться после ходов в «b» или «c». Последнее может оказаться важным, если на левой стороне начнётся схватка, например, после вторжения в «d». Данную комбинацию иногда завершает ход 18 в «a». В любом случае чёрные получают влияние, а белые – территорию.



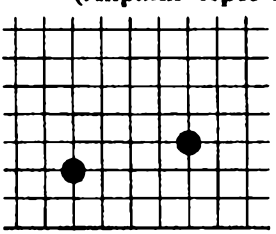
Д3

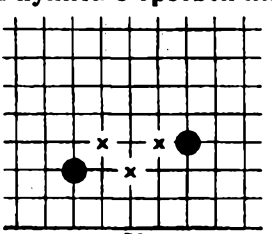


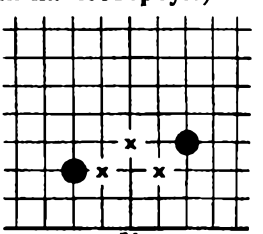
Д4

Д.4. Может показаться, что атакуя сверху, чёрные могут добиться обратного обмена. Но это скорее потеря, чем обмен: получается, что белые не только уменьшили зону чёрных, но и приобрели влияния, забрав камень 1. Если ход 1 бывает верен, то ход 5 лучше вообще позабыть.

Сангэнбираки с третьей линии на четвёртую
(Хираки через три пункта с третьей линии на четвёртую)


Д1

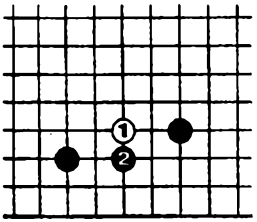

Д2


Д3

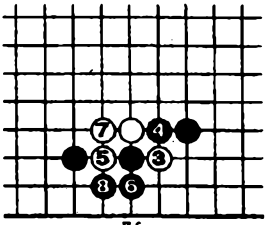
Д.1. Данное хираки, наверное, встречается чаще всего из всех хираки через три пункта; при этом оно рождает наибольшее число вариантов. Вопрос №1: куда вторгаться?

Д.2. Играть против данной формы лучше всего в отмеченные пункты; при этом только нижний порождает настоящее вторжение, два других служат в основном для уменьшения зоны чёрных.

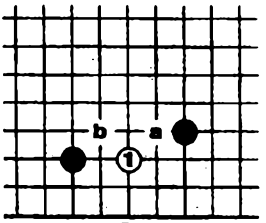
Д.3. Три других пункта обычно менее эффективны для вторжения.



Д4



Д5

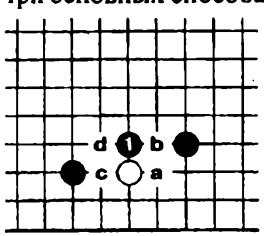


Д6

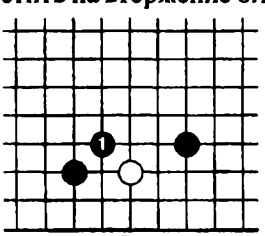
Д.4. В частности мы хотим предостеречь от хода **1**, который может показаться сильным для игрока, собирающегося вторгаться, но не имеющего достаточно мужества для глубокого вторжения. Обычно чёрные могут добиться неплохого результата ходом **2**, особенно, если белые попадутся в ловушку следующей диаграммы.

Д.5. Ханэ б.**3** кажется естественным, но на атари **5** чёрные отвечают **6** и белые не могут продолжать атаку – грозит ход в **7**. После соединения **7** чёрные также соединяются **8**. Каждый ход белых в отдельности имеет какие-то объяснения, но в целом результат ужасен: территория чёрных скорее оказалась укреплённой, чем уменьшенной, а группа белых слабая, тяжёлая и имеет мало дамэ.

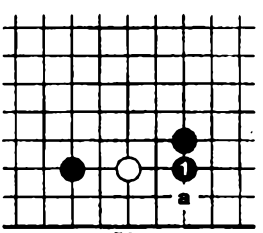
Д.6. Подходящую для вторжения точку белые занимают ходом **1**; мы сначала рассмотрим возникающие при этом варианты, а затем коснёмся ходов в «**a**» и «**b**», которые встретятся в последней главе. У чёрных есть три основных способа ответить на вторжение б.**1**.



Д7



Д8



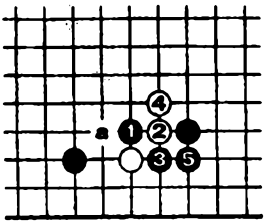
Д9

Д.7. Наиболее естественный и обычно правильный ответ – цукэ **1**. У белых есть несколько стандартных продолжений; мы приведём примеры ходов в «**a**», «**b**», «**c**»; возможность хода «**d**» надо также учитывать. Правомерность хода в «**b**» определяется ситё.

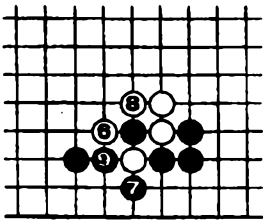
Д.8. Второй ответ на вторжение: косуми **1** – является атакой издалека, невплотную, поэтому более сильной и часто правильной.

Д.9. Иногда для чёрных лучшим является сагари **1** или даже тоби в «**a**».

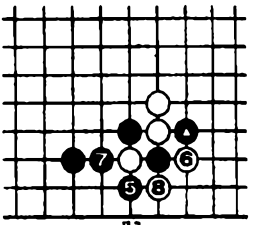
Ханэ-коми (вклинивание)



Д1



Д2



Д3

Д.1. Ханэ-коми **2** – сильнейший ответ на цукэ **1**, но так играть можно лишь при благоприятном ситё в «**a**». При невыполнении этого условия ходы **3** и **5** ставят белых в тяжёлую позицию. Если же ситё успешно, то ходы **3** и **5** редко хороши, так как...

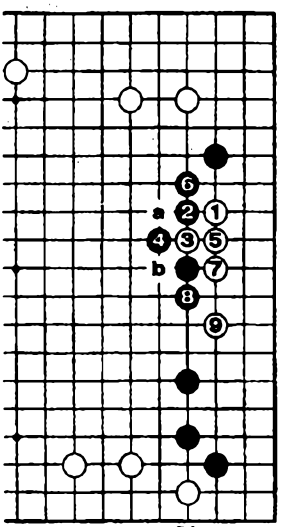
Д.2. ...единственная возможность для чёрных – соединиться **7**, **9**. При этом белые в сэнтэ получают влияние – прекрасное завершение вторжения. Чёрные должны выбирать какой-нибудь другой способ борьбы...

Д.3. ...Одна из возможностей – атэ **5** вместо соединения на Д.1. В итоге возникает вопрос: могут ли белые захватить камень ◯.

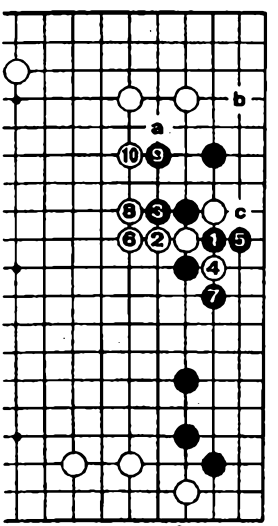
Д.4. В данной позиции оба ситё (Д.1 и Д.3) в пользу белых, поэтому они без колебаний вклиниваются **3**. Как отвечать чёрным? Варианты Д.1 и Д.3 не подходят. Одна из возможностей – атари **4** – приводит к варианту до хода **9**, но у чёрных остаются слабости в «**a**» и «**b**», поэтому результат вряд ли их устраивает.

Д.5. Чёрным стоит сыграть атэ снизу, а затем ноби **3**. В стандартном варианте до **10** хода ключевым является **6** ход.

Чёрным удаётся в сэнтэ спасти свою территорию, но и белые не в обиде: стенка в центре и возможность пойти в «**a**» и «**b**» (угрожает «**c**»), сохранив темп.



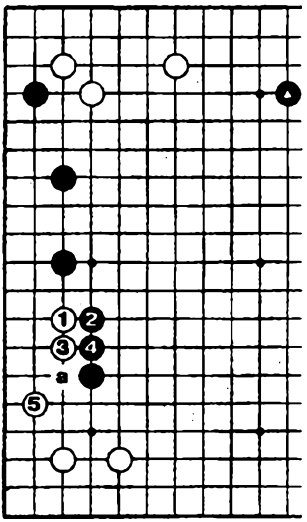
Д5



Д6

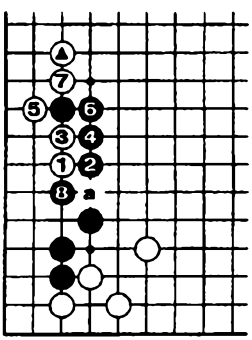
Цукэ - ноби

Д.1. В данном случае из-за отмеченного камня ситё в пользу чёрных, значит белые не могут играть 3 в 4. А вот соединиться с камнями в углу – естественное продолжение. Ход 5 мог бы быть в «а», немало вариантов возникает после хода 5 в 6, но и данный способ соединения даёт обоим приемлемый результат – белые получили очки, чёрные – влияние.

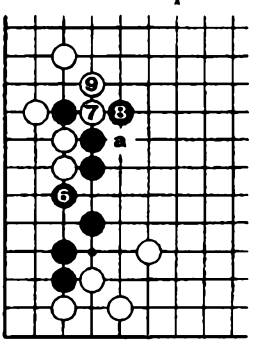


Д1

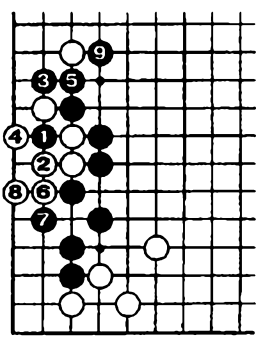
Атака - контратака



Д1



Д2



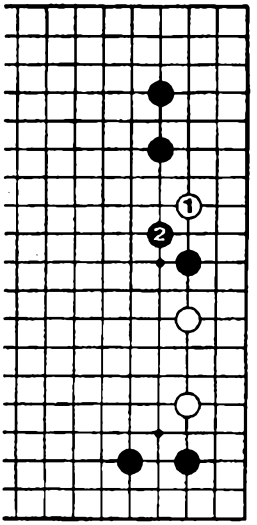
Д3

Д.1. В данном случае белые пытаются соединиться с камнем ▲. Если сыграть 3 в 8 или в «а», то белым угрожает потеря вторгнувшихся камней – Вам должно быть нетрудно это увидеть. Вариант до 8 хода стандартный, хотя есть несколько вариантов 6 хода.

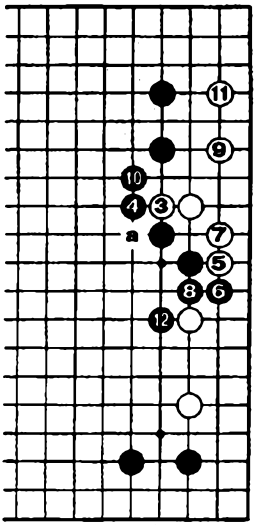
Д.2. Если чёрным очень нужно сохранить сэнтэ, они могут сделать ход 6 как здесь. Однако позиция чёрных получилась намного слабее, а белых – крепче, появилась возможность разрезания в «а».

Д.3. Причина того, что ход 6 сэнтэ, показана на этой диаграмме. Если белые не ответят, чёрные играют 1...9. Белым лучше бы не вторгаться вообще, чем получить такую позицию.

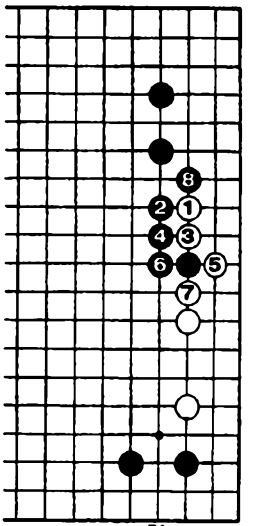
Косуми



Д.1



Д2



Д3

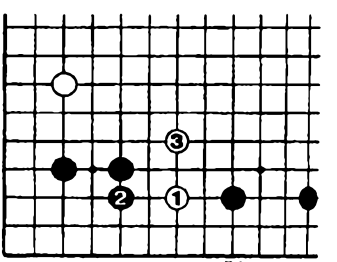
Д.1. После вторжения б.1 у чёрных создались хорошие предпосылки для атаки, так как ослаб не только этот камень, но и группа справа внизу. Поэтому чёрные играют косуми 2.

Д.2. Обычное продолжение: б.3, 5. Чёрные не могут играть 6 в 7 из-за двойного атари, поэтому белые выживают 9, 11. Но в результате чёрные разрушают зону белых внизу. Ход 1 кажется слишком оптимистичным. Основная опасность, угрожающая чёрным после косуми – разрезание в «а». Если чёрные могут примириться с этой слабостью, то косуми является более сильным по сравнению с цукэ.

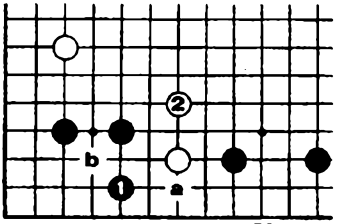
Д.3. В данной ситуации 2 ход был бы ошибочен, так как в результате вторжения укрепились белые камни внизу на правой стороне.

Сагари

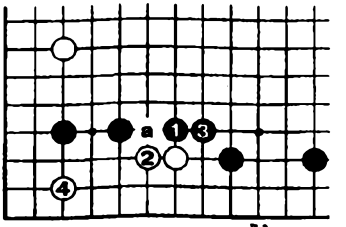
Д.1. В данном случае сагари ч.2 препятствует вторжению белых в угол.



Д1

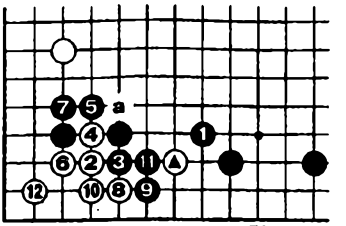


Д2



Д3

Д.2. И такой ход 1 верен; он оставляет слабости в «b», но зато облегчает ход в «a».

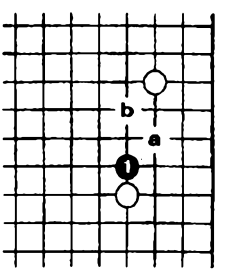


Д3

Д.3. Если чёрные атакуют 1, то белые ходами 2, 4 отнимают территорию в углу, а полученная стенка чёрных компенсирована группой соперника на левой стороне. Ход 2 в «a» тоже может быть удачным.

Д.4. Если чёрные играют косуми, то белые начинают игру в углу. При отрезании ходом 3 белые жертвуют камень ▲ и выживают в углу. По сравнению с Д.1 и Д.2 у них не остаётся слабых групп, о которых необходимо заботиться, а у чёрных остаётся опасное разрезание в «a».

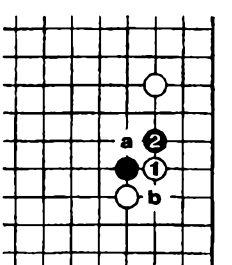
Цукэ вместо ути-коми



Д1

Д.1. На первый взгляд цукэ ч.1 выглядит сильнее, чем ути-коми в «a», но на самом деле верно обратное. Любая игра вплотную приводит к более лёгким формам, но менее эффективному уменьшению зоны.

В общем, цукэ 1 стоит рассматривать, если на вторжение в «a» белые ответят в «b».



Д2

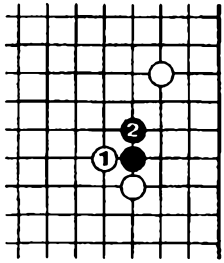
Д.2. У белых три основных ответа на цукэ.

Во-первых, ханэ снизу 1. Чёрные также играют ханэ, и белые разрезают в «a» или, иногда, соединяются в «b».

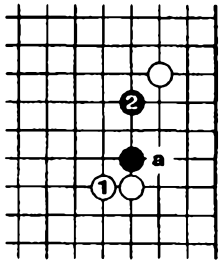
Смысл камня 2 – жертва для получения влияния в центре; чёрные могут делать этот ход, если в их пользу ситё после разрезания белыми в «a» и соединения в «b».

Д.3. Более агрессивный ход – ханэ сверху 1. Ходом 2 чёрные убегают, и начинается борьба слабыми группами.

Д.4. Белые могут удлиниться 1, после которого чёрные, играя 2 или в «а», получают слабую группу; и в этом случае основной вопрос – её стабилизация.



Д3



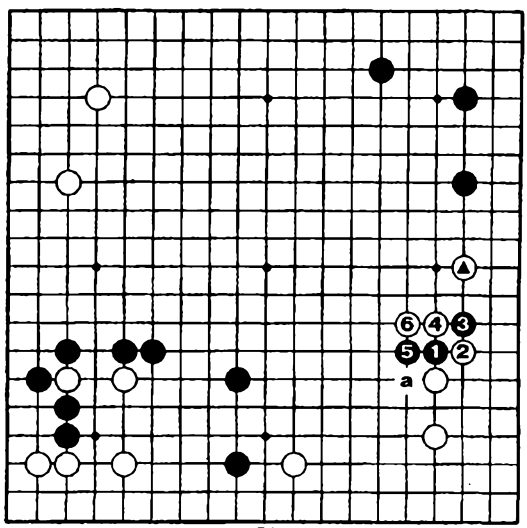
Д4

Д.5. Позиция из партии профессионалов.

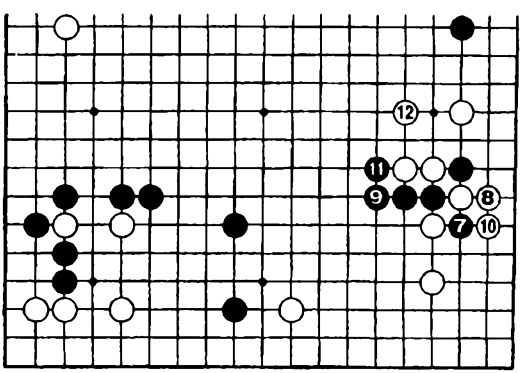
Ходом 1 чёрные стремятся уменьшить зону белых внизу справа, образованную четырьмя камнями. Учитывая наличие чёрных камней вверху, белые не хотели бы вступать отмеченным камнем в борьбу слабыми группами, поэтому играют 2, 4.

Ход 6 сделан не в «а» для захвата разрезающего камня.

Д.6. Дзёсэки заканчивается 12 ходом. Чёрные получили в сэнтэ влияние.

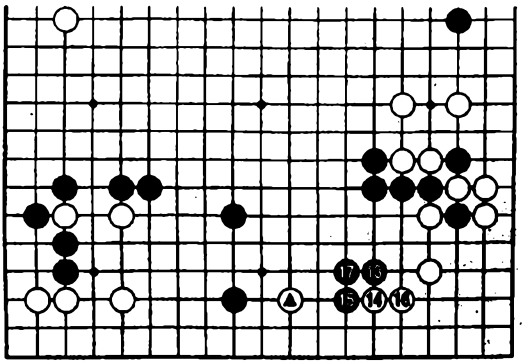


Д5



Д6

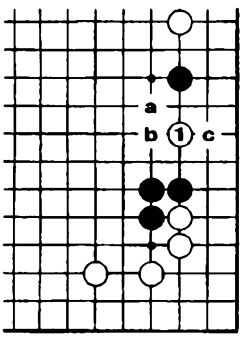
Д.7. Следующим ходом чёрные отнимают значительную часть зоны белых, которые не начинают борьбу при влиянии чёрных, а отдают камень ▲.



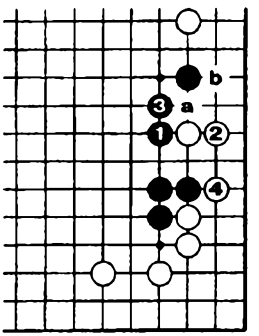
Д2

Если анализировать результаты чёрных на правой стороне, то они не столь уж хороши, что определялось ходом **1** вплотную на Д.5, но рассматривая центр и нижнюю сторону, приходится отметить их успех. Между прочим, мы пришли к позиции, обсуждавшейся в главе V, с точки зрения белых.

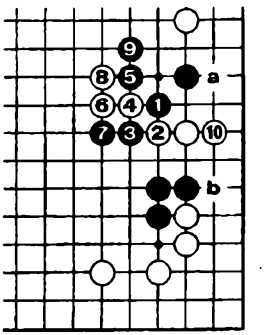
Сангэнбираки от двух камней



Д1



Д2



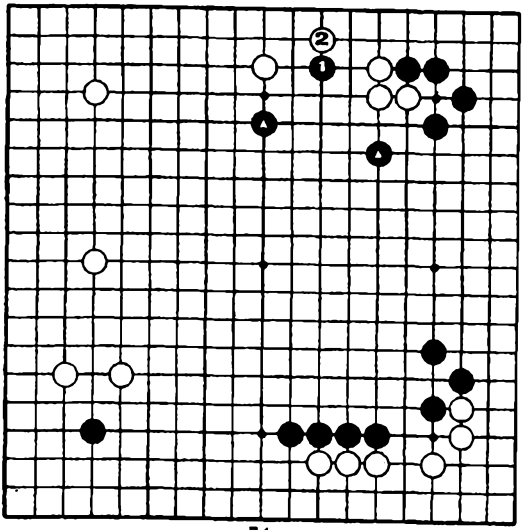
Д3

Д.1. Данное хираки носит черты уже изученных. Ути-коми б.**1** – единственный вариант; у чёрных три возможных ответа: «**a**», «**b**» и «**c**». Ход в «**a**» сильнейший, его делают в надежде забрать камень белых в плен. Ход в «**b**» более осторожный, а в «**c**» – оборонительное средство.

Д.2. В данном случае ход **1** правилен. Белые могут сыграть **2** в «**a**», соединяясь с камнем вверху или сыграть как на данной диаграмме, оставляя за собой выбор между соединением **4** и в «**b**».

Д.3. Косуми **1** в данной позиции опасно: белые разрезают **4**, делают сэнтэ-ходы **6**, **8**, а затем сагари **10** обепечивает соединение в «**a**» или в «**b**». Чёрные оказались разрезанными на две слабые группы.

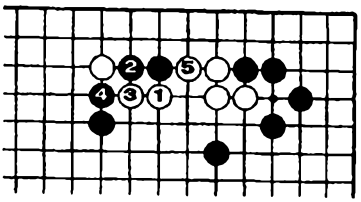
Д.4. Пример из партии профессионалов. Наличие отмеченных камней делает позицию белых слабой, поэтому они защищаются **2**.



Д4

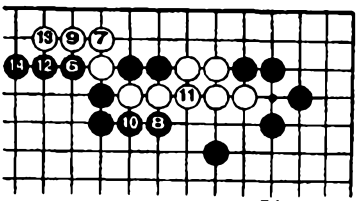
Д.5. Атака **1** сверху приводит к показанному варианту. Белые должны и могут забрать два чёрных камня, но...

Д.6. ...Чёрные добиваются прекрасного результата жертвуя их, получив за счёт этого возможность укрепить свою зону ходами **8, 10**, и разрушить зону соперника ходами **12, 14**. Результат для белых ужасен.



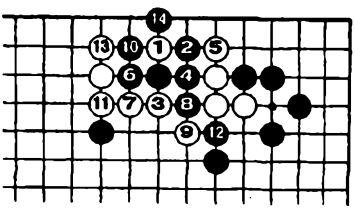
Д5

Д.7. Следовательно, белые должны играть снизу. Обмен: **1 - 2** предотвращает вариант Д.5. Дальнейшая последовательность достаточно острая, но общая идея – пожертвовать четыре камня и камень **1** для получения влияния снаружи. Чёрные в общем-то сыграли успешно, учитывая полученные очки, но и белые не очень расстроены, так как сохранили сэнтэ.



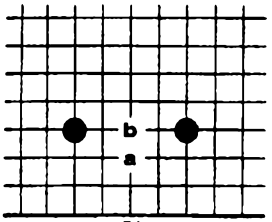
Д6

Приведённые варианты дают некоторое представление об острых сражениях, которые могут начинаться с вторжений в данную зону.

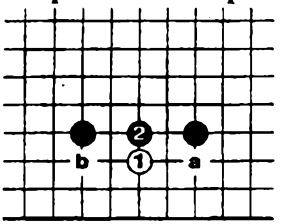


Д7

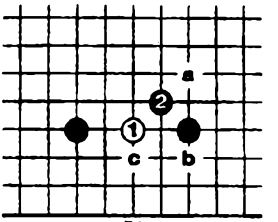
Сангэнбираки по четвёртой линии



Д1



Д2



Д3

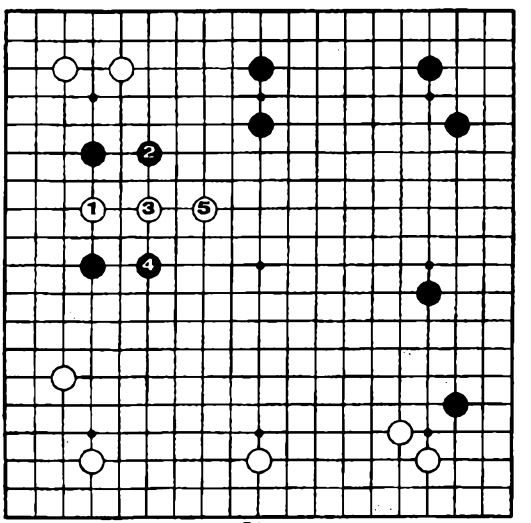
Д.1. Для вторжения в эту форму существуют два пункта: «a» и «b».

Д.2. Низкое вторжение более простое. В девяти из десяти случаев чёрные играют 2, получая стенку снаружи, а белые выживают на стороне. Если же чёрные должны защищать сторону, то ход 2 они могут сделать в «a» или «b», но тогда белые выпрыгивают в центр.

Д.3. Высокое вторжение приводит к сложностям для обеих сторон: для чёрных потому, что они не могут соединить камни, а белым не так-то просто получить глаза на стороне. Чёрные часто играют косуми 2 или прыгают в «b», начиная борьбу убегающими группами. Ещё один частый ответ в «b», готовящий продолжение в «c». Ход 2 в «c» встречается в том случае, когда чёрные готовы пожертвовать один из камней.

Высокое ути-коми

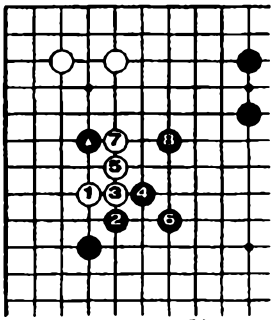
Д.1. В данном случае высокое вторжение – самое сильное. Если чёрные играют тоби 2, 4, то белые с удовольствием выбегают 5, так как их вынуждают идти прямо в зону соперника, а симари в нижнем левом углу играет как хасами против пары чёрных камней (включающей камень 4).



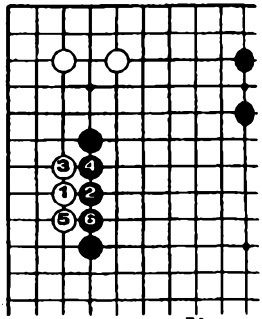
Д1

Д.2. В данном случае лучше сыграть косуми 2 с целью пожертвовать отмеченный камень ради построения собственной зоны ходами 4, 6 и 8.

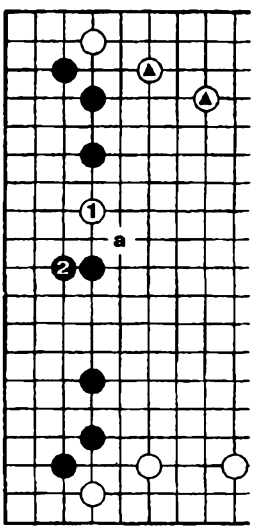
Д.3. Низкое вторжение было бы ошибкой. Чёрные ответят 2, увеличивая влияние в центре ходами 4, 6. Камни белых на левой стороне оказываются слишком низкими и поэтому лишними.



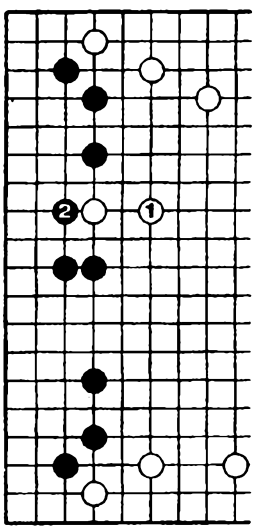
Д2



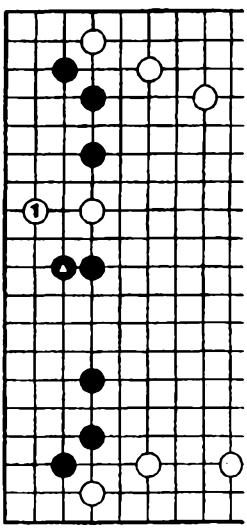
Д3



Д4



Д5



Д6

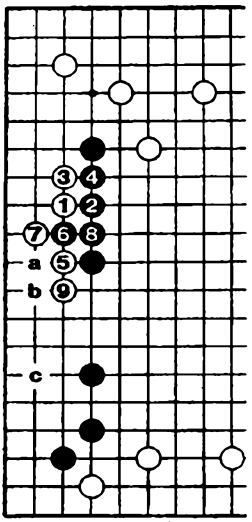
Д.4. В данном примере на высокое ути-коми 1 чёрным нужно сыграть сагари 2. Кроме косвенной атаки камня 1 (у белых пропадает возможность сыграть в 2) этот ход усиливает позицию чёрных на нижней части левой стороны. Обычно чёрным следует рассматривать более агрессивный ход в «а», но отмеченные белые камни сильны, и нет смысла гнать группу прямо на них.

Д.5. Если белые выпрыгивают 1, чёрные могут соединиться 2.

Д.6. Если белые прыгнут вниз 1, то им удастся предотвратить соединение, но обмен: ▲ - б.1 в пользу чёрных.

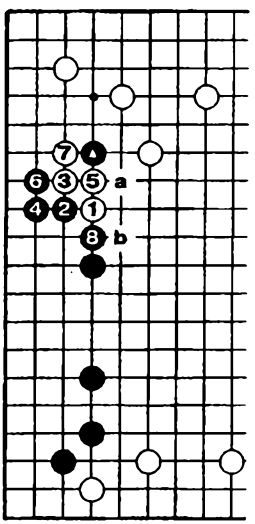
Низкое ути-коми

Д.1. В данном случае сила белых вверху слева делает низкое вторжение наилучшим. После обменов: **1 - 2** и **3 - 4** белые вырываются **5...9** на открытое пространство. Чёрные могут пойти в «**a**» и после ответа в «**b**» забрать в плен камни **1** и **3**, но белые распространятся в «**c**». В любом случае влияние образовавшейся стенки чёрных в значительной мере погашено нависающими белыми камнями.



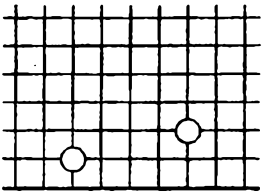
Д1

Д.2. Высокое вторжение в данном случае приводит к неудовлетворительному результату, так как чёрные укрепят территорию на стороне **2...8**. Позиция белых оказывается переконцентрированной, а образовавшиеся очки даже не стоят упоминания. Пытаясь спасти отмеченный камень ходом в «**a**», чёрные попадут после ответа белых в «**b**» под атаку с двух сторон; такой результат их не может устроить, жертвуя же отмеченный камень как показано, чёрные заставят расстраиваться соперника.

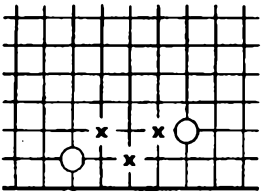


Д2

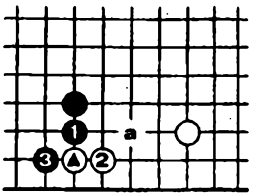
Сангэнбираки с третьей линии на вторую



Д1



Д2



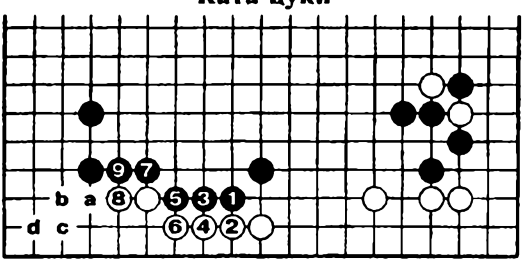
Д3

Д.1. Последним из рассматриваемых случаев будет хираки через три пункта с третьей линии на вторую. Во многом оно аналогично распространению с четвёртой линии на третью, хотя встречается реже.

Д.2. Лучшие пункты для атаки отмечены крестиком, но есть ещё и четвёртый пункт.

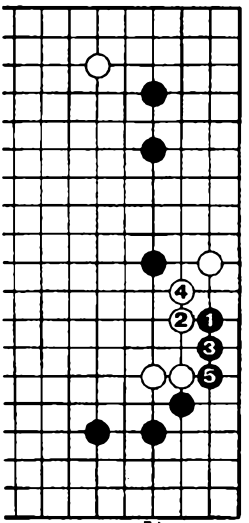
Д.3. Отмеченный камень часто оказывается на второй линии из-за наличия камня соперника на четвёртой. В такой позиции чёрные часто просто спускаются **1** и играют **3** в ответ на б.**2**. Идея этого варианта в следующем: если белые играют **2** в **3**, то при благоприятном ситё, когда белые не могут резать, чёрные отвечают в **2**, при неблагоприятном в «**a**». Три приведённых на Д.2 хода более активны, приведём примеры действия каждого.

Ката-цуки

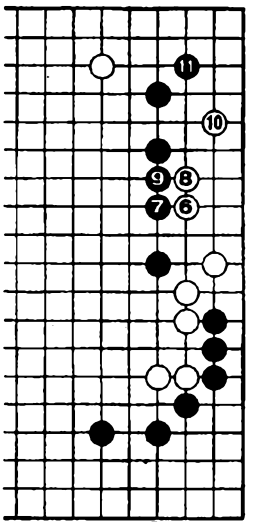


Д1

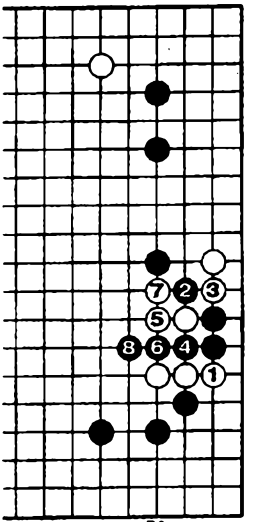
Д.1. Ката-цукэ **1** – эффективный ход в данной позиции, которая взята из партии на форе. Чёрные добиваются хорошего результата, получив крепкую стенку, тогда как белые располагаются на стороне довольно низко. Если **9** ходом чёрные прикроют угол («**a**»), то белые разрежут в **9**, и в позиции чёрных появляются дефекты. Приведённый ход **9** тоже косвенно укрепляет угол например, после б.«**a**» - ч.«**b**» - б.«**c**», чёрные могут играть в «**d**».



Д1



Д2



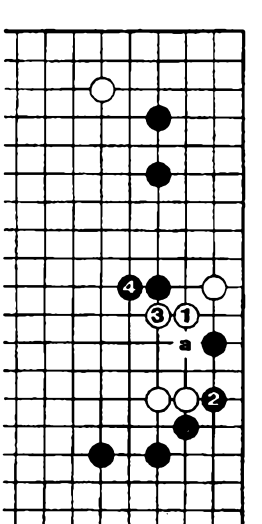
Д3

Д.1. В данном случае вторжение – довольно интересный вариант. Если белые ответят **2**, то чёрные соединятся ходами **3**, **5** с углом, получая немало очков. При этом отмеченный камень окажется как раз в ключевой точке для атаки белой группы.

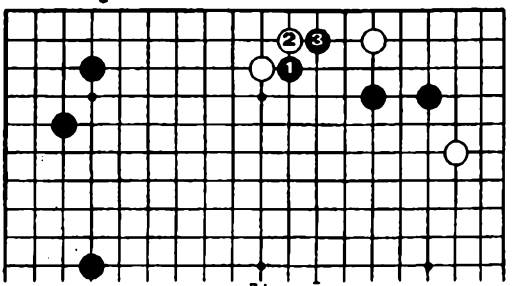
Д.2. Белые могут продолжить **6**...**10**, но при этом получившаяся форма ещё не гарантирует им двух глаз, а у чёрных образовалась солидная стенка.

Д.3. Если белые, пытаясь избежать приведённого варианта, сыграют 1 вместо **4** на Д.1, то чёрные, играя **2**...**10**, добьются ещё лучшего результата.

Д.4. Последствия косуми **1** аналогичны Д.1 и Д.2. Обратите внимание, чёрным не следует играть **2** в «**а**», т.к. это только спровоцирует ход **3**.

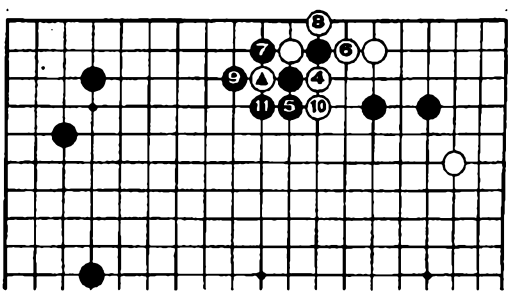


Д4



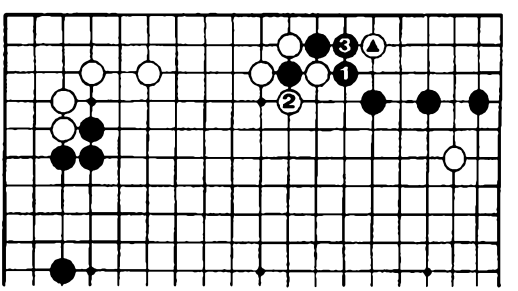
Д1

Д.1. В заключение приведём пример, когда самый эффективный ход - игра вплотную. Белые играют ханэ, чёрные отвечают тем же. С подобным мы уже встречались.



Д2

Д.2. На атари **4** чёрные вытягиваются **5**, а затем забирают отмеченный камень в ситё. Получившееся поннуки прекрасно взаимодействует с позицией на левой стороне.

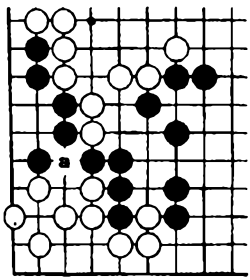


Д3

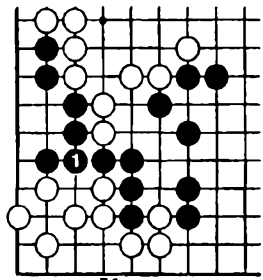
Д.3. Играя **1, 3**, чёрные могут захватить в плен и другой белый камень ▲. Такая последовательность применима в аналогичных приведённой позициях.

Глава IX
КО - БОРЬБА

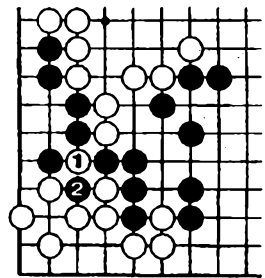
До сих пор мы во всех рассматриваемых вариантах избегали возникновения ко-борьбы. Ко-борьба связана со многими нетривиальными проблемами, например, как выбирать ко-угрозы (этот вопрос нам рассмотреть, к сожалению, не удастся), но, по крайней мере, мы изучим основные разновидности ко. Разбирая верианты, мы будем обсуждать два сравнительно простых вопроса: когда начинать и когда закрывать ко.



Д1



Д2



Д3 (3 – ко-угроза)

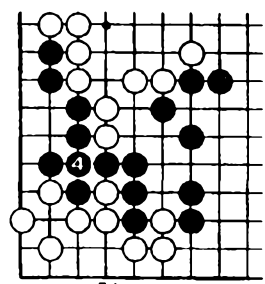
Д.1. Белые могут начать ко-борьбу ходом в «а». Стоит ли? Для ответа на этот вопрос сначала необходимо сравнить три результата.

Д.2. Результат №1: белые не начали ко и чёрные соединились.

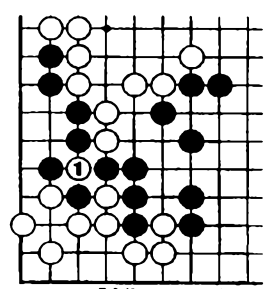
Д.3. Результат №2: белые начали и проиграли ко.

Д.4. Итоговая позиция приведена на данной диаграмме. Сравнивая с Д.2, мы видим, что белые потеряли один камень, т.е. одно очко.

Д.5. Результат №3: белые начали и выиграли ко.

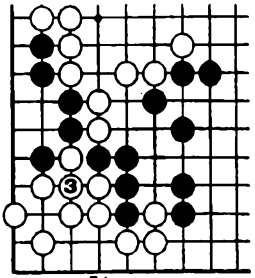


Д4



Д.5 (2 – ко-угроза)

Д.6. Пять чёрных камней на левой стороне пленные, белые получили 21 или 22 очка. Очевидно, что белые имеют преимущество в данном случае, т.к. они рискуют только одним очком, тогда как чёрные больше чем двадцатью. Такое одностороннее ко называется по-японски «ханами ко» что переводится как «подобное цветку».



Д6

Данный литературный перевод у европейцев (особенно у людей солидных) ассоциируется с благоухающей в тишине розой. Для японцев ханами – весенний праздник наблюдения цветения сакуры, когда группы людей выпивают, закусывают, поют под деревьями, веселятся, иными словами выехали на пикник.

Ко-борьба, в этом примере, своеобразный пикник для белых, они практически ничего не теряют, но могут многое получить. Значит ли это, что белым следует немедленно начинать такое ко? Может быть и да, но ведь есть ещё один важный вопрос: достаточно это важное ко, чтобы его играть?

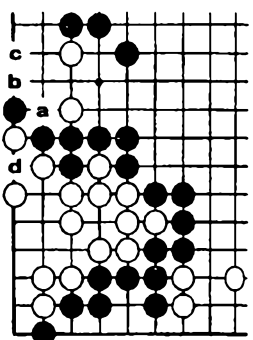
Это зависит от многих факторов: от стоимости хода в другом месте доски, от характера имеющихся ко-угроз, от того, насколько крепки верхние чёрная и белая группы в приведённом примере, но в любом случае белым не стоит спешить, если ситуация на доске в целом следующая. Белые начинают ко, чёрные делают ход в другом месте – обычный ход, белые закрывают ко, чёрные делают второй обычный ход в другом месте, а в результате чёрные получат за два обычных хода больше стоимости ко.

А так как ко стоит лишь чуть больше двадцати очков, такая опасность вполне реальна, поэтому белым стоит отложить такое ко до ёсэ. Но когда придёт время, белые, не раздумывая, должны его начинать, они ничем не рискуют – это привлекательная черта односторонней ко-борьбы.

Д.7. Приведём ещё один пример. Ход белых.

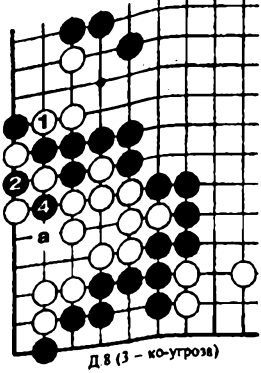
Стоит ли им отрезать в «a» и играть ко (на ч.«b» белые ответят в «c») или соединиться в «d»?

Выиграв ко, белые получат не менее пятнадцати очков по сравнению с соединением в «d», на которое чёрные ответят в «a».



Д6

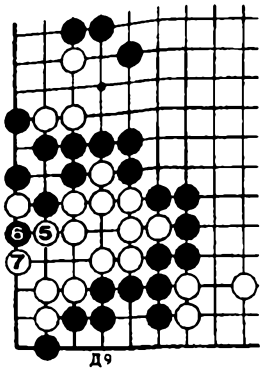
Д.8. Но что значит проиграть это ко? Если белые продолжат играть после хода **4** в районе, где нанесена ко-угроза, то, играя в «**a**», чёрные убивают группу соперника. В результате: для того, чтобы ко оказалось выгодно белым, их ко-угрозы должны стоить не менее пяти очков, тогда как стоимость ко-угрозы партнёра должна превышать пятнадцати очков. Ситуация явно в пользу чёрных, хотя и не столь односторонняя, как в первом примере. При отсутствии особых условий белые не должны идти на ко-борьбу.



Д.8 (3 – ко-угроза)

Д.9. Если же белые ошибутся, начав ко, то наиболее вероятным результатом будет приведённый.

Обнаружив опасность жизни группы, белые защитятся **5**, **7**, отдав сэнтэ чёрным, использовать которое можно, например, для ответа на ко-угрозу **3**. По сравнению с соединением в «**d**» на Д.7 белые потеряли около семи очков и ко-угрозу, не получив ничего взамен.

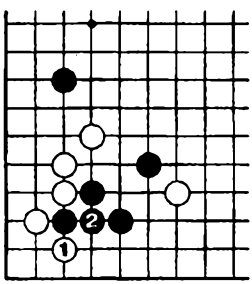


Д9

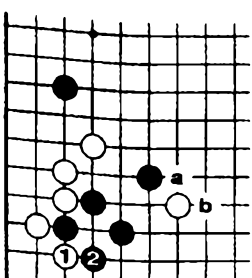
В ситуацию, приведённую на данной диаграмме, может попасть тот игрок, кто видит в ко-борьбе лишь возможность кое-что выиграть. На самом же деле, требуется тщательно взвешивать риск обеих сторон.

Д.10. Бывают случаи, когда ко-борьбу надо играть потому, что другого выхода нет. Соединение ч.**2** на этой диаграмме, например, удачным не назовёшь: белые получили очки и обеспечили себе глазное пространство, чёрные не добились ничего, кроме плохой тяжёлой формы.

Д.11. Единственная возможность для чёрных избежать этого результата – играть ко. Кажется, что ход **2** требует слишком многих предпосылок, но это, во всяком случае, лучше варианта Д.10. Если удастся, например, сыграть в «**a**» и «**b**» пока белые заберут камень и соединятся, то чёрные будут вполне удовлетворены.



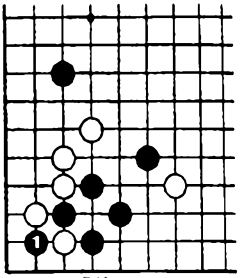
Д10



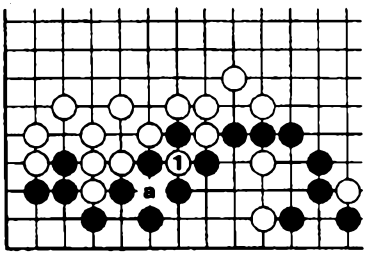
Д11

Д.12. Данная ко-борьба не может считаться односторонней в пользу белых, так как при наличии у чёрных достаточного количества ко-угроз, они могут не соединяться, а увеличить ходом **1** ценность ко, проигрыш которого подставит белую группу под сильную атаку.

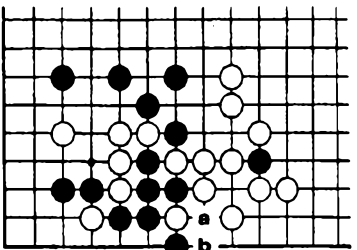
Рассмотрим пару задач.



Д.12



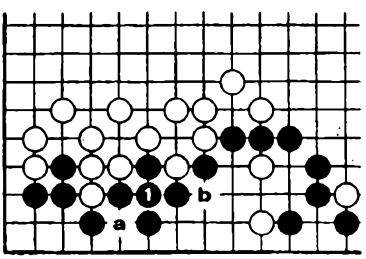
Д.13



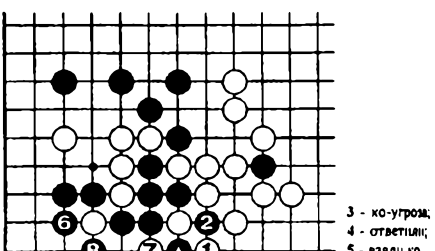
Д.14

Д.13. Белые забрали камень. Следует ли чёрным соединяться в «a» или нужно играть ко-борьбу?

Д.14. Как белые должны отвечать на ход **1** – в «a» или в «b»?



Д.15



Д.16

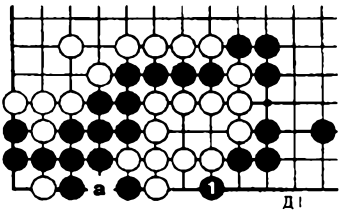
Д.15. Чёрные могут потерять почти всё, а получить практически ничего, поэтому им следует соединиться. Если в **1** сыграют белые, то возникнет очень опасное для чёрных ко из-за угроз «a» и двойного атари в «b».

Д.16. Соединение в **2** было бы до глупого пассивным для белых, ведь стоит им найти хоть одну ко-угрозу, и после обратного взятия **5** чёрные должны защищаться, так как им угрожает потеря огромного угла.

Ход б.**7** – тоже сэнтэ, поэтому отмеченный камень лишний. Ставить его было ошибкой.

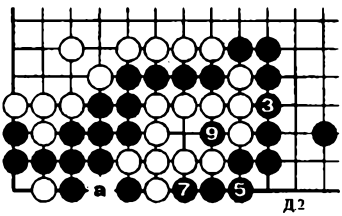
Ко-борьба, в высокой степени непрямая

Мы видели, что не стоит начинать одностороннее, не в свою пользу ко, когда претендуешь на малое, а рискуешь многим. Ещё один случай невыгодного ко – ко в высокой степени непрямое, когда приходится делать много промежуточных ходов.



Д.1

Д.1. После ч.1 белая группа остаётся без второго глаза; ко-борьба между ней и группой в углу неизбежна. Но чёрные должны сделать четыре промежуточных хода для того, чтобы ко стало прямым; ко получается пятишаговым. Поэтому решение сыграть ч.1 достаточно бессмысленно. Белые могут отвечать в «а», предлагая сопернику наносить ко-угрозу, или просто играть в другом месте.



Д2

Д.2. Предположим, чёрные продолжают **3**, **5**, **7**, а белые играют **4**, **6** и **8** в другом месте. Ходом **9** чёрные наносят атари, но у их соперника ещё остаются две привлекательные возможности.

Во-первых, белые могут позволить съесть свою группу, сделав ещё два хода подряд в другом месте. В этом случае получается, что чёрные потратили шесть темпов, чтобы выиграть борьбу, стоящую около 65 очков. Белые сделали шесть ходов в других местах доски. Даже если каждый их ход будет стоить только 11 очков, результат окажется равным. Но скорее всего ходы белых окажутся более дорогими – не трудно представить, что им удастся захватить группу, пока чёрные будут забирать угол, что даст белым значительное преимущество.

Во-вторых, белые могут на ч.**9** ответить в «а» и, игнорируя любую ко-угрозу, снять угловую группу с доски. Получается, что белые не ответили на один ход соперника, чёрные – на четыре. И опять трудно представить, чтобы белые не получили преимущества.

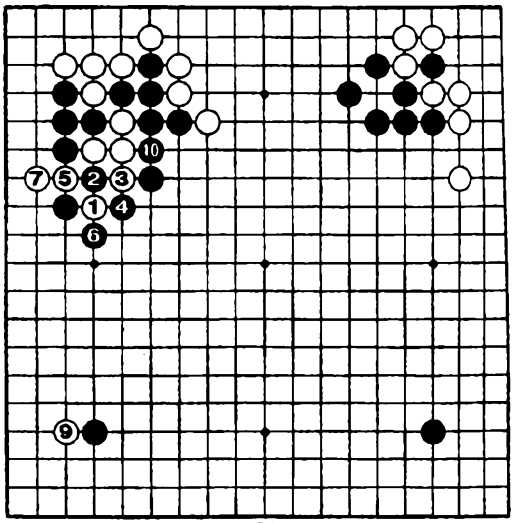
Вывод: начиная ко-борьбу, чёрные впустую тратили силы. Даже если в начале у белых не было ко-угроз, то у них будет достаточно времени для их создания. Имея шесть ходов подряд можно уж где-нибудь разрушить позицию соперника. Лучшая для чёрных стратегия – оставить ко как минимум до глубокого ёсэ. В конце концов белым потребуется сделать защитный ход, а чёрные получат несколько очков. Это всё, на что можно рассчитывать при ко, в высокой степени непрямым.

Как определить ценность непрямой ко-борьбы? Двухшаговое ко (один промежуточный ход) обычно достаточная угроза, ценность трёхшагового ко очень сомнительна, четырёхшаговое – не заслуживает внимания.

Определяющая ко-борьба

Мы рассматривали вопросы, когда начинать ко. Посмотрим теперь, когда надо его завершать. Простейший случай – определяющие ко; они столь велики, что определяют положение на доске. Такой характер часто имеют возникающие в начале партии ко.

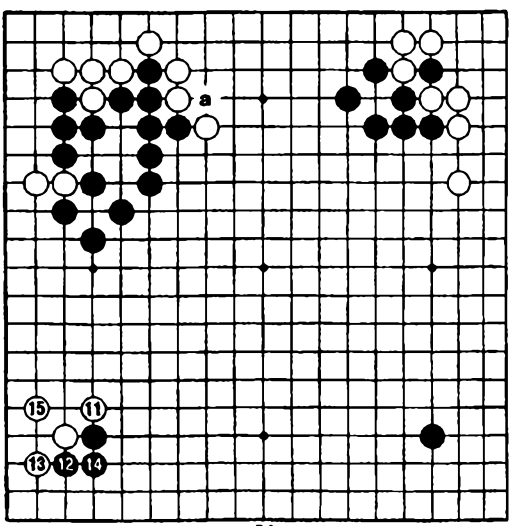
Д.1. Белые ошиблись в тайся-дзёсэки. Сагари 7 – единственная возможность белых, чёрные берут камень, и у белых на доске нет равноценной ко-угрозы. Вопрос о исходе ко-борьбы не вызывает сомнений – чёрные не ответят ни на какую ко-угрозу.



Д.1 (8=2)

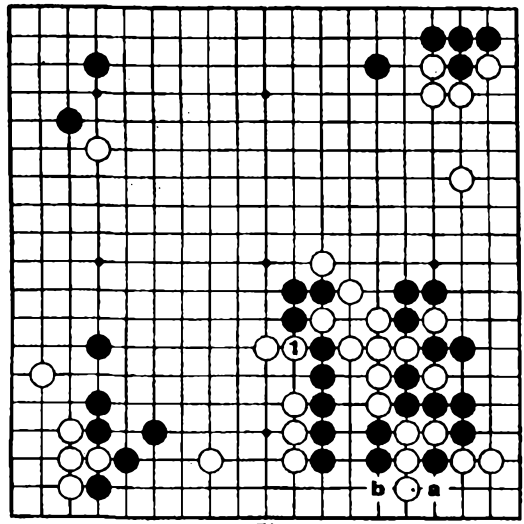
Д.2. В дальнейшем белые могут получить некоторое преимущество внизу, но недостаточное для компенсации крупных потерь вверху.

Обратите внимание, что чёрные угрожают разрезанием в «а». Существует поговорка: «В начале партии нет ко-угроз», её подтверждает приведённый пример. Если встречается определяющее ко, то его заканчивают, не отвечая ни на какую ко-угрозу, как сделали чёрные ходом **10**.

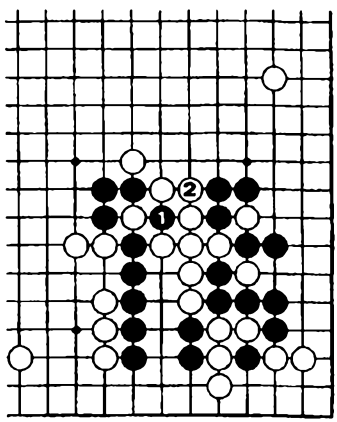


Д.2

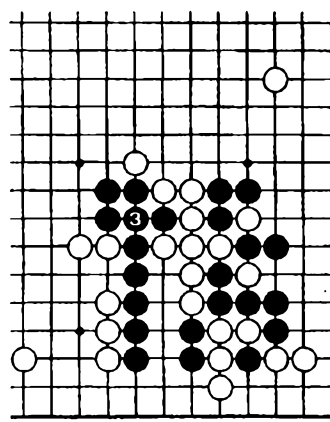
Д.3. Последний пример взят из партии между Го Сэйгеном (белые) и Китани Минору. Белые разрезали **1**, начиная определяющее ко, от результата которого полностью зависит ситуация на доске. У чёрных есть несколько локальных ко-угроз: «**a**» и «**b**», не ответить на которые нельзя, а у белых таких ко-угроз нет. Как играть чёрным?



Д3



Д4

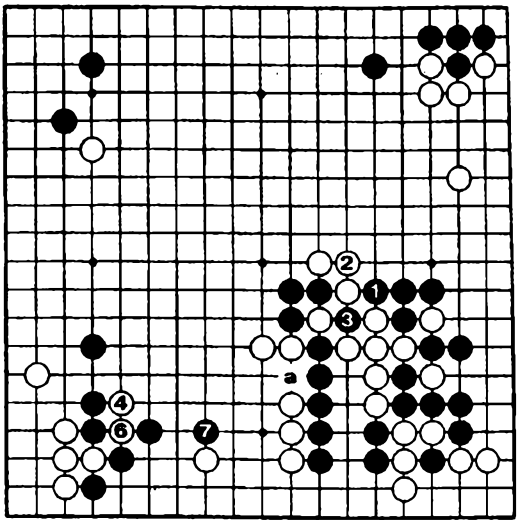


Д5

Д.4. Для начала чёрные могут взять ко, и белые, лишённые ко-угроз, вынуждены соединяться **2**.

Д.5 Однако после хода 2 ко становится односторонним – белые ничем не рискуют. Чёрные вынуждены соединяться **3**; их группа хотя и выскочила, но не имеет хорошей формы, группа белых (которые сохранили сэнтэ) также вырвалась на простор. Чёрные выиграли ко, но если бы они подумали, то могли бы получить от этого гораздо больше.

Д.6. Раз у белых нет ко-угроз, чёрные могут взять в плен ходом 1 группу соперника. Лучший ответ белых: 2 (если 2 в 3, то ч.2), и лишь теперь чёрные берут ко 3. Ко получилось определяющим, поэтому чёрные не отвечают на первую же ко-угрозу и соединяются 5. Ход 6 кажется разрушительным, но есть интересная защита: ход 7, угрожающий разрезанием в «а» и позволяющий чёрным сохранить группу внизу слева. Данная последовательность взята из партии, в результате полученное чёрными преимущество привело к выигрышу под сдачу.



Д.6

«*Заканчивай определяющее ко не задумываясь*» – это простое правило касается огромного числа случаев, включая весьма серьёзные. Ко, возникающие в начале и середине партии обычно или определяющие, или не заслуживающие особого внимания. Ко, не являющееся определяющим, играют обычно уже в ёсэ, вопрос о том, когда его заканчивать выходит за рамки данной книги.

На этом мы заканчиваем знакомство с важным вопросом – ко-борьбой, и тем самым завершаем материал данной книги, не претендующей на звание «всё определяющей», и уже довольно растянутой. Осталась последняя глава...

Глава X
ЗАДАЧИ

Перед тем как приступить к задачам, напомним основные моменты книги.

Глава I. Оценивайте балансы территории и влияния. Если у Вас меньше территории, но преимущество во влиянии, играйте агрессивно, вторгайтесь, разрезайте, атакуйте и сражайтесь. Если ситуация обратная – уделяйте больше внимание защите, позаботьтесь о собственной безопасности.

Глава II. Не пытайтесь убивать слабую группу соперника. Старайтесь найти ходы, преследующие сразу несколько целей: атакуя, можно увеличить свою зону или получить влияние, используйте косвенные атаки, при возможности атакуйте несколько групп одновременно.

Глава III. Атакуйте издалека. Помните тэсудзи ворующие глаз, антико-суми тэсудзи, используйте при атаке боси, кэйму, кикаси.

Глава IV. Если Вы защищаетесь, то делайте это, используя обычные ходы. Очутившись в тяжёлом положении, используйте цукэ, ката-цуки, чтобы выпутаться из осложнений.

Глава V. Играйте кикаси, а затем используйте их как жертву. Ищите способы не отвечать, на кикаси так, как Вас вынуждают.

Глава VI. Используйте провоцирующие ходы, чтобы увеличить ценность своих камней.

Глава VII. Играя против зоны соперника, ставьте лёгкие, гибкие формы, используйте имеющиеся слабости. Учитывайте окружающую ситуацию (разделяющие линии, слабые группы и т.д.).

Глава VIII. Несмотря на небольшие размеры сангэнбираки, существует огромное число стандартных способов вторжения. Зная, по крайней мере, смысл первых двух ходов, Вы сможете выбирать лучший вариант.

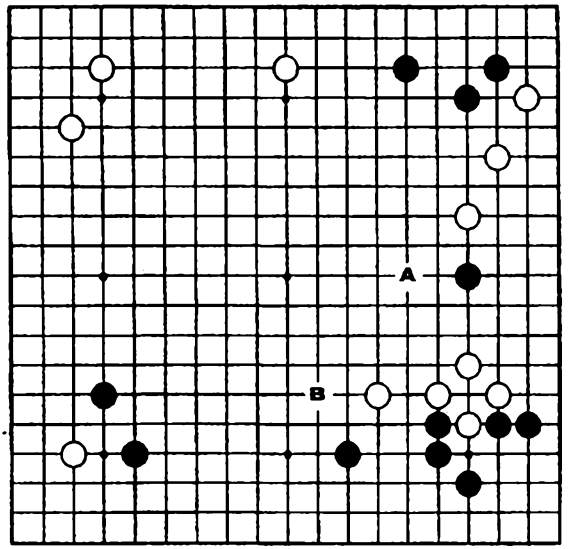
Глава IX. Избегайте одностороннего, в пользу соперника и непрямого в высокой степени ко. При определяющем ко не отвечайте на первую же (не местную) ко-угрозу.

В X главе даны двадцать задач по атаке, защите и середине игры в целом. Все позиции взяты из партий профессионалов. Большинство задач на повторение и требуют знания изложенного материала, но несколько требуют применения некоторых идей, пока не обсуждавшихся. Два хода предлагаются в каждой позиции: один – хороший, и один – посредственный. Нужно выбрать лучший. Это может быть не очень сложно – ответов мало, и простое отгадывание дает 50% успеха, но если Вы хотите извлечь больше пользы из задач, то Вам следует продумывать обоснование ответа.

Правильный выбор, найденный исходя из верных идей, даст Вам возможность усовершенствоваться в середине партии.

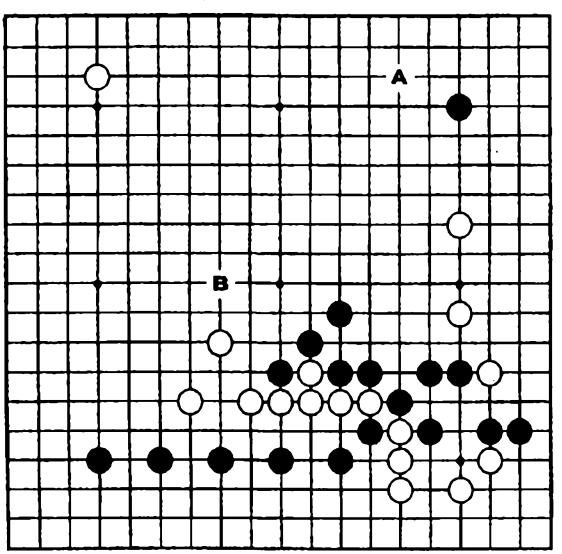
Задача 1. Ход чёрных

(Сугано – Исида Акира)



Задача 2. Ход белых

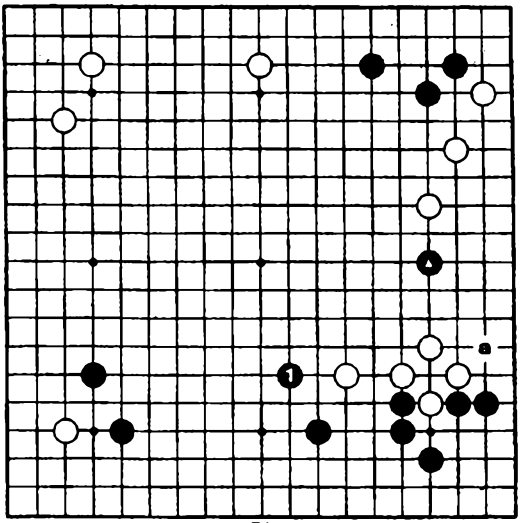
(Фудзисава Сюко – Тоно)



Ответ на задачу 1

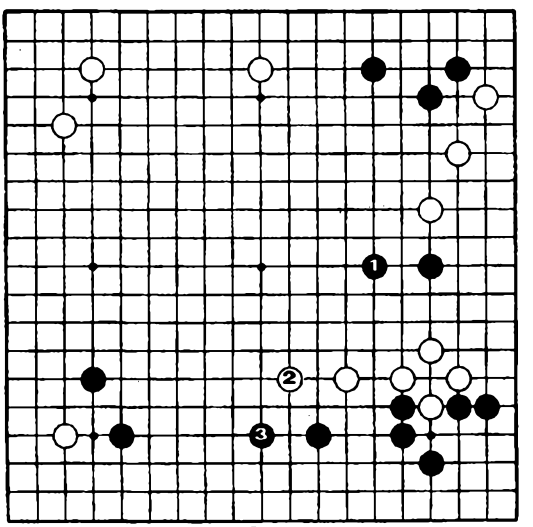
Д.1 (Правильно).

Ходом **1** чёрные создают высокую и широкую зону на нижней стороне и не дают белым разворачивать позицию справа. Данный ход относится к игре на границе двух зон и сделан как раз в точку, важную для развития и белых и чёрных. Что касается камня ▲, то камень **1** косвенно его усиливает за счёт накрывания белой группы справа внизу, так как после этого баланс влияния в этом районе примерно сравнивается. Косвенного усиления вполне достаточно, так как белые не могут забрать в плен отмеченный камень за один ход. Кроме того, остаётся угроза ч.«а».



Д1

Д.2. Если чёрные выбегают **1**, то ключевой пункт занимают белые. Конечно, чёрные могут наметить территорию по четвёртой линии, но это мало. Белые имеют прекрасную позицию вверху слева и преимущество во влиянии на правой стороне. Чёрным надо постараться выжать максимум из нижней стороны.

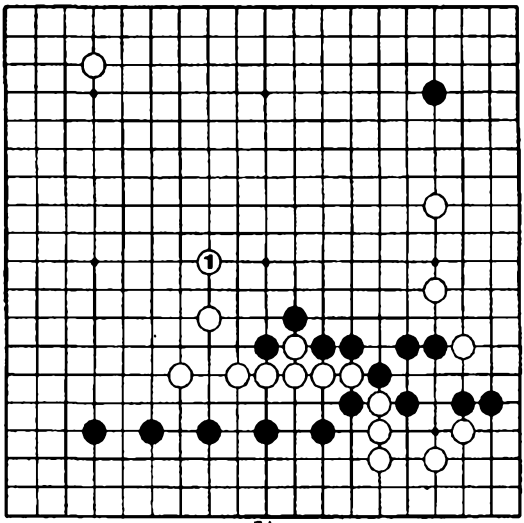


Д2

Ответ на задачу 2

Д.1. (Правильно).

Группа белых не имеет ни глаз, ни базы. Если нет никакой возможности её усилить, то очень часто в таких случаях лучший способ – выбежать за пределы досягаемости соперника, например, ходом 1. Пропусти такой ход, и чёрные займут этот пункт, белые побегут, а чёрные зажмут их группу между двумя рядами своих камней.

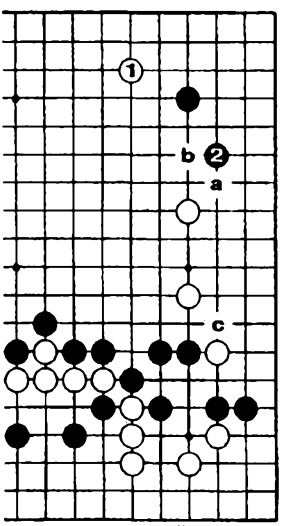


Д1

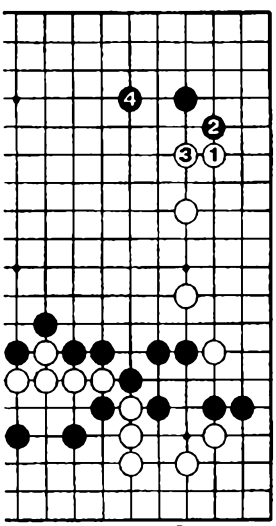
Тоби б.1 предотвращает данную атаку, кроме того, увеличивают влияние на доску и косвенно усиливают камни на правой стороне за счёт ослабления чёрных.

Д.2. Какари б.1 – атака с неверно выбранного направления, так как ответ ч.2 ослабляет позицию на правой стороне. Хорошего продолжения у белых нет, стандартная идея укрепления: б.«a» - ч.«b» - б.«c» – оставляет слишком большие слабости. Цель хода б.1 – атаковать угол, но в результате под атаку попала собственная группа.

Д.3. Верным в данном районе является какари 1. Этот пункт очень важен – чёрные сами с удовольствием заняли бы его, даже без провоцирующего варианта Д.2.



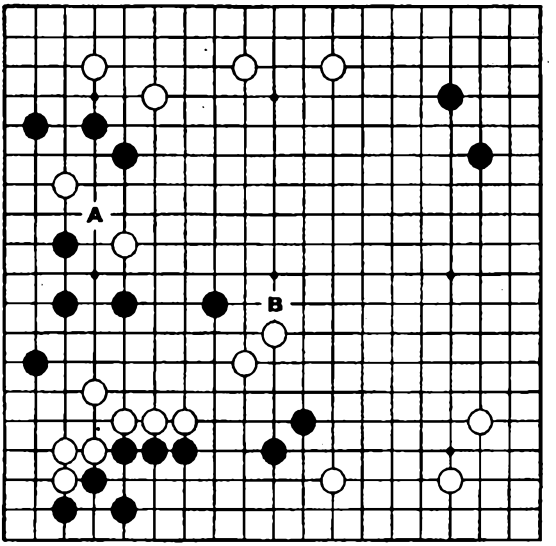
Д2



Д3

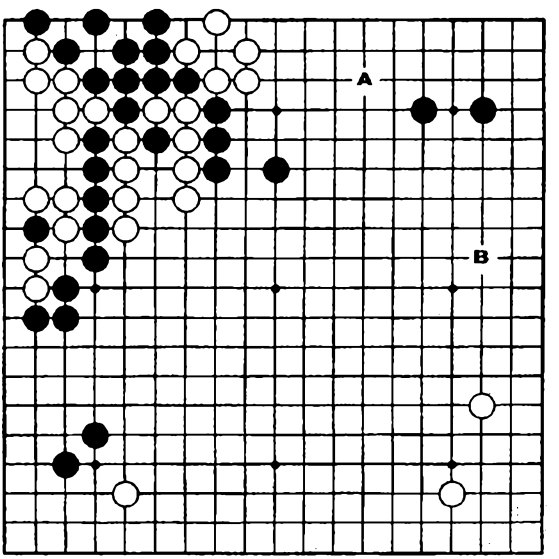
Задача 3. Ход чёрных

(Кобаяси Коити – Сато)



Задача 4. Ход белых

(Сюсаку – Гэнъан Инсэки)

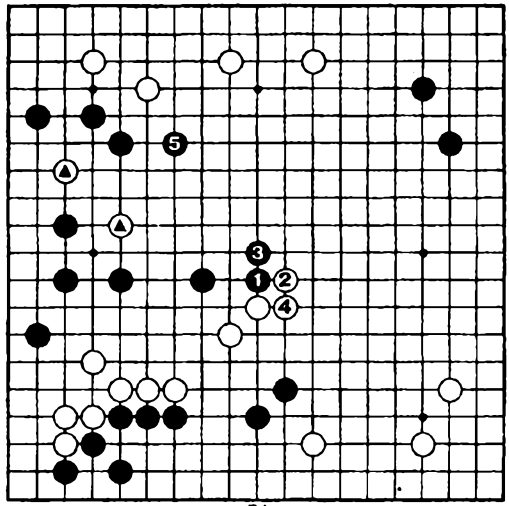


Ответ на задачу 3

Д.1 (Правильно).

1...5 – чёрные «проглатывают» два камня ▲, получая большую территорию с хорошими шансами на дальнейшее её увеличение.

Этот вариант возможен из-за того, что группа белых внизу ещё не стабилизирована. Не ответив на ч.1, позволяя чёрным вытянуться в **2**, или не соединившись **4**, позволяя чёрным разрезать, белые подставят свою группу под атаку.

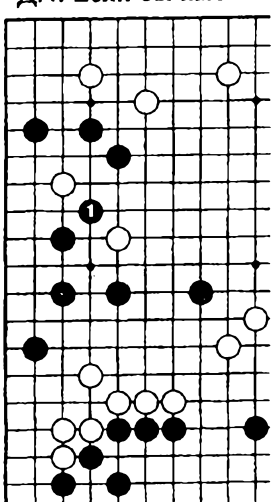


Д1

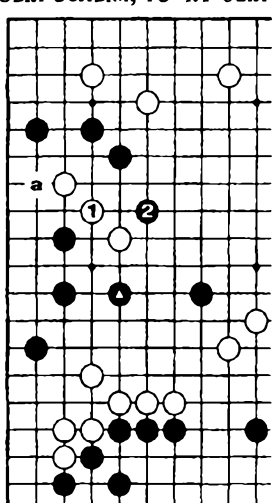
Д.2. Сравните данный ход с вариантом Д.1. Белые не должны отвечать; а полученная чёрными территория не стоит девяти камней, её образующих.

Д.3. Ход б.1 скорее всего увеличит количество пленников до трёх, учитывая наличие камня ▲. Редко бывает удачным ход, занимающий пункт, на который соперник ни коим образом не претендует. Обратите внимание, что при возникновении осложнений чёрные могут соединиться в «а».

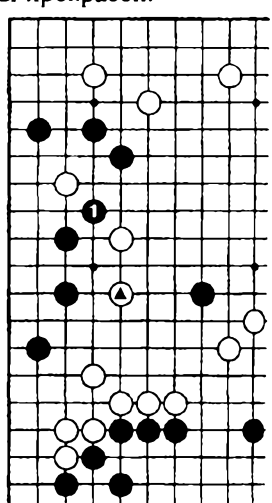
Д.4. Если бы камень ▲ был белым, то ч.1 был бы прекрасен.



Д2



Д3

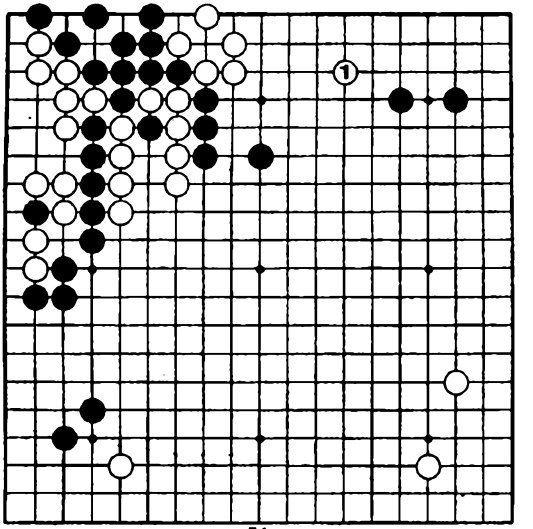


Д4

Ответ на задачу 4

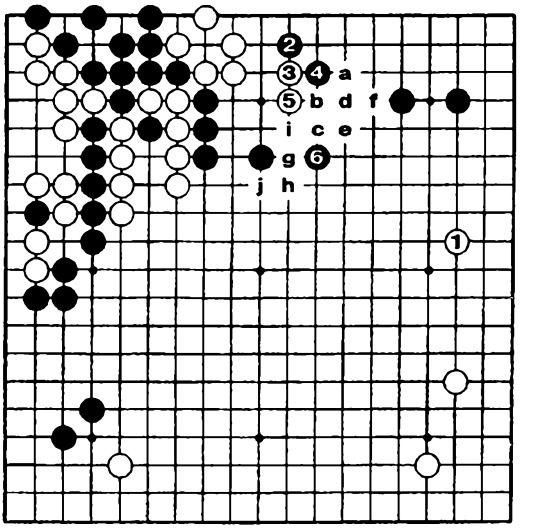
Д.1. (Правильно).

Нет сомнений, что б.1 – крайне необходим для защиты группы белых на верхней стороне. Кроме того, этим ходом белые занимают ключевой пункт симари чёрных в правом верхнем углу; ход 1 оказывает также косвенное влияние и на слабую чёрную группу в центре.



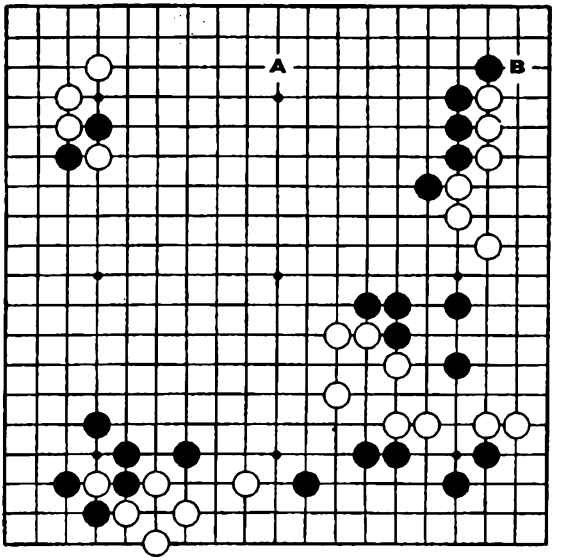
Д1

Д.2. Хираки б.1 – совсем неактуально. Чёрные сразу же используют возможность атаки белой группы (ход 2 может быть в 3, но приведённый более остр и точен). После 6 хода белая группа не погибла, у неё есть несколько способов убежать (например, простейший способ – магари «b», более хитрый ход – в «a» - ч.«b» - б.«c» и т.д. до ч.«j», но в результате белые не окончательно укрепились, а чёрные получают как территорию, так и влияние). Но спастись не значит добиться благоприятного результата: чёрные в любом случае получат достаточно большой угол и укрепятся в центре.

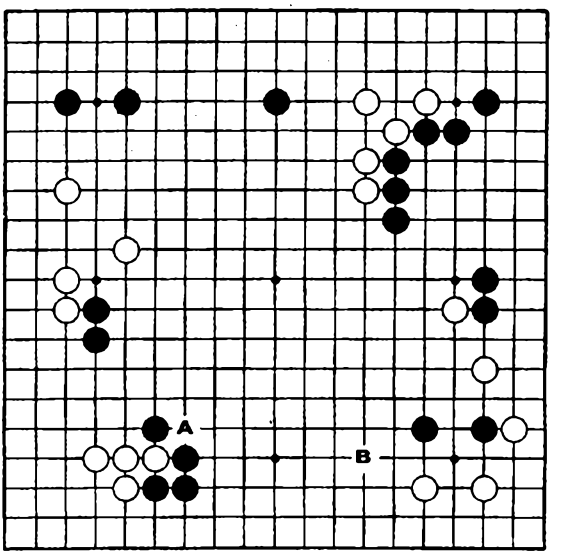


Д2

Задача 5. Ход чёрных
(Такагава – Го Сэйген)



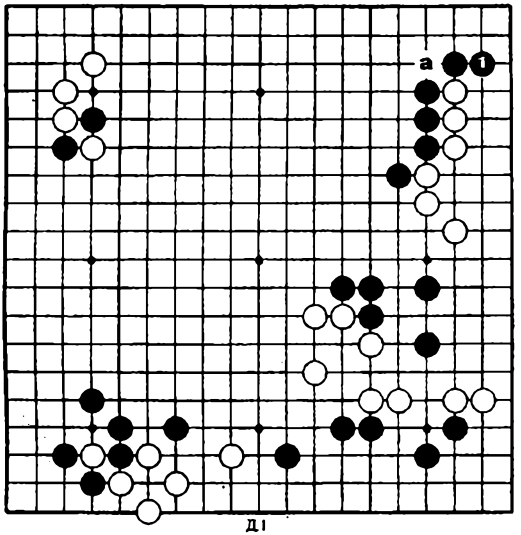
Задача 6. Ход белых
(Исида Ёсио – Хонда)



Ответ на задачу 5

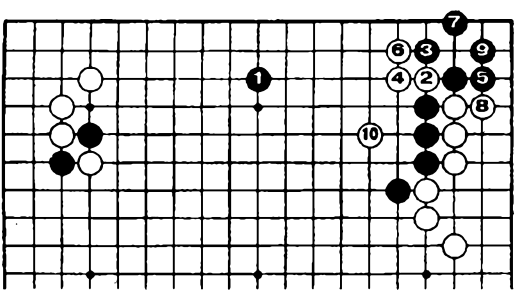
Д.1 (Правильно).

Сагари ч.1 больше. Он обладает немалой ценностью в очках, так как препятствует разрезанию в «а», а также ослабляет базу белой группы, уменьшая глазное пространство, что косвенно помогает чёрной группе в середине правой стороны.



Д1

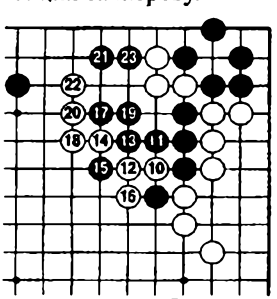
Д.2. На хираки ч.1 белые разрежут 2, и позиция чёрных рушится. Они могут выжить в углу, но белые 10 ходом занимают критический пункт группы соперника в центре. Кроме того, сделать ход 8 в сэнтэ для белых тоже само по себе неплохо.



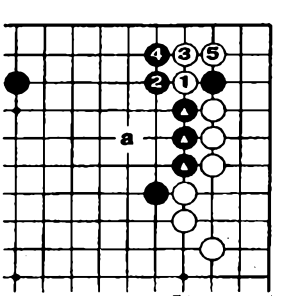
Д2

Д.3. У белых есть и более простой ход 10, основная идея которого – заставить соперника взять в плен три камня. Сильная переконцентрация позиции чёрных и подавляющее влияние белых на доске – более чем достаточная компенсация за жертву.

Д.4. Вывод: чёрные должны отдавать камень и, соответственно, угол. Потери в очках значительны, а отмеченные три камня стоят не очень удачно: белые угрожают ходом в «а».



Д3



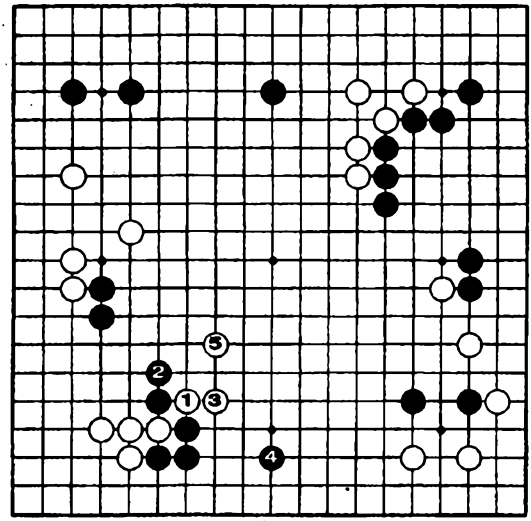
Д4

Ответ на задачу 6

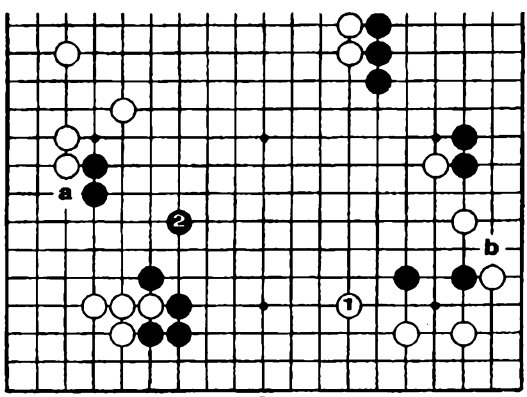
Д.1. (Правильно).

Кири б.1 – очень сильный ход, чёрные разрезаны на две слабые группы.

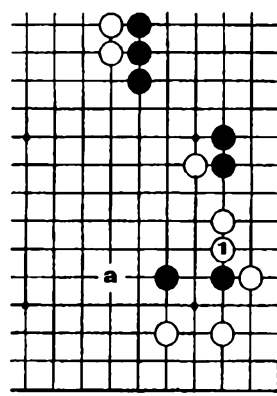
Ответ 2 почти автоматический, а белые могут ходом 3 атаковать три камня внизу и выпрыгнуть 5, начиная атаку четырёх камней слева. Направление игры решают теперь белые.



Д1



Д2



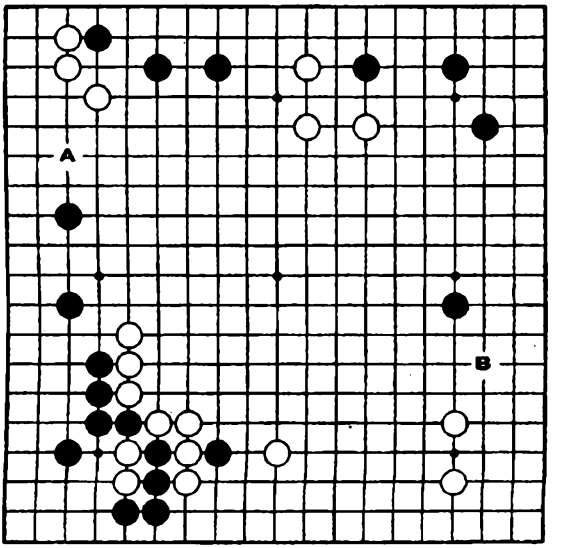
Д3

Д.2. На б.1 чёрные получат возможность соединить свои группы. Надежду атаковать соперника белые во многом потеряли, надо позаботиться и об угрозе магари «a», что несёт опасность левому нижнему углу.

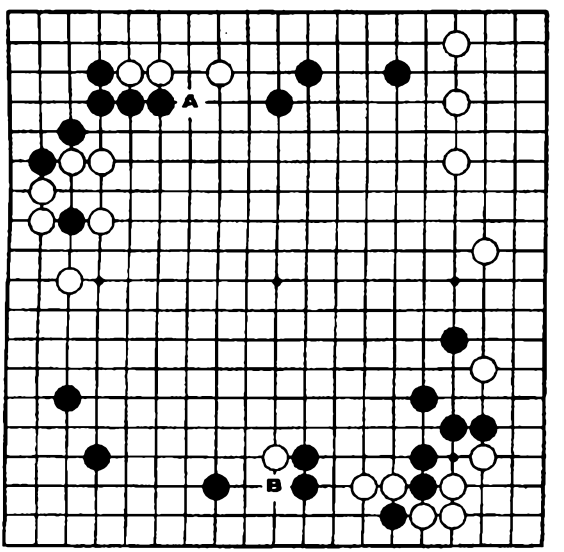
Ход 1 неудачен и в смысле локального розыгрыша правой стороны. С данного направления атаковать два камня бессмысленно, так как слабости белых расположены как раз в противоположном районе. Например, у чёрных есть ханэ «b».

Д.3. В данном районе ход 1 был бы правилен. Лучше сначала укрепиться, подготавливая последующую атаку в «a».

Задача 7. Ход белых
(Хонда – Симамура)



Задача 8. Ход белых
(Симамура – Такагава)



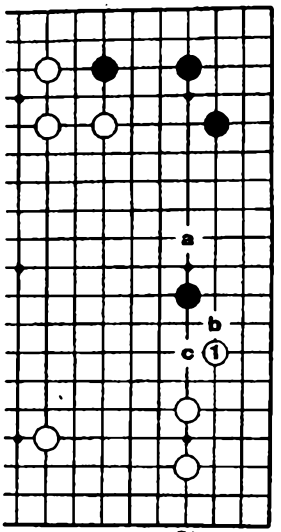
Ответ на задачу 7

Д.1. (Правильно).

Ход 1 – большой. Во-первых, он образует хорошую форму с симари в правом нижнем углу.

Во-вторых, он угрожает ходом в «а» – атакой отмеченного чёрного камня, которая поможет использовать влияние белых в центре доски.

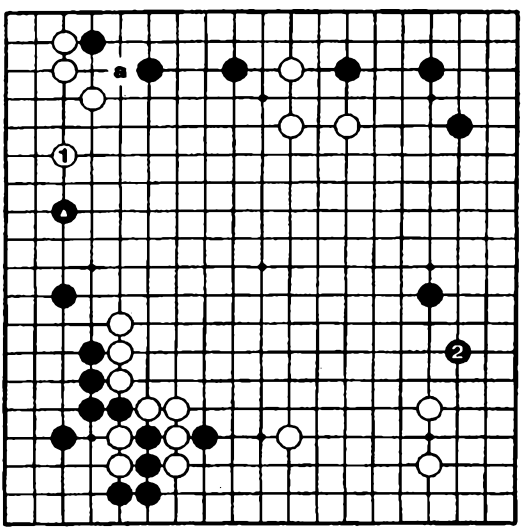
В-третьих, на ход 1 нет хорошего ответа, так как ход чёрных в «b» и ответ в «с» только увеличат преимущество белых на нижней стороне.



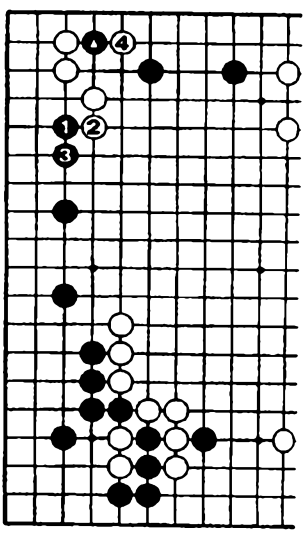
Д1

Д.2. Локально правильное хираки 1 в целом практически бесполезен. Он не угрожает отмеченному камню и не актуален для защиты угла. Ключевой пункт позиции занимают чёрные. В этой позиции, если бы чёрные сыграли в «а», то б.1 был бы правильным ответом.

Д.3. На никкенбираки ч.1 белые с радостью заберут отмеченный камень соперника, стабилизируя два своих и подрывая позицию чёрных на верхней стороне.



Д2

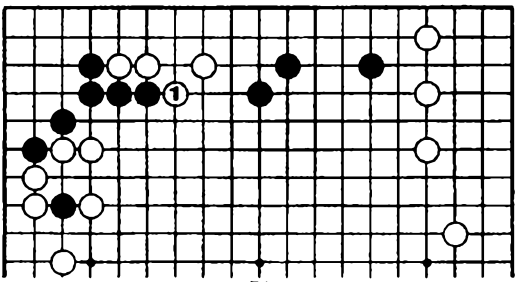


Д3

Ответ на задачу 8

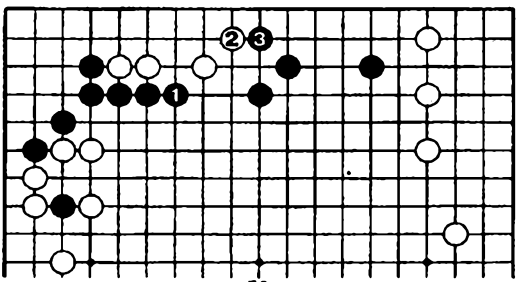
Д.1. (Правильно).

Ход б.1 защищает белую группу, и образует хорошую форму для атаки группы соперника справа.



Д1

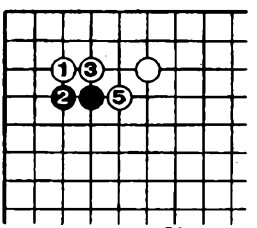
Д.2. Если чёрные займут этот пункт, то белая группа уже не сможет построить себе два глаза (убедитесь сами). Пункт 1 часто является ключевым.



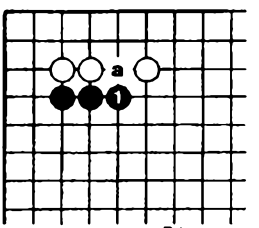
Д2

Д.3. Аналогичный пример возникает в дзёсэки после ч.2. Если чёрные играют 4 в другом месте доски, то ответ б.5 на голову «двушки» обладает поистине разрушительной мощью.

Д.4. В то же время ход ч.1 также очень важен, так как угрожает разрезанием в «а». Упускать такие ходы нельзя.

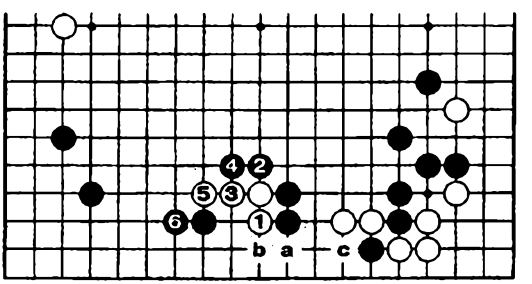


Д3



Д4

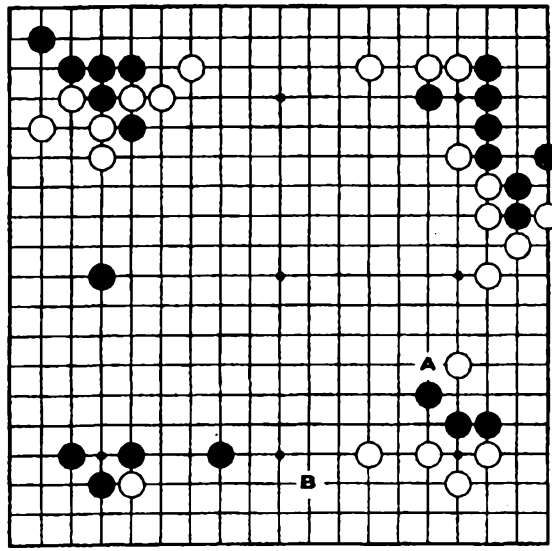
Д.5. Вторая возможность белых: ход 1 на данной диаграмме, наверное, худший из всех, приведённых в книге. Белые построили тяжёлую, бесперспективную группу, тогда как чёрные легко развили свою позицию за счёт атаки. А возможность сагари «а», угрожая продолжением в «b» и в «с», делает положение белых ещё хуже.



Д5

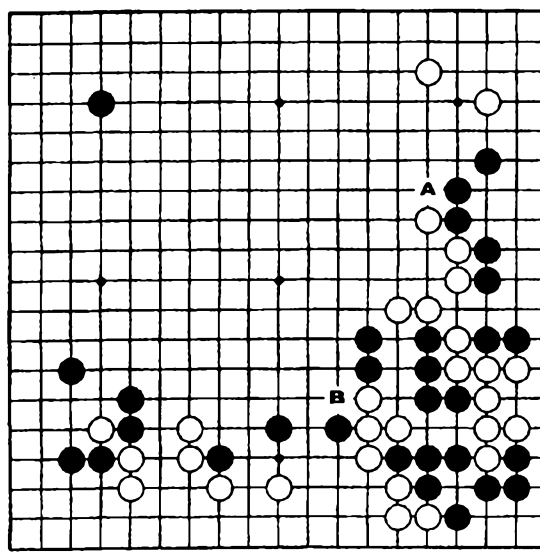
Задача 9. Ход чёрных

(Магари – Охира)



Задача 10. Ход белых

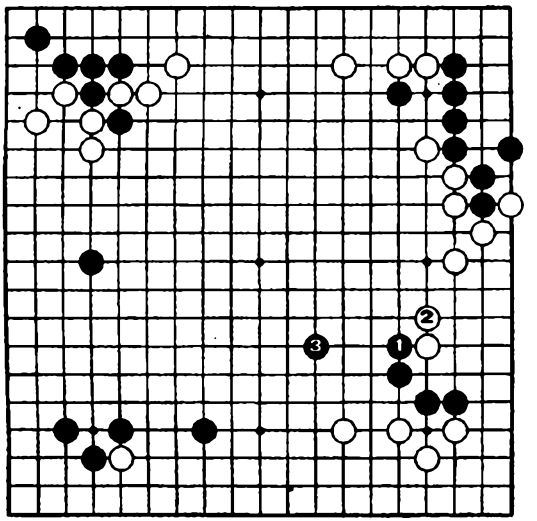
(Ивата – Хасимото Утаро)



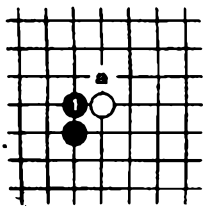
Ответ на задачу 9

Д.1. (Правильно).

В центре внимания данной позиции – чёрная группа в правом нижнем углу. Ходы 1, 3 не только укрепляют её, но последний развивает также зону чёрных в левой нижней четверти доски. Ход 1 отвечает требованию защищаться вплотную.



Д1

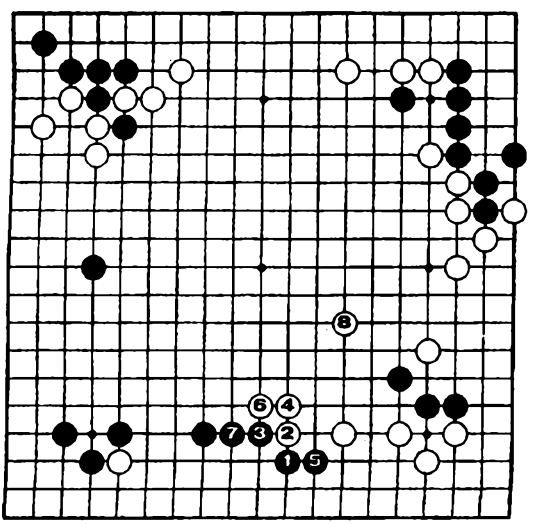


Д2

В общем случае, если два камня разного цвета находятся рядом по диагонали, то вытянуться, как 1 на Д.1 и Д.2 обычно выгодно обоим игрокам. Бывают исключения, но проделав это один раз, Вы вряд ли причините себе вред. Если белые не отвечают, то ч.«а» обычно становится большим ходом.

Д.3. Чёрные лидируют в балансе территории, поэтому пытаться ходом 1 получить дополнительные очки для чёрных неразумно.

Этот ход косвенно ослабляет, а не укрепляет группу внизу справа. Белые проводят форсированную комбинацию 2...7, а затем пытаются 8 ходом захватить группу соперника в плен. Такой поворот событий может легко стать концом партии.

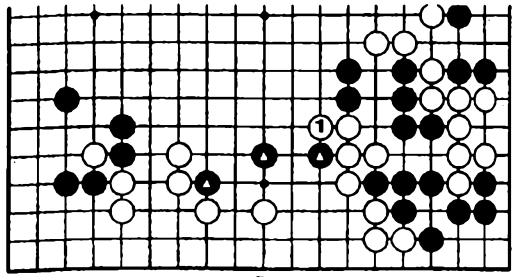


Д3

Ответ на задачу 10

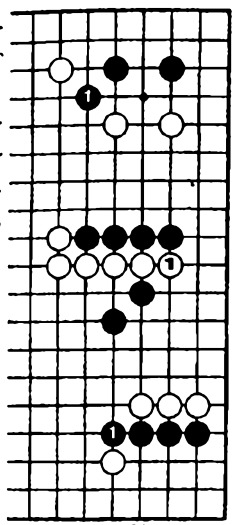
Д.1. (Правильно).

Белые должны прорываться в центр. При этом они не только атакуют три отмеченных камня, но и ликвидируют слабость, показанную на Д.4. Кроме того, появляется возможность атаки чёрной группы, выбегающей из нижнего правого угла – у неё пока нет двух глаз.

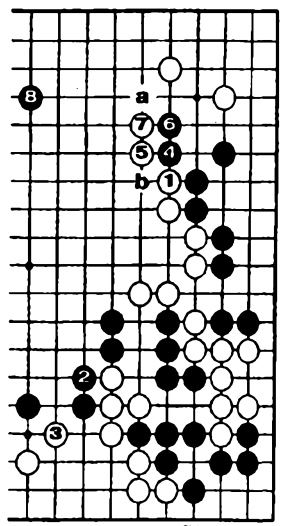


Д1

Д.2. Пролезть в щель позиции соперника практически всегда эффективно. Так белые сделали на Д.1, на Д.2 приведены ещё три примера «автоматически» правильных ходов.



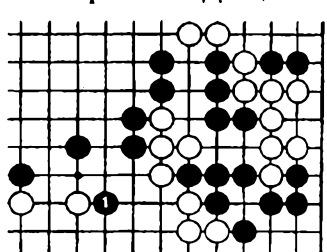
Д2



Д3

Д.3. Данный ход б.1 малоэффективен. Чёрной группе на левой стороне он не угрожает, поэтому появляется возможность закрыть брешь в сэнтэ, играя 2 (белые должны защищаться 3), а затем уже ответить 4, 6. Хираки 8 одновременно нейтрализует влияние белых и подготавливает ханэ в «a» с последующим разрезанием в «b». Достижения белых на верхней части доски не соизмеримы с потерями на нижней – вариант на Д.1 для них явно лучше.

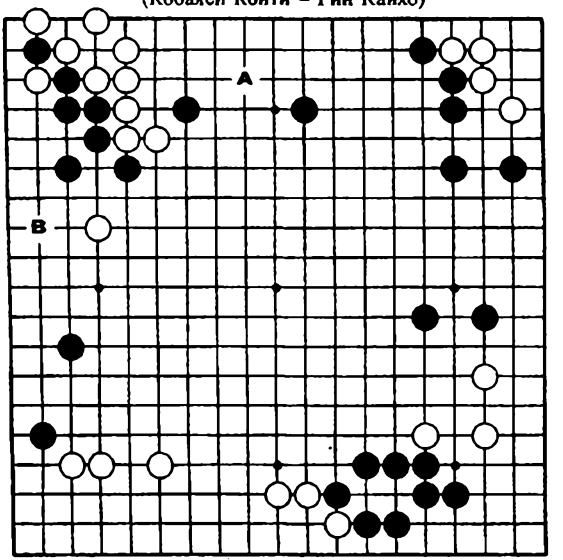
Д.4. Если белые не защитятся 3 на Д.3, то атака 1 окажется роковой.



Д4

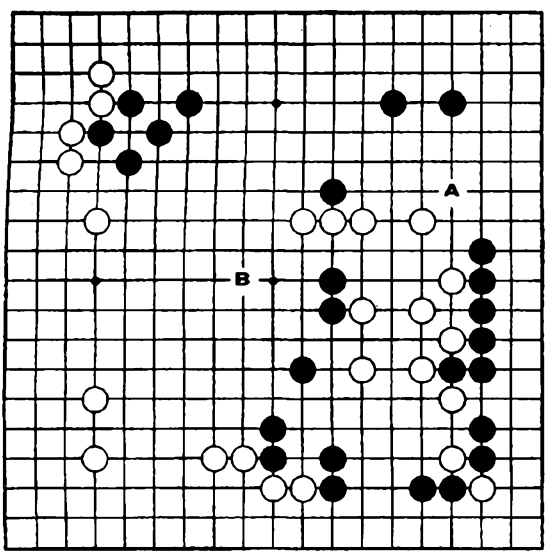
Задача 11. Ход чёрных

(Кобаяси Коити – Рин Кайхо)



Задача 12. Ход чёрных

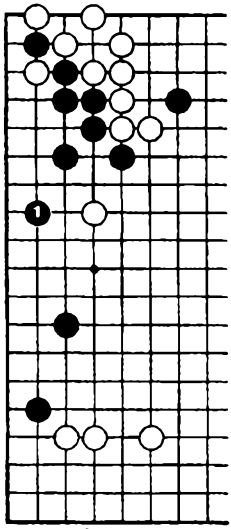
(Тё Тикун – Миясита)



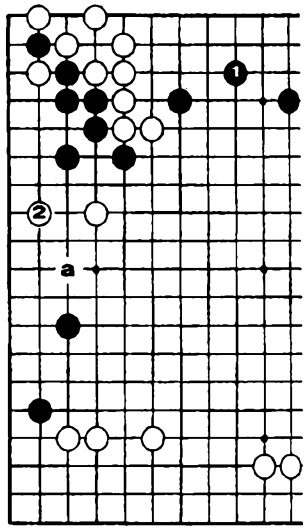
Ответ на задачу 11

Д.1. (Правильно).

У чёрных две слабые группы на левой стороне; в такой ситуации нечего показывать геройство, позволяя белым начинать двойную атаку. Сделать ход 1 и лишить соперника этой возможности необходимо. Даже на второй линии этот ход велик, так как он является в тоже время ключевым пунктом для защиты.



Д1

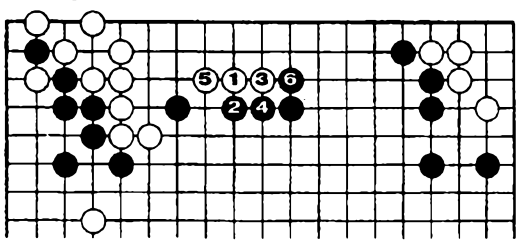


Д2

Д.2. Необходимости защищаться 1 нет – посмотрите Д.3 и Д.4.

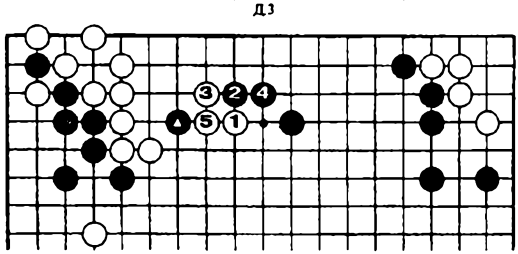
Белые могут занять ключевую точку 2 или распространиться в «а». Оба хода разделяют чёрных на две группы, а так как обе они не имеют двух глаз, у чёрных могут возникнуть трудности.

Д.3. Боятся вторжения чёрным не следует, так как они получат больше влияния, чем белые территории.



Д3

Д.4. На высокое вторжение чёрные жертвуют отмеченный камень, получая сэнтэ. Белые получили меньше десяти очков, а их левый верхний угол жил и без этого.

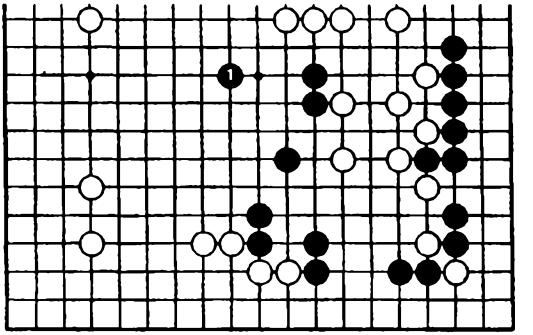


Д4

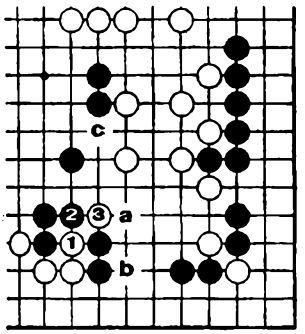
Ответ на задачу 12

Д.1. (Правильно).

С точки зрения баланса влияния ход **1** – ключевой. Он укрепляет камни чёрных в центре и ослабляет белую группу. Кроме того, камень **1** полезен для борьбы с зоной белых на левой стороне и может косвенно помочь в игре на верхней стороне.



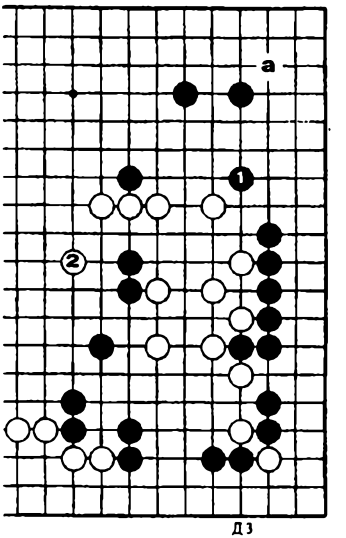
Д1



Д2

Д.2. Кажется, камни чёрных в центре не требуют защиты, но они на самом деле не столь сильны. Белые могут их отрезать ходами **1**, **3**. Камень **3** нельзя захватить, так как вытягиваясь в «**a**», белые угрожают атакой в «**b**».Чёрным также угрожает разрезание после хода соперника в «**c**».

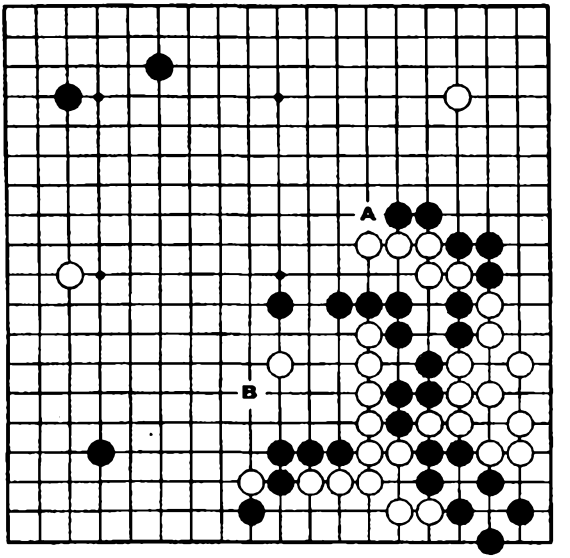
Д.3. Ходом **1** чёрные строят привлекательную форму, но не более того. Ценность данного хода в очках невелика, так как белые по прежнему сохраняют возможность вторжения в угол в «**a**». Усиления же чёрные камни на правой стороне не требуют. Ход б.2 изменяет баланс влияния в центре; появляется опасность варианта Д.2, а зона на левой стороне растёт.



Д3

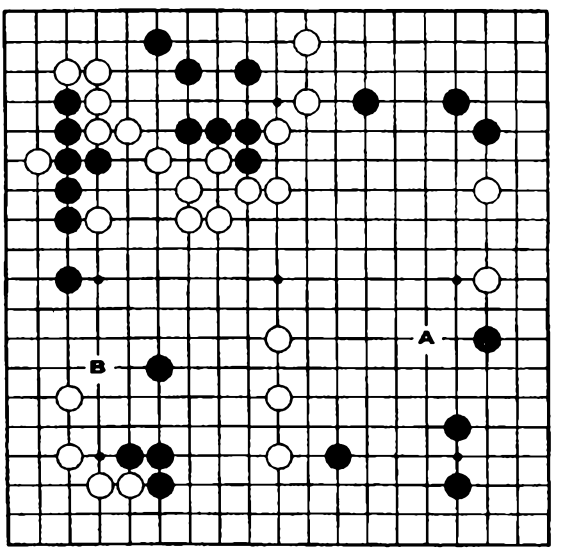
Задача 13. Ход белых

(Хасимото Сёдзи – Такагава)



Задача 14. Ход чёрных

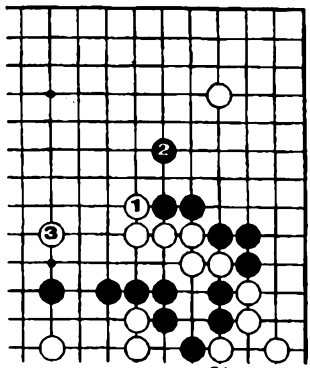
(Саката – Сато)



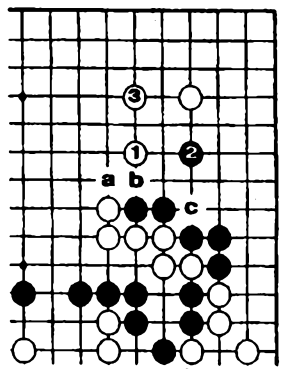
Ответ на задачу 13

Д.1 (Правильно).

Белым следует сыграть магари для защиты убегающей группы. Если ч.2, то белые начнут атаку в центре – камень 1 делает возможным прыжок через два пункта. Если чёрные сыграют в другом месте...

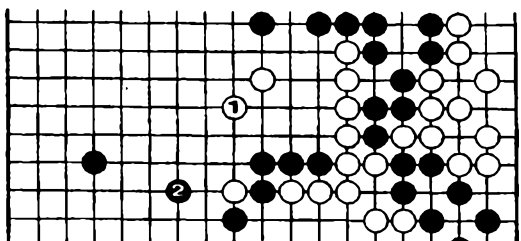


Д1



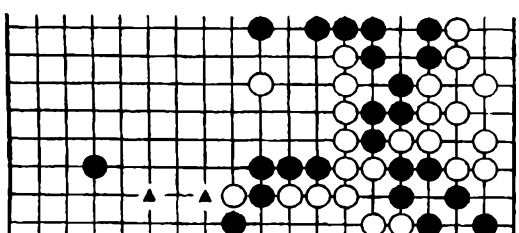
Д2

Д.2. ...то белые атакуют 1, 3 группу соперника на правой стороне. Резать в «a» чёрные не могут, т.к. ход в «b» угрожает продолжением в «c». Группа, конечно, выживет, но мало кто обрадуется, если его зажмут на стороне.



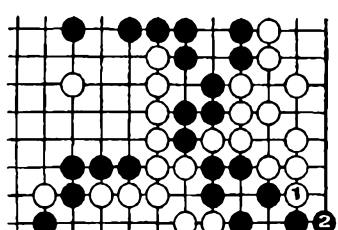
Д3

Д.3. Данный ход 1 тоже преследует цель – укрепить слабую группу, но по двум причинам он неудачен. Во-первых, ход 1 провоцирует ответ 2 – у чёрных появляется возможность укрепить нижнюю сторону.


Д4

Д.4. Белые бы предпочли дождаться момента, когда атака группы в центре позволит им самим немного усилиться, а затем пойти в один из указанных пунктов.

Д.5. Ход 1 на Д.3 неверен также из-за того, что не является актульным. Попав под атаку, белые всегда могут сыграть сэнтэ 1, 3, а затем выжить 5.

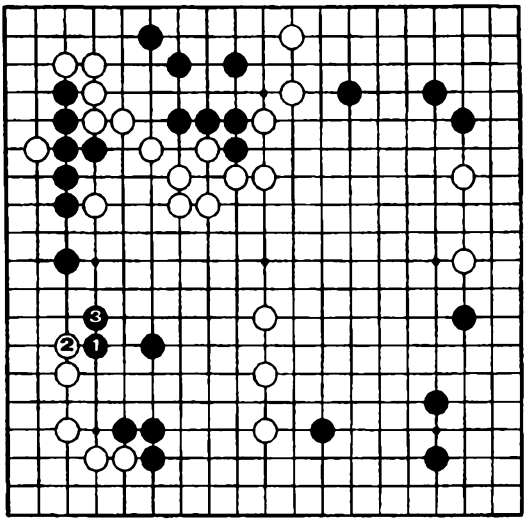


Д5

Ответ на задачу 14

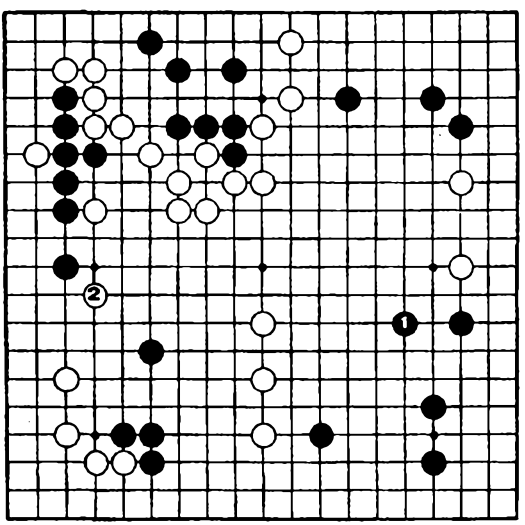
Д.1. (Правильно).

У чёрных намечается территория в четырёх местах, включая большую зону внизу справа, у белых очки лишь в левом нижнем углу, да и там немного – около пятнадцати пунктов. Баланс территории в пользу чёрных, баланс влияния – наоборот. Самая серьёзная опасность для чёрных – атака группы внизу слева, что может дать белым шанс оформить территорию в центре. Поэтому лучший ход чёрных – обеспечить безопасность, играя 1.



Д1

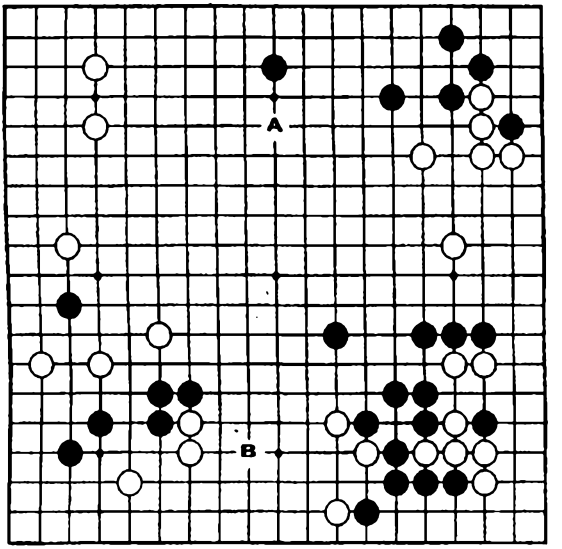
Д.2. Если чёрные сыграют 1, белые отрежут группу ходом 2. Начнётся тяжёлая борьба за выживание; необходимо также учитывать, что группа чёрных на левой стороне двух глаз окончательно не построила. Кроме того, ход 1 несколько неуклюж. Он слишком близок к остальной позиции чёрных, чтобы быть реально крупным с точки зрения приносимых очков, а из-за преимущества белых во влиянии рассчитывать на эффективную атаку двух камней не приходится.



Д2

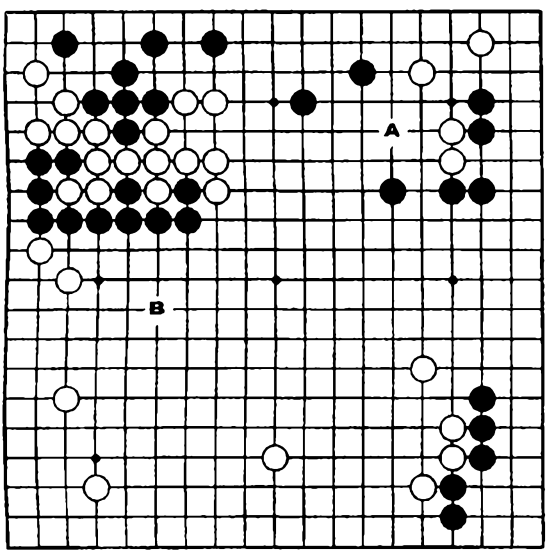
Задача 15. Ход чёрных

(Исида Акира – Хасимото Утаро)



Задача 16. Ход чёрных

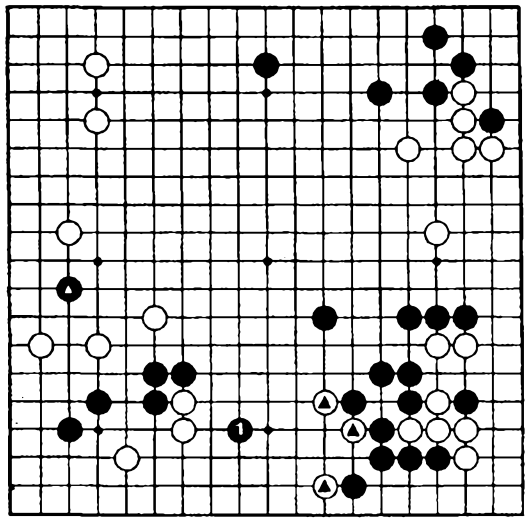
(Миясита – Хасимото Утаро)



Ответ на задачу 15

Д.1. (Правильно).

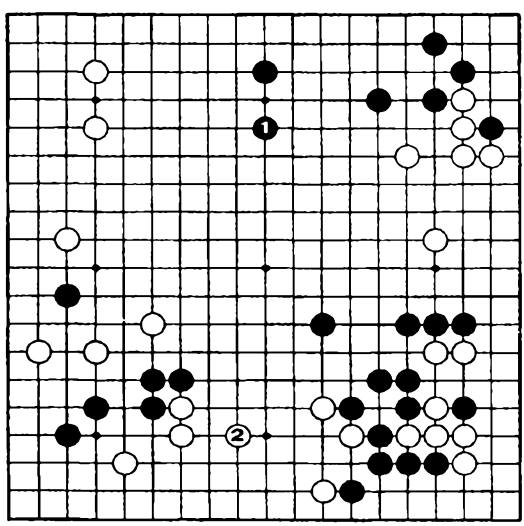
В данном примере баланс территории в пользу белых. Лучшая для чёрных возможность выравнять позицию – использовать силу группы внизу справа за счёт атаки **1**. Белые, скорее всего, пожертвуют три отмеченных камня, чтобы спасти три камня левее **1**.



Д1

Начнётся острая борьба, в ходе которой чёрные могут и получить очки, и укрепить группу в левом нижнем углу. Последнее даст определённые шансы спасти отмеченный чёрный камень, осуществляя тем самым вторжение в зону белых.

Д.2. Данный ход преследует исключительно оборонительные цели, не играет существенной роли в судьбе белой группы в верхней части правой стороны. Белые укрепятся внизу, сохранив значительное преимущество. Влияние чёрных оказывается бесполезным – возможность вторжения или атаки потеряна.

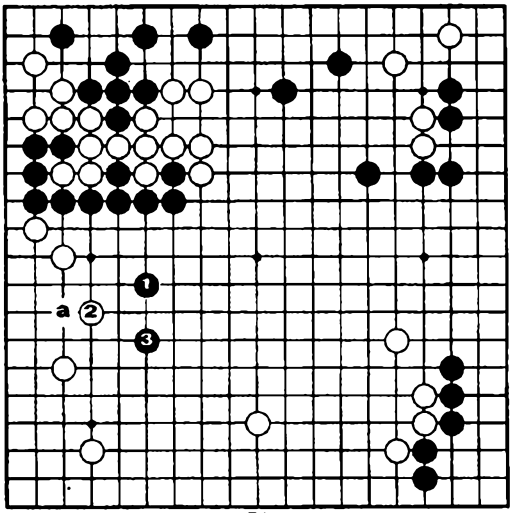


Д2

Ответ на задачу 16

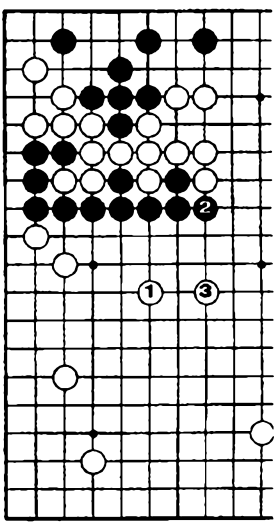
Д.1. (Правильно).

Данная задача аналогична задаче 12. Ход ч.**1** преследует две цели: укрепляется чёрная группа, не имеющая глаз и сокращается зона белых внизу. Если белые защитятся ходом **2** от угрозы вторжения в «**а**», чёрные продолжат свою политику ходом **3**.



Д1

Д.2. Позиция чёрных оказывается практически безнадёжной, если белые сыграют **1**, отстраивая гигантскую территорию одновременно с атакой группы. Разница с вариантом Д.1 составляет, наверное, пятьдесят очков.

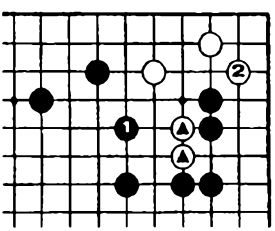


Д2

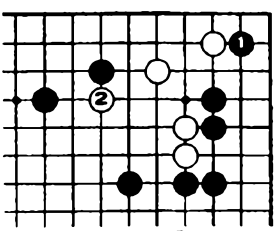
Д.3. Данный ход **1** не столь хорош. Кроме очевидной опасности, что белые ответят вариантом предыдущей диаграммы, сам обмен: **1 - 2** в пользу белых, так как обеспечивает им жизнь.

Конечно, чёрные смогут захватить отмеченные камни, но это вряд ли будет стоить более пяти очков, а стенка, образованная камнем **1**, неэффективна, так как её влияние гасит, непоказанная на данной диаграмме, белая группа слева.

Д.4. Атаковать угол лучше ходом **1** (исключение из правила «не играть вплотную»). Белые будут вынуждены вырываться наружу ходом 2.



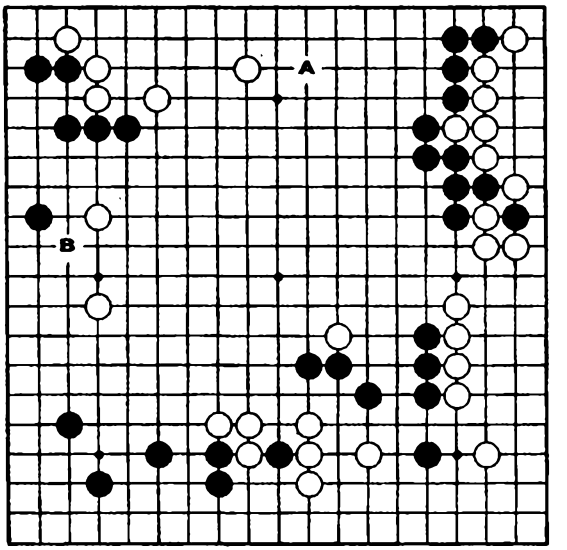
Д3



Д4

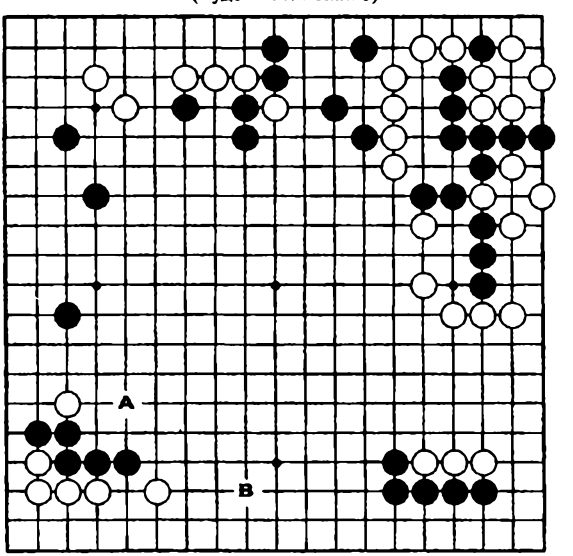
Задача 17. Ход чёрных

(Окубо – Кобаяси Коити)



Задача 18. Ход белых

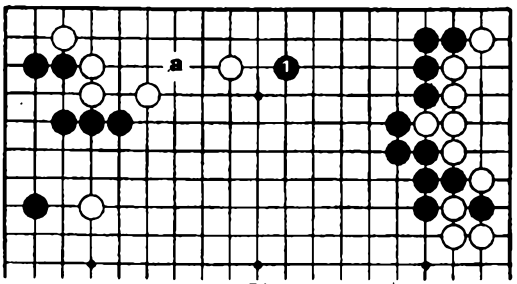
(Кудо – Рин Кайхо)



Ответ на задачу 17

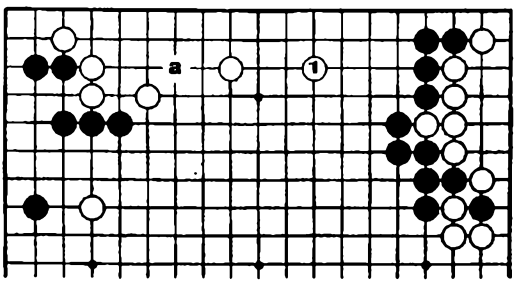
Д.1. (Правильно).

Хираки ч.1 – большой ход. Он не только даёт чёрным территорию от стенки, но и угрожает вторжением в «a».



Д1

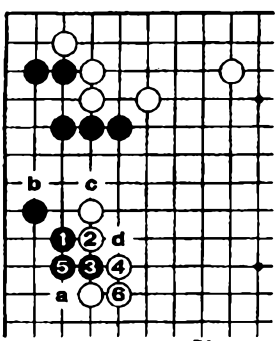
Д.2. Посмотрите, что произойдёт, если белые сыграют хираки 1. Чёрные потеряли возможность получения территории наверху, пропало вторжение в «a», а под атаку попала уже стенка чёрных. В данном случае в пользу белых изменяется и баланс территории и баланс влияния.



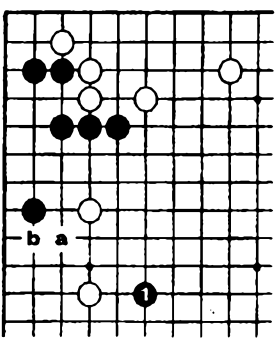
Д2

Д.3. Ход ч.1 – просто плохой ход. Он был бы удачен, если бы белые не ответили, позволяя продолжить в 4. Последовательность до б.6 на самом деле усиливает белых, тогда как чёрные получают только четыре очка. Теперь у белых появляется сэнтэ-ход в «a», угрожающий в «b», ход белых в «c» тоже угрожает продолжением в «b», а это значит чёрные не могут рассчитывать на кири в «d».

Д.4. Если уж играть в данном районе, то атаковать белые камни надо сверху, оснований тесниться к стороне нет. В данном случае пункты «a» и «b» образуют миаи.



Д3



Д4

Ответ на задачу 18

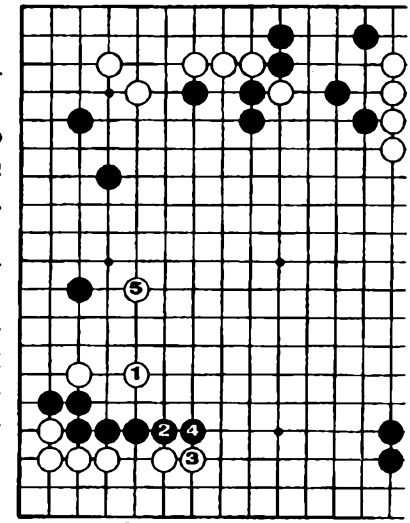
Д.1. (Правильно).

Ход б.1 – хорошее начало для уменьшения зоны чёрных на левой стороне.

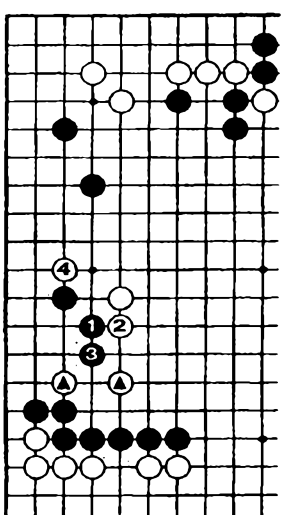
Естественное продолжение: 2, 4, но тогда белые накрывают 5. Последний ход может показаться сомнительным, но...

Д.2. ...если ч.1, то б.2 и переключаются 4 ходом на розыгрыш левой стороны. Чёрные смогут взять в плен два отмеченных камня, но возможность белых сыграть 4 – более чем достаточная компенсация. Ход ч.1 нельзя считать хорошим.

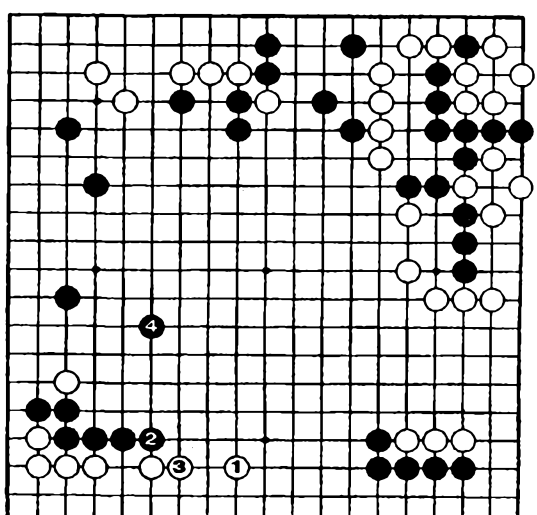
Д.3. Ход б.1 – неудачен, практически всегда он плох в позиции после розыгрыша данного дзёсэки, так как у чёрных есть возможность обмена: 2 - 3, делающего камень 1 лишним. Ход 1 в 3 был бы лучше. Но ни один из этих ходов не может оказать влияния на группу чёрных внизу справа, поэтому перед белыми стоит вопрос: целесообразно ли вообще играть на нижней стороне?



Д1

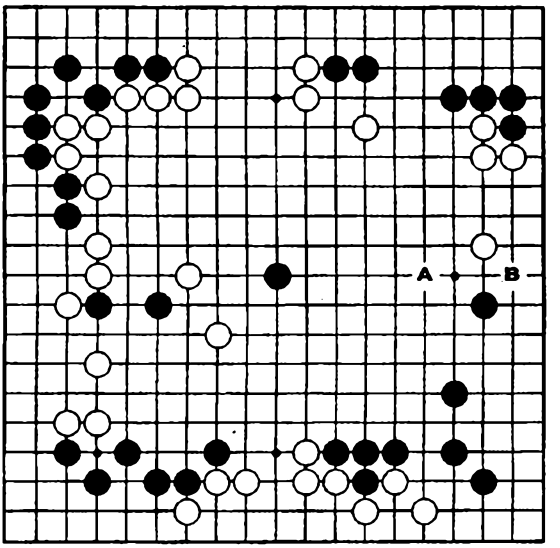


Д2

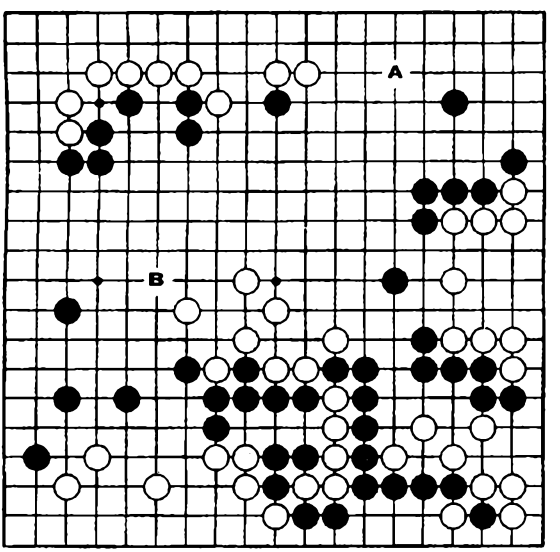


Д3

Задача 19. Ход чёрных
(Фудзисава Сюко – Миямото)



Задача 20. Ход чёрных
(Такэмия – Рин Кайхо)

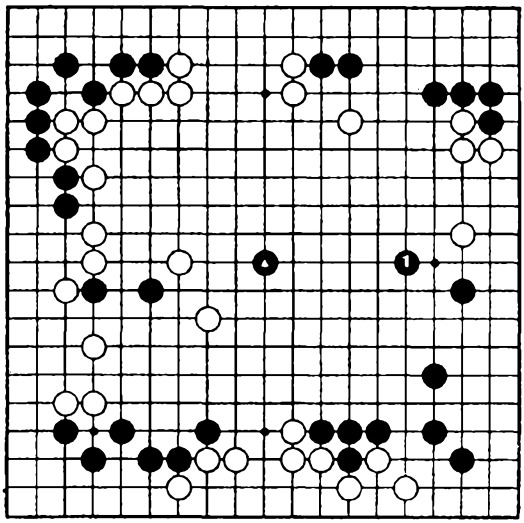


Ответ на задачу 19

Д.1. (Правильно).

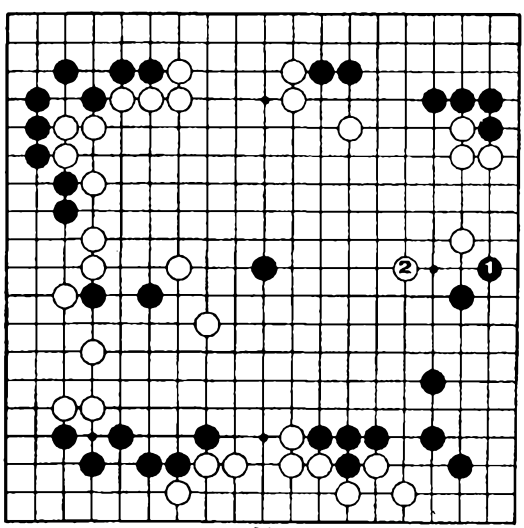
Судьба данной партии решится в центре, поэтому развиваться в центр вполне естественно, а ход **1** – прекрасно удовлетворяет этой идее. Кроме поддержки отмеченного камня он преследует ещё две цели: атакует белую группу и расширяет свою зону.

Всего этого, учитывая территорию чёрных в трёх других углах, вполне достаточно, чтобы компенсировать центр белых.



Д1

Д.2. Ход **1** сделан в ложном направлении. Белые ответят, заняв ключевой пункт **2**; их центр становится угрожающим. Бывают случаи, когда косуми типа **1** очень удачно даже в середине игры, а не только в ёсэ. Но если в партии результат решается в центре, как в данном примере, то играть косуми – значит нарушить логику игры.



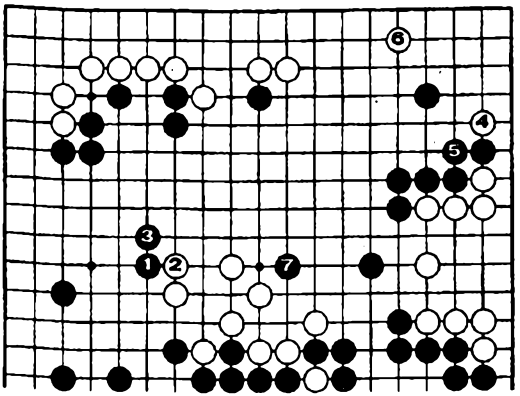
Д2

Ответ на задачу 20

Д.1. (Правильно).

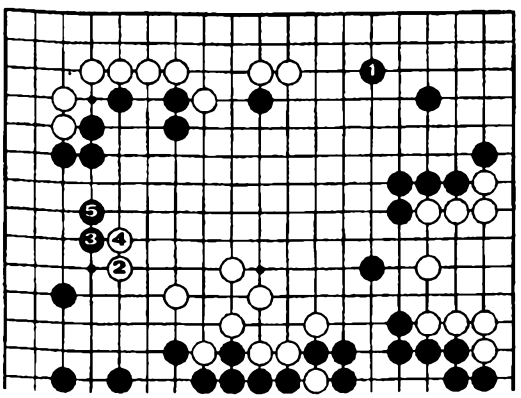
Огэйма ч.1 атакует белую группу и огораживает территорию по шестой линии.

Если чёрным удастся прикрыть ещё и правый верхний угол, то они значительно опередят соперника в балансе территории, поэтому белые играют **4**, **6**, а чёрные получают возможность **7** ходом продолжить атаку группы в центре.



Д1

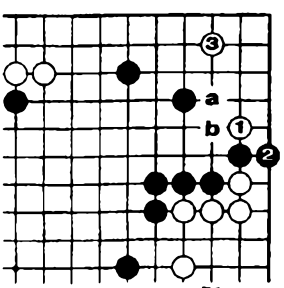
Д.2. Правый верхний угол велик, но белые ходами **2**, **4** прижмут в сэнтэ чёрных к четвёртой линии и обеспечат свою группу глазами. Разница составит больше десяти очков, не меньше стоит и безопасность белых. Кроме того, ходом **1** чёрные не окончательно закрыли угол.



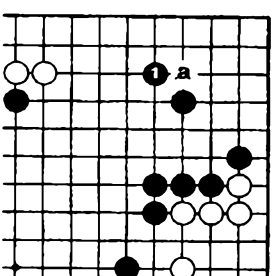
Д2

Д.3. У белых сохранилась возможность вторжения – захватить камни **1** и **3** будет нелегко, так как «**a**» и «**b**» – сэнтэ.

Д.4. Из-за приведённого варианта чёрным следует прикрывать угол ходом **1** или даже в «**a**», чтобы обезопасить себя полностью.



Д3



Д3

СОДЕРЖАНИЕ

Глава I
Территория и влияние 5
Глава II
Стратегия атаки 17
Глава III
Атакующие ходы 50
Глава IV
Защита 75
Глава V
Кикаси 94
Глава VI
Провоцирующие ходы 110
Глава VII
Уменьшение и вторжение в большие зоны 120
Глава VIII
Ути-коми в сангэнбираки 151
Глава IX
Ко-борьба 169
Глава X
Задачи 177