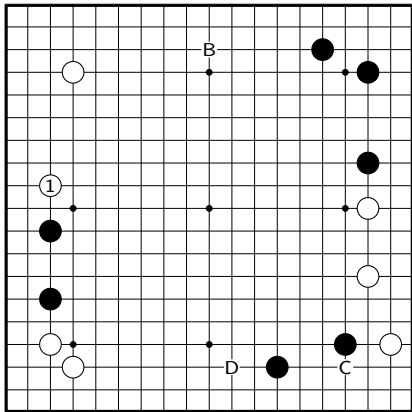


Ответ: A — 2 очка, B — 1 очко



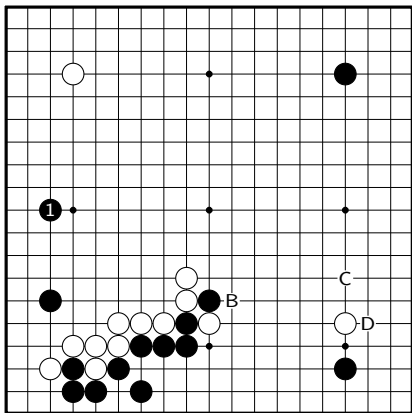
Часто можно слышать, что в подобных позициях хорошо занимать свободную сторону — «B». Но здесь лучше воспользоваться атакой на чёрные камни слева — б.1 — важный пункт сейчас.

В правом нижнем углу камни чёрных легки, и нет спешки их укреплять. Ходы «C» и «D» подождают.

За пункт «B» даю 1 очко. Всё-таки это «оба».

Короче, задача заключалась в выборе между большим пунктом и срочным.

Ответ: A — 2 очка, B — 1 очко



В первую очередь взгляд падает на центральные камни, стоящие в положении «ситё²». Однако самый большой ход на доске — ч.1.

«C» или «D» делать пока не стоит; зачем здесь укреплять белых сейчас?

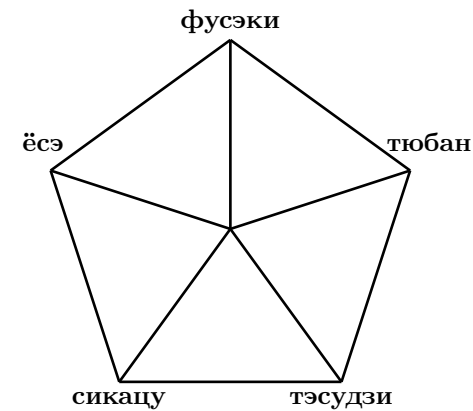
«B» — ноби всё-таки заслуживает премии в 1 очко.

²приём по захвату или спасению камня или камней, похожий по рисунку на «лесенку»

Като Масао
9 дан

Гармония ума

Перевод с японского языка
Валерия Наумова



Санкт-Петербург
1998 г.

Содержание

Фусэки	5
Тюбан	25
Тэсудзи	45
Сикацу	65
Ёсэ	79

График, изображенный на обложке, служит для наглядного определения гармоничности ваших знаний в игре.

Вам предлагается, решая задачи из данного сборника, записывать результаты решения в таблицу расположенную на последней странице. После прохождения всего сборника, полученные результаты внести в график. Если звезда получается симметричная, значит ваши знания развиты гармонично. Причём не важно на каком уровне решены вами задачи. Главное — симметричность. При искажении звезды вы легко можете узнать над какой стадией игры вам необходимо поработать, чтобы усилить её.

В сборник входит 50 задач (по 10 на каждую тему).

Желаю вам ярких, больших и, главное, симметричных звёзд!

©Като Масао, оригинальный текст.

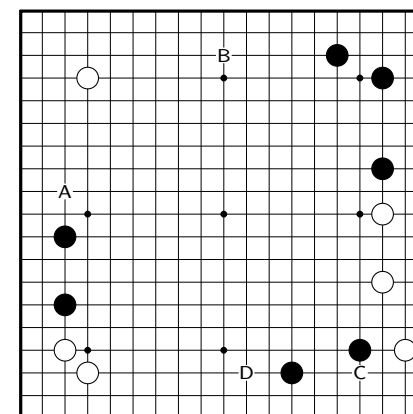
©Валерий Наумов, авторизованный перевод с японского, набор, 1998.

©Павел Стрибук, диаграммы, вёрстка, 2011.

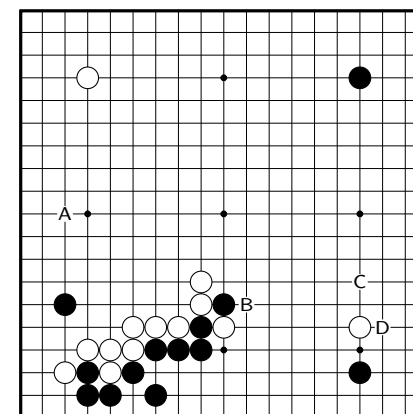
Книга издана при поддержке Го-магазина «Сад Камней»

<http://GoStones.org>

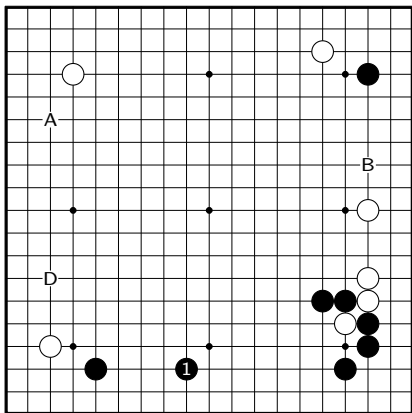
Фусэки — 6. Ход белых



Фусэки — 5. Ход чёрных



Ответ: C — 2 очка, B — 1 очко

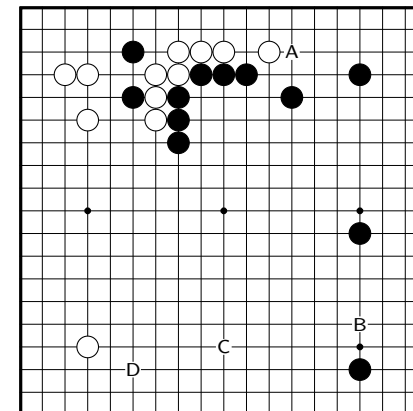


В правом нижнем углу форма чёрных камней великолепна. Реализовать эту форму чёрным очень выгодно. Ч.1 — отличное хираки.

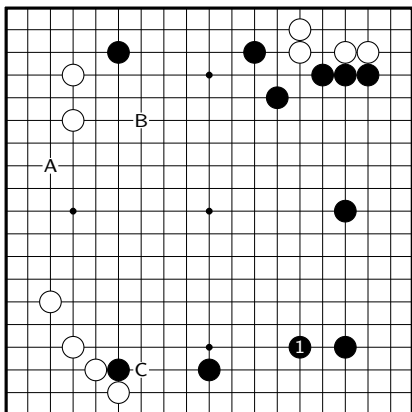
«А» — какари — буднично. Да и ход «D» не создаёт для чёрных ничего интересного. Он скорее приглашает белых в увлекательное путешествие по нижней стороне, что для чёрных не совсем приятно.

«B» — пункт атаки и защиты. Хороший ход, но только после ч.1.

Фусэки — 1. Ход чёрных
Выберите ход из пунктов «А»–«D»



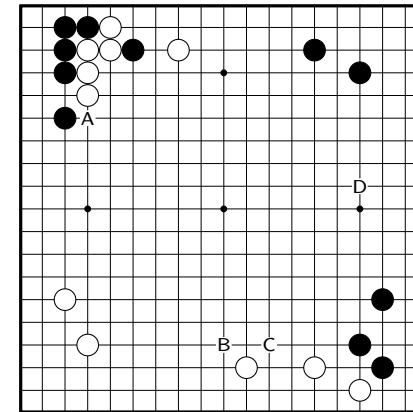
Ответ: D — 2 очка, B — 1 очко



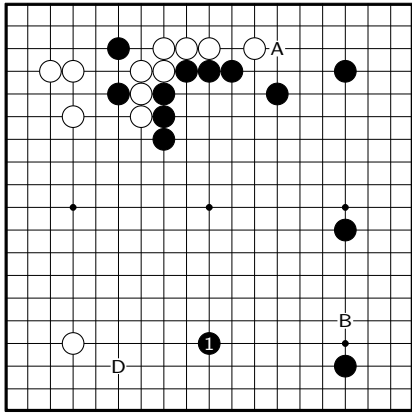
Расширение «омоё» — главный курс в данный момент. Ход ч.1 выглядит не широко. Однако именно этот ход закрывает возможности белых свободно маневрировать внизу и «привлекает» чёрные камни на нижней стороне к активному участию в общем деле.

«А» и «С» в проблеме фусэки пока не участвуют. «B» — по ценности ниже, хотя смотрится неплохо. Но ему нужен ещё один ход для поддержки общего замысла.

Фусэки — 2. Ход чёрных



Ответ: C — 2 очка, D — 1 очко



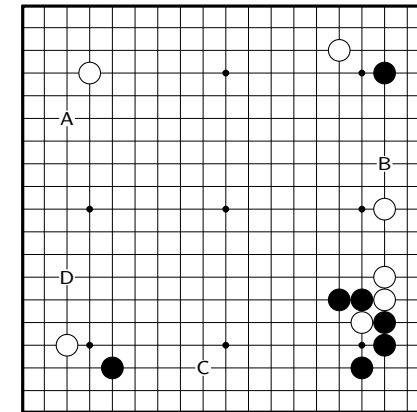
Наилучший способ реализации этого фусэки — расширение «моё¹» созданного чёрными.

Камень ч.1 поставлен ни широко, ни узко, но хорошо отрегулирован с остальным построением чёрных.

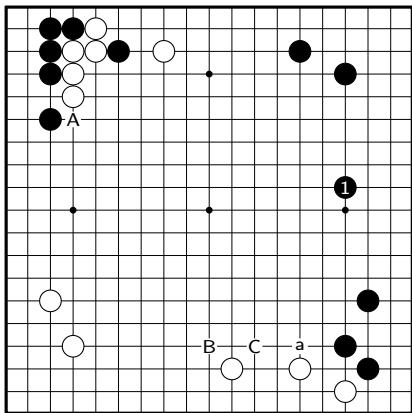
«B» — излишне крепко для данного момента. «A» — отвернуться от идеи «моё». «D» — неплохое решение, но этот ход немного уходит от создания «высокого напряжения» в зоне чёрных.

¹сфера влияния характеризуемая широкой расстановкой камней

Фусэки — 4. Ход чёрных



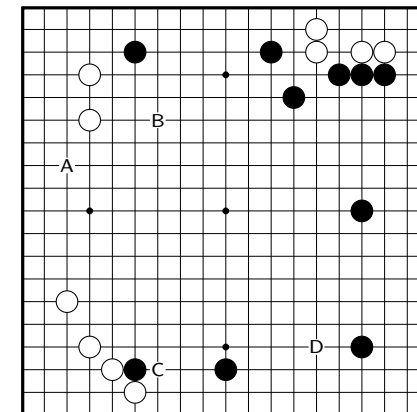
Ответ: D — 2 очка, C — 1 очко



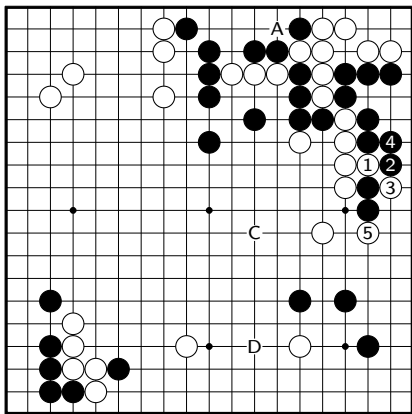
В этой позиции все углы достаточно хорошо контролируются. Дальнейшее развитие игры переходит на стороны. Ч.1 — спокойное развитие фусэки с налаживанием связи угловых форм чёрных. Этот пункт лучше считать важным для развития, чем большим для очков.

«B» — гашение влияния белых камней, но он не вовремя. «C» (с последующим «a») — неплохо, если бы стоял уже камень «D» (ч.1). Поэтому «D» тем более правильный ход.

Фусэки — 3. Ход чёрных



Ответ: B — 2 очка, D — 1 очко

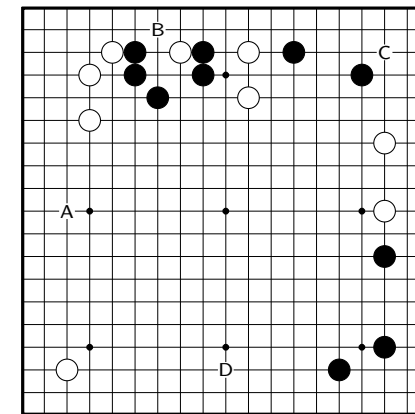


Б.1, б.3 — тэсудзи для построения отличного «сабаки⁶». Ч.4 — другого нет. После б.5 зона чёрных потеряла всю свою ценность.

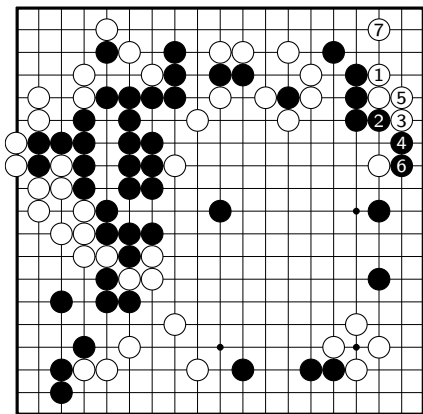
«А» — не срочно. «С» — ход только на убегание «в никуда». «D» — за упрямую атаку уважительно даю 1 очко.

⁶лёгкая форма для нейтрализации зоны или безопасного маневрирования в сфере влияния партнера; построение сабаки часто проводится через тэсудзи или частичную жертву своих камней

Фусэки — 7. Ход белых



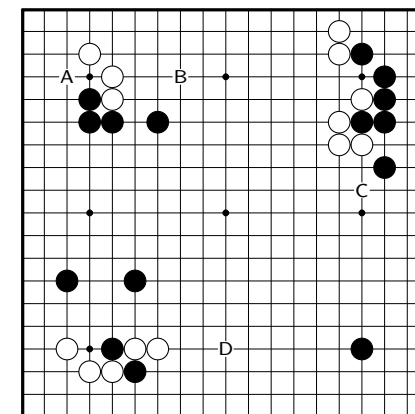
Ответ: A — 2 очка, B — 1 очко



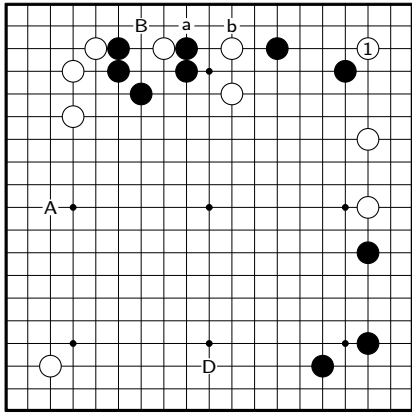
В этой позиции сильнее будет выживание в углу, чем соединение белых камней по правой стороне. Начиная с б.1 и завершая ходом б.7 — показан пример классического построения формы.

В некоторых случаях встречается и ход «B» — косуми. Однако он менее экономичен и беднее по очкам. Поэтому за него даю 1 очко.

Фусэки — 8. Ход белых



Ответ: C — 2 очка, D — 1 очко

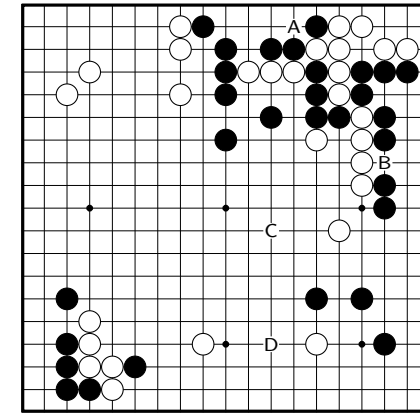


О ходе б.1 можно, пожалуй, сейчас сказать только хорошие слова. Построение чёрных камней в правом верхнем углу пошатнулось. Благодаря атаке, белые в этой области доски могут укрепить свои формы.

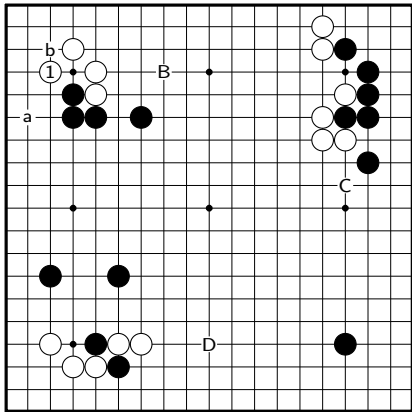
На ход б.«В» чёрные спокойно ответят ч.«а». Теперь они грозят соединиться через пункт «b» и тем самым ликвидируют атаку белых б.1. Поэтому за этот пункт ничего дать не могу (как и за «А» — он пустой). Однако «D» — «оба³», поэтому — 1 очко.

³термин го, у которого широкий спектр значений, близкий к «большой», «значительный», «внушительный», «широкий», но не в смысле величины в очках, а по степени

Тюбан — 4. Ход белых



Ответ: A — 2 очка, B — 1 очко

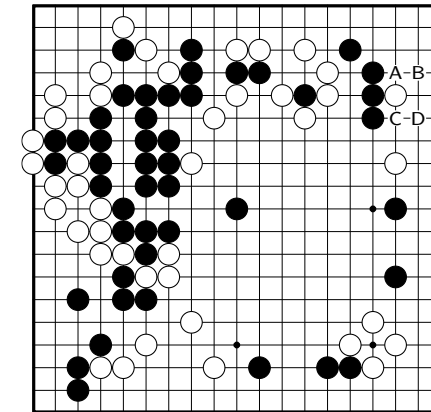


Б.1 — очень большой ход! Защищая этим ходом угол, белые приобретают вдобавок богатое сусоаки⁴, готовое прыгнуть в пункт «а».

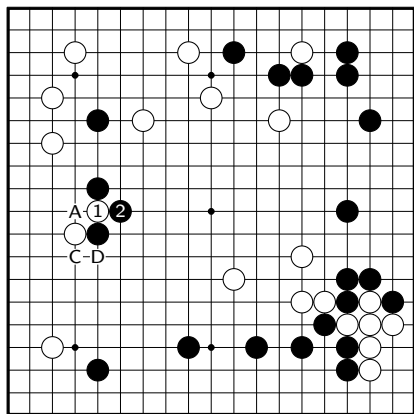
«С» и «D» — пункты в данный момент пустые. «В» — хотя и награждается 1 очком, но после этого хода чёрные, не теряя времени, устремятся в пункт «b» — цукэ, что принесет им и большие очки, и большую радость.

⁴заглядывание во владения партнера

Тюбан — 3. Ход белых



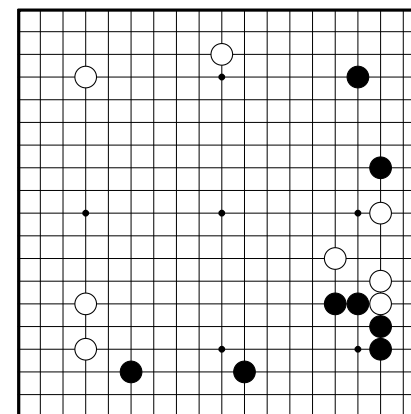
Ответ: B — 2 очка, D — 1 очко



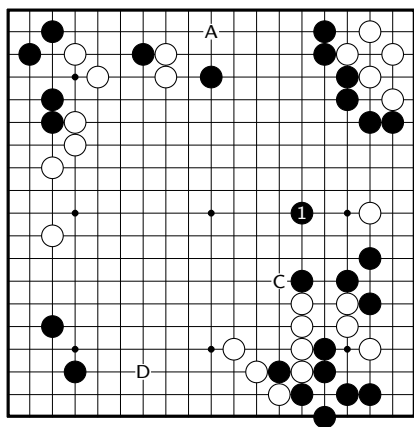
Б.1 — ханэкоми — хороший способ здесь разорвать чёрные камни. Если последует ответ ч.2, то белые спокойно б.«А» и единство чёрных камней нарушено.

Другой реальный ход у белых — «D» — ханэ. Но за него даю только 1 очко.

Фусэки — 9. Ход чёрных



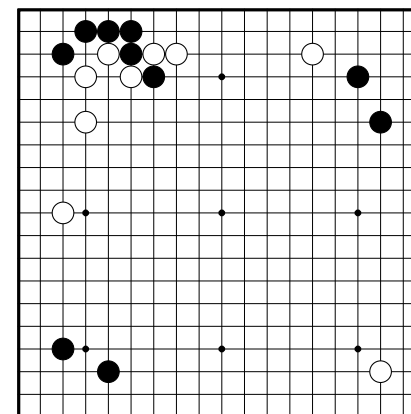
Ответ: B — 2 очка, D — 1 очко.



Ч.1 — решительно придавить белый камень на стороне, пожалуй, лучшее решение.

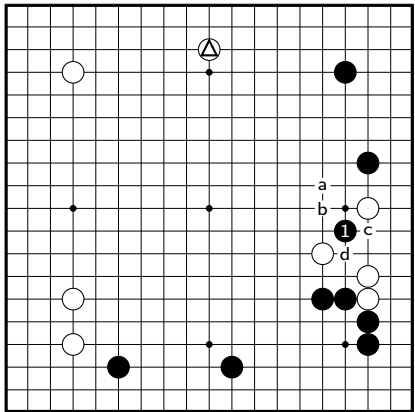
«А» — лишняя трата темпа. «С» — давление не в ту сторону. «D» — «оба». За него даю 1 очко.

Фусэки — 10. Ход белых



(без указания пунктов, но поиск хода — вокруг ситё)

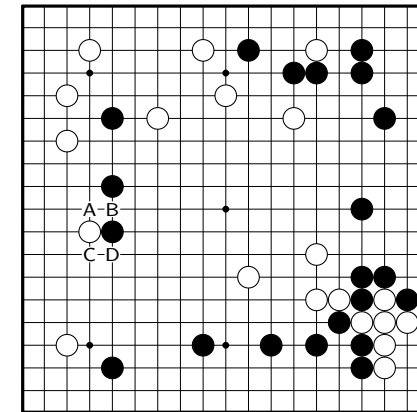
Ответ: ч.1 — 2 очка, другие — 0



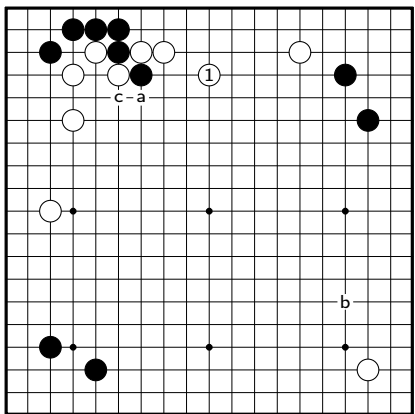
Жёсткая атака. В партии белые только что поставили камень ①. Однако, для них лучше было защищать группу на правой стороне, играя б.«а» или б.«b». Не думаю, что вы откажетесь от звонкого удара ч.1, играя чёрными. После этого хода белые камни дробятся на части. У чёрных образовалось «миаи⁵» в пунктах «с» и «d», обеспечивающее успешное продолжение хода ч.1.

⁵равноценные пункты при атаке или обороне

Тюбан — 2. Ход белых

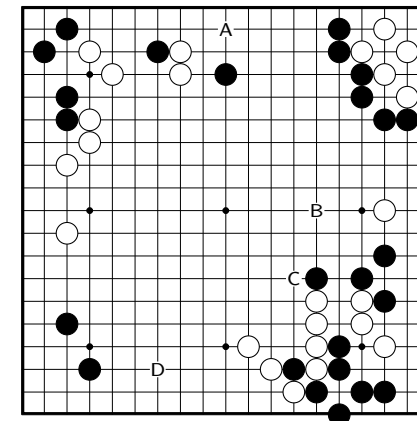


Ответ: б.1 — 2 очка, «с» — 1 очко

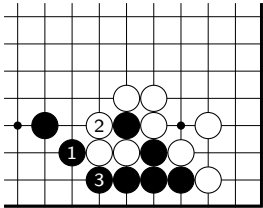


Ситё для белых благоприятно. Допускать разрезание белых групп сейчас непозволительно. Можно, конечно, поставить камень чёрных в позицию ситё ходом б.«а», но после ч.«b» придётся этот камень брать. Лучшее — б.1. Ход спокойный и хорошо развивает два камня белых наверху. Б.«с» — совсем просто. Однако, этот ход по ценности следующий.

Тюбан — 1. Ход чёрных
Выберите ход из пунктов «А»–«D»



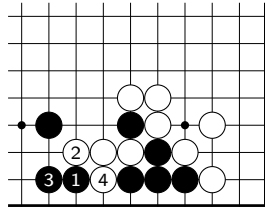
Ответ



Ч.1 — косумицукэ обеспечивает соединение камней чёрных. Это тэсудзи. Б.2 — вынужденная игра. Ч.3 — чистое ватари¹⁰.

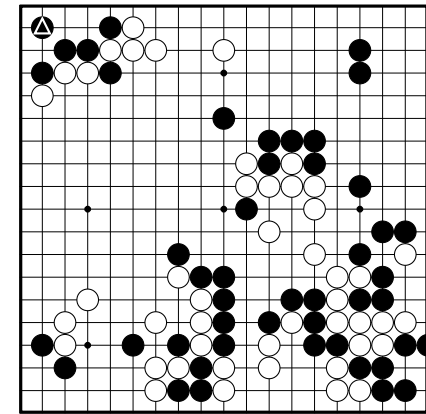
Ошибка

Ч.1 — слабый ход. Б.2, б.4 с дальнейшим распатыванием всей формы чёрных.



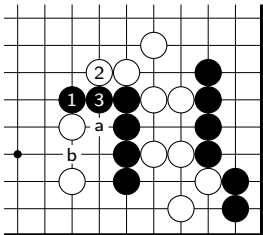
¹⁰соединение снизу

Тюбан — 5. Ход белых



Подсказка: чёрные поставили какэцуги \triangle . Как завершить эту дзёсэки?

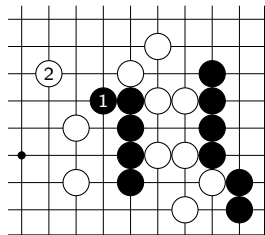
Ответ



Ч.1 типичный ход, но это тэсудзи. Если белые отвечают б.2, то ходом ч.3 чёрные обеспечивают себе выход из оцепления. При ходе белых в «3» (вместо б.2) чёрные играют сначала ч.«а», а затем ч.«б» — разрезание и получают лёгкую форму — сабаки.

Ошибка

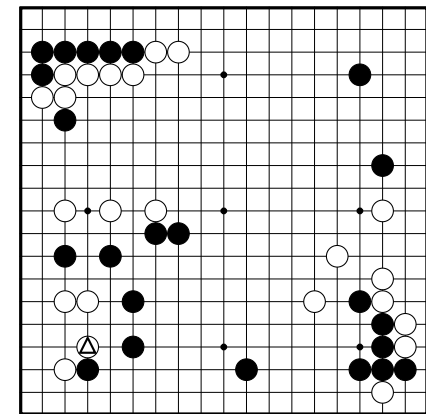
Ч.1 — яркий представитель глупой формы⁸ под названием «акисанкаку⁹». Б.2 — лёгкое окружение чёрных камней, из которого, практически, не выбрать-ся.



⁸гукэй

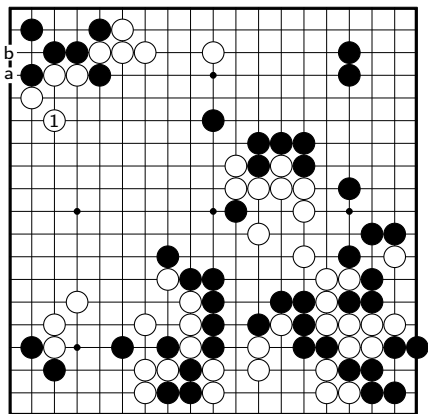
⁹пустой треугольник

Тюбан — 6. Ход чёрных



Подсказка: последний ход белых — ханэ — \triangle

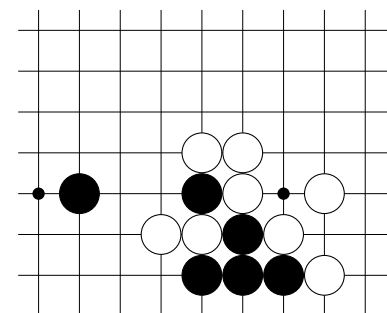
Ответ: б.1 — 2 очка



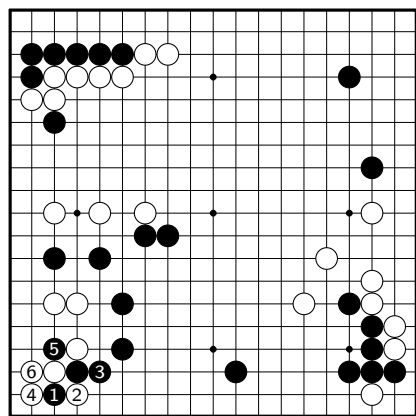
По дзёсэки играется обычно б.«а» — атэ. Но здесь чёрные пойдут с удовольствием на борьбу — ч.«б», так как белым в этой позиции тюбан её не выиграть. К тому же сейчас для белых необходимо играть как можно спокойнее и прочно, чтобы с каждым ходом набирать очки, которых ему пока не достаточно для победы.

За другие предложенные ходы в этой позиции мучительно даю 0.

Тэсудзи — 2. Ход чёрных



Ответ: ч.1 — 2 очка

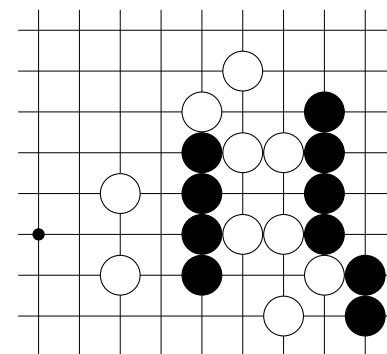


Ход ч.1 — ханэдаси — сильное решение. Б.2 — ничего другого нет, а ходом б.6 надо завершать построение формы.

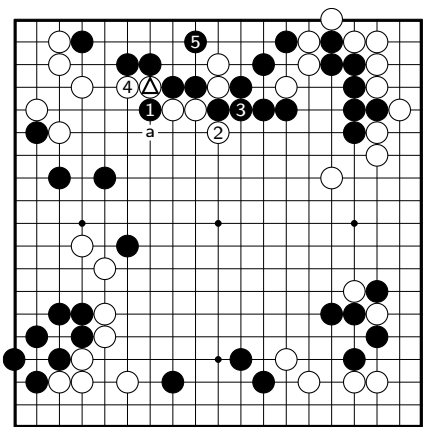
Если вместо ч.1 играть просто хики — ч.«3», то после хода б.«1» сагари все белые камни в углу приобретают законченный вид и смотрятся легко.

Любой другой ход чёрных на доске оцениваю в 0 очков.

Тэсудзи — 1. Ход чёрных



Ответ: ч.1 — 2 очка

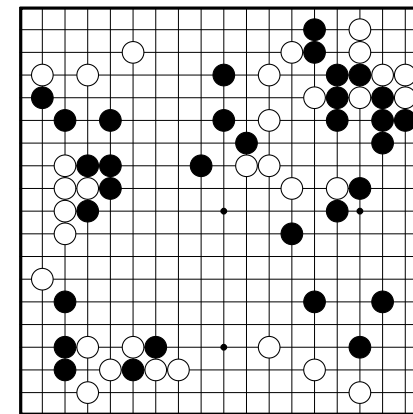


Ч.1 — разрезание — очень важный ход. И только после хода б.4 чёрные идут на защиту ч.5.

Если защищаться сразу ч.5 (без хода ч.1), то на дальнейшее разрезание чёрными в пункте «1» белые ответят б.«а», отдавая уже не нужный камень \triangle . Такой вариант игры чёрных можно смело признать ошибочным.

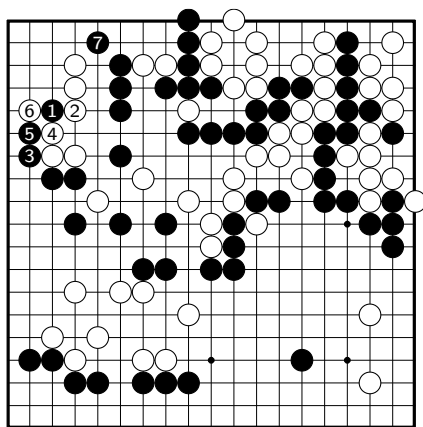
Если первым ходом играется в пункт «4», то и за это решение придётся ставить 0 очков. Это тоже ошибка.

Тюбан — 7. Ход чёрных



Подсказка: найдите атаку на белые камни в левом верхнем углу.

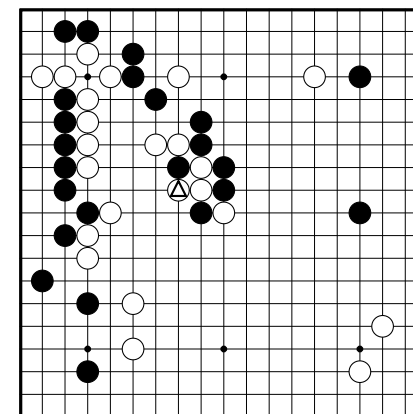
Ответ: ч.1 — 2 очка



Для тех, кто знает простой приём ч.1, ч.3, задача окажется простой. Но и для не знакомых с этим вариантом игры больших проблем нет. Ч.1, ч.3 — отличное тэсудзи, после проведения которого (к ходу ч.7) очков у белых в углу остаётся совсем мало. Причём ход ч.7, как и весь вариант, идёт в сэнтэ⁷.

На доске есть и другие не маленькие очки, но они или поменьше, или с потерей темпа (в готэ). Поэтому я не даю им премии.

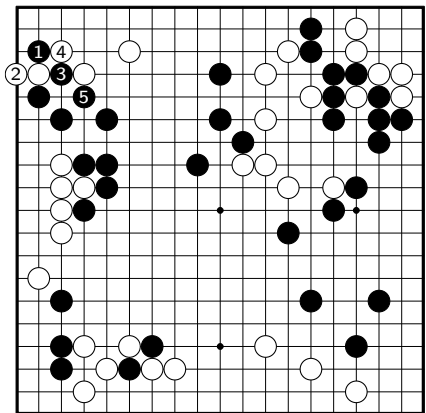
Тюбан — 8. Ход чёрных



Подсказка: белые сыграли \triangle . Какой лучший план за чёрных?

⁷с темпом

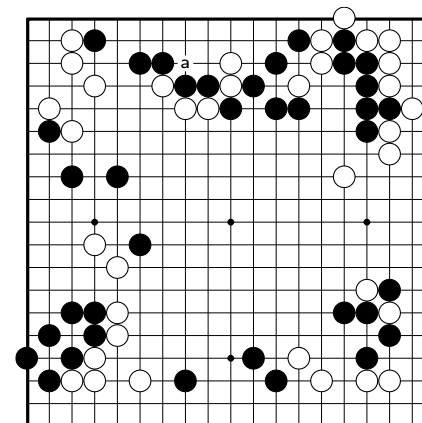
Ответ: ч.1 — 2 очка



Начинать атаку на белые камни в углу лучше всего с известного хода хасамицукэ — ч.1. Если последует ответ б.2, то чёрные приводят позицию в углу к ко-борьбе, играя ч.3, ч.5. Это наиболее выгодная атака на данное построение камней в углу.

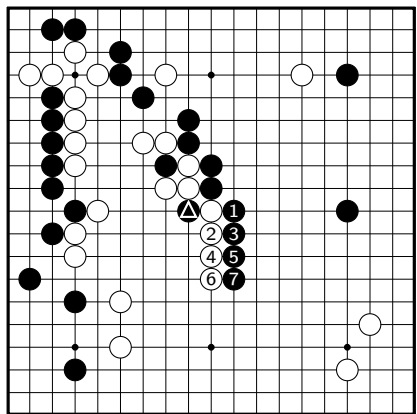
Больше на доске ничего заслуживающего внимание нет. Поэтому за остальные ходы вынужден дать 0 очков.

Тюбан — 10. Ход чёрных



Подсказка: чёрным надо защищаться от разрезания в «а». Но перед защитой хорошо бы сделать некоторую заготовку.

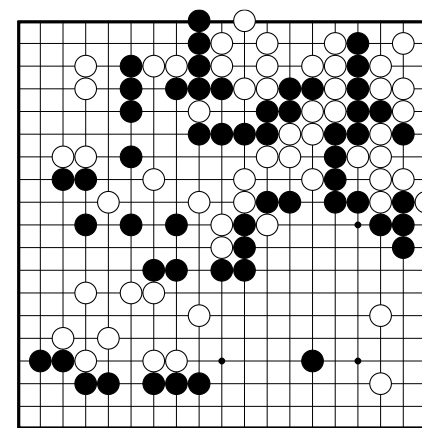
Ответ: ч.1 — 2 очка



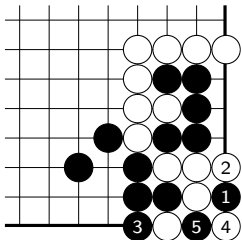
Камню \triangle скорее всего не убежать без ущерба позиции. Да это и ни к чему. Лучше, пожалуй, и проще провести на одном дыхании серию осаэ, начиная с хода ч.1. Белым в этой игре хотя и хочется на каждое осаэ ответить ходом ханэ, но им постоянно не хватает для этого свободы (дамэ) бегущим камням. Как говорится: «не были бы связаны руки. . .».

За иные замыслы начисляю 0 очков.

Тюбан — 9. Ход чёрных



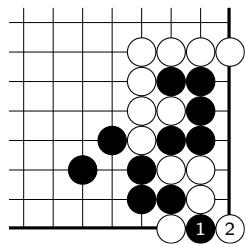
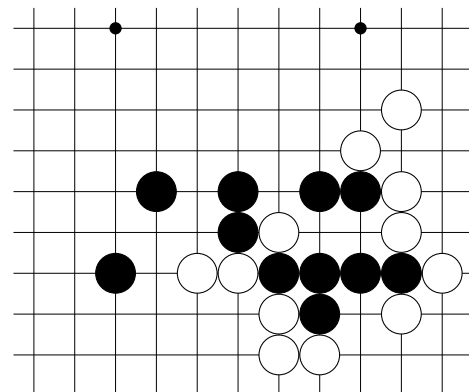
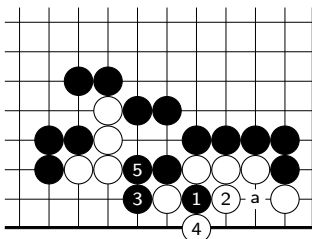
Подсказка: в левом верхнем углу у белых есть слабый пункт.

Ответ

Лучший ход чёрных ч.1 — цукэ. И хотя после хода ч.5 образуется тяжёлая борьба в двойное «ко», это лучше, чем просто без борьбы отдать свои камни.

Ошибка

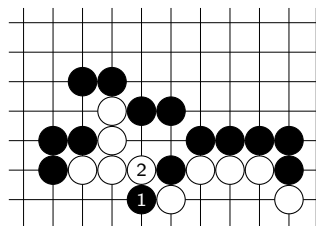
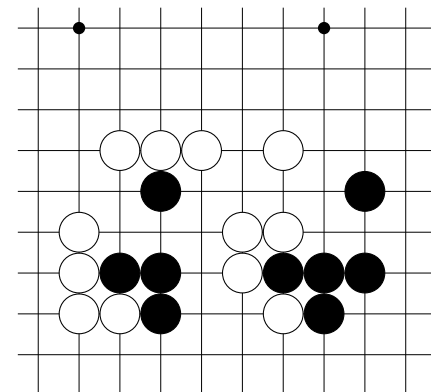
В игре го существует хороший приём хорикоми — ч.1. Такой ход часто считается тэсудзи. Но в данной форме после ответа б.2 этот приём не проходит.

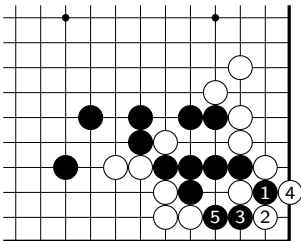
*Тэсудзи — 3. Ход чёрных**Ответ*

Здесь ход ч.1 — разрезание — лучший ход. После хода ч.5 белые камни разорваны. И в этой игре белым невозможно отказываться от хода б.2. Если они вместо него поставят камень в пункт «5», то последует ход ч. «а» со смертельным исходом.

Ошибка

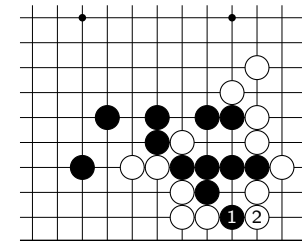
Пусть чёрные играют так же, как в предыдущей задаче — ч.1. Тогда последует кири — б.2, подтверждающий не состоятельность плана чёрных.

*Тэсудзи — 4. Ход чёрных*



Ошибка

Ч.1 — ханэдаси — тоже тэсудзи. Но после хода б.2 выясняется, что камни белых не разъединить.

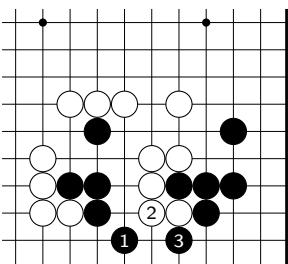
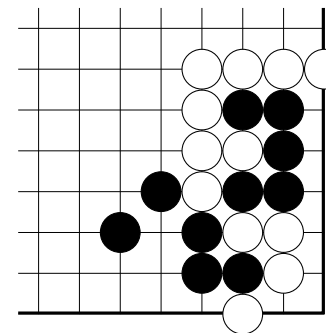


Ответ

Ч.1 — ловкая жертва камня¹¹. После ответа белых б.2, чёрные играют ч.3, ч.5 и отрезают белые камни, стоящие внизу слева.

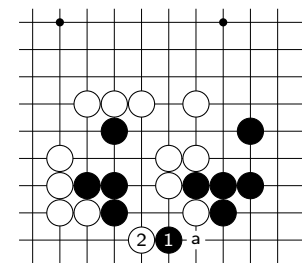
¹¹сутэиси-тэсудзи

Тэсудзи — 10. Ход чёрных



Ошибка

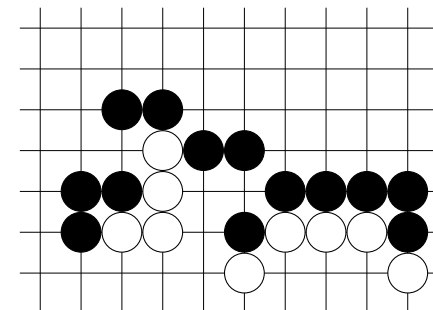
Ч.1 — ход в духе тэсудзи. Но после ловкого хода б.2 — косуми чёрные камни слева обречены. Вместо хода ч.1 пусть чёрные играют ч.«а». И в этом случае белые снова ставят б.2 с тем же исходом.



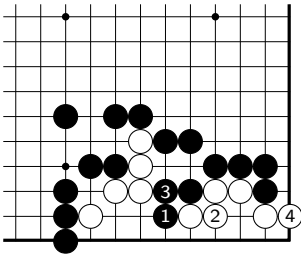
Ответ

Ч.1 — совершенно спокойное косуми — лучший ход. Если последует б.2, то после хода ч.3 разорвать камни чёрных невозможно.

Тэсудзи — 9. Ход чёрных



Подсказка: посмотрите на предыдущую задачу.

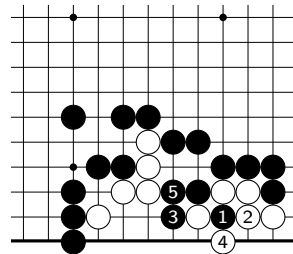


Ответ

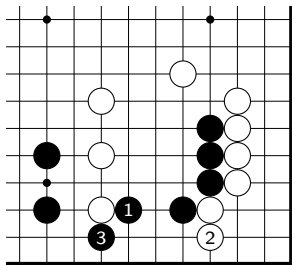
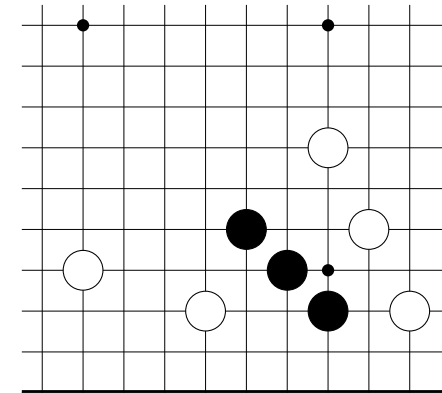
Ч.1 — ханэдаси — самый богатый ход. После хода б.4 чёрные без потери темпа приобретают хорошие очки, забирая в плен белые камни, стоящие слева. От хода б.2 белым не отказываться. Если они решат вместо него играть в пункт «3» (разрезание), то в ответ последует ответ чёрных в пункт «2» с полным разгромом белой формы.

Ошибка

Игра ч.1, ч.3 тоже тэсудзи. Однако после хода б.4 чёрным приходится тратить темп на соединение своих камней — ч.5. Такой путь для чёрных невыгоден.



Тэсудзи — 5. Ход чёрных

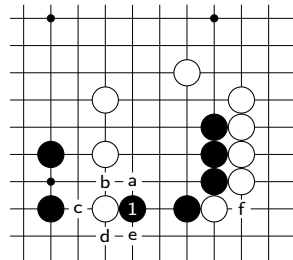


Ответ

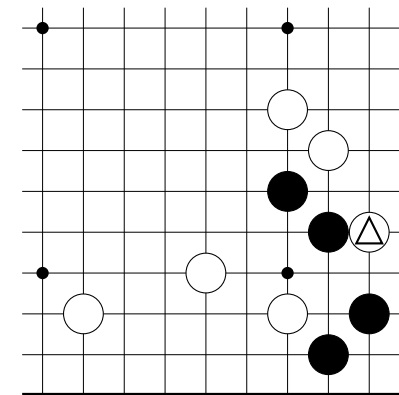
Задача чёрных — найти ход оживляющий свои заблокированные камни. Самым правильным решением считается ход ч.1 — цукэ. Б.2 — неизбежный ответ. Ч.3 — радостное соединение.

Дополнение

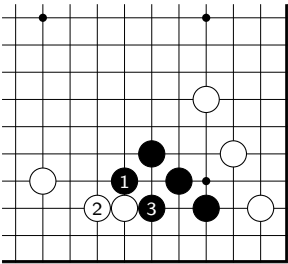
Дополнение. Если белые на ход ч.1 не дают соединиться чёрным любым из ходов на стороне (пункты от «а» до «е»), то в ответ чёрные играют ч.«f» и стабилизируют свою группу в углу.



Тэсудзи — 6. Ход чёрных

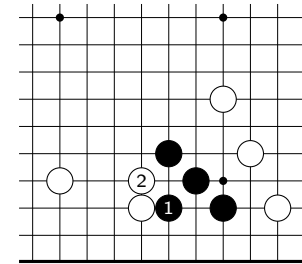


На ход белых цукэ —  отвечать лучше всего...



Ошибка

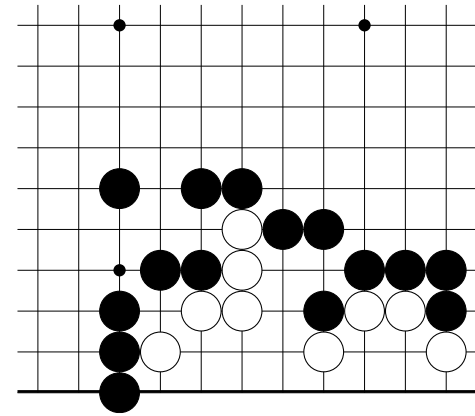
Такое же косуми, но с другой стороны — ч.1 не даёт положительного результата. Б.2 — ноби легко разрушает идею чёрных и в то же время организует для белых лёгкую форму.



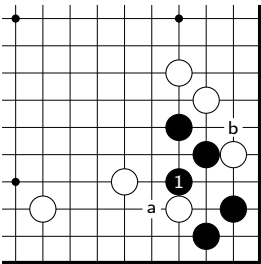
Ответ

Ч.1 — косумицукэ — тэсудзи создаёт крепкую форму. Если последует ответ б.2, то после хода ч.3 образуется крепкая форма поннуки. На ход белых в пункт «3» чёрные естественно идут в атаку ходом в пункт «2».

Тэсудзи — 8. Ход чёрных

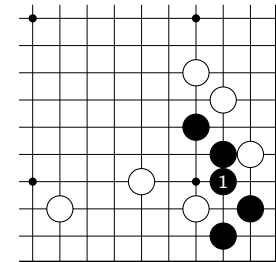


Подсказка: постоянное атари — пример плохой игры.



Ошибка

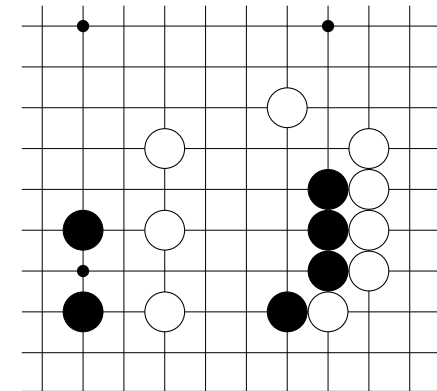
Игра ч.1 очень слабая. После этого хода у чёрных нет никаких шансов построить глазную форму. Самоубийственный ход!



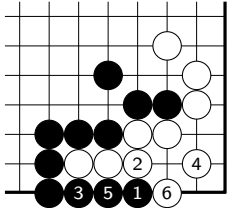
Ответ

И снова ход косумицукэ ч.1 считается лучшим. После него у чёрных образуется «миаи» в пунктах «а» и «б». Совершенно понятно, что белые не смогут одним ходом защитить два пункта сразу.

Тэсудзи — 7. Ход чёрных

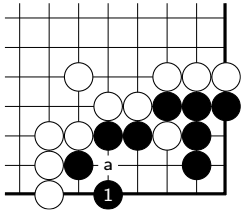


Ответ 1



Ч.1 — оки — лучше всего прыгать до этого пункта. Если последует ответ б.2, то чёрные идут на соединение ходом ч.3. Ход б.4 — вынужденная защита. В итоге, после хода б.6 чёрные выиграли в сэнтэ¹³ три очка ёсэ.

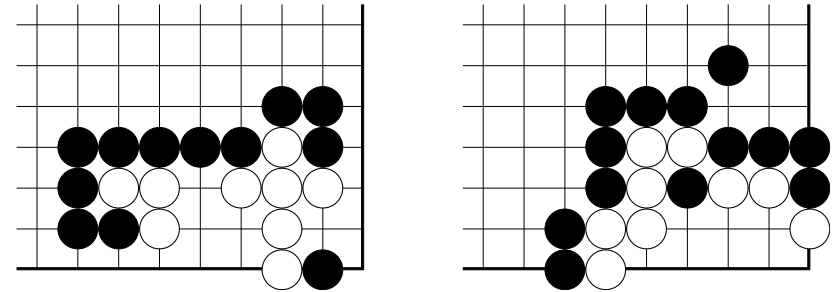
Ответ 2



Ч.1 — какэцуги — глазная форма с получением территории в углу в 10 очков. Если вместо хода ч.1 играть ч.«а» — цуги, то после ловкого хода белых в пункт «1» чёрные теряют 2 очка территории.

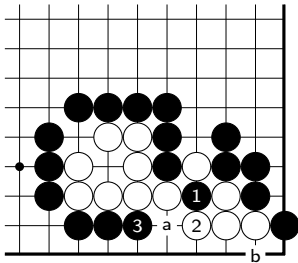
¹³без потери темпа

Сикацу¹² — 1, 2. Ход чёрных



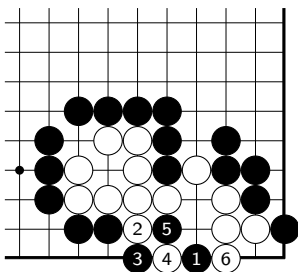
¹²Сикацу — смерть и жизнь

Ответ



Сначала необходим обмен ходами ч.1 — хорикоми б.2. После этого спокойное ч.3 решает судьбу белых камней.

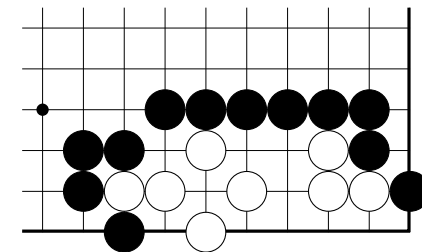
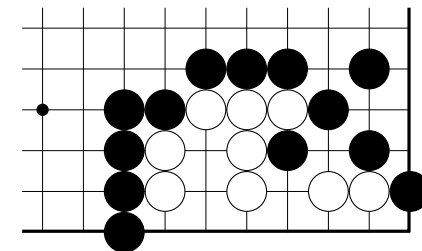
Если вместо ч.1 играть сразу в «3», то белые сначала ответят б.«а» и после опоздавшего хода ч.1 с радостью займут пункт «b».



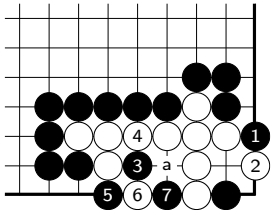
После хода ч.1 белые не несут никаких убытков, если ответят б.2. В этой ситуации белым осталось только не забыть о жертве б.4, чтобы не наткнуться на ко-борьбу.

Если чёрные приступят к атаке белых камней с хода в пункт «4» — кодзару (вместо хода ч.1), то белое косумицукэ «1» отразит дальнейшие попытки чёрной атаки.

Сикацу — 3, 4. Ход чёрных

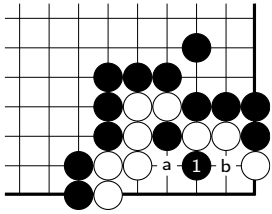


Ответ 1



Ч.1 — важнейшее ханэ. От хода б.2 отказаться невозможно. Но далее следует ч.3–ч.7, после чего белые не могут нападать в пункте «а» из-за положения дамэдзумари. Вот поэтому ход чёрных сразу в пункт «3» (вместо хода ч.1) не проходит. Белые тогда спокойно нападут в пункте «а» и выживут.

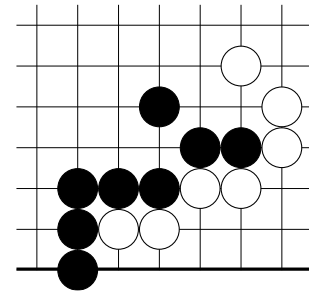
Ответ 2



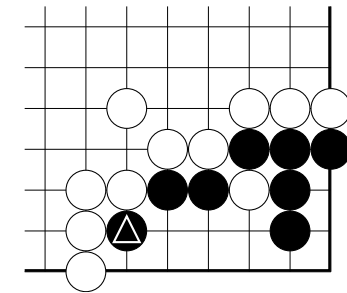
Ход ч.1 — ханэ награждает чёрных пунктами «миаи» — «а» и «б».


Если вместо хода ч.1 играть просто ч.«а», то последует ответ б.«1» с выживанием части белых камней, стоящих справа. Такой путь чёрных можно назвать не иначе, как расточительным.

Ёсэ — 1, 2. Ход чёрных

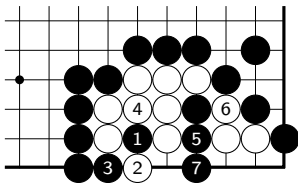


Совершить острый прыжок вовнутрь.



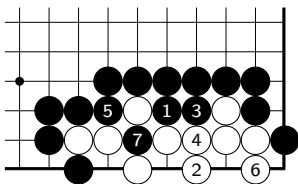
Как соединить камень ?

Ответ 3



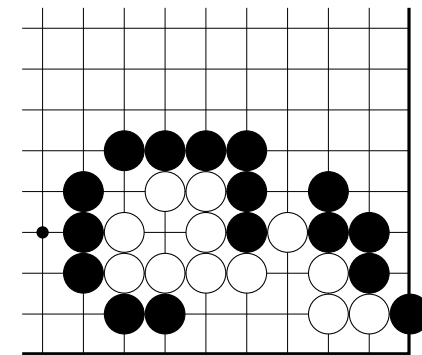
Атаку на белые камни лучше всего начинать здесь с варикоми-тэсудзи — ч.1. И после хода ч.5 путь к заветному дамэдзумари открыт. Если белые идут на отрезание чёрных камней ходом б.6, то после хода ч.7 дамэдзумари предстало в полной своей красоте.

Ответ 4

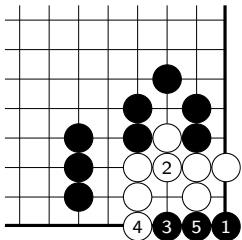


И в этой задаче ходом ч.1 чёрные готовят сладкое дамэдзумари. Однако на этот раз у белых есть хороший отпор — б.2. Но после варианта игры до хода ч.7 белым приходится сражаться за свою жизнь через ко-борьбу. Для чёрных это успех.

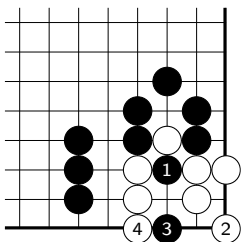
Сикацу — 10. Ход чёрных



Ответ

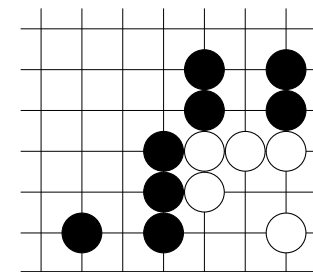
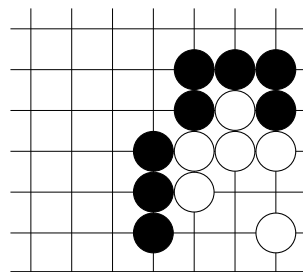


Ч.1 — пункт «1-1» — «важный пункт партнёра — мой важный пункт». Это единственный пункт, после взятия которого у белых образовалась бы неприступная крепость. Ход б.2 — самое сильное сопротивление. Но после завершающего хода ч.5 в углу образуется форма магарисимоку и гибель белых камней неотвратима. Это, так называемое, ложное сэки.

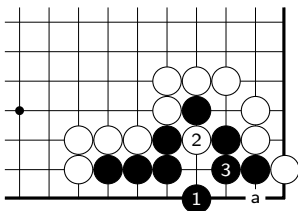


Ход ч.1 — хорикоми на первый взгляд выглядит грозно. Но после захвата важного пункта б.2 даже ход ч.3 уже не может помочь чёрным в атаке. Спокойное сагари б.4 обеспечивает полную безопасность белой крепости.

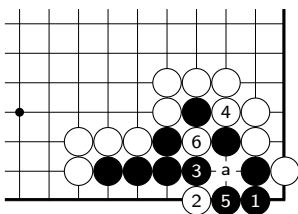
Сикацу — 5, 6. Ход чёрных



Ответ

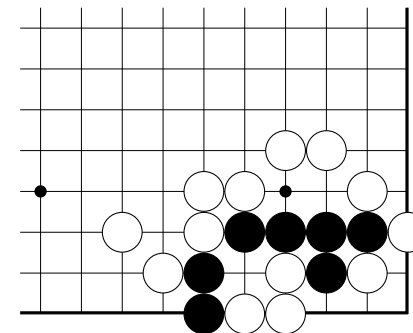


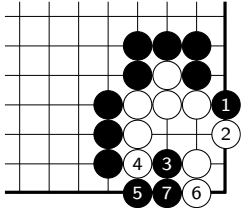
Ч.1 — косуми — важнейший пункт для создания глазной формы. После этого хода у чёрных и слева и справа от этого камня есть место для получения глаза. Но здесь необходимо учесть, что на ход б.2 надо отвечать ч.3. Этот ход реально даёт глаз справа после хода чёрных в пункт «а».



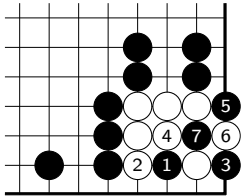
На первый взгляд (без расчёта) ход ч.1, кажется, гарантирует жизнь. Но после атаки б.2 становится очевидным совсем другое — коборьба. Если вместо хода ч.1 играть ч.«а» — цуги, то в этом случае, тем более, очевиден ход б.2.

Сикацу — 7. Ход чёрных

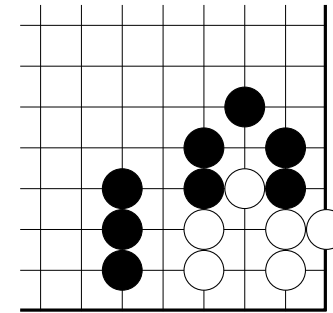
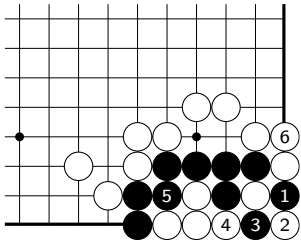


Ответ 5

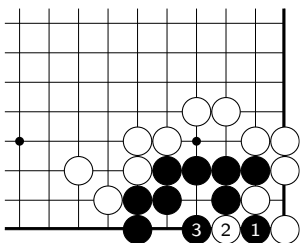
Ч.1 — ханэ — самое лучшее. Если последует ответ б.2, то чёрные сначала поставят ч.3 — цукэ, а затем приведут форму белых в позицию дамэдзумари — ч.5, ч.7. Это лучший путь в данной конфигурации.

Ответ 6

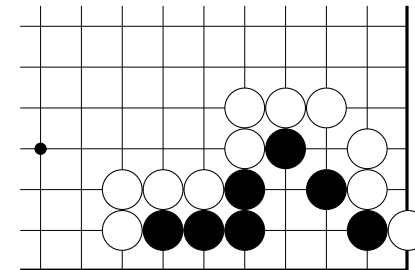
А в этой задаче приём дамэдзумари не проходит. Атаку на белые камни лучше начать с хода ч.1 — цукэ. И после б.2 сразу же занимать важный пункт в углу — ч.3. В конечном итоге образуется ко-борьба. Здесь — это лучшая атака на белый угол.

Сикацу — 9. Ход чёрных*Ответ*

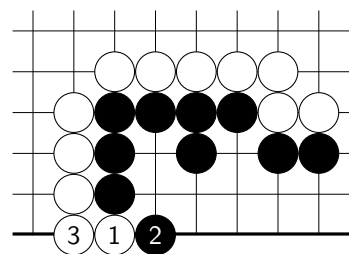
Ч.1, ч.3 — хорикоми-тэсудзи — лучшая подготовка для оживления угловых камней. От хода б.6 отказаться невозможно. Далее...



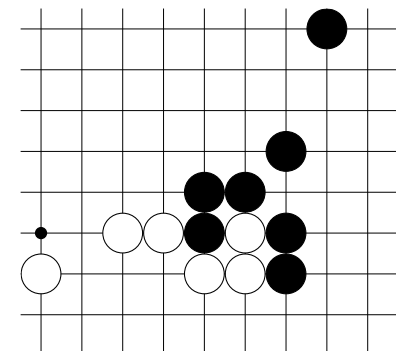
Ч.7 — забираются четыре камня белых. А после обмена ходами б.8 и ч.9 у чёрных камней безукоризненная жизнь.

Сикацу — 8. Ход чёрных

Ёсэ — 3, 4. Ход чѐрных

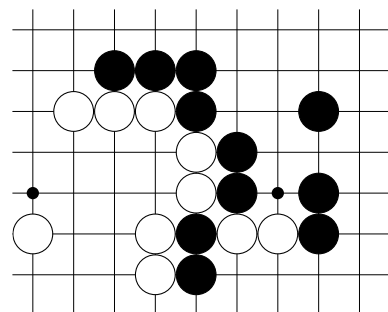


Как играть после хода б.3?

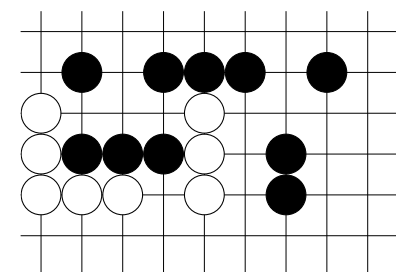


Важно — не спеша посчитать.

Ёсэ — 5, 6. Ход чѐрных

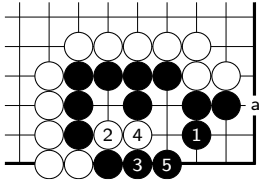


На сколько дорожке готэ?



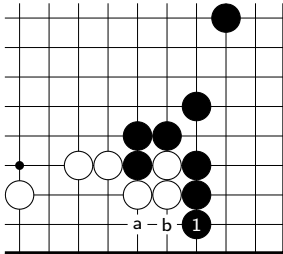
Поставьте сѐнтэ ёсэ.

Ответ 3



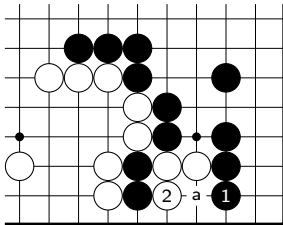
Ход ч.1 работает на все 100%. Попытка белых б.2 — разрезание не проходит. Если вместо хода ч.1 чёрные защищаются «2» или «4», то после хода б.«а» чёрные вынуждены снова защищаться и тем самым терять очко.

Ответ 4



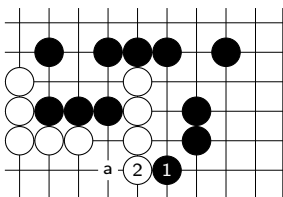
Ч.1 — сагари — правильный путь. После этого хода у чёрных появляется сильный удар ч.«а» с хорошим отбором очков у белых. После хода чёрных ч.«б» — ханэцуги (вместо хода ч.1) ёсэ становится дешевле на два очка. Доиграйте этот вариант и убедитесь.

Ответ 5



Здесь хорошо играть сагари — ч.1. Если ставить ч.«а» (вместо ч.1), то это будет игра готэ стоимостью на 2 очка больше. Если на доске есть очки дороже, то это готэ играть плохо.

Ответ 6



Условие для чёрных — играть ёсэ — сэнтэ. Ч.1 — лучшее решение для этого. Если играть ч.«а» вместо ч.1, то хотя и прибыль приходит к чёрным в 4 очка, но эта игра в готэ. Такой ответ — ошибка.

Таблица результатов решения задач.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Σ
фусэки											
тюбан											
тэсудзи											
сикацу											
ёсэ											

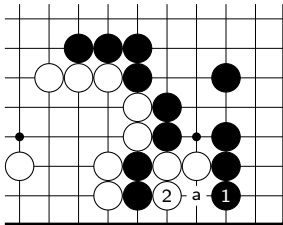
Общая сумма набранных очков: _____

(За каждый правильный ответ начисляется 2 очка)

Ваш рейтинг

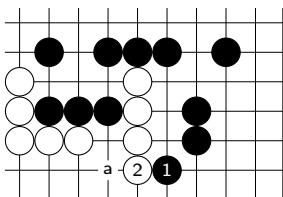
60–69 очков	I дан
70–79 очков	II дан
80–89 очков	III дан
90–94 очка	IV дан
95–99 очков	V дан
100 очков	VI дан

Ответ 5



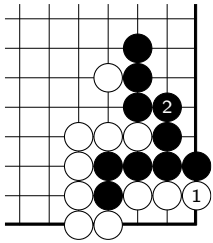
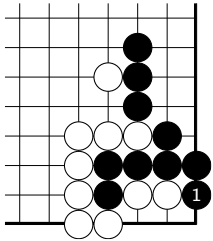
Здесь хорошо играть сагари — ч.1. Если ставить ч.«а» (вместо ч.1), то это будет игра готэ стоимостью на 2 очка больше. Если на доске есть очки дороже, то это готэ играть плохо.

Ответ 6



Условие для чёрных — играть ёсэ — сэнтэ. Ч.1 — лучшее решение для этого. Если играть ч.«а» вместо ч.1, то хотя и прибыль приходит к чёрным в 4 очка, но эта игра в готэ. Такой ответ — ошибка.

Ответ

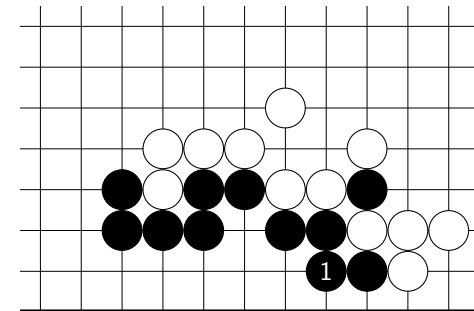


Что касается хода ч.1, то для территории чёрных он не прибавляет и не уменьшает очки. Белые же теряют после этого хода 3 очка. Однако здесь надо учитывать, что при ходе б.1 (смотри диаграмму внизу) чёрным приходится сразу отвечать ч.2.

Чёрные пропустили свой ход. Тогда белые ходом б.1 получают 3 очка в сэнтэ. На верхней диаграмме чёрные сыграли ч.1 и отобрали 3 очка у белых и на нижней диаграмме белые сыграли б.1 и получили 3 очка. Получается, что стоимость этого ёсэ 6 очков? Конечно, нет. Стоимость данного ёсэ — 3 очка. Но ход чёрных ч.1 это как бы половина так называемого сакаёсэ-готэ¹⁴.

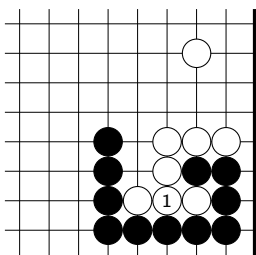
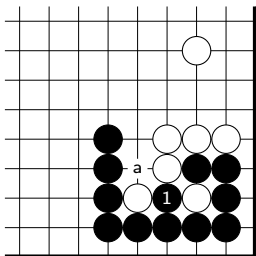
¹⁴В японской терминологии го ход ч.1 и его стоимость называются так: 6 очков сакаёсэ-готэ

Ёсэ — 7.



Сколько стоит ход ч.1?

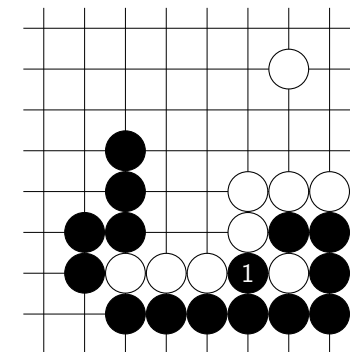
Ответ



На ход ч.1 скорее всего последует белое тэнуки. Цена хода в пункте «а» всего одно очко. Этот результат также легко считается: ход чёрных в «а» даёт им 2 очка, ход белых в «а» даёт им 0 очков, в итоге за два хода разыгрывается 2 очко — $2:2=1$ очко. Поэтому с учётом белого тэнуки в пункте «а» правильным ответом будет — *чёрные зарабатывают 3 очка*.

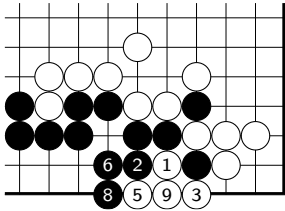
Однако полезно знать, что при игре белых в пункт б.1 стоимость этого хода тоже 3 очка. Проведите самостоятельно расчёт этого случая и вы убедитесь, что это так. Считать этот ход в 2 очка — ошибка.

Ёсэ — 8.

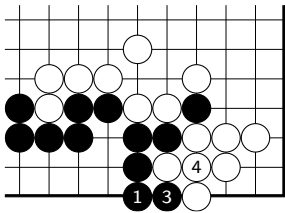


Сколько стоит ход ч.1?

Ответ



Ч.4 и б.7 — тэнуки

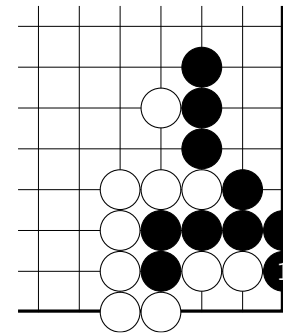


Б.2 — тэнуки

В подобных ситуациях, чтобы правильно считать ёсэ, надо разыграть это место за партнёра (здесь — за белых). После игры белых б.1, б.3 чёрные делают тэнуки. В конечном итоге разница между данной позицией и позицией с первым ходом ч.1 (смотри с. 85) составляет 8 очков.

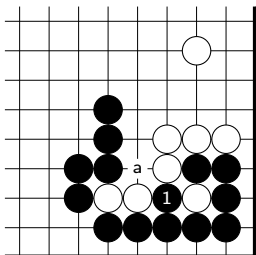
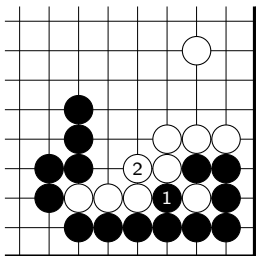
Если чёрные откажутся от тэнуки (ч.4), тогда белые выиграют 5 очков в сэнтэ. Для чёрных такой исход невыгоден. Лучше потерять 8 очков за два полученных темпа, чем 5 очков за один.

Ёсэ — 10.



Сколько стоит ход ч.1?

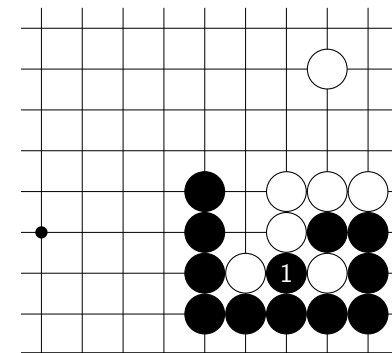
Ответ



На ход ч.1 белые скорее всего ответят б.2. В общей ситуации ёсэ, в которой чёрные играют ходом ч.1, навряд ли найдется ёсэ дороже хода б.2. Правильный ответ на задачу — чёрные получают 2 очка в сэнтэ.

Изменим немного нашу позицию. Если на ход чёрных ч.1 белые не отвечают в пункт «а» и чёрные следующим ходом берут ещё два камня белых, то правильный ответ будет следующий: чёрные получают 4 очка за два темпа. Считается этот итог просто. За ход ч.1 чёрные получают 2 очка + 2 очка за ход в «а» (здесь надо учитывать пропущенный ход белых). Или иначе. Стоимость пункта «а» — это 4 очка на двоих.

Ёсэ — 9.



Сколько стоит ход ч.1?