

Като Масао
Китайское сусэки

перевод с японского Валерия Наумова



Челябинский Го-клуб
1997 год

Содержание

Глава I	Взгляд на фусэки "китайский стиль"	3
Глава II	Вокруг чёрного хоси	22
Глава III	Вокруг комоку	51
Глава IV	Большое мойо и кэси	79
Глава V	Никкентакабасами	103
Глава VI	Моё китайское фусэки	130

Глава I Взгляд на фусэки «китайский стиль»

Диаграмма 1.

Расположение чёрных камней - 1, 3, 5 - основная тема этой книги. Вместо ч.5 часто играют симари в «А» или «В» - это обычная игра. Но отличительная черта китайского фусэки - это хираки вместо симари. В этом и заключается специфичность фусэки, а вместе с тем и секреты организации сражения.

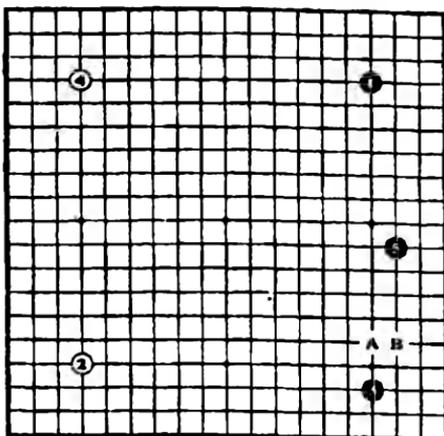
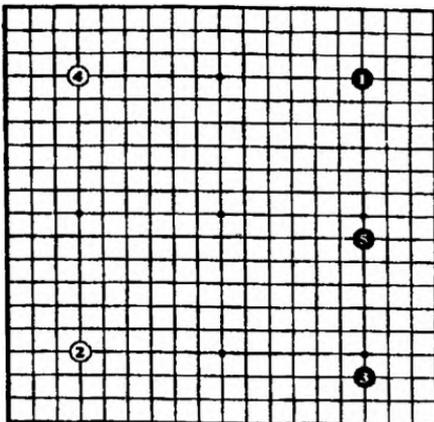


Диаграмма 2.

Чёрные сыграли пятым ходом на четвертую линию. Разумеется, здесь присутствует дух влияния. Эту форму впервые предложил Фудзисава Хидэюки. Но принципы организации боя фактически те же самые, что и при расположении камня 5 на третьей линии. Но, что ни говорите, а разница между третьей и четвертой линией огромна! Поэтому для выбирающего вариант игры

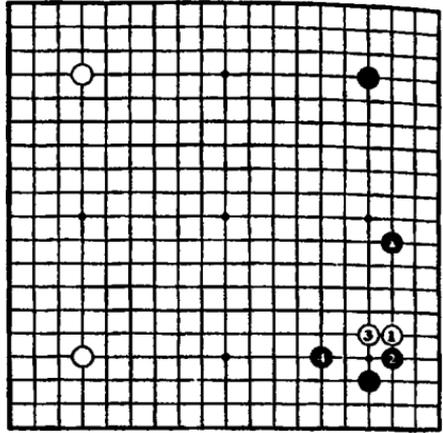


важно спросить себя о вкусах и желаниях. И, конечно, необходимо опираться на знание и опыт розыгрыша этого фусэки.

Если проверить статистику среди профи, то выбор между третьей и четвертой линией примерно одинаков.

Диаграмма 3

Любая игра начинается с занятия углов, далее идут сямари или какари - таков закон фусэки. Выходит чёрное хираки Δ игнорирует этот закон и так играть нельзя? Оказывается - нет! В настоящее время развитие фусэки бурно изучается и многие законы пересматриваются. Но это не значит, что их нужно немедленно отбросить и забыть.



Посмотрите на какари 6.1 - по закону развития. Но белые попались на удочку чёрных, т.е. чёрным таковой ход белых на руку. В итоге белые уже стоят в санкэнбасами, а ещё ход чёрных. Играть 2, 4 - очень благоприятная атака в данной ситуации.

Диаграмма 4.

Белые вынуждены бежать 1. Чёрные уже усилились в углу и, атакуя 2, вместе с камнем Δ организуют приличное мёю. У белых, вместо 1, есть ход в "А". Тогда для чёрных неплохо играть в "В". Итак, атакуя белые камни, чёрные создают территориальное мёю. Это и есть главное тактическое оружие в китайском фусэки.

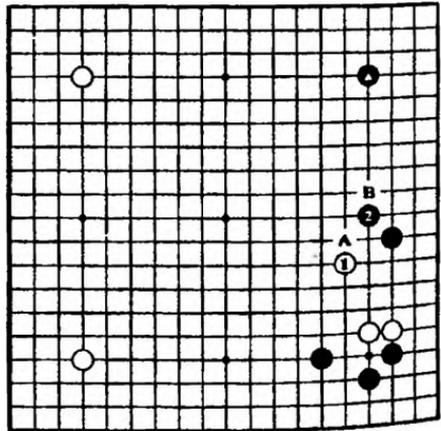


Диаграмма 5.

Если сравнить с кэйма-какари - такагакари 6.1, то атака на него со стороны чёрных более спокойна. Играя кэйма 2, чёрные создают на нижней стороне территорию, а после 3-6 форма совпадает с дзёсэки. Правда, здесь белое хираки 7 - узкое и, разумеется, не по дзёсэки; 4,8 - довольно злой оскал на белую группу. Но главное здесь это то. Что у чёрных происходит новая организация большого мойо в сочетании с камнем хоси. Этот путь вполне удовлетворяет чёрных.

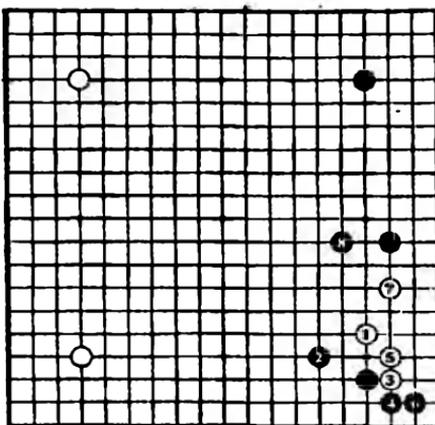


Диаграмма 6.

Никкентагагакари 6.1. На этот раз белые играют легко. Но и здесь идея вхождения в чёрное хираки сохраняется та же. Чёрные вновь играют кэйма 2. Мы перебрали варианты за белое какари и пришли к выводу, что, если играть здесь, то этот ход наиболее типичен. Однако ещё не настало время давать оценку в полном объёме. Но, думаю, китайский стиль должен вас заинтересовать хотя бы после этих рассуждений.

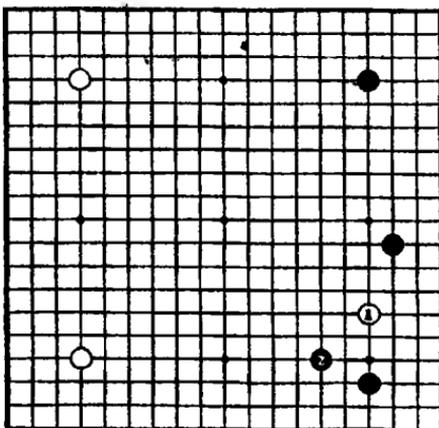


Диаграмма 7.

Давайте немного обобщим. Основа фусаки в этой позиции - это симари в «А» или «В». И хираки на стороне Δ до недавнего времени считалось неразумным. Но это хираки - о-ба на стороне и, кроме того, затрудняет атаку комоку.

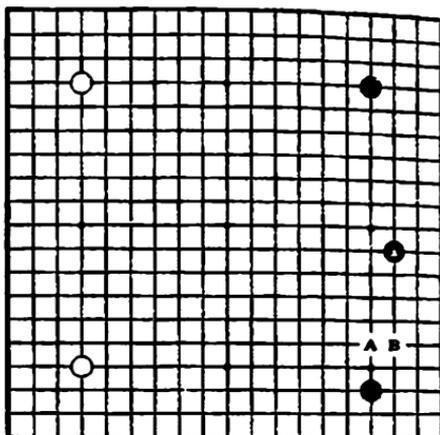


Диаграмма 8.

Желая ещё больше осложнить какари в «А» или «В», возможно, чёрные сыграют 1. Однако выглядит это призрачным, да и по форме тяжелее. В это время белые, играя 2, ставят чёрных в пассивное положение. Постепенно изучая данный материал, вы поймёте, что это значит и насколько важно взаимодействие хоси наверху с хираки и их сбалансированность в борьбе.

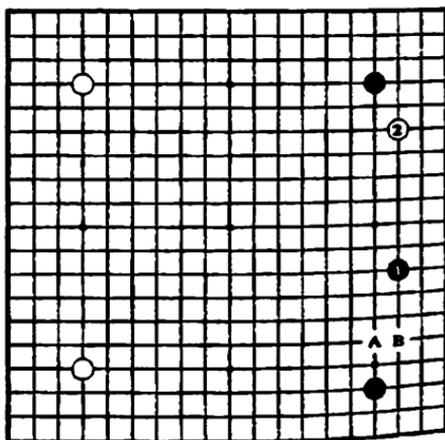


Диаграмма 9.

Итак, против «китая» чёрных белые выставили «двойную звезду». Среди профессионалов это расположение камней встречается наиболее часто. Ход белых. Это довольно большая проблема. Как вы уже знаете, какари на комоку играть не стоит. Тогда, может быть, на хоси? Или что-то другое? Как видите сложная задача. Однако куда лучше всего играть - известно только Будде, а мы посмотрим несколько вариантов.

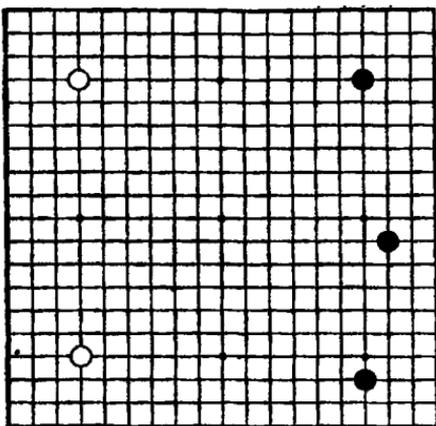


Диаграмма 10.

Пожалуй, санрэнсэй за белых выглядит довольно приятно и выгодно. Чёрным самим предоставляется сделать выбор следующего хода. Философия проста: «выбирай сам, а я подожду и возьму оставшееся. но не сделай ошибку - я и её предоставил тебе совершить». У чёрных выбор - какари «А» и «С» или хяраки «В» и «D». Вроде бы каждый из этих ходов выглядит одинаково. Но, всё же, что вы выбираете?

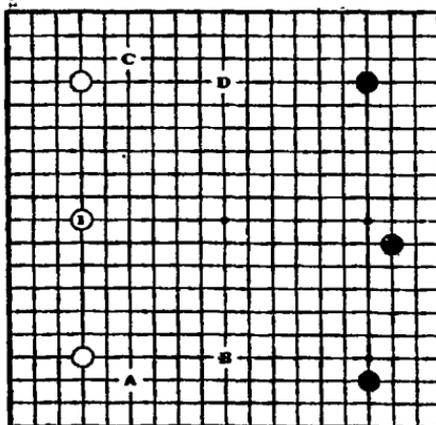
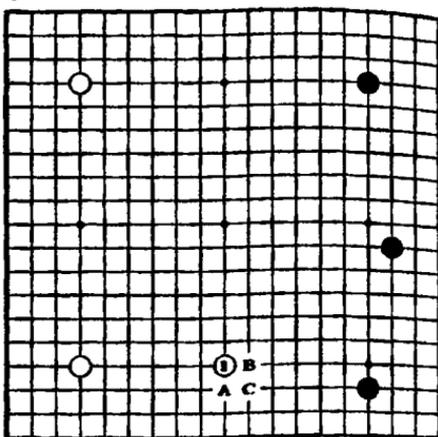


Диаграмма 11.

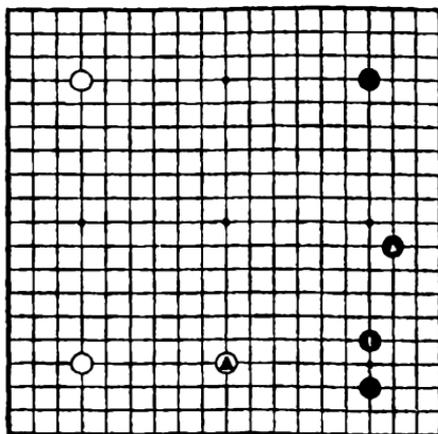
Давайте посмотрим на эту проблему со стороны белых. И сыграем на нижней стороне. Хираки 6.1 вполне разумный и реальный ход. Этот пункт лучше чем «А», «В» или «С». Так считается среди профи. Но и здесь есть существенные отличия. Например, пункты 1 и «А» близки к идею хираки, но «В» и «С» - это уже больше, чем классическое хираки. И разница между



этими пунктами - огромна! В этих направлениях в фусэки чаще всего и ошибаются. Давайте посмотрим на реакцию чёрных.

Диаграмма 12.

После хираки белых на нижней стороне, чёрных начинает беспокоить вопрос о симари - ставить или нет? Что же можно сказать, если чёрные всё-таки сыграют 1? В самом деле, придёт ли кому-нибудь в голову назвать этот ход ошибкой? Конечно - нет! Однако, в этой позиции, такое решение для нетерпеливых. Теперь идея китайского фусэки теряется и вся его прелесть



в стратегическом отношении затоптана. Здесь можно сказать, что после чёрного симари белые и чёрные обменялись ходами: Δ - Δ . Тогда о чёрных можно сказать, что бороться они не умеют и не представляют себе истинную суть Го.

То есть мысль в этом примере примерно такова - потеря идеи китайского фусэки.

Диаграмма 13.

После белого хираки чёрные, конечно же, должны играть наверху. Здесь показано явное миаи по захвату о-ба и мешкать или мельчить в этой позиции - опасно. Обычно чёрные играют 1, 3. Давайте оценим эту позицию. От правого верхнего хоси раскрылись крылья огромного размера. Это большое и весьма сильное мойо. Белые озабочены этим драконом. А благодаря особым качествам хираки чёрных, точнее его необычностью, у белых довольно сложный путь гашения этого мойо.

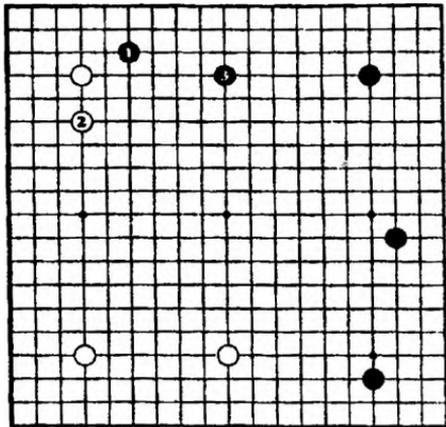
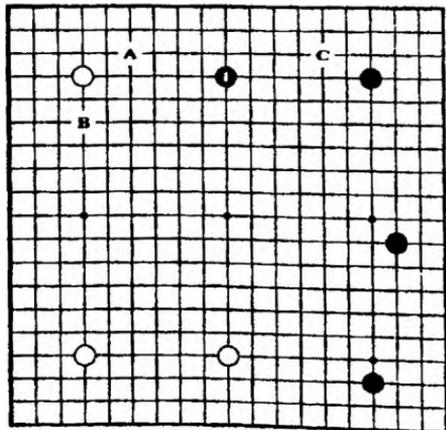


Диаграмма 14.

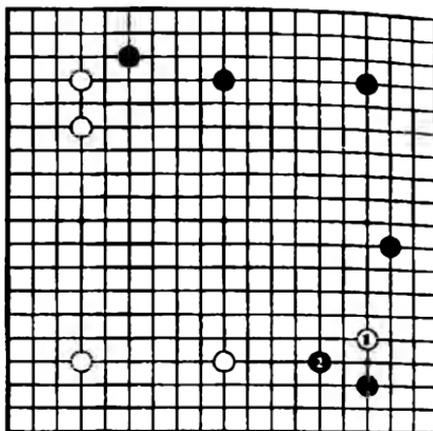
Если, вместо какари «А», чёрные просто играют хираки 1 - хорошо ли это? И такую игру можно встретить. Это решение связано с тем, что не всегда на какари чёрных белые отвечают иккен-уку «В». От белых можно ожидать и хасами 1 и ан-какари «С» с непредсказуемыми последствиями (правда не только для чёрных, но и для белых). Поэтому мойо, как в предыдущем при-



мере, не часто образуется у чёрных. Его белые не допускают в самом зародыше. Вот поэтому есть простое хираки 1. И мы в будущем поговорим о нём, как о стратегии чёрного мойо.

Диаграмма 15.

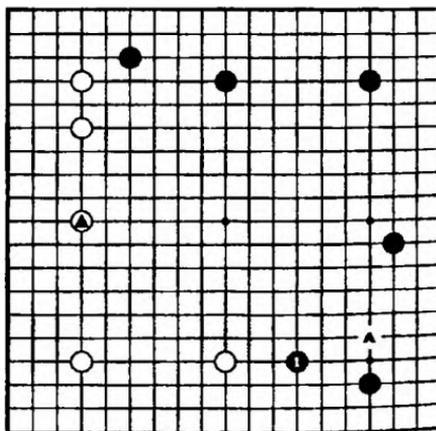
Вернёмся к Д.13 и обратим свой взор на область справа внизу. Наверху, практически, все о-ба разыграны. Поэтому какари 6.1 - это начало большого боя и постепенное вхождение в сферу чёрного влияния. Обычно чёрные отвечают 2. Теперь у чёрных есть идеальный план - атаковать белый камень, укрепить верхнюю мойю. Вместо 6.1 белые могут сразу приступить к ликвидации чёрного мойю справа наверху, но на



эту тему будем говорить особо.

Диаграмма 16.

Допустим, белые играют не какари «А», а хираки Δ. Разумеется, в этом случае, чёрным нет необходимости самим хвататься за симари и играть, например, в «А». Для «китая» здесь наиболее подходяще 1 - ход, как бы расширяющий карман. Это подобно дополнительному карману в кошельке, под различную мелочь. Как и раньше белым неприятно играть какари «А», но и кэси



уже не смотрится таким перспективным. Выполнять его будет гораздо сложнее из-за появившихся манёвров у чёрных.

Диаграмма 17.

Давайте немного отвлечёмся и сравним китайское фусэки с санрэнсэй. Нечего и говорить, что главное отличие этих систем в разной постановке камней в углу. Для чего я на это обратил ваше внимание? Посмотрите - 6.1, 3 - часто встречающаяся форма. И, если сказать очень кратко, то в этой ситуации у белых сохранилось вторжение в сан-сан, а это большой потенциальный ход в борьбе за территорию.

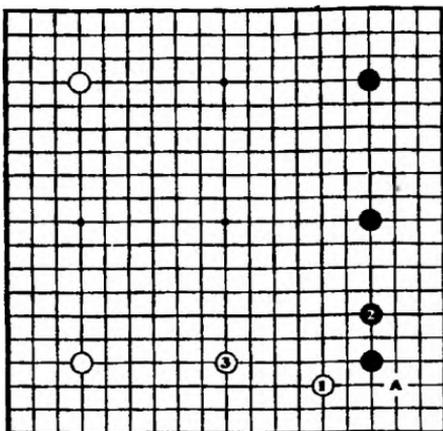
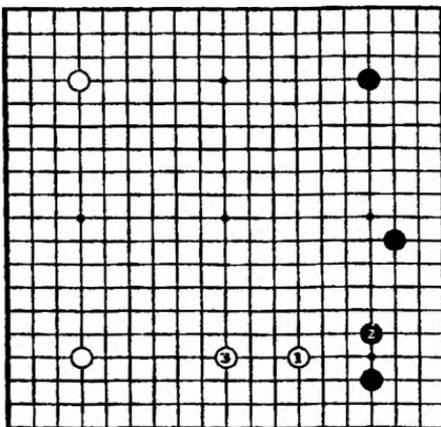


Диаграмма 18.

Теперь, в китайской форме, белые сыграли 1, 3. В предыдущем случае белые камни дышали довольно легко. Здесь же камень 1 в положении близко стоящего кролика к пасти удава. Иначе говоря, в китайском фусэки, белые камни внизу находятся в дискомфорте по сравнению с предыдущей диаграммой. Но главное отличие заключается в том, что угол чёрных защищён значительно надёжнее. Комоку в китайском фусэки - это прежде всего большие шансы в борьбе за непосредственное опережение в территории, кроме того, инициатива.



Однако нет такой силы, против которой не нашлось бы другой, достойной её. И я не буду доказывать истину о равновесии в мире.

Диаграмма 19.

Но вернёмся к нашей модели китайского фусэки и посмотрим игру белых наверху. Какари 1 и хираки 3 - наиболее распространённо. Если бы камень чёрных Δ стоял в «А». То форма очень хорошо бы смотрелась. Однако не нужно выносить в разряд огромных потрясений ситуацию, связанную с перемещением этого камня на один пункт вниз. В данном фусэки это вполне допустимо, хотя об этом не говорят как о благе, но это и не зло.

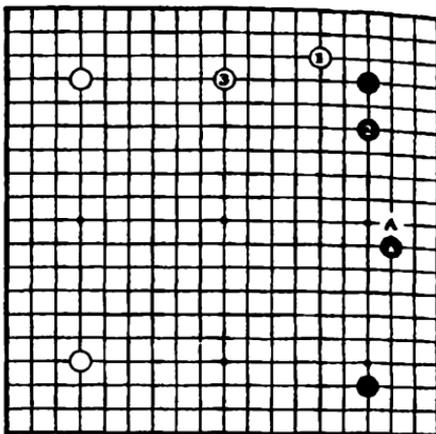


Диаграмма 20.

Есть у белых и простое хираки 1. Конечно, за белых позиция на предыдущей диаграмме предпочтительнее. Однако против какари «А» чёрные могут и не играть «В». Но не будем вдаваться в подробности. Посмотрим, всё-таки на главное, на то, что у чёрных главная идея - создание мойо. А что касается игры чёрных в «В» на белое какари «А», то у этого обмена есть различные модификации. А именно...

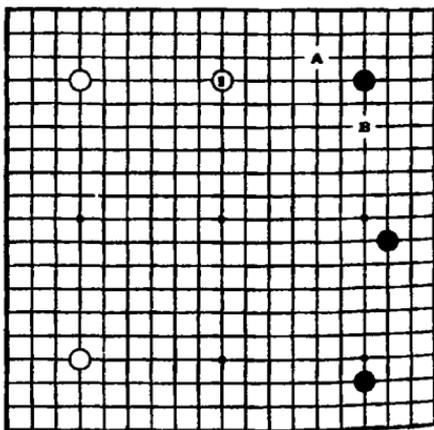
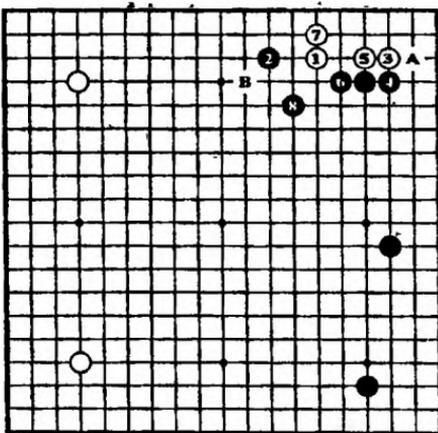


Диаграмма 21.

На какари 6.1 чёрные играют жёсткое хасами 2; далее сансан 3 и к восьмому ходу разыграно известное дзёсски. Вместо 6.7 часто можно встретить сагари «А», но это не меняет идею чёрного мойо. Вместо 4.2 есть и никкентакабасами «В». Но, если рассматривать выбор хода с точки зрения мойо, то для его развития белым проще играть хираки, как на предыдущей диаграмме.



Однако погасить чёрное мойо белым не удастся быстро.

Диаграмма 22.

Давайте откажемся от игры на верхней стороне и сыграем какари справа и попытаемся оценить этот ход. Если бы чёрный камень хираки, Δ стоял в «А» или «В», то о белом какари 1 вообще не стоило говорить; 4.2 - угодливое решение. Дело в том, что после субери 3 и никкенбираки 5 белые очень довольны результатом. И повинен в этом 4.2, который привёл к этой форме.

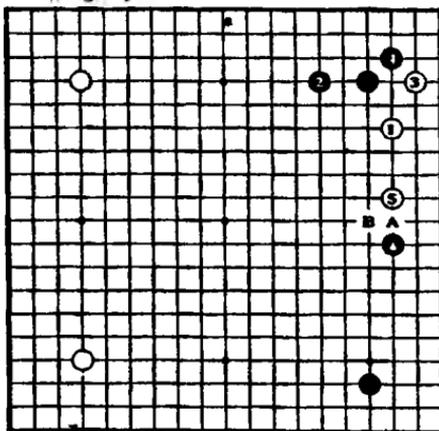
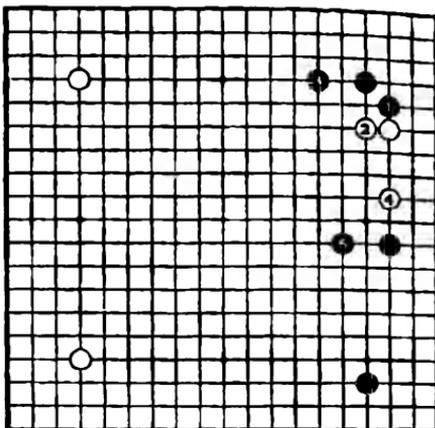


Диаграмма 23.

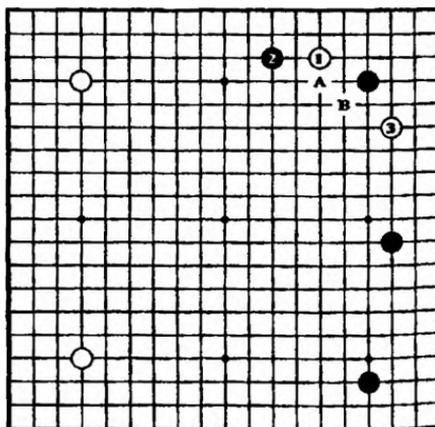
Косуми-цука 1 здесь лучшее, а после обязательного 2 - ч.3. Хиранк белых не оптимально (от двух камней лучшее хираки через три пункта). Однако чёрный карман белые прогрызли. И всё равно белые должны отказаться от этого варианта. Потому что чёрные ставят очень хороший камень - 5. И теперь белая ущербная форма выглядит ещё более ущербно и жалко. Но что



более важно, так это то, что усиливается новое moyo чёрных. Сочетание комоку с двумя камнями на стороне выглядит довольно крепко.

Диаграмма 24.

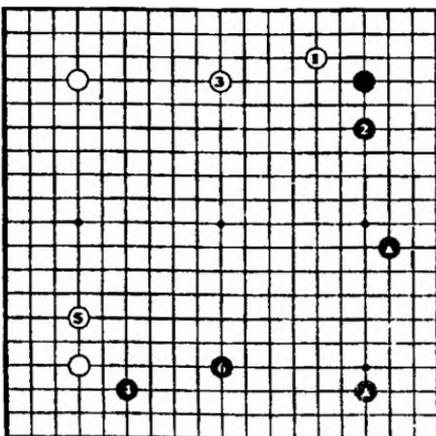
После какари 1 и хасами 2 у белых есть очень интересное продолжение - хасами на чёрное хоси 3. И это в корне меняет оценку борьбы в этом углу. Кстати, вы видите, что б.3 здесь смотрится не как какари в предыдущем варианте, а как адзи. И это, конечно, лучше. О такой игре мы тоже поговорим. А ответы чёрных здесь могут быть различны по степени мудрости или глупости.



Часто можно встретить ходы в «А» и «В». Короче, организуется бой.

Диаграмма 25.

Итак, самое благоразумное для обеих сторон - это 1-2-3. И, наверное, вы уже понимаете почему. У чёрных теперь естественное желание - развить сферу влияния на нижней стороне. И здесь имеется простая комбинация 4, 6. Часто так и бывает у профи. Но против ч.б белые могут сыграть по другому. Поэтому у чёрных есть простое хираки 6. Но посмотрите на правую и нижнюю стороны. Здесь образовалась уникальная форма большого мойо. И



главное отличие от обычной формы мойо подобного типа это расположение камней Δ. Необычность поставленной формы ставит и необычные проблемы игры, а это довольно обширная и интересная тема для изучения.

Диаграмма 26.

Как же гасить такое мойо? Так вот, ядром китайского фусвки и есть эта тема. Рассмотрим некоторые ходы. Такагакари 1. Если белые оставят этот пункт без внимания то чёрные не упустят случай захватить его. На 6.1 чёрные обычно отвечают 2, укрепляя территорию внизу. В дальнейшем, при атаке белого камня и справа наверху тоже будет укрепляться территория. Здесь главная задача у белых - построение сабаки в зоне кэси.

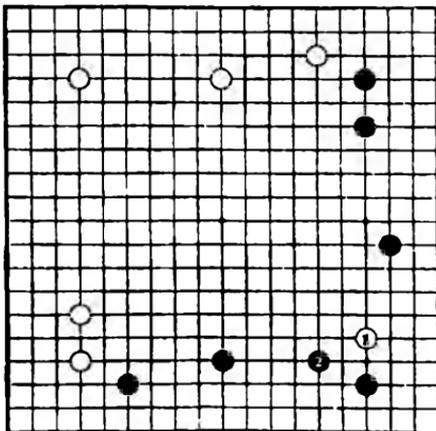


Диаграмма 27.

Есть и другой путь кэси - 6.1 - его также можно часто встретить в партиях. Теперь можно играть в «А». Но это при случае, что чёрные отвечают 2. После этого белые строят сабаки́ и переход в тубан здесь начинается довольно рано, но так устроено это фусэки. Кроме 6.1 есть и никкен-такагакари «В».

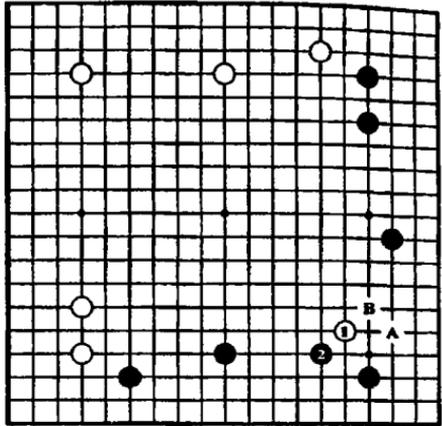
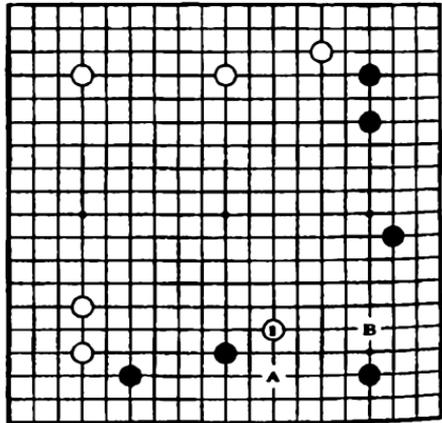


Диаграмма 28.

Закинем удочку на довольно интересную рыбку - 6.1. Это оригинальное кэси. Здесь на защиту слабости чёрных в «А» белые делают выпад «В», создавая бой с другого захода. После такого обмена белые строят сабаки́. Это, я думаю, вы уже понимаете. А чёрное мойо понижается, да и камни чёрных принимают низкую стойку, что вполне устраивает белых. Но кроме чёрного «А»



имеются и другие способы борьбы против 6.1 и в большом количестве. Некоторые из них мы рассмотрим далее.

Диаграмма 29.

Итак, мы рассматривали позиции, когда против «китая» чёрных белые ставили нирэнсэй, но у белых есть масса других вариантов для постановки первых двух камней. Рассмотрим некоторые из них. После сямари 6 очень хорошо смотрится хираки 7 так как и для белых этот пункт представляет собой дорогой ход.

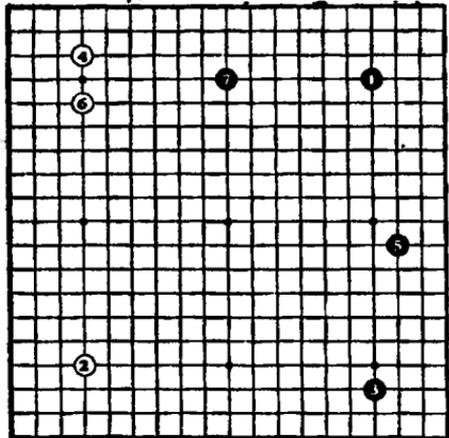
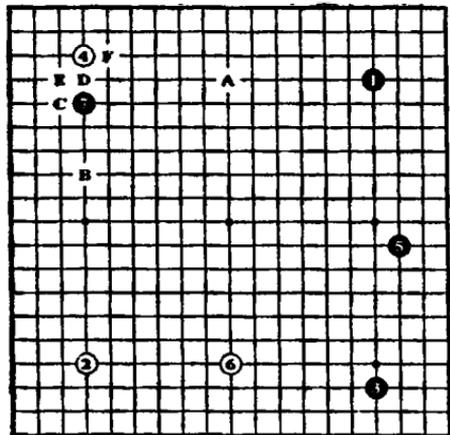


Диаграмма 30.

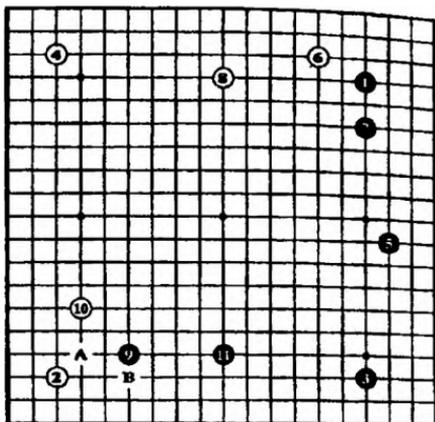
Однако после ч.5 белые могут сыграть хираки 6. Для чёрных, конечно, не плохо также ответить хираки «А», но, если исходить из законов фусэки, то требуется какари 7. Белые имеют право играть хасами «В» и начинается схватка. Это всё, конечно, интересно, но мы не будем этого касаться, так как в китайском фусэки это имеет маленькое значение. И вообще это дзёсэки



заслуживает особого разговора. После ч.7 белые могут сыграть и «С», тогда ч.«D» - б.«E» - ч.«F» и получилась форма надарэ, для которой требуется тоже особый разговор.

Диаграмма 31.

Против «китая» белые могут поставить два сан-сан, что в последнее время стало модным. Обычно, против возможного чёрного мойю в китайском фусэки белые играют соответственно, а в этом случае курс игры совершенно противоположен. Но в дальнейшем белые развиваются так, будто выставили «двойную звезду». Вот только чёрные не сопротивляются этой затее;



6,6, 8 - развитие наверху, а чёрные внизу - 9, 11. Если бы вместо 2 стоял камень в хоси «А», то чёрные сыграли «В» вместо 9, что внешне мало что меняет.

Диаграмма 32.

Можно сыграть и хираки 1. Тогда 2, 4 - естественное развитие. В этой позиции чёрные нацелены срочно играть ката-цуки «А». Сочетание же различных камней в углу, как сан-сан - хоси или комоку - сан-сан заставляет противника играть более напряжённо, так как могут случиться совершенно неожиданные позиции. И всё это необходимо постепенно, но постоянно изучать.

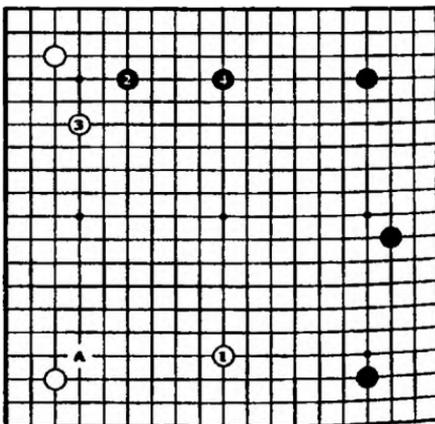
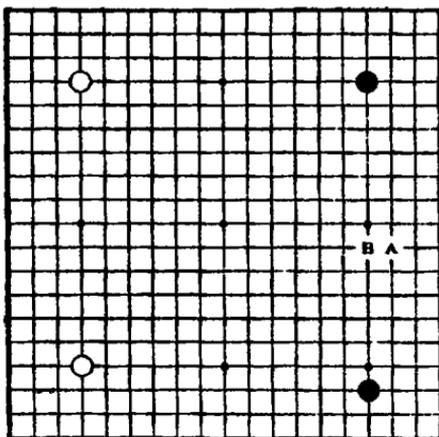


Диаграмма 33.

В китайском фусэки пятый ход имеется как в «А», так и в «В». Какой из них лучше? Нельзя этой разнице давать понятия - дорогой, дешёвый, хороший, плохой и т.д. Суть разницы: ход в «А» - на получение прибыли, «В» - на получение сильной стратегии и влияния. Впрочем, ограничиться только этим различием не стоит. В Го всё намного сложнее. И не всегда начав



борьбу за территорию, например, так и забудешь о влиянии и наоборот. Однако сами идеи этих построений сохраняются, как канва определённого повествования. И мы это разберём.

Диаграмма 34.

Вот один из примеров высокого «китая» - после 1-7, благодаря высокой позиции камня Δ, белые имеют благоприятное субэри «А». Но этому можно воспрепятствовать и жёстко атаковать «В». А теперь посмотрите на ту же позицию при низком «китае».

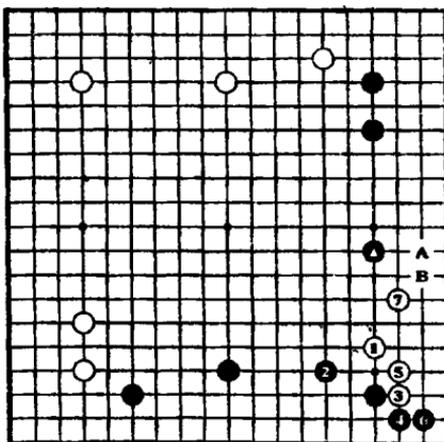


Диаграмма 35.

Отличие огромное. После ч.7-6.8 -это как холодный душ на белую форму (если ставить аналогию на предыдущую позицию, то там как горящие угли под ногами). Если же опять говорить что лучше, а что хуже, то... лучше вообще не задавать этого вопроса.

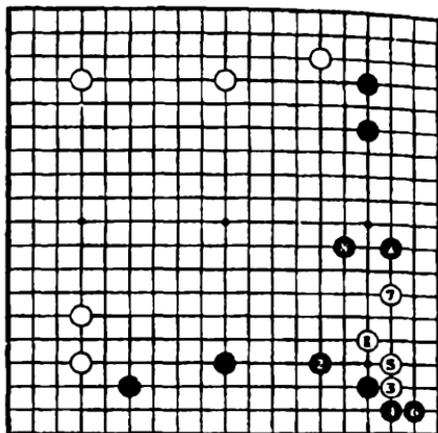


Диаграмма 36.

Посмотрите ещё один отрывок из китайского фусэки. В случае низкого камня Δ , после обмена: 1 - 2 белые имеют простое решение - боси 3 - с построенном сабаки. При камне в «А» этого варианта нет, правда, у чёрных есть продолжения разного рода, например, сыграв в «В», получая очки и атакуя одновременно.

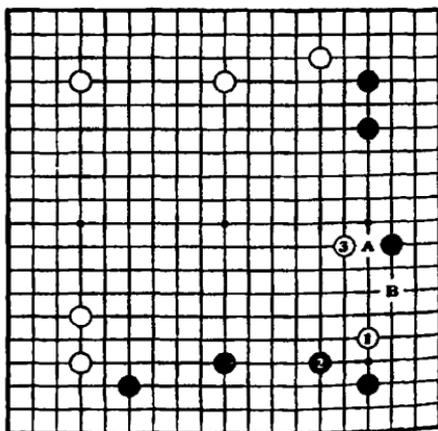


Диаграмма 2.

(Пример из партии: Исиды - Рин). У белых внизу сан-сан 2, ч.5 - высокий «китай». Исиды довольно часто так играет, сознательно идя на организацию сложного боя; 6.6, а после 7-10 - это как раз то, что мы видели на теоретической диаграмме 1. Белые 12 - этот ход избегает обострений, т.к. ставится низко, то есть сочетание правой верхней формы с левой нижней явно говорит о том, что белые уходят от осложнений.

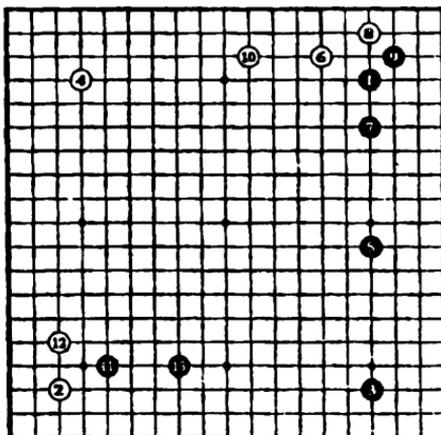
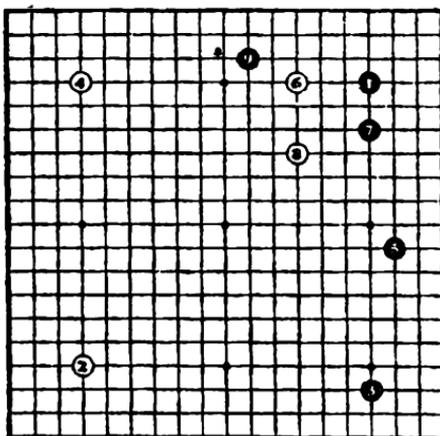


Диаграмма 3.

(Пример из партии: Того - Сироси). Белые 6 - довольно редкий план против «китая», который планируют большие сферы влияния; белые решают заблаговременно огородиться от этого. Так можно охарактеризовать этот ход. А никкентоби 8 - расчёт на организацию схватки уже в начальной стадии игры. Я бы мог только отметить, что такая игра белых лишает их адзи, точнее ослабляет его возможности.



Тем более ч.9 - создаёт давление и, практически, приводит в действие идею китайского фусэки.

Диаграмма 4.

Против какари чёрные играют хасами 1. Для чего этот ход? Конечно для организации схватки без предварительной подготовки. Однако важно отметить другое - это желание чёрных получить большое moyo. Играть тоби в «А» - плохо из-за продолжения атаки чёрных в «В». Понять это не сложно, если обратить внимание на то, что чёрный камень 1 выбивает базу у белых. Поэтому белые как правило играют в сан-сан.

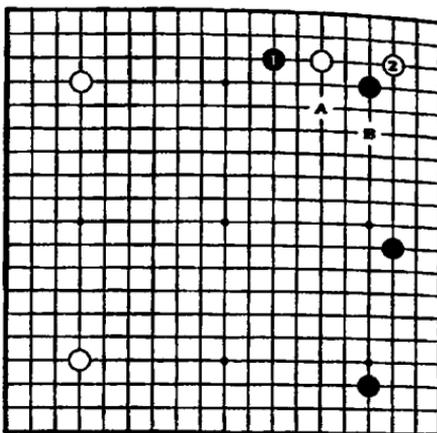


Диаграмма 5.

Далее. Допустим осве ч.1 с этой стороны. Это ошибка. Не забывайте, что в китайском фусэки строится moyo, а здесь, после 6.8, игра приобретает совершенно неинтересное продолжения за чёрных. Только что посаженное дерево вырвали с корнем. Зачем же было его сажать? В китайском фусэки это самая грубая ошибка и никогда так не разыгрывайте сан-сан.

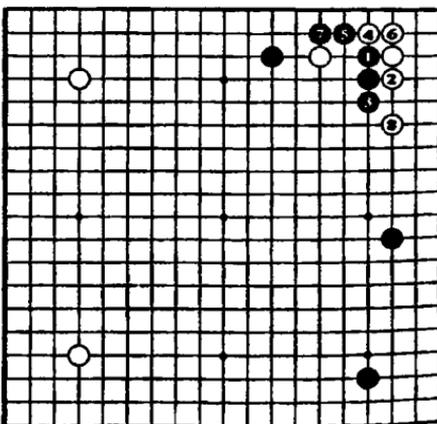


Диаграмма 6.

Осае ч.1 - лучшее продолжение. Не буду вам надоедать с подробностями этого варианта, так как вы их найдёте в любом справочнике по дзёски и, кроме того, это вариант приведён в книге по санэнсэй. Правда, там камень Δ стоит не так как здесь, но комментарий будет достаточно полезен. Тем не менее подобная форма чёрных наиболее благоприятна и в первые же ходы впадают элементы схватки.

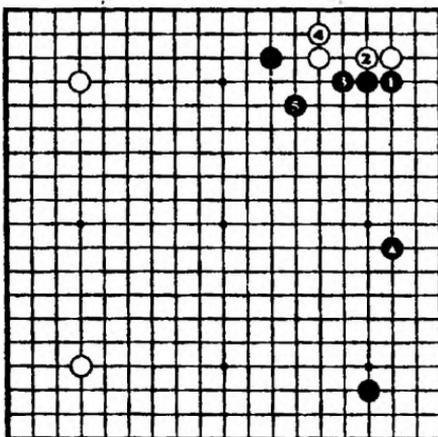


Диаграмма 7.

Во многих партиях в последнее время играют сагари 1 (вместо 6.4 на Д.6). Раньше этот ход практически не встречался. Ходы ч.2, 4 известны давно и успешно применяются в этой форме. И хотя пытаются найти другое сочетание камней, но ничего нового пока нет.

Здесь у чёрных есть изъян - сусо «А». Думаю, не стоит говорить, что белые могут легко вторгнуться. Чёрных это может не устроить, поэтому вместо ч.4 посмотрим другой ход.

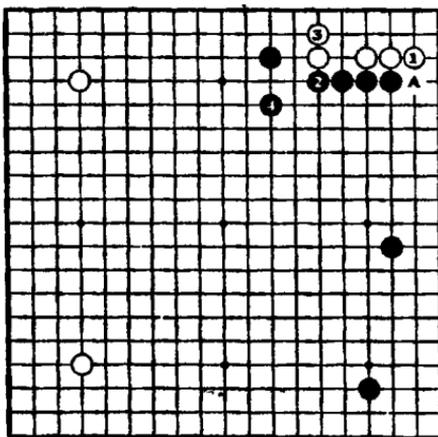


Диаграмма 8.

Чёрные играют осе 1. Главная цель этого хода, конечно же, ликвидация вторжения в мою. Но у чёрных появляется другой недостаток - хань-даси «А» и чёрные должны принимать бой «В», иначе белые свободно выходят из угла с хорошими шансами на дополнительную территорию сверху. Конечно, белые могут подождать с этим ходом и выбрать более выгодный пункт. Тем более их сейчас много. Однако упустить такой ход было бы ужасно! Итак, о ч.1 можно сказать, что он провоцирует обострение ситуации и характер у чёрных упрямый.

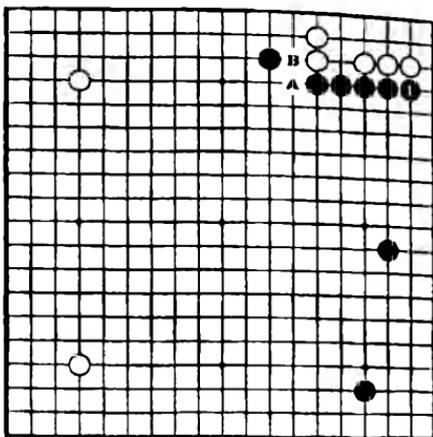


Диаграмма 9.

Чёрные решили поставить наверху вот такую форму. Теперь нужно поискать *Кэси* *ли Чесисе* *Моко* *Моко* для поиска пункта кэси. Наилучшее решение - боси 1. Что можно здесь сказать? Думаю, что при расположении камня Δ в «А» этого не случилось бы. Эти размышления приводят к выводу: прежде чем выбирать вариант дэсэки в правом верхнем углу, посмотрите на положение камня Δ. Эти два компонента крепко связаны между собой.

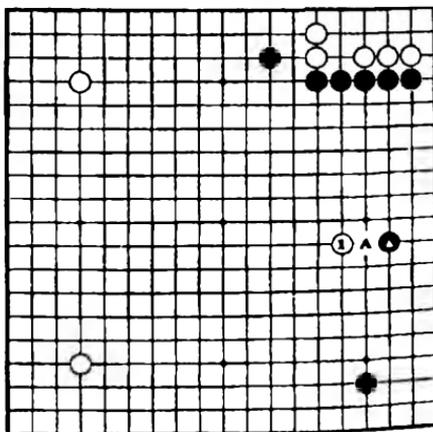


Диаграмма 10.

(Пример из партии: Те - Отакэ). Какари 6.1 и чёрные отвечают хасами 2. Так как у чёрных слева адзуми (стенка), то в этом случае ч.2 - сильный ход и критике не подвергается. Не правда ли? А вариант 3-10 мы только что видели. Далее боси 11 - немедленно! И партия приобретает жёсткий характер с моментальным переходом в тубан. Чёрные должны заниматься охватом кэси.

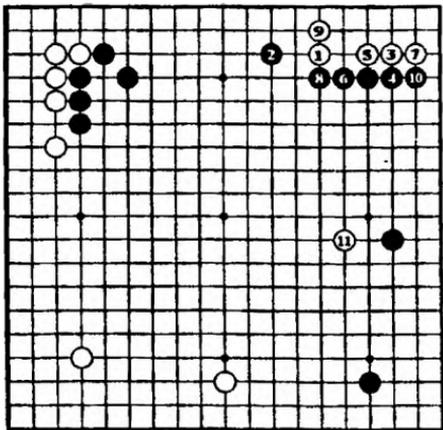
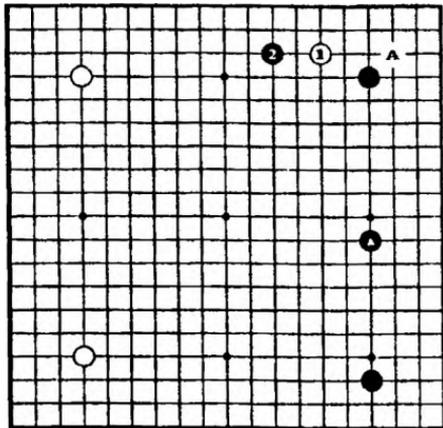


Диаграмма 11.

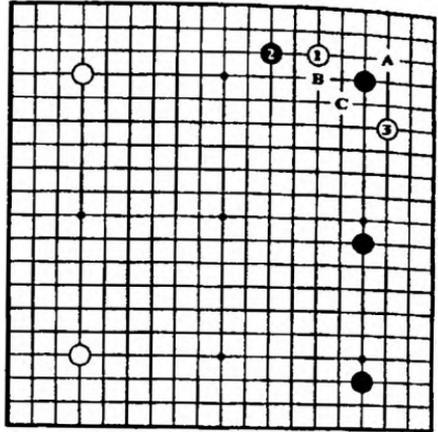
Теперь посмотрим ситуацию при высоком камне Δ с теми же ходами: какари 1 и хасами 2. Здесь уже белым нужно хорошо представлять себе конечную позицию после вторжения в сан-сан «А». Дело в том, что после розыгрыша дзёсэки, как на Д.8 камень Δ будет стоять очень хорошо. Разумеется, для белых ход 1 плохим считать нельзя. Однако план чёрных нужно разрушать.



Здесь ни в коем случае нельзя играть инерционно, без собственных планов и мыслей. Старайтесь наметить план игры себе таким, чтобы он был наиболее интересен прежде всего для вас. Наверное, вы уже испытывали чувство скуки после полученной позиции. Так вот это происходит из-за тупо сделанных ходов.

Диаграмма 12.

После б.1 - ч.2. если не думать, то можно играть в сан-сан «А». Однако белым нужно продемонстрировать живую игру, а не знание дэсэки. Поэтому они играют второе какари 3. Такая позиция не встречается в справочниках по дэсэки, но аналоги существуют, правда, в сильной трансформации. Поэтому, опираясь на идею китайского фусэки и подбирая некоторые формы дэсэки, но больше уповая на собственную изобретательность, можно разыграть очень интересный вариант с ходами ч.«В» или ч.«С». Выбор есть - значит есть о чём подумать.



Здесь на чёрное хасами 1 белые ответили контрхасами 2 и чёрные сыграли косуми 3. Далее. Вместо б.6, если играть в 7, то чёрные, пожалуй, в «А». А если вместо ч.7 сыграть в «В», то б.10 - ч.«С» - б.«D».

Диаграмма 13.

(Пример из партии: Фудзисава - Магари Рэйки). Здесь на чёрное хасами 1 белые ответили контрхасами 2 и чёрные сыграли косуми 3. Далее. Вместо б.6, если играть в 7, то чёрные, пожалуй, в «А». А если вместо ч.7 сыграть в «В», то б.10 - ч.«С» - б.«D».

Здесь же чёрные, играя 7, 9 получают сэнтэ и переносят бой в другое место, первыми играя 11.

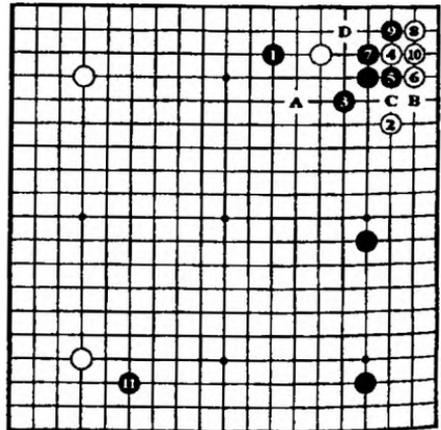


Диаграмма 14.

У чёрных есть и никкентакаба-сами 1, если б.2, то ч.3, 5, строя на правой стороне влияния. И так как у чёрных главная цель - блокировка белых, то для этого нужно выбирать это хасами. Играть хасами в «А» не рекомендуется. А как завершить начатое дзёсэки мы посмотрим на следующей диаграмме.

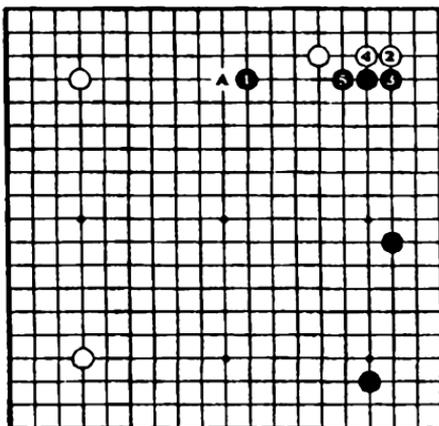


Диаграмма 15.

Итак, 1-16 - таково дзёсэки. Как и раньше нужно принимать во внимание положение камня Д. Как видите/ позиция этого камня в «А» была бы лучше. В данной же ситуации, думаю, для белых сейчас довольно важно отыграть боси «В». Запомните эту позицию, чтобы в будущем сравнить её с ситуацией при санрэнсэй. Там, конечно, всё будет по другому.

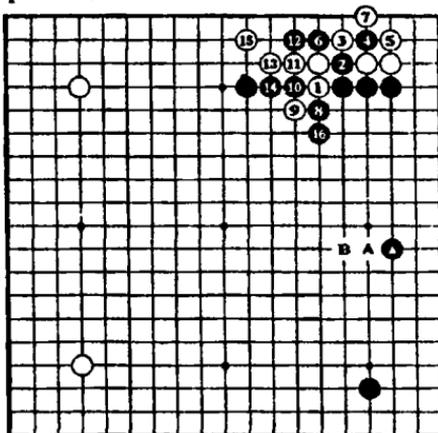


Диаграмма 16.

Против ч.1 стоит рассмотреть тоби б.2. Конечно, после ч.3 - б.6 объяснения довольно просты: белые получают базу и обеспечивают её выход, т.е. избегают блокировки. Однако далее у обеих игроков появляется проблема с пунктом «А». Дело в том, что чёрные могут опять идти на построение мойо в «А» - сильный ход. Проанализируйте на досуге этот путь.

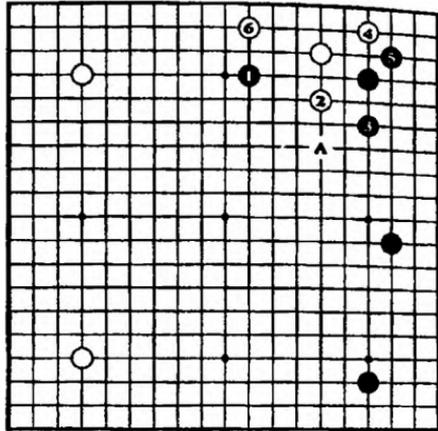


Диаграмма 17.

(Пример из партии: Фудзисава - Сугиути). Так как у чёрных высокая китайская форма они играют хасами 1: б.6 - тоже ловко., По дзёсэки нужно играть в 11, тогда ханэ б.12 - выходя из угла. Если же чёрные, вместо 13, осает 14, то б.13, а на ч.«А» - б.«В» и у чёрных проблемы. На б.14 же чёрные забирают камни 15 и получают сильную позицию наверху, но выпускают белых из угла, что равноценно.

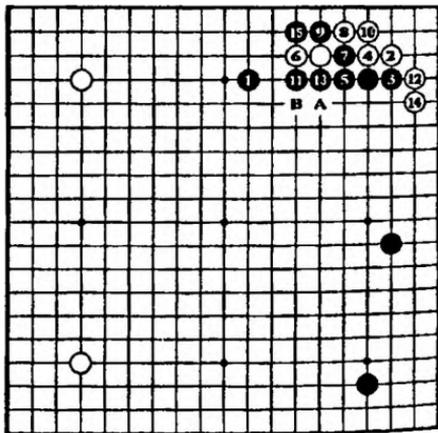


Диаграмма 18.

Против белого какари у чёрных есть кэйма 1, открыто говорящий о намерении построить мойо. В последнее время это довольно часто употребляемо. Этот ход одним из первых применял Кадзивара. Если 6.2, то чёрные могут продолжить 3. Правда, такая форма может вселить некоторое чувство неуверенности, но это уже зависит от личных качеств игрока.

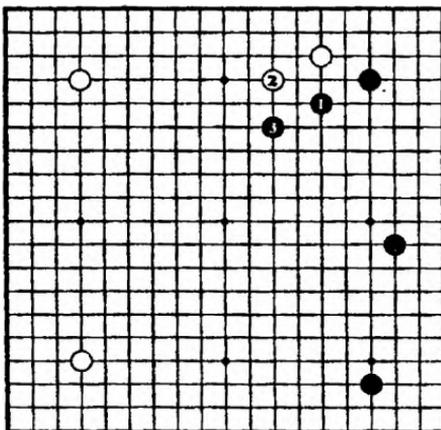


Диаграмма 19.

На кэйма 1 белые могут сыграть и проче - сан-сан 2. Чёрные осеа 3, т.к. не придавать серьёзного значения с своим перспективам на мойо справа было бы верхом беспечности. После 6.4 можно смело играть тэнуки. Не стоит играть в «А», т.к. белые, естественно, в «В» и у чёрных юрумн-ката, т.е. камень 1 стал слабым ходом, а ход в «А» пользы принёс на маковину.

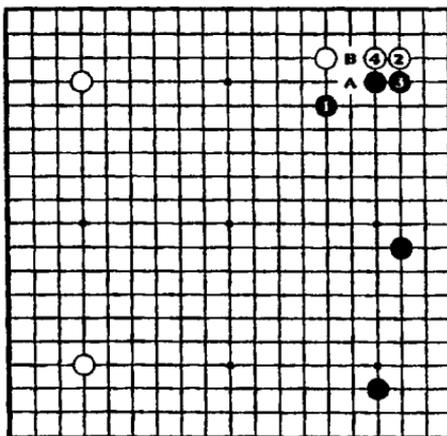


Диаграмма 20.

У чёрных есть и другое осе 1 и после 11 хода угол полностью перешёл к белым. За это чёрные получили внушительную стенку, но камень Δ стоит неудачно. Он как бы остановился на пол дороги. Это не большой огрех, но среди профи есть общее мнение, что белых этот вариант удовлетворил бы больше других, т.к. он достаточно прибылен.

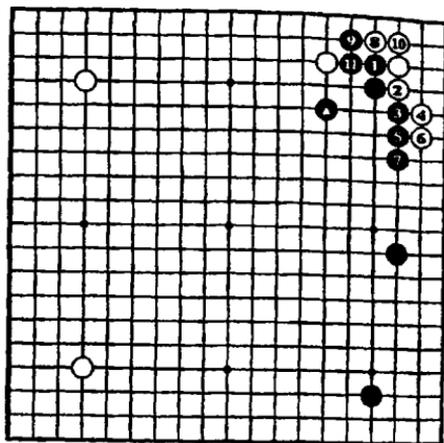


Диаграмма 21.

Вместо ч.5 на Д.20 есть ниданбан 1. Но это неудачное решение в данной позиции; 6.4, 6 - сильный удар и после 5, 7 - фурикавари, белые получили поннуки. Правда, чёрные могут атаковать его (если случится оказия), для этого лучше всего играть в «А».

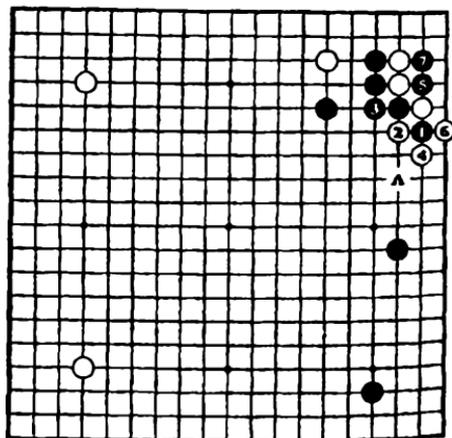


Диаграмма 22.

(Пример из партии: Кадзивара - Фудзисава). На ч.2 - кэйма 6.3 и здесь чёрные сразу играют какари 4, но после ч.8 белые в сан-сан 9. Вместо 6.13 белые могут играть «А», но чёрные смело в «В». А после 6.15, видимо, получится наилучший результат для обоих. Но ход чёрных и они захватывают о-ба 16.

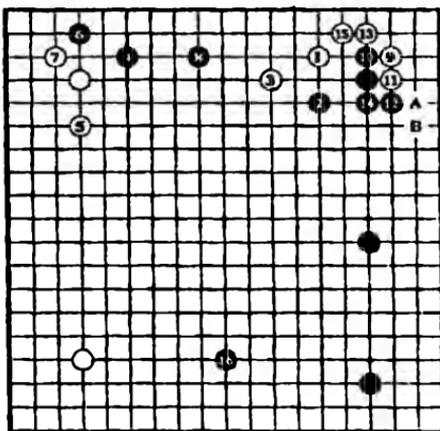
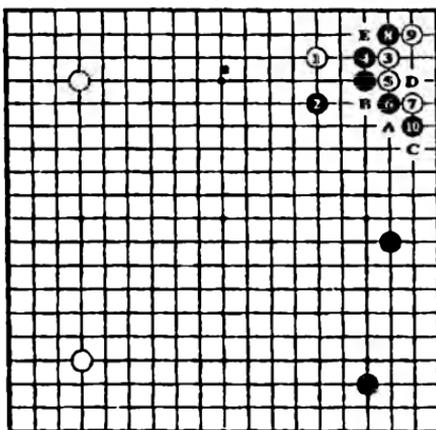


Диаграмма 23.

(Пример из партии: Кадзивара - Исиды). На 6.3 - осае с другой стороны ч.4. После ч.6 - 6.7 единственное. Однако чёрные приготовили ханэ 8 - очень жёстко. И после ч.10, если 6.«А», то ч.«В», а на 6.«С» - ч.«Д» с двойным понуки, что вполне устраивает чёрных, но может не понравиться белым. Тогда у них вместо «А» есть ход в «Е», но здесь образуется сложности.



Фигура 2. Какари справа.

Здесь чёрные уже заняли позицию наверху и белым нужно заниматься гашением образовавшегося мёя. Для этого есть какари 1, что вполне естественно. Но что дальше?..

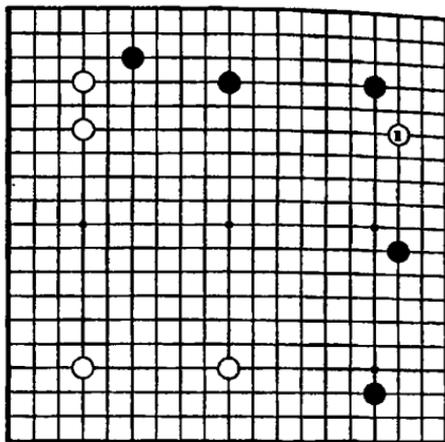


Диаграмма 1.

Давайте посмотрим на белое какари без чёрного развития наверху. Вы помните, что в этой ситуации на главную роль в борьбе за преимущество выступает камень Δ , который не даёт белым развернуться в полную силу. Поэтому в такой позиции профи вообще не играют какари здесь. Да это и не разумно, когда есть какари с другой стороны - «А». Помните об этом, т.к. это ключевой момент.

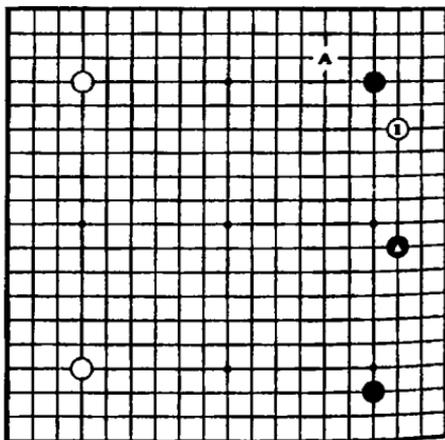


Диаграмма 2.

Правое верхнее место игнорируется белыми и они играют, например, о-ба 1. Чёрные захватывают 2 и получают хорошую форму на пол доски. Посмотрите на другой ход чёрных - «А». Это уже неточность, так как место справа более выгодно, а наверху делается необоснованное укрепление. Конечно же, справа укрепляться важнее, как и не допускать туда белых. В этой позиции белым очень трудно найти пункт кэси.

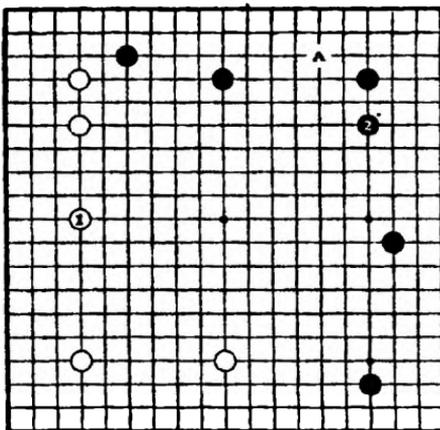


Диаграмма 3.

(Пример из партии: Като - Такэмия). В левом верхнем углу сямари 6.6 поэтому хираки ч.7, как второй пункт миян в хираки. На ч.11 - цумэ 6.12 - этот ход никак нельзя упускать. А тем временем ч.13 - категоричное построение. Получив в углу два камня 4, 6 приходится расплачиваться и отдавать ч.13 - ничего не поделаешь.

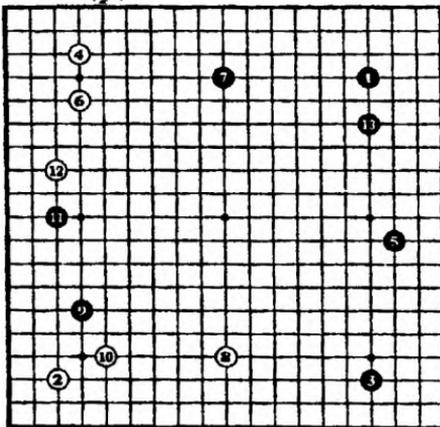
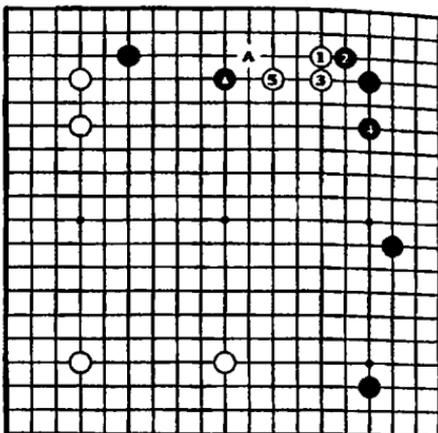


Диаграмма 4.

Но вернёмся к проблеме гашения правого верхнего моты. Какари 6.1 в этой обстановке - совершенно не разумно. Здесь надо учитывать камень хираки Δ, но если сыграно так, то 2, 4 - лучший ответ. Про защиту 6.5 можно сказать, что она не спасает белых, так как этот ход слишком узок. После косуми «А» белым ничего не остаётся как бежать, а базы-то совсем нет.



Запомните несложное правило: «если у какари нет хираки, то нет и самого какари», то есть не делайте какари зря.

Диаграмма 5.

Итак, мы выяснили, что здесь лучше играть какари справа 1. Как чёрным отвечать? Прежде всего чёрные должны понять, что в их крылья забралось что-то неприятное, поэтому быть добренькими или медлительными нельзя. Здесь необходим максимум сноровки, реакции и, если хотите, жестокости. Для этого нужно играть в «А», но можно и в «В». В обоих случаях ваша цель начи-

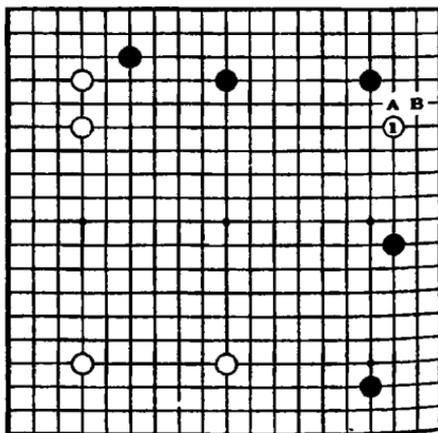


Диаграмма 6.

Вы наверное помните, как белые благодарили чёрных за доброту (тоби ч.1)? Белые сразу же субари 2 и хираки 4. Так мог сыграть только начинающий, усвоивший только принципы ваццты. Никогда в китайском фусэки не играйте мягко при вторжении в ваше мойо. Это принципиально.

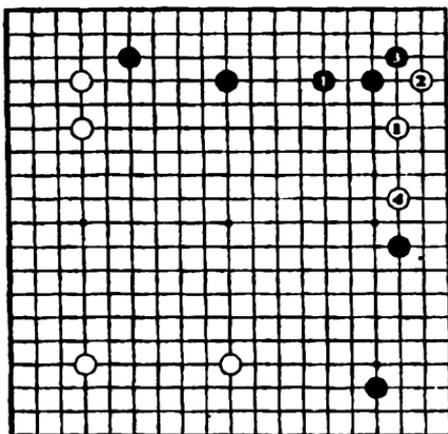


Диаграмма 7.

Лучшее средство - косуми-цу-кэ ч.1 и только на б.2 хорошо играть 3. Которое, кстати, продолжает начатую атаку. Белые вынуждены играть узко, но тоби ч.5 - справа и внизу появляется новое мойо, ноу белым не до него. Они должны уносить ноги 6. Далее ч.7, но этим ходом варианты не ограничиваются.

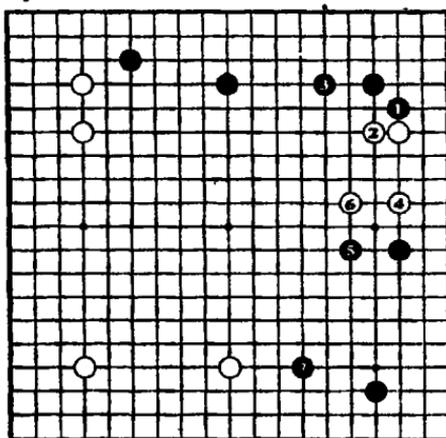


Диаграмма 8.

Итак, сыграв какари с правой стороны, белые получили четыре камня. Эти камни слабы и усилить их не просто. Войти в сан-сан в этой ситуации - расточительно; чёрные моментально отрезают этот камень. Конечно, есть способ выжить в углу ~~для этого~~ ~~нужно сыграть подвохи~~ «А». Но тогда чёрные получают стенку и на атаке четырёх камней чёрные надолго, а главное уже в фусэки, захватят инициативу. И только спящий может упустить такую возможность для атаки.

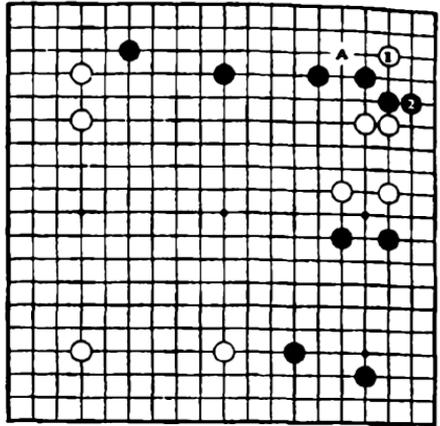


Диаграмма 9.

(Пример из партии: Такэмия - Саката). Как видите единственный путь для белых это играть до 7. Чёрные 8 ходом расширяют сферу влияния вправо. Для китайского фусэки играть в «А» или рядом с этим пунктом вместо 8 является грубым пренебрежением фусэки. Не делайте этой ошибки; 6,9 - решительно. Как вы уже понимаете этот камень будет строить сабаки. Для начала партии это можно охарактеризовать как желание побыстрее выяснить отношения.

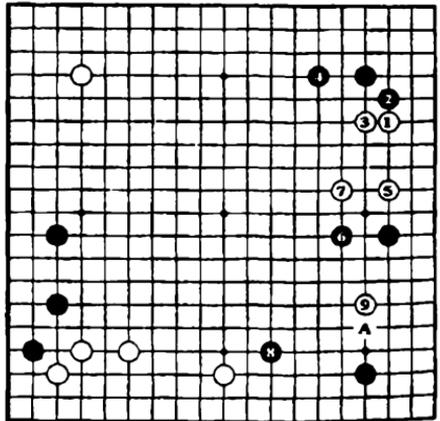


Диаграмма 10.

А теперь этот же вариант в высоком китайском фусэки. И не нужно думать, что белые здесь стоят лучше. Главное для чёрных - это постоянно нагнетать угрозу получения большой сферы влияния. И ни в коем случае не думайте, что белым здесь веселее. Они и в этой ситуации находятся по жёсткой атакой.

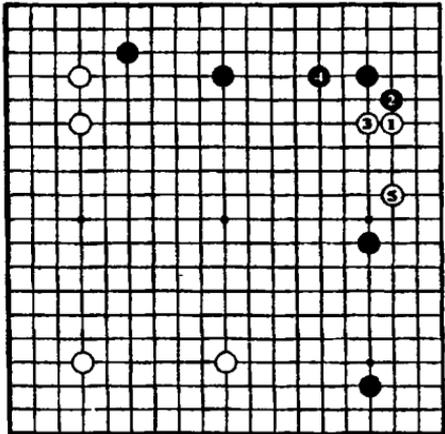


Диаграмма 11.

Ход ч.1 на расширение мойо считается неумелым, т.к. сложившуюся ситуацию справа нельзя оставлять как есть. Субэри 6.2 - очень хороший отпор замыслам чёрных. Да и для белой формы все проблемы, практически, решены. Но обиднее другое - это то, что не успели чёрные построить дом, как он стал рушиться. Итак, пока у белых есть субэри 2 не стоит и думать об успешном построении мойо.

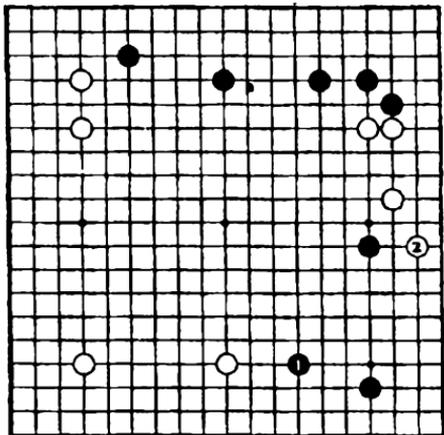


Диаграмма 12.

Как же пресечь это субэри?
 Для этого есть косуми-цукэ
 ч.1; б.2 - без комментариев и
 теперь тоби ч.3 на расширение
 мойо. Чёрные блокировали су-
 бэри, но обратите внимание,
 что после обмена: 1 - 2 белая
 форма значительно прочнее и
 ч.3 не создаёт больших хлоп-
 пот. Выходит, за чёрных нуж-
 но искать что-то другое?

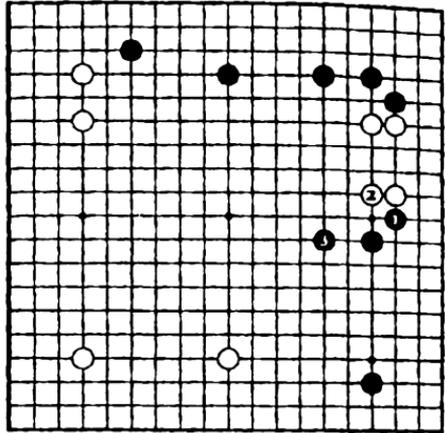


Диаграмма 13.

Кэйма ч.1 представляет боль-
 ший интерес, чем косуми; б.2
 - тоже выгодно, но ч.3. Они
 теперь имеют на это право,
 т.к. закрыли субэри «А». Те-
 перь зона работает более про-
 изводительно. Не отвечать же
 2 белым опасно, т.к. три кам-
 ня становятся настолько сла-
 бы, что говорить о тэнуки не
 приходится.

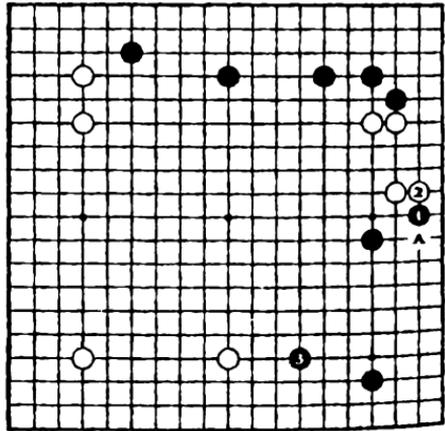


Диаграмма 14.

Белые могут получить дополнительные очки после 1, 3, но у чёрных нет основания для беспокойства, а тем более для слёз по поводу потерянного камня. Так что же прыгать от радости?! Ну, не прыгать, конечно, но радушно приветствовать. После ч.6 у чёрных территория полностью сформировалась, а это приличный денежный запас, с которым можно гордо пройтись по базару и поискать хороший товар. Тем более за этот доход краснеть не надо - честно заработан. Пословица: «акусэмминицукадзу» (худо нажитое впрок не идёт) к вам здесь не относится.

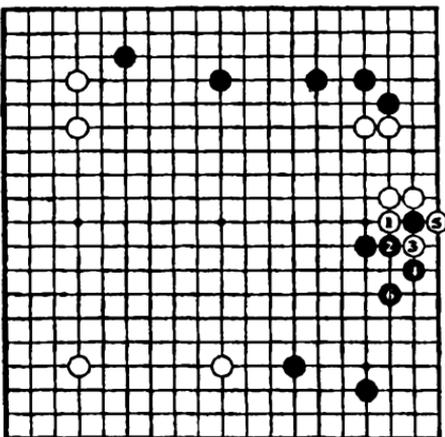


Диаграмма 15.

Итак, камень Δ перекрыл сугбэри, однако белые всё-таки играют 1. Это их право и, в принципе, тоже правильно. Но и здесь чёрные находят достойный ответ 2 цукэ-даси и теперь, после б.«А» - ч.«В» вы узнаете предыдущую форму.

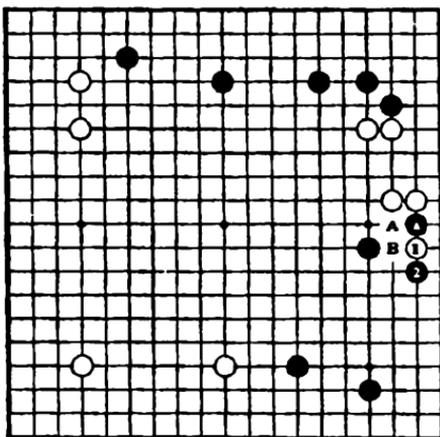
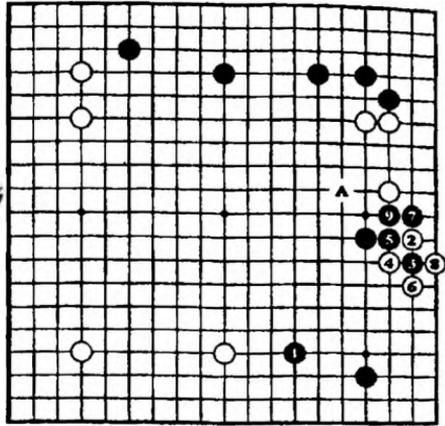


Диаграмма 16.

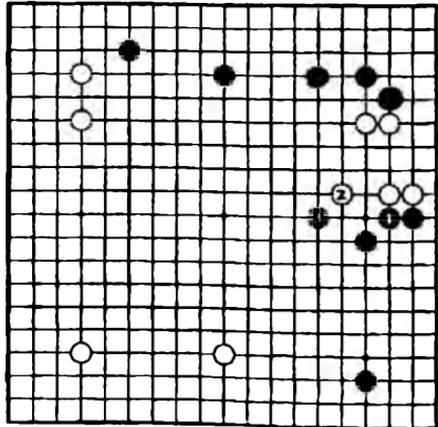
Стоит всё-таки рассмотреть вариант, когда чёрные не останавливают субэри, а сразу ставят 1. Некоторым кажется, что они легко остановят это субэри, но это довольно опасное занятие. После ферсированного 5-9 отметьте, что три белых камня не взяты, тем более сейчас их ход и хорошо сыграть в «А», после чего об атаке на эту форму не стоит и говорить. Но это не всё. После 8 хода



белые получили, а точнее им отдали чёрные, поннуки - очень боевая форма, тем более в таком хорошем чёрном мешке - это как тлеющая говёшка и, не дай Бог, подует на неё ветер.

Диаграмма 17.

Чёрные могут продолжить начатую атаку - 1 - одновременно укрепляя зону внизу, если 6.2, то ч.3 - важный ход. Что здесь можно отметить? Ходы ч.1, 3 довольно поспешные. Для них еще не пришло время. Чёрный угол с комоку ещё не сформирован. Получилась красивая трость с инкрустированной рукояткой, но без хорошего резинового наконечника - для музея красиво, но для повседневного употребления не практично. Вот пример довольно редкий по красоте...



Вот пример довольно редкий по красоте...

Диаграмма 18.

(Пример из партии: Като - Рин). Обмен: 6 - 7 - удовлетворительный для обеих сторон. Но вот чёрные расширяют зону внизу и белые решают усилиться 9. Чёрные принимают этот вариант и играют 10, но после логичного 11 чёрные совершенно неожиданно начинают атаку 12. В итоге образовалась очень активная сфера влияния чёрных с позолоченным комоку.

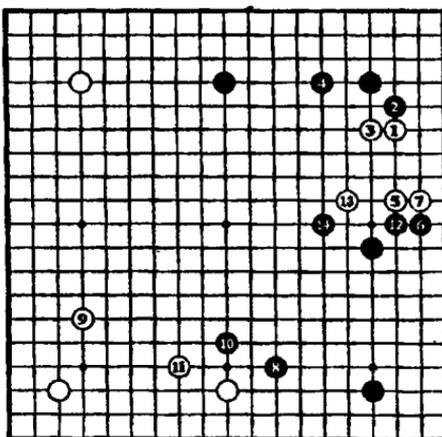


Диаграмма 19.

(Пример из партии: Като - Такэмия). На ч.6 белые играют тэнуки 7, чтобы не опоздать. Тогда боси ч.8 - очень жёсткий удар, после которого у белых начинает звенеть в ушах, а с таким шумом трудно найти сориентированное бегство. Белых качает и они вынуждены уйти в глухую защиту - осе 9 и побыстрее выжить. Но после ч.18 у чёрных образовалась мощная стенка.

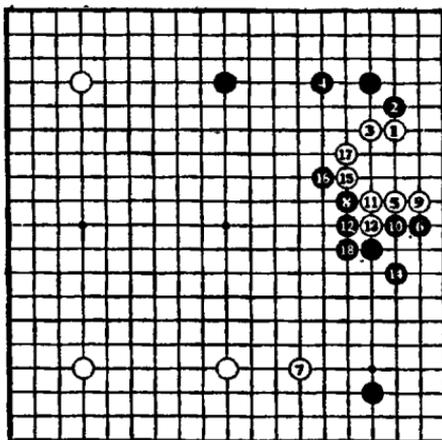
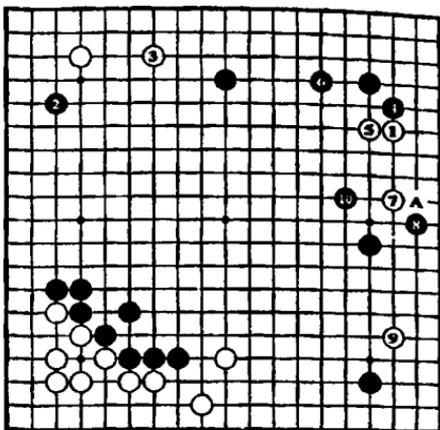


Диаграмма 20.

Не будем обсуждать вариант розыгрыша слева внизу, лишь обратим внимание на устрашающий вид чёрной стенки. Белые 1, разумеется какари. Чёрные хладнокровно 2: 6.3 нельзя игнорировать. А далее знакомые для вас ходы 4-8. Но вот за 6.9 я бы поставил... не двойку, а вопросительный знак - лучше осе «А», а затем цепляться за пункт 10. Простая игра, не правда ли?



После 6.9 - ч.10 - знакомый удар по голове. Помните звон в ушах? А теперь представьте вариант на Д.19 с второй стенкой слева внизу. Камень 9 выглядит как песчинка среди валунов.

Диаграмма 21.

(Пример из партии: Като - Такэмия). Здесь белые выбирают высокую постановку формы ходом 5 - это довольно новый способ выкрутиться. Что же делать чёрным? Ничего. Камень Δ уже атакует белых поэтому можно смело играть в другом месте. Чтобы стабилизироваться белым нужно играть активно, а пока они находятся в подвешенном состоянии, ну и пусть так повисят, а чёрные организуют новую атаку, хотя бы какари 6.

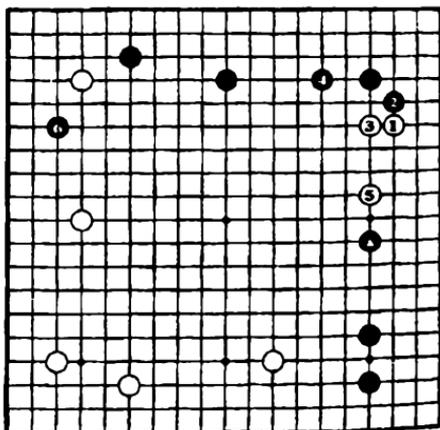
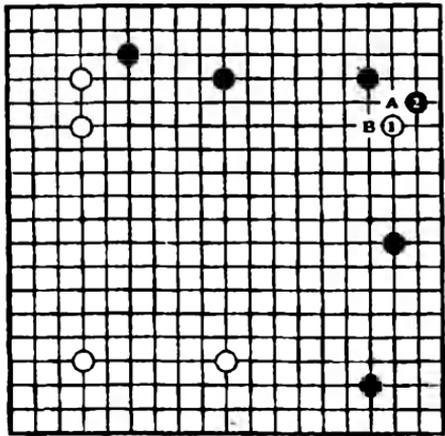


Диаграмма 22.

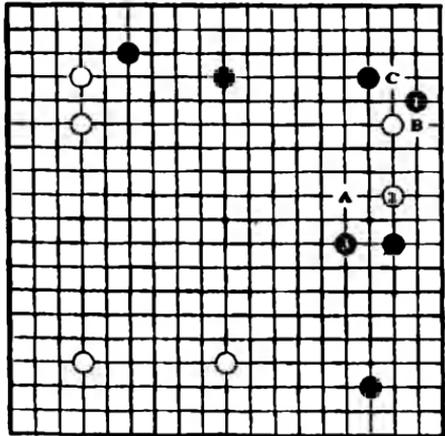
На какари 6.1 - кэйма ч.2 с получением сусо. Этот ход наиболее часто употребим в последнее время. Главное отличие от косуми-цукэ «А» состоит в том, что отвечая «В» белые сразу усиливаются. А в этой ситуации чёрные как бы тянут белых за рукав вниз и вынуждают на низкую игру. Это естественно, т.к. чёрные сами расположились на второй линии.



Иногда белые рискуют и играют тэнуки, не идя на различные провокации. Давайте немного рассмотрим случай, когда белые не реагируют на ч.2. Это довольно важно, т.к. тесно связано с китайским фусэки.

Диаграмма 23.

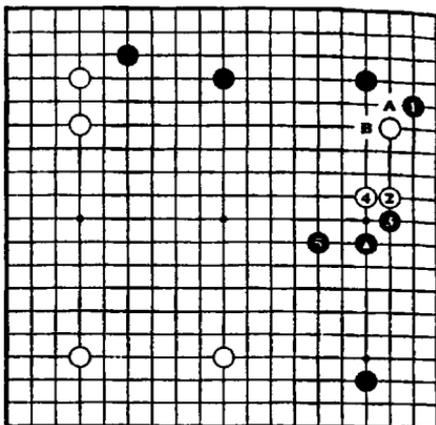
Белые должны выбрать более простое решение, например, хираки 2 - естественный ответ; ч.3 - существенно и логично. Далее белым разумнее выскокить из зажима в «А» пока эта возможность сохранилась. Сейчас играть осае «В» совершенно нелогично, хотя и даёт небольшие очки. Но, кроме того, у белых есть в запасе пункт «С», который даёт побочные способы борьбы. И сочетание этих пунктов: «В» и «С» уже чёрным осложняет выбор плана сопротивления. Т.е. ход в «В» лучше оставить в запасе.



Сейчас играть осае «В» совершенно нелогично, хотя и даёт небольшие очки. Но, кроме того, у белых есть в запасе пункт «С», который даёт побочные способы борьбы. И сочетание этих пунктов: «В» и «С» уже чёрным осложняет выбор плана сопротивления. Т.е. ход в «В» лучше оставить в запасе.

Диаграмма 24

Давайте рассмотрим ситуацию сусо с высоким камнем Δ . Обычно в этой позиции чёрные играют косуми-дукэ 3, а затем тоби 5. что, наверное, логично для построения зоны внизу. Однако представьте форму с косуми чёрных в «А» и белого ноби «В». Неужели вы тоже сыграете 1 и 3? Вы уже видели лучшее продолжение за чёрных в этой ситуации. Сама логика хода 1 заставляет



белых стронть сабаки и вынуждает побег. Это главная идея. Правда, в реальных партиях можно встретить всё что угодно. Так тоже играют и иногда весьма успешно.

Диаграмма 25.

Чёрные 1 и с другой стороны сусо - весьма сильный удар по базе белых. Но тогда белым вообще нет смысла играть ни в «А» ни в «В». Но после прыжка в центр белые всегда могут провести построение хорошего сабаки, используя «С» с поддержкой «А». И это можно встретить в партиях.

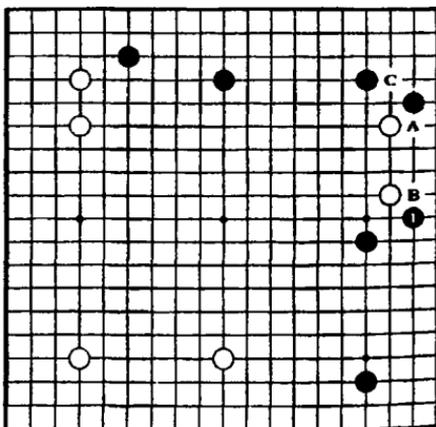
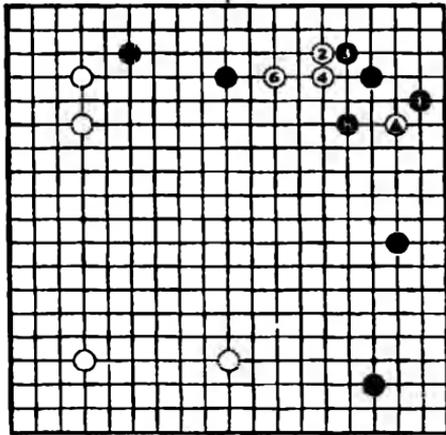


Диаграмма 26.

Против ч.1 белые играют второе какари 2 - это сильный удар, резко меняющий всю игру. Теперь камень белых Δ выглядит одиноко, но совершенно легко, т.к. ничем не обременён. Здесь, конечно, называется характер камня 1, как выбивающего базу, но это, всё-таки, однонаправлено. Косуми-цукэ ч.3, а затем 5 - необходимо гарантированное вылезание; б.б - необходимая и



естественная защита. В итоге камень Δ оказался жертвой, но чёрным когда-нибудь придётся сделать ещё один ход, чтобы избавиться от возможных адзи этого камня. И, тем не менее, такая игра представляет интерес для чёрных.

Диаграмма 27.

На б.1 - ч.2 - этот ход назвать сильным никак нельзя, потому что у чёрных нет камня в районе «А», а для белых это наоборот удобно. После ч.2 - смелое какари б.3 и совершенно ясно, что если сейчас чёрные пойдут на защиту угла, то ценность хода 2 резко упадёт. То есть ч.2 является только защитой, но ни в коем случае не атакой. А из-за отсутствия чёрных в «А» камень 3 совершенно свободен. Вот такое дополнение.

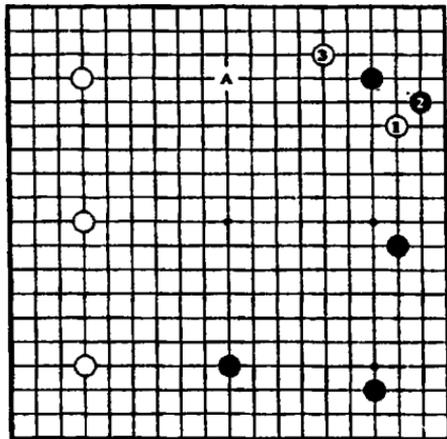


Диаграмма 28.

(Пример из партии: Фудзисава - Такэмия). Н 6.1 - сусо ч.2, а на 6.3 - ч.4, 6. Далее цукв-коси 6.9 с идеей сабаки. И после 6.17 сабаки построено, правда, не очень впечатляюще. Однако разберёмся с сагари ч.12.

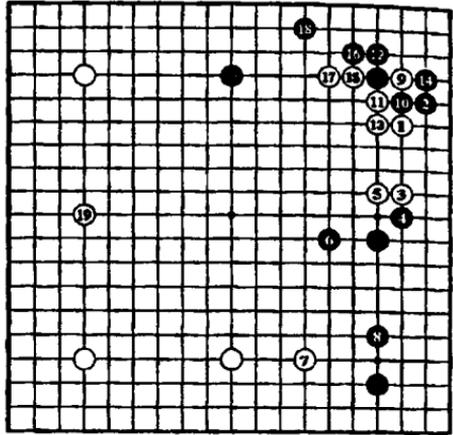


Диаграмма 29.

Пусть вместо этого чёрные сыграют 1, что вроде бы логично. Тогда 6.2, 4 и против ч.5 - осасе 6.6 - ход более энергичный. Если же ситэ в «В» за чёрных, то разрезание будет сильнейшим разрушением сабаки белых.

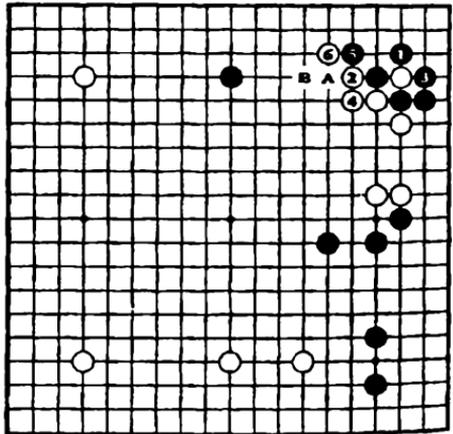


Диаграмма 30.

Вариант 1-4, как видите, тоже употребим; 6.5 - лёгкое убежание в центр, что тоже нормально. Теперь 4.6 - это тоже атака, т.к. перекрыта возможность белых в «А» с последующим сабаки. Последующий вариант довольно жесток, но тем не менее, чёрные получили зону внизу.

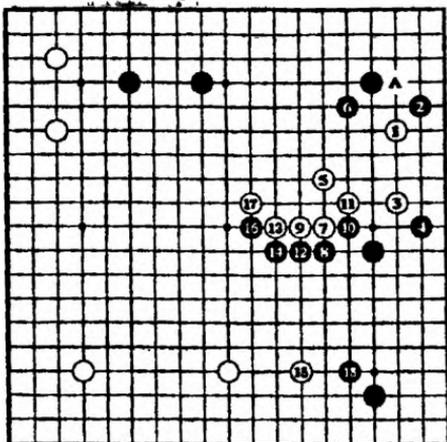


Диаграмма 31.

(Пример из партии: Фудзисава - Охира). После 1 - 2, 6.3 как тонкий штрих к возможной картине, которую будут рисовать чёрные. А далее известное вам 5-8. Ката-цуки 6.9 на камень Δ, организуя контратаку. Теперь обратите внимание на гармоничность белых камней 1 и 3 - легко и красиво. Но особенно 6.1 - как фонарик в южной ночи!

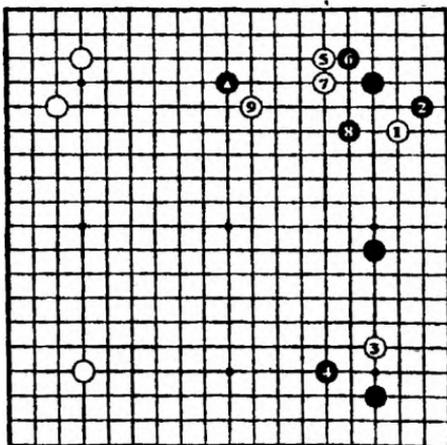


Диаграмма 32.

(Пример из партии: Фудзисава - Кудо). После б.1 - ч.2, б.3 больше смещаясь влево, подальше от чёрного мойо. Чёрные идут на обмен: 4-7 с целью обеспечения камню Δ дополнительных маневров, а затем ч.10 незаметно готовится к главному событию, которое, конечно, будет на верхней стороне.

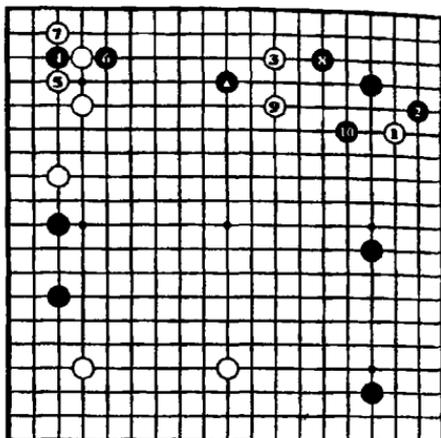
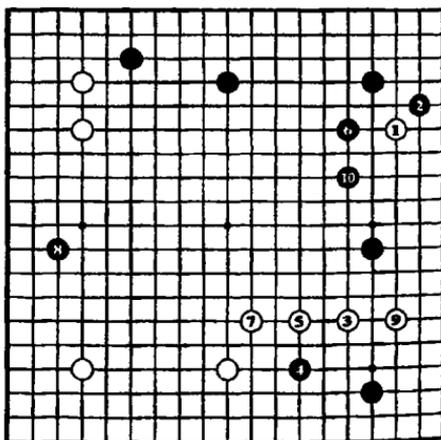


Диаграмма 33.

(Пример из партии: Като - Такэмия). Я уже говорил, что против ч.2 очень редко можно встретить тэнуки, но вот такой случай; б.3-9 - полное переключение на нижнюю сторону и проведение там военных действий. Однако после 10 чёрные всё же строят мойо наверху. Думаю, что такие случаи очень редки.



Глава III Вокруг комоку.

Фигура 1. Такагакари - цукэ-хики.

Для того чтобы погасить чёрное мойо внизу какари б.1 наиболее употребительно. После 2-4, хики б.5 наиболее правильное решение. Эту форму мы возьмём первой и теперь будем вертеться вокруг комоку.

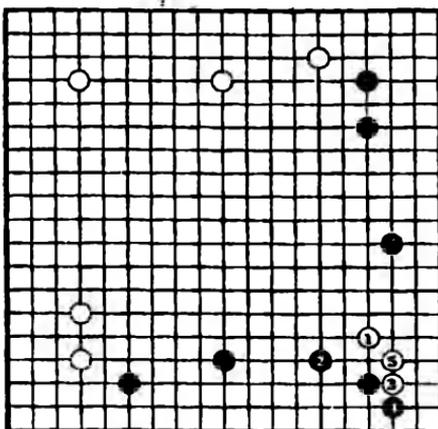


Диаграмма 1.

Как же прийти к показанной форме? Очень реальный путь показан на этой диаграмме. Можно вместо 1 сыграть 3, но и вместо 4 - сразу 6. Правда, имея нирэнсэй белым не стоит так играть. Дело в том что хираки чёрных внизу более эффективно, нежели белых наверху. Всего один ход в «А» мощно укрепит эту зону. Короче говоря белым не стоит испытывать судьбу в проблемах гашения мойо. Ведь белые могут и опадать с кэси.

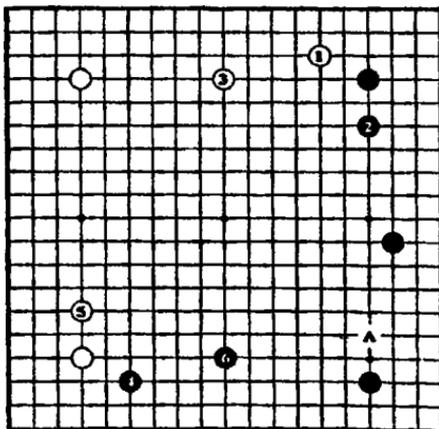


Диаграмма 4.

После 6.1 - 4.2 что будет? Попробуем играть по даёсэки. После 4.6 чёрный камень Δ так сильно стоит, что напрашивается на аплодисменты. Правда, лучше бы освистать белых. Посмотрите какую тяжесть они взвалили на свои плечи! Я надеюсь, что вы никогда не будете ставить тяжёлые формы, тем более без возможного оптимального развития.

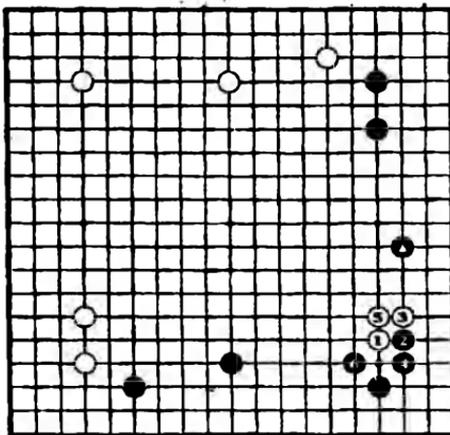


Диаграмма 5.

На 4.1 - 6.2 - это ещё не плохо, но следующий ход в «А» создаёт тяжесть. Но у белых есть отличное решение - 6.4 - лёгкое развитие. Этот ход может показаться беспечным, но что вы скажете о следующем ходе белых в «В»? После него у белых довольно весёлая форма, не правда ли? Стоит обратить ваше внимание ещё на один вариант: вместо 6.2 в «С», создавая форму надарэ. Однако после 4.3 - 6.«D» чёрные играют ханэ «А» и я бы не сказал, что белым это понравится.

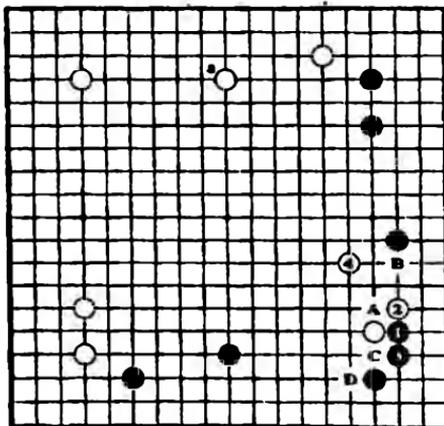


Диаграмма 6.

На 6.1 - 4.2 - нормальное решение. Для успешного развития фусэки и стабилизации формы внизу это лучшее и критике не подвергалось никем. Если теперь усилить камень 1, то это делается просто - цукэ-хики 3, 5; 4.6 - единственное. Не надо бояться, что белые могут забраться в «А», у них сейчас совершенно другие проблемы. Далее, 6.7 хоть и узко, но наиболее выгодное сопротивление с малюсеньким, но глазом.

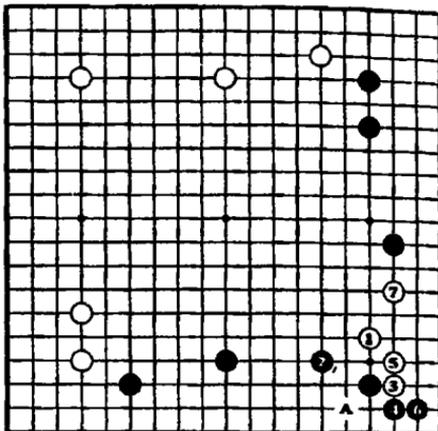


Диаграмма 7.

Тоби 4.1 значительный ход, который делает много чего полезного, правда, есть ход в «А», отбирающий свободу дыхания у белых, но посмотрите на всю правую сторону. Как видите, чёрные успешно расширили мою, как наверху, так и внизу, а белые зажаты; 6.2 - необходимо бежать. И всё-таки мою оставляет впечатление. Очень богато.

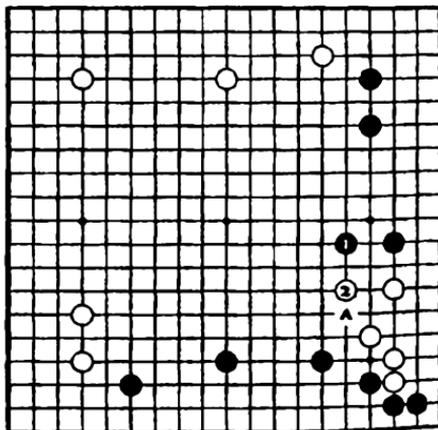


Диаграмма 10.

Теперь рассмотрим ситуацию с высоким камнем Δ . Скорее всего игра будет такой же - 1-7, но вот здесь чёрные просто обязаны играть 8, расширяя свои владения. Тэнуки здесь играть плохо, т.к. сыграв субэри «А» белые обезопасят себя и войдут в чёрную зону. Итак, для высокого китайского фусэки пункт 8 - ключевой.

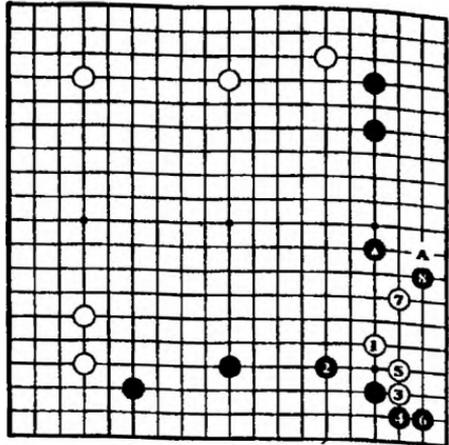
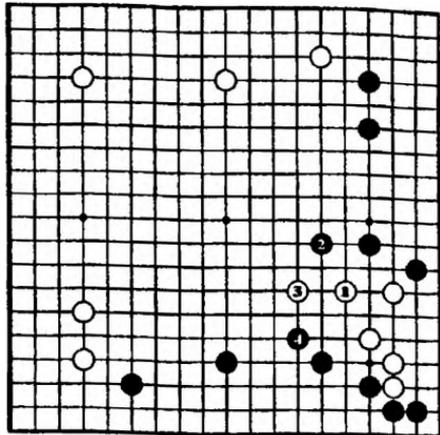


Диаграмма 11.

Смотрим дальше. Тоби 6.1 - тоби ч.2 - тоби 6.3. Теперь для чёрных настал момент внимательного обращения со своей формой, ч.4 - важная защита. Но для белых вариант не закончен, т.к. этот ход чёрных подразумевает и атаку. Итак, чёрные потихоньку укрепляют свои зоны и в душе закрадываются сомнения, а хорош ли это для белых? Конечно, нужно иметь железные нервы, что-



бы выдержать такое начало, но главное - правильно оценить сложившуюся обстановку, а она такова, что говорит о плохой позиции за белых никому из игроков, понимающих эту позицию, не придёт в голову. Знайте, что это обычное построение для китайского фусэки.

Диаграмма 12.

Косуми-дзукэ ч.1 тоже хороший пункт, но только внешне. Белым не составляет труда закрепиться. А после тоби 6.4 форма выглядит уверенно и готова к борьбе. Тем более, что пунктов для атаки вокруг этой сильной формы достаточно. Хотя бы ути-коми «А». Есть и «В» - очень перспективно. Чёрным никак нельзя забывать об этом.

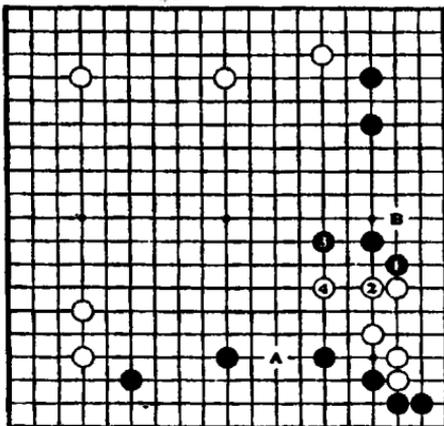


Диаграмма 13.

При высоком камне Δ ход 6.5 выглядит достаточно сбалансированным. Хорошая форма, ощущения нестабильности нет, благодаря отсутствию жёсткой атаки со стороны камня Δ. Если поискать разумное продолжение атаки, то, скорее всего, будет ход в «А», но он выглядит вульгарно. Белые отвечают абсолютно спокойно тем же тоби «В».

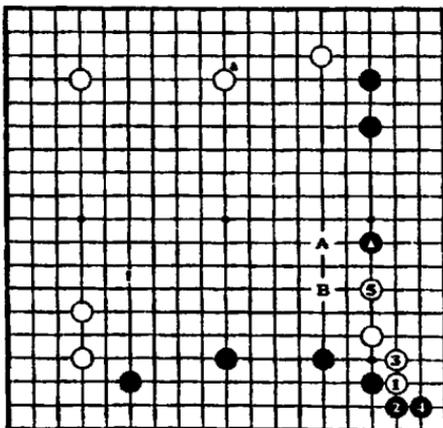


Диаграмма 14.

(Пример из партии: Като - Отакэ). После 6.7 чёрные не теряя ни минуты - 8. После 6.9, 11 белый корабль пустился в плавание. У чёрных слева внизу, после ката-цуки на сан-сан стенка, поэтому после 6.11 позиция приобрела вполне логичное построение - белые против мощной стенки строят сабаки, а чёрные укрепляются.

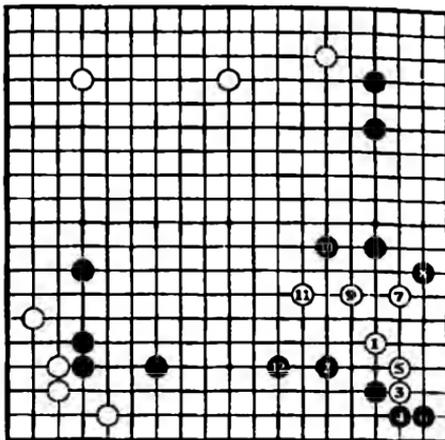


Диаграмма 15.

(Пример из партии: Фудзисава - Отакэ). Опять любимая высокая китайская игра Фудзисавы. После 4.6 белые тоже играют высоко, а на 4.8 - 6.9 не очень хороший ход. Но Отакэ решил добавить элемент защиты в эту форму, скорее для самоуспокоения. Во всяком случае, я привёл рассуждения в любительском духе. С точки зрения профессионала здесь всё намного сложнее.

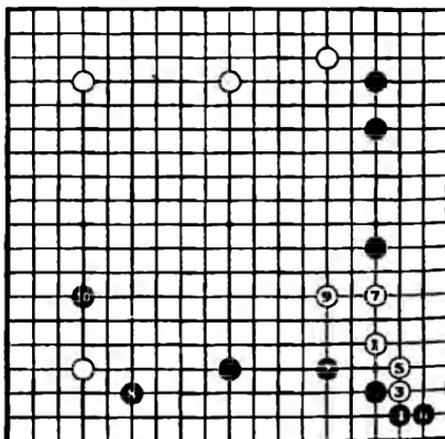


Диаграмма 16.

Можно продолжить развитие какари в другом русле. Давайте откажемся от цукэ-хики с построением сабаки и сыграем б.3. Этот ход тоже связан с углом и имеет цель сыграть в «А» и на ч.«В» продолжить в «С» или «D». Но у чёрных в этом случае появится хорошая возможность укрепить верхнее moyo ходами «Е» или «F». И это естественный путь развития в этом фусэки.

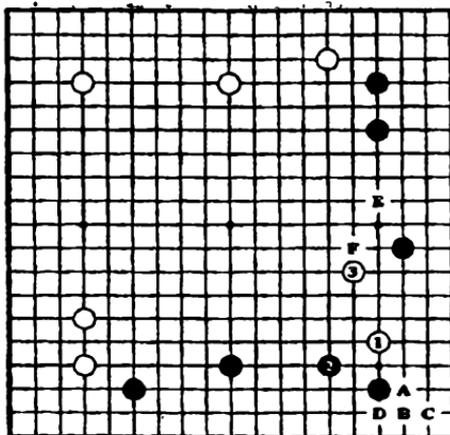


Диаграмма 17.

Здесь разумнее сыграть босн 3, а в запасе иметь цукэ в «А». Конечно, для чёрных было бы верхом успеха разрезание камней 1 и 3, но нет такого приёма, который бы прошёл безболезненно для чёрных. Они не накопили достаточно сил для успешного проведения этого разрезания. В итоге, пользуясь ситуацией, белые избежали осложнений.

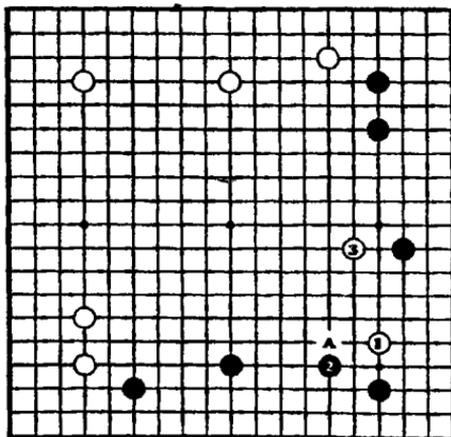


Диаграмма 18.

«На боси играй кэйма» - так гласит пословица. Чёрные 1 - безупречное решение. Если рассматривать этот ход с точки зрения жёсткости, то её белые совершенно не ощущают. И это одно из преимуществ этой формы сабаки. Благодаря этому, белые свободно могут играть в «А», но у вас могут появиться и другие идеи. Вполне возможна игра в «В» с продолжением стронгелства сабаки. Это право у белых есть.

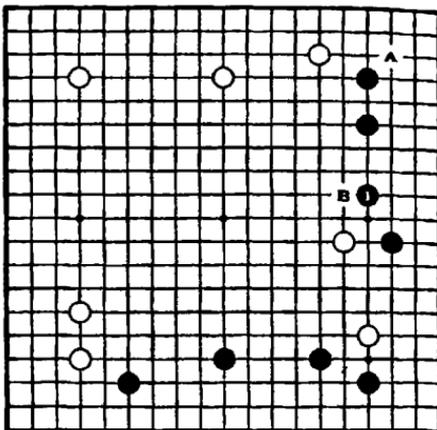


Диаграмма 19.

Против боси чёрные часто играют 1, угрожая разрушить сабаки белых, что, конечно, неприятно для них. Можно сказать, что предстоит большая драка. Давайте изучим этот ход на двух примерах из партии профессионалов. Вы уже знаете, что лучшие учебники по Го - это партии профессионалов плюс самостоятельное углублённое размышление над каждым ходом.

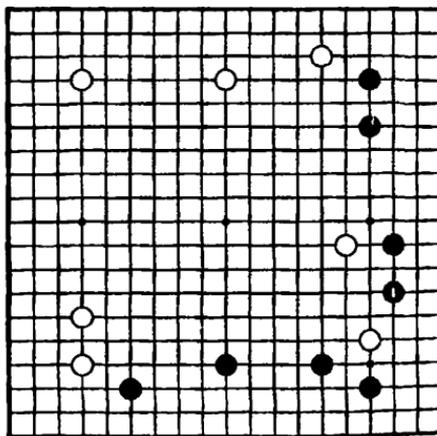


Диаграмма 22.

(Пример из партии: Като - Кобаяси). Другой пример. Ход ч.4 предполагает захват пункта «А». Этот пункт будет хорош и при защите сабаки. Далее 5-9 - живое включение в борьбу без какого-либо выжидания. Если вместо 6.7 сразу играть в 9, то после ч.«В» можно не успеть сделать фуку (раздувание формы) и сопротивление помскнет. Теперь же на ч.«В» белые в «С» и сабаки заработало.

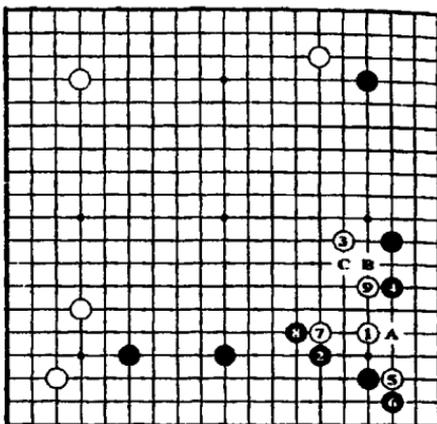


Диаграмма 23.

Продолжим. Ноби ч.1, тогда 6.2, 4 продолжая строить форму. Эти ходы не стоит оставлять противнику, т.к. стоят дорого. А после ч.13 фактически завершён один из вариантов маневра белых на ч.4 (см. Д.22). Чёрные могут быть довольны, что укрепились внизу справа, но и белые, в общем-то, укрепились и взять их форму, практически, невозможно.

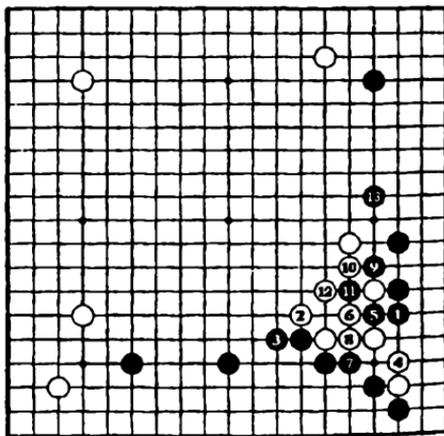


Диаграмма 24.

После какари 6.1 иккен-тоби ч.2 - оригинальное решение, заслуживающее подробного рассмотрения. Где-то семнадцать - восемнадцать лет назад (книга написана в 1974 году), когда китайское фусэки сало популярным, Симамура, 9 дан сделал этот ход и, как оказалось, ход очень интересен. Правда, с камнями Δ сильно деформируется идея этого хода, повтому разберёмся без них.

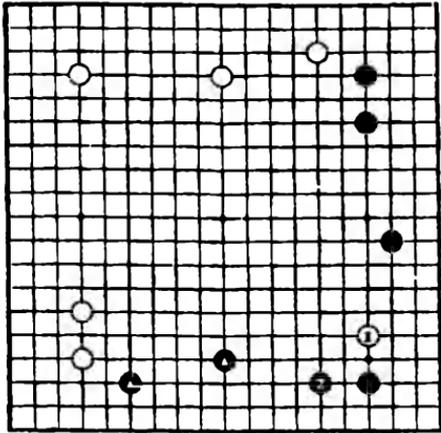


Диаграмма 25.

Белые, в принципе, могут сыграть тэнуки, но нам лучше посмотреть способы сабаки. Пожалуй, 6.1 будет следующим ходом. ~~Ходы ч.5 - 6.2 ч.«А»~~ ~~должно понятны, а вот Хань-даси ч.2~~ - это и есть замысел Симамуры. После 6.3 - ч.4, 6 белые сдавлены. Конечно, после ч.6 белые могли бы играть «В» - ч.«С» - 6.«D», но камень Δ мешает выполнить хираки. Повтому такая игра не годится. Что же делать?

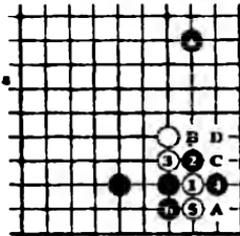


Диаграмма 26.

Кири 6.1 идёт на выживание в углу, но после ч.4 чёрные нацелены на возврат угла - ч.«А» - 6.«В» - ч.«С». Белым, практически не найти контригры в этом месте. Повтому 1 ход лучше вложить в другое место, а именно, планировать построение сабаки от двух внешних камней, хотя можно и расстроиться от потери угловых очков.

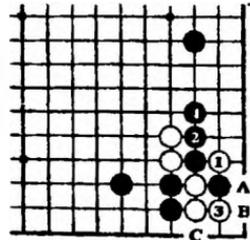
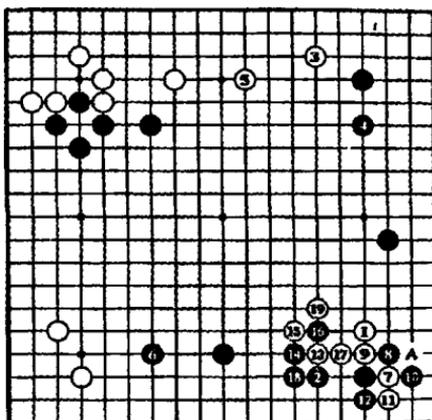


Диаграмма 27.

(Пример из партии: Симамура - Рин). После 6.1 - 4.2 вариант был на некоторое время прерван. А затем последовало 6.7 - 4.8 что мы только что видели к того же Симамуры. Разумеется, белые строят сабаки с внешней стороны 13. Однако ход в «А» белые оставляют в запасе - это их резерв. Конечно, получившаяся форма не обязательна и можно придумать что-нибудь другое.



Фигура 2. Такагакари - цукэ-кири.

После 3-7 игра меняется. В своей основе это совершенно другой план борьбы в углу, но необходимо учитывать, что это средство, в основном, пригодно против высокого «китая». При низком «китае» этот вариант не встречается, за редким исключением.

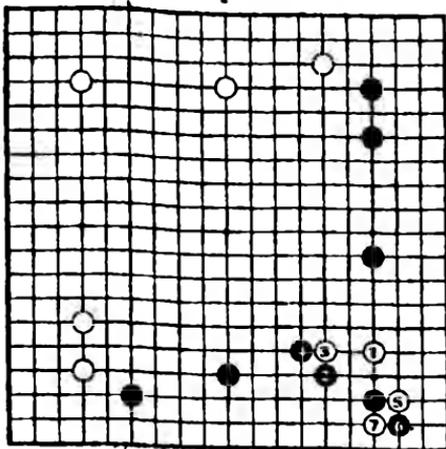
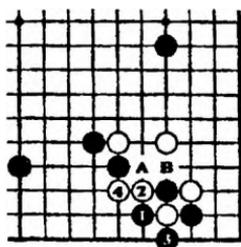


Диаграмма 1.



Показанный вариант великолепен тем, что против ч.б (см. Ф.2) белые, жертвуя 7, получают возможность свободно трансформироваться, проще говоря, у них появился выбор построения формы. Если в первой форме всё идёт по трассе с хорошим покрытием, то здесь для построения сабаки можно съехать на грунтовку и далее всё зависит от мастерства водителя. Итак, против белого цукэ-кири чёрные могут ответить 1 и после кири-коми 2, 4 чёрные в тупике. Если ч.«А», то белые невозмутимо «В».

Диаграмма 2.

Белые могут не включать предварительный обмен: «А» - «В», а играть сразу 1, 3, что в общем-то работает по той же схеме. И, если чёрные играют как 4, то это будет в духе угодливости и преклонения перед белыми; 6, 5, 7, что довольно выгодно, а после 6, 9 форма стабилизирована и готова к борьбе. Но для чёрных более разумно играть, вместо 4, в «С» и такой ход больно укусит.

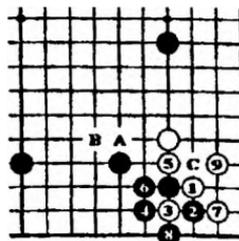
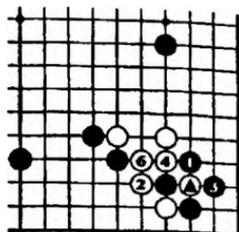


Диаграмма 3.

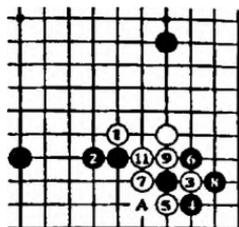
Как это ход выглядел бы на основной диаграмма (Ф.2) То есть с ходами 6.3 - ч.4? Давайте посмотрим. На ч.1 - 6.2 немедленно! И после 6.6 у чёрных образовался цветок с крепким бутонем, но не слишком ли он дорого стоит? Нижняя сторона, практически, не имеет перспектив.



5 → 4

Диаграмма 4.

Что будет, если удлиниться 2? У белых имеется тот же вариант и, в какой-то мере, даже лучше, т.к. имеется более открытый выход в море. А если в этой форме (6.1 - ч.2) чёрные вместо 6 играют «А», то их это также удовлетворит, как на Д.2. помните стабилизацию белых? А теперь прибавьте свободный выход в центр.



10 → 3

Диаграмма 5.

И ещё. При отсутствии 6.«А» - ч.«В» посмотрим игру чёрных после 6.1, 3. Как уже говорилось, для чёрных правильным решением будет 4. И, если белые будут играть по инерции 5, 7. То после ч.8 у белых нет условий для продолжения борьбы. Ужасное упущение. Поэтому помните, что обмен: 6.«А» - ч.«В» довольно важен, т.к. создаёт хорошие возможности белым. Однако стоит посмотреть и кое-что другое.

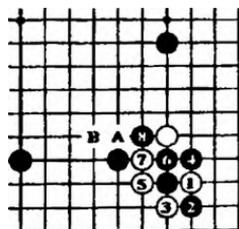


Диаграмма 6.

На ч.1 при отсутствии камней в «А» и «В» нельзя ли сыграть 2? Давайте разберём этот вариант. После ч.3 - 6.4 произошло фурикавари. У чёрных образовалась стенка после 5, а у белых угол после 6. Однако такая форма очень выгодна для чёрных, т.к. отлично работает на идею китайского фусаки и заплачено за это совсем немного.

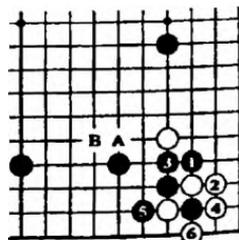
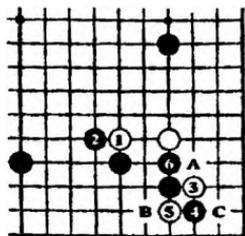


Диаграмма 7.

Итак, у чёрных, после обмена: 1 - 2, а затем цукэ-кири 3, 5 игра в «А» совсем не выгодна, да и в «В» - не сахар. Значит нужно искать что-то другое. Цукэ-атарн ч.6 - очень сильный ход. Против него у белых, конечно, есть ход в «С», но это в конце концов приведёт к только что рассмотренной ситуации, а она не выгодна белым.



Вы помните, что чёрные немедленно играют в «А», но самое прискорбное, что обмен: 1 - 2 для белых оказался пустым, что, естественно, хорошо для чёрных.

Диаграмма 8.

Единственное разумное решение у белых это б.1, но чёрные моментально ноби 2, если вместо ч.2 в 4, то они потеряют хорошие деньги, к тому же игра белых в 2 выгодна для глазной формы. К тому же ч.2 - сэнтэ, заставляя отвечать 3. Ну, а ч.4 уже обязателен и не стоит пренебрегать им. Вот мы и пришли к главной форме этого варианта.

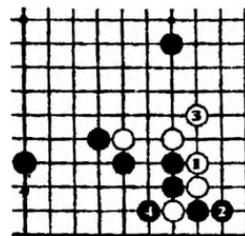
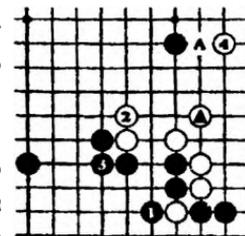


Диаграмма 9.

Что же дальше? На ч.1 белым 2 не стоит упускать и чёрным лучше уважительно на него отреагировать 3. И теперь субэри 4 для создания глазной формы. Не бойтесь этого прыжка. Камень Δ позволяет его сделать - такова его работа. Мучения белых на этом заканчиваются и труд не был бесплодным. Вы ещё помните



условие в самом начале разбора этой формы? Это положение камня Δ чёрных. Такая игра для белых приемлема только при высоком «китае». Если же чёрный камень Δ стоит в «А», то я не скажу категорично, что так играть нельзя, но этот вариант белым невыгоден.

Диаграмма 10.

(Пример из партии: Такэмия - Исэда). У белых стоит камень 8, но чёрные всё равно играют 15, стремясь сохранить идею китайского фусэки, что вполне нормально. Далее следует уже знакомый для нас вариант без объяснений, как пример, присутствующий у профи.

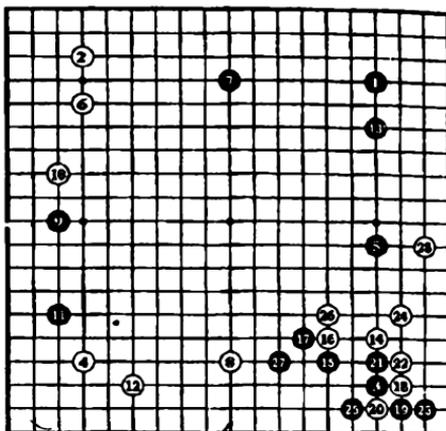


Диаграмма 11.

После 6.18 - ч.19 белые сначала 20. Что тоже самое, но с перестановкой. Чёрные всё равно должны защититься 21, т.к. камень 8 вынуждает это делать. Далее следует обычный вариант. Но 28 - чуть дальше, чем стандартный «А». Но можно сыграть и так. Потому что идея формы сохраняется. От ч.29 отказаться нельзя, далее субли 30.

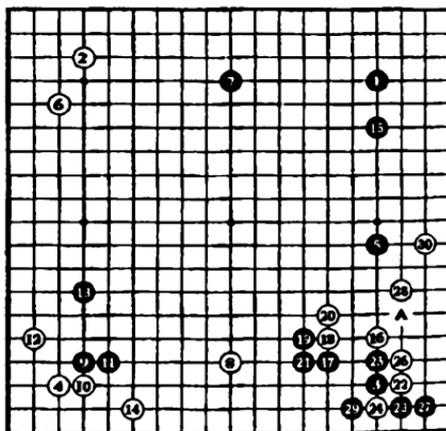


Диаграмма 12.

На б.1, 3 чёрные могут играть хики 4 - это второй по популярности ход в этом варианте. Выглядит он хладнокровно, с чувством собственного достоинства.

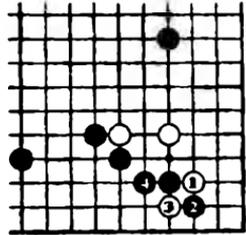


Диаграмма 13.

У белых 1 - главный ход. Играть или нет 2, 4? Конечно, лучше играть, т.к. это выгодно по тем же соображениям, что были высказаны ранее. После ч.4 белые важно сыграть хан-коми 5. Вспомните Д.6. Чёрные получают, практически, ту же стенку, однако, благодаря камню 5, стенка обошлась чёрным дорожке, а после обмена разыгран наиболее популярный вариант с хики 4 (Д.12).

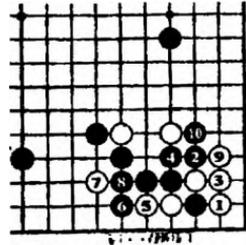


Диаграмма 14.

Вы уже усвоили вариант в правом нижнем углу, но хочется обратить ваше внимание на другой аспект. После ч.18 белые обязаны отреагировать на получившуюся стенку чёрных, что они и делают, играя о-ба 19. Если бы не сан-сан белых, то этой задачи не возникло, но теперь б.19 является не только компенсирующим влияние чёрных ходом, как хотелось бы того белым. Чёрным, в свою очередь, этот ход как слону дробинка.

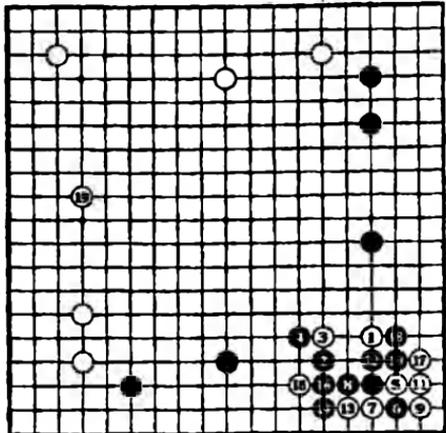
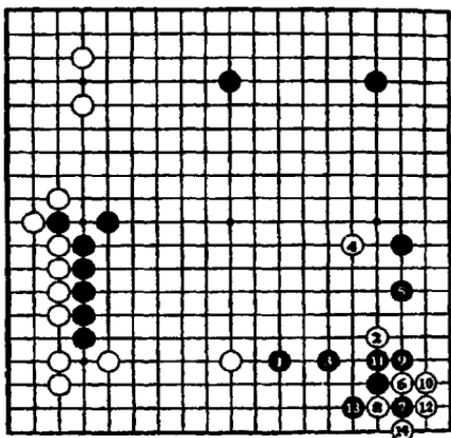


Диаграмма 15.

Мне показалось, что ч.1 не совсем точен. И после боси 4 я опрокидываюсь в угол. Здесь вотот путь (6-8) стал очень выгоден. Дело в том, что обмен: 1-5 чёрным ничего не принёс. Угол после 14 перешёл к белым.



Фигура 3. Лёгкое гашение (Каруй кэси).

Здесь рассматривается случай, когда у белых внизу уже стоит камень хираки. Разумеется, белым уже легче атаковать комоку, да и угрозы большого моё нет, как раньше. Самое спокойное и разумное для белых - это 1.

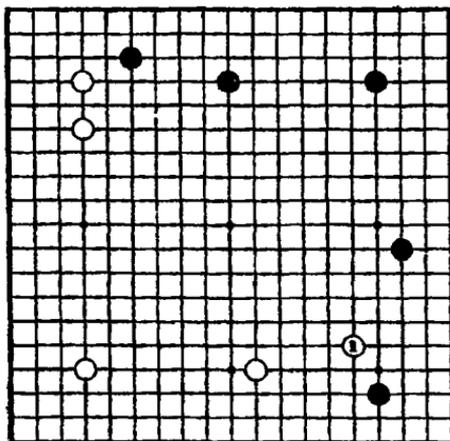


Диаграмма 1.

Давайте посмотрим эту же ситуацию при такагакари белых. После 6.9 рассуждения относительно нижней стороны не заслуживают внимания, т.к. известны. Но у белых возникает явное беспокойство по поводу укрепления верхнего моё. Надеюсь, вы поняли для чего показан этот вариант - играя внизу, белые должны постоянно смотреть вверх. Нельзя вести игру так, чтобы потом исправлять ошибки, ужесточая борьбу и повышая шансы провалиться.

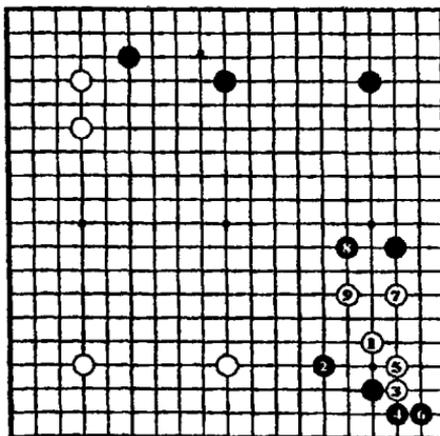


Диаграмма 2.

Есть у белых и отказ от атаки комоку напрямую - 6.1 - постепенное приближение. За чёрных, конечно, хорошо ответить сямари 2. На мой взгляд, игра белых угодлива. Всё-таки атаковать лучше. Да и высокая позиция белых внизу не имеет большой цены, т.к. безыдейна. Что же касается чёрных, то их форма после 2 хотя и выглядит плоско, но чувства вызывает хорошие.

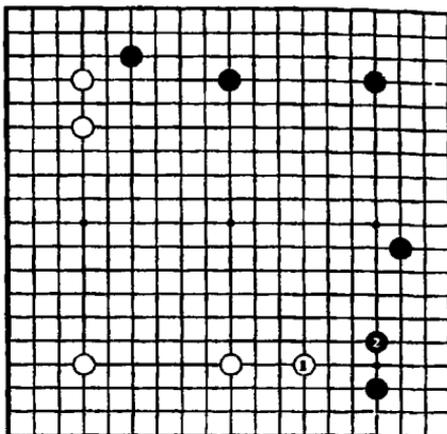


Диаграмма 3.

(Пример из партии: Като - Такэмия). На какари ч.1 - ха-сами 6.2 и далее чёрные захватывают угол. После хираки 6.12 чёрным представилась возможность сыграть сямари 13, но у белых, после 14, образовалась мойо. Здесь 6.12 полностью оправдывает себя.

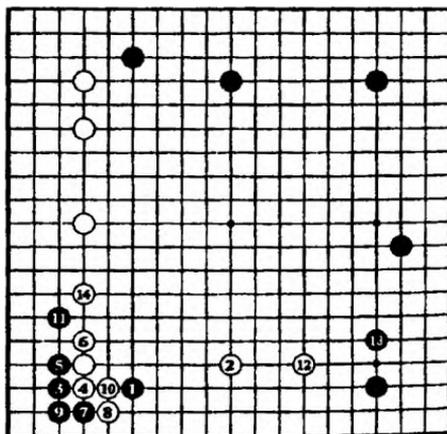


Диаграмма 4.

В этой позиции хираки идёт от камня о-ба под хоси. Это уже в духе спокойного развития по стороне, хотя вместо 6.1 в 2 - тоже неплохо, но это другой путь, более острый.

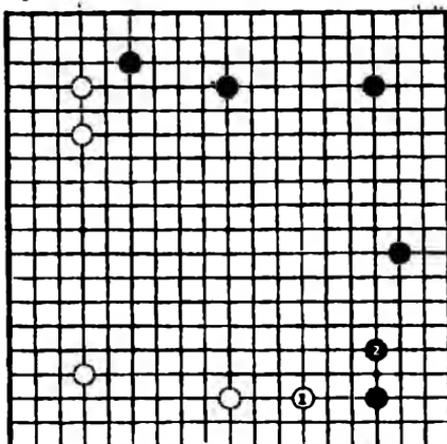


Диаграмма 5.

(Пример из партии: Саката - Рин). Хираки 6.1 и 4.2 с удовольствием. Но после 6.3, 5 белые образуют мойо и я бы не хотел играть чёрными в этой позиции, т.к. борьба предстоит очень вязкая, но Сакате нравится, когда около его уха жужжит оса. Каждому своя музыка.

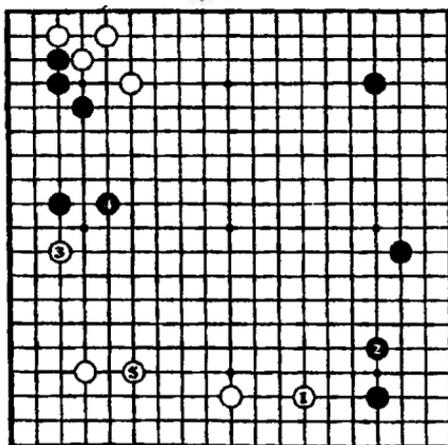


Диаграмма 6.

На белое хираки чёрные отка- зываются от симари и играют ката-цуки 1. Это ход смотрит- ся богаче в смысле перспектив на территорию справа. Но на практике эта идея удавалась немногим. Симари «А» - это всего лишь маленький компро- мисс. Можно, конечно, погово- рить о романтичности чёрной формы, но для меня это не интересно, т.к. не актуально.

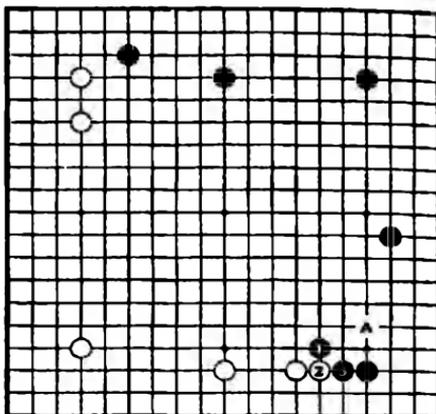


Диаграмма 7.

(Пример из партии: Кобаяси - Рин). Белые 1 - хороший по- казатель того, что Рин настро- ен очень спокойно разыграть китайское фусэки. Но совер- шенно другое настроение у Кобаяси. Кэйма 2 - нагнетает- ся форма «китая». И здесь бе- лые совершенно неожиданно играют подзюки 5. Резкое из- менение состояния души. У бе- лых было и другое продолже- ние - кэйма «А» в том же спокойном русле, но Рина что-то укусило и пошло 5, 7...

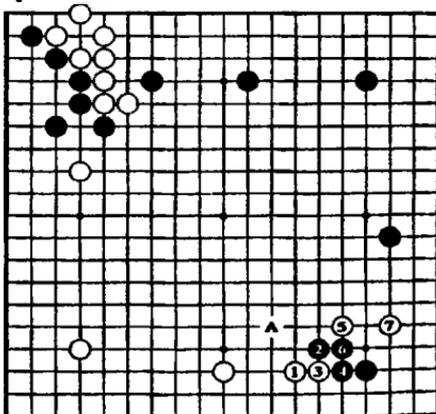


Диаграмма 10.

Разберёмся вот с таким ходом - ката 1. Цель его - устранить от схватки, но и не дать чёрным построить зону. Собственно, для идеи кэси это характерно. А камень Δ является как бы ориентиром, опорой в создании формы. Это очень важный камень, дающий уверенность в борьбе.

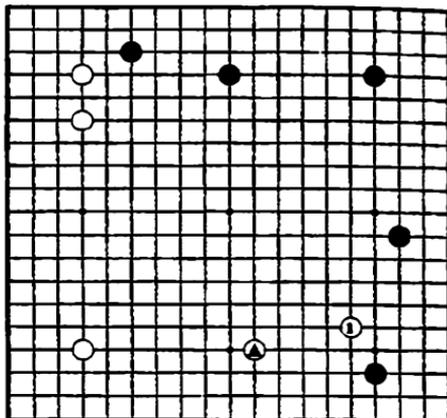


Диаграмма 11.

Итак, б.1 и Δ должны работать на одну идею и это главное условие. Чёрным не избежать борьбы. Игра 2-5 благоприятна для белых, т.к. форма у них более активная. Если теперь ч.«А» - б.«В», а на ч.«С» - б.«D» и позиция у белых лучше.

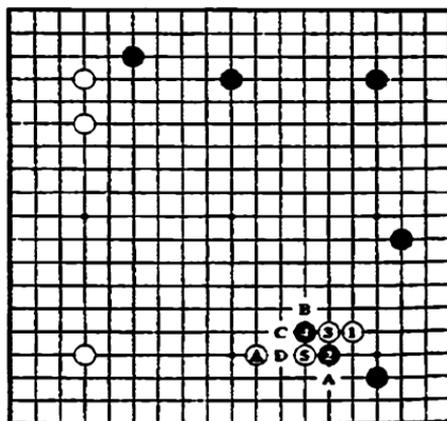


Диаграмма 12.

Чёрные могут попытаться избежать борьбы, играя 2, но после цукэ 3 белые получают очень удобную для борьбы форму. Такой путь, пожалуй, не годится для чёрных. И вообще ч.2 не правильное решение, не приносящее пользы идеи китайского фусэки, а просто прибыли и того меньше.

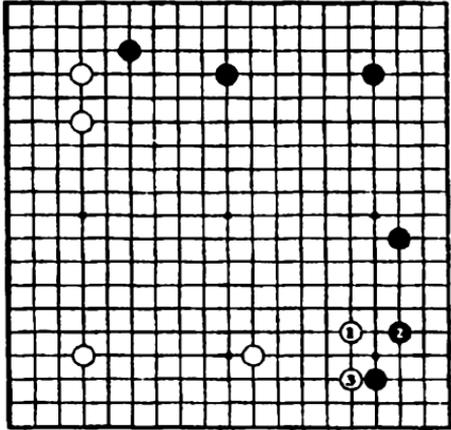


Диаграмма 13.

А вот ч.1 более активный ход, угрожающий с тыла перерезать форму белых. Прежде чем устанавливать связь, белым хорошо отыграть 2. Этот камень будет хорошо участвовать в будущих баталиях. К тому же, он препятствует выгодному ходу чёрных в «А».

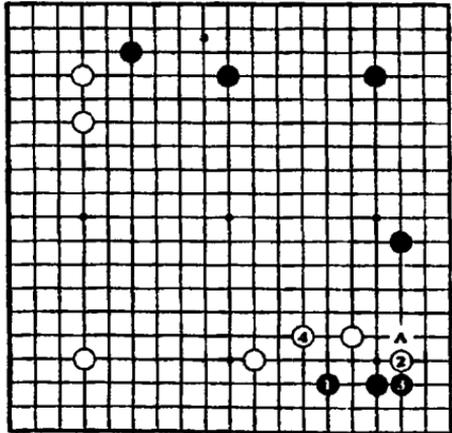


Диаграмма 16.

Напоследок давайте взглянем на *нйкентакагакари 1*. У белых и чёрных много всяких вариантов, но почувствуем только дух этой позиции. Если ч.2, то белые, скорее всего, боси «А», сохраняя в запасе «В». Чёрные могут не ограничиваться ходом 2. Например, косуми «С» тоже довольно сильный ход с его главным коныком - принципом неопределённости.

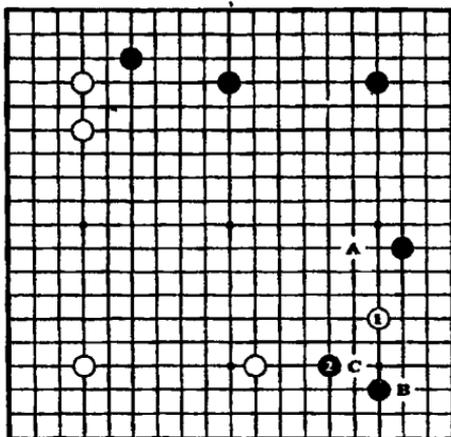
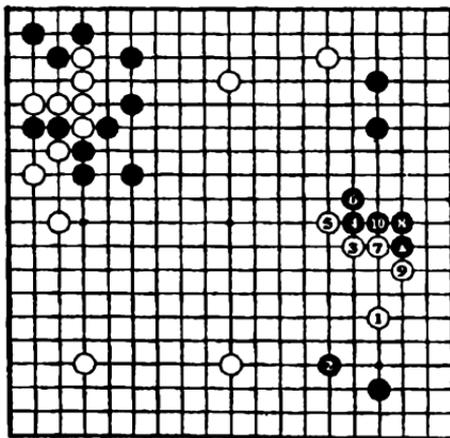


Диаграмма 17.

(Пример из партии: *Саката - Такэмия*). Вы наверное ещё помните, что если бы камень Δ стоял выше, то боси нет и, как следствие, *какари 6.1* не выгодно. Здесь приведён чисто энциклопедический вариант и я добавить к нему ничего не могу.



Глава IV Большое мюю и кэси

Фигура 1. Кэси от пятой линии.

Итак, у чёрных уже образовалось большое мюю и белым необходимо играть так, чтобы их камня не попали под жёсткую атаку, но вовсе отказаться от хода в этой зоне ещё более опасно, т.к. чёрные в любой момент могут укрепить её. Какой же путь за белых лучший?

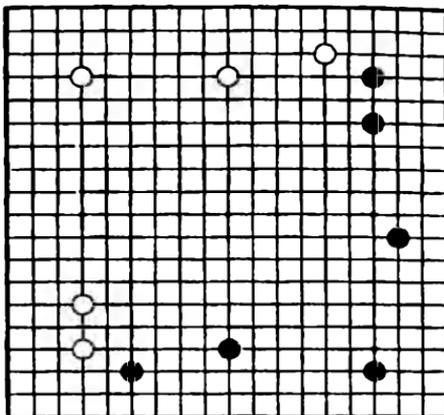


Диаграмма 1.

Ход 6.3 мы уже рассматривали, а сейчас обратим своё внимание на 6.1. Вы ещё не забыли название этой главы? Там есть слово «кэси»... Так вот, 6.1 - сильное кэси и, если 4.2, то можно ставить какари 3. Чувствуете разницу? Эти камни хорошо работают друг на друга, если теперь 4.«А», то 6.«В» - очень приятно - и взаимодействие камней заработало.

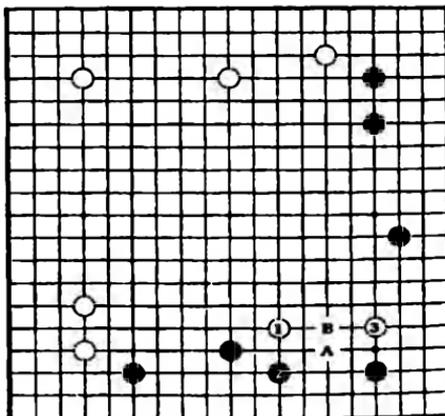


Диаграмма 2.

Симари ч.2 против б.1 встречается крайне редко. Но знайте, что в этом случае белым нужно взять ножницы и разрезать нити, связывающие чёрные камни. Итак, б.1 имеет миаи, а это - богатство. Но бывает и наоборот - белые сначала играют ути-коми 3, что опаснее и, если симари ч.2, то тоби 1. Но на ути-коми чёрные могут обострить игру, поэтому не делайте из него панацею.

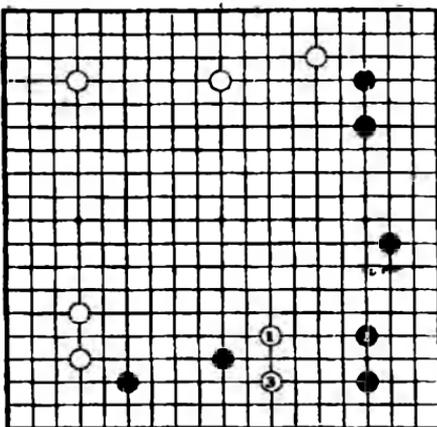


Диаграмма 3.

Сдвинем камень кэси на один пункт вправо. Идея этого хода близка к нодзоки, если ч.«А» - б.«В», а ч.«В» - б.«А» или «С». Это тоже создание боя и, собственно, начало его. Что если ещё на один пункт правее - в «D»? Но после симари ч.«В» трудно найти хороший ответ. Этот камень стоит нахально близко к симари чёрных. Не стоит так играть.

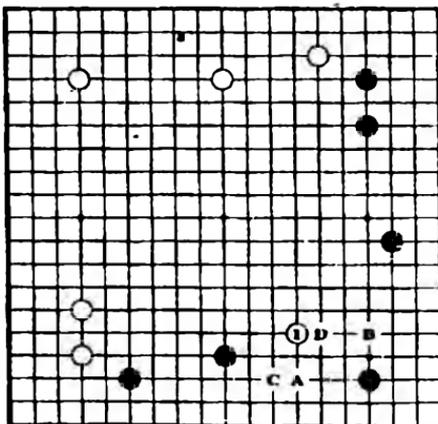


Диаграмма 4.

А вот б.1 уже сильно. Белые играют сыграть в «А», поэтому ч.2, но далее боси 3 и кэси заработало. Если вместо 3 играть в «В», углубляясь в мякоть чёрных, то лучше сразу играть «С», потому что б. «В» после 1 не логичен по идеи. И опять хочу напомнить условие: если бы чёрный камень стоял на четвёртой линии, то кэси не было бы. Помните об этом!

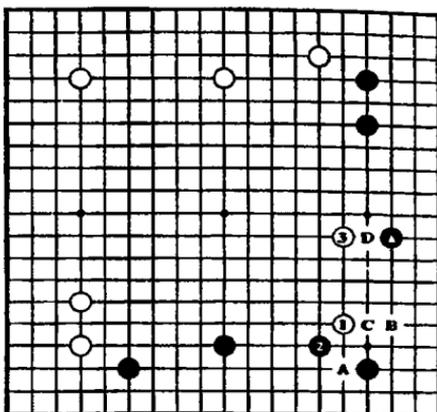


Диаграмма 5.

Посмотрим ещё один ход б.1 с идеей боси «А», внедрения «В» и кэси «С». Ну, прямо мечта, а не ход! Но позвольте высказать личное мнение об этих планах. Да, такое впечатление, что эта пуля не пролетит мимо цели, но допустите меня на практике в этот бой! Я бы просто ответил «А». И все планы белых с кэси и утикомн резко обесцениваются. Я не отрицаю этот ход, но предлагаю более гибкие - вы их видели выше. Не лучше ли просто сыграть б.«А»?

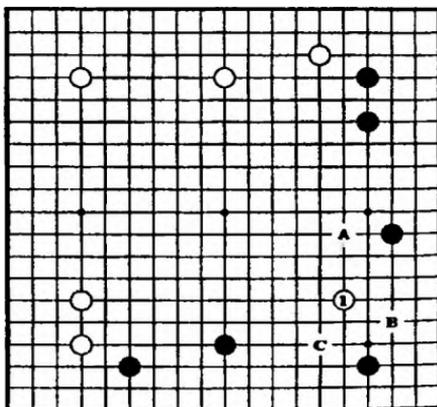


Диаграмма 6.

(Пример из партии: Такэмия - Саката). Здесь на хоси-ваки ч.1 белые, не теряя ни минуты, кэси 2. Как вы помните у этого хода есть мнаи. Повтому на симари 3 - 6.4. А далее идут прыжки 4-8. Мойо справа теперь развить невозможно, что белых вполне удовлетворяет.

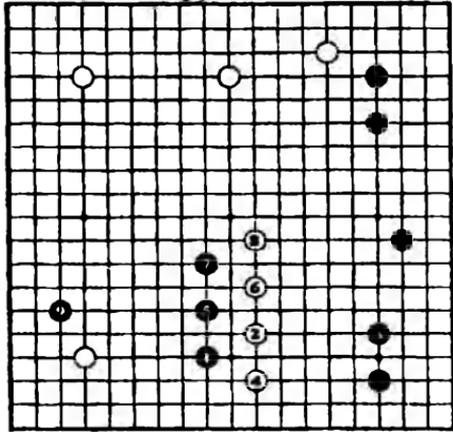


Диаграмма 7.

(Пример из партии: Исиды - Саката). После логичного ч.1 и хираки 3 - 6.4. А на скромное, но вынужденное 5 и белые играют такагакари 6. Теперь чёрным играть в «А» абсолютно невыгодно, поэтому 7, 9 - зарабатывая деньги в углу. Белые играют тэнуги и захватывают 10, что довольно выгодно. Тем временем ч.11, организуя атаку на белую форму внизу.

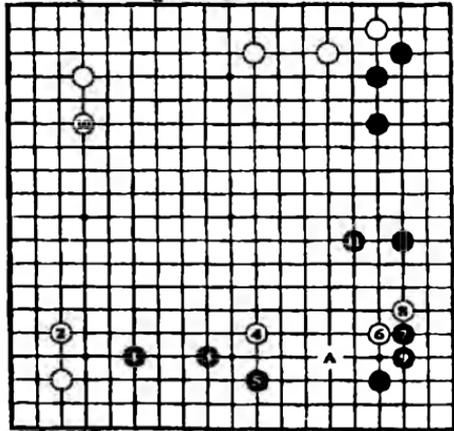


Диаграмма 8.

(Пример из партии: Саката - Исида). Белые 1 - в разрез чёрным формам, если ч.«А», то б.«В», что вам уже знакомо. Однако Саката играет 2 - довольно ловкое начало, но и ход в «В» тоже хорош; тэнуки 6.3 - сейчас ещё есть эта возможность, но после ч.4 и 6.5 трудно сопоставить полноту и пустоту этих пунктов. Поэтому я воздержусь от комментария, а представляю этот пример, как факт.

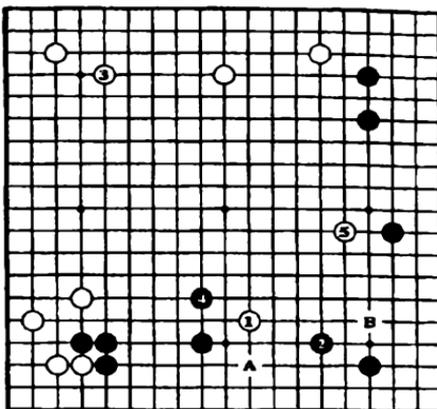


Диаграмма 9.

(Пример из партии: Сироси - Саката). Как вы помните идея б.1 работает при низком камне Δ. На ч.2 - боси 3 - план приведён в действие и после ч.4, т.к. цель достигнута - ка-си проведено - можно занять о-ба 5. Приятное, взаимовыгодное построение, готовое к употреблению.

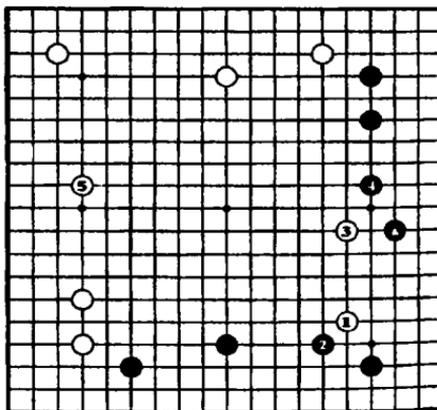


Диаграмма 10.

(Пример из партии: Рин - Кубоути). Здесь кэси белые решили провести через 1. После ч.2 - 6.3 - чёрные получили хороший ход 4. Далее белые играют 5, подтверждая удовлетворительность кэси.

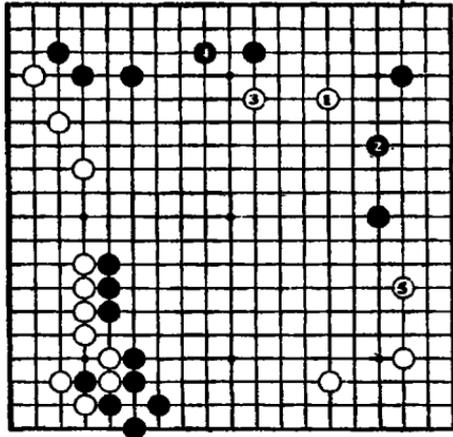
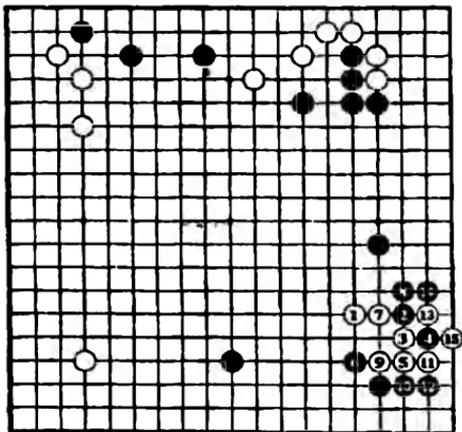


Диаграмма 11.

(Пример из партии: Кадзивара - Фудзисава). И здесь белые играют кэси 1 и на ч.2 завлекают чёрных в вязкое болото 3. Но ч.4, 6 легко парирует выпад. Просто Кадзивара сам любит такие штучки и легко управляет ими. В итоге получилась редкая форма и вряд ли её можно встретить у профи ещё раз



Фигура 2. Представление о боси.

При низком китайском фусэки хорошим пунктом кэси является боси. Однако нужно обязательно помнить, что играя боси 1 вы только гасите мойо чёрных. Здесь дохода в чистом виде для белых не может быть.

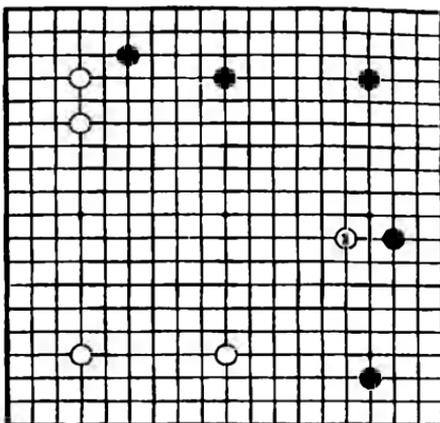


Диаграмма 1.

Хочется сразу добавить такую мысль. Боси не должно быть громом среди ясного неба. Этот ход не делается вдруг. К нему надо подготовиться. Собственно, камень Δ и есть эта подготовка. Или же обстоятельства сложились так, что без боси не обойтись. Отвечать ч.2 на боси, конечно же, заблуждение, белые ничего не могут поделать со своим взором на сан-сан. И глаза и руки и душа устремлены туда. Чёрные сами виноваты. Здесь необходимо играть в противоположную сторону - "А".

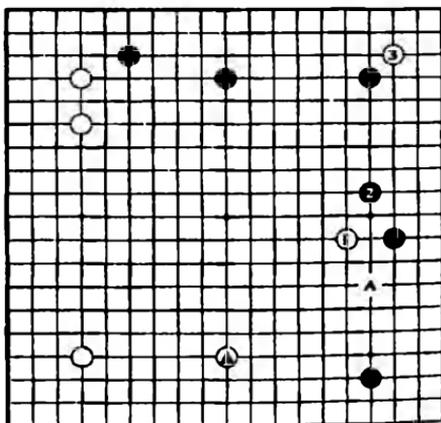
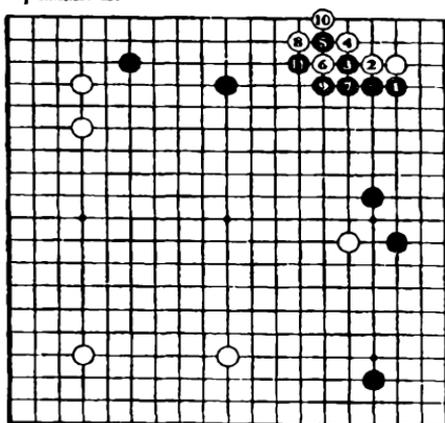


Диаграмма 2.

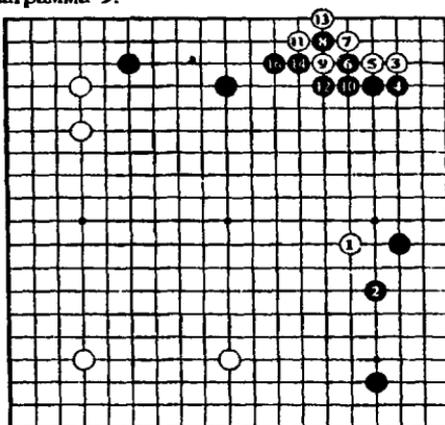
Давайте разберёмся в причинах. Если осе ч.1, то после дзёсэки 2-12 белые довольны, т.к. камень играет на себя. Такой исход никак не может удовлетворить чёрных.



12 → 5

Диаграмма 3.

Теперь то же самое, но с кэйма 2 в другую сторону. После 3-16 камень боси застрял в большом мойо чёрных и его еще предстоит заставить работать. Иными словами можно сказать так: в первом случае боси сработало от чёрного топлива, а здесь горячее нужно подвозить самим.



15 → 4

Диаграмма 4.

Далее. На верхней стороне нужно выполнить лёгкое кэси. Но очень осторожно. Играть в "А" или "В" - опасно. Поэтому лучше просто поставить тоби 1. Это кэси считается наиболее эффективным в большом мойо. Но по сути белые камни находятся в состоянии льдины у поверхности воды. То есть сила мойо продолжает демонстрировать преимущество. Белым наверное хочется немного вынырнуть и глотнуть воздуха.

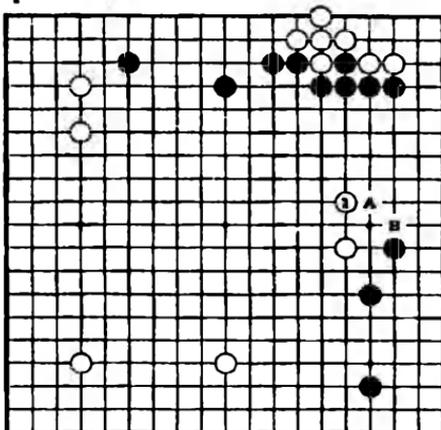


Диаграмма 5.

Но давайте посмотрим на зону справа внизу. У чёрных такая форма, что говорить об обеспечении территории ещё рано. У белых есть, конечно, «А» - ути-коми и вы уже знакомы с приёмами построения лёгкого сабаки в этой зоне на базе этого хода. Однако, я рекомендую другой путь. Это б.1, разумеется, ч.2 и кири б.3. После этого обмена игра приобретает бескомпромиссный характер, где обоим игрокам придётся проявить массу изобретательности и сообразительности.

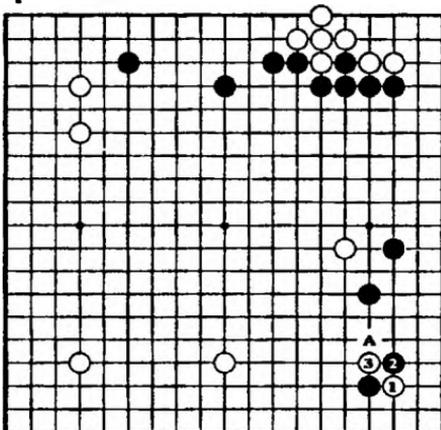
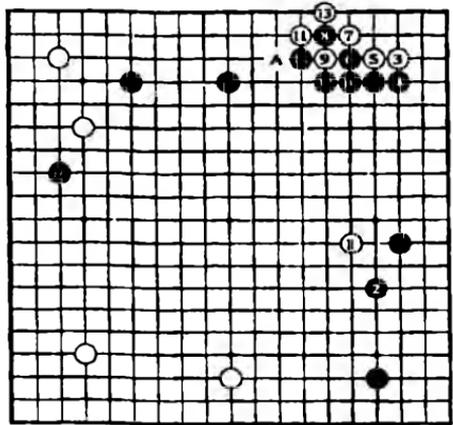


Диаграмма 6.

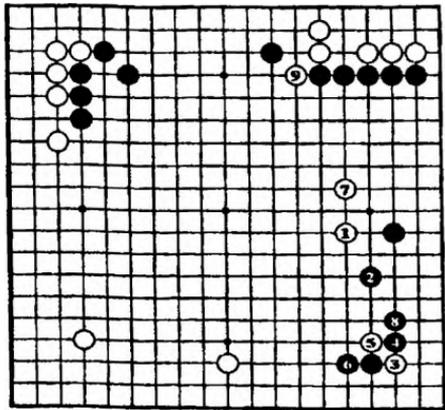
Боси 6.1, а затем естественно сан-сан 6.3. После соединения 6.15 у чёрных основной ход в «А». Но профи уже не раз демонстрировали здесь тэнуки. А в данной позиции в левом верхнем углу ч.16 хорошо выполняет функцию активного давления на не сформировавшуюся форму белых.



15 → 16

Диаграмма 7.

(Пример из партии: Тё - Отака). В этой ситуации с перпендикулярными чёрными стенками этот ход тем более необходим. На естественный ч.2 - 6.3, пробный камень для проверки реакции чёрных. И на ч.6, что логично из-за наличия камня Δ, 6.7 - легкое кэси. И теперь, т.к. у белых появилось адзи в углу после укрепления боси, черные решают уничтожить это адзи и играют 8.



Однако 6.9 ловкое ханэ, после чего партия переходит в тюбан. Здесь хотелось бы обратить ваше внимание на то, как черное влияние наверху трансформировалось в территорию в нижнем правом углу. Этому искусству - преобразование качества в материал - необходимо постоянно учиться. Только после освоения этой науки можно помечтать о достижении мастерства.

Диаграмма 8.

(Пример из партии: Рин - Фудзисава). Здесь белые сразу играют в сан-сан 1. И после ч.20 у черных образовалась внушительная стенка. Белые, конечно, должны играть боси 21. И затем побеспокоиться о безопасности этого камня - 23, 25. В черной форме внизу сохранилось адзи, но очень сложное. Скорее всего план белых будет опираться не на это адзи, а на черную форму слева. Помня об этом адзи, помните, что все зависит от вашего вкуса и настроения.

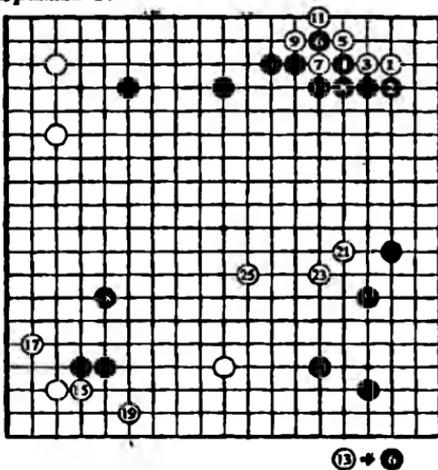
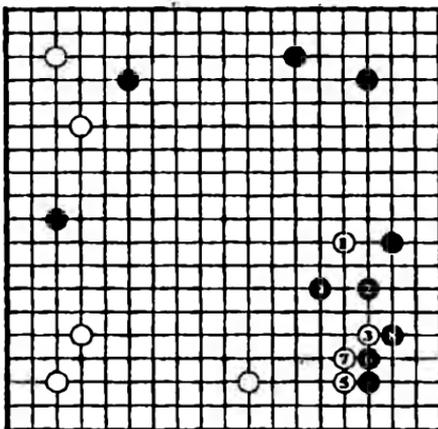


Диаграмма 9.

(Пример из партии: Рин - Фудзисава). В связи с тем, что у черных наверху стоит огайма, белые должны побеспокоиться о возможном moyo противника и предупредить его. Поэтому боси 6.1 - очень важное место и после кэйма 2, ч.3 - в духе ути-коми. Но после ч.4 белые должны строить сабаки - 5, 7. Упрямитесь здесь не разумно. А за боси беспокоиться не нужно - оно поможет в борьбе в правом верхнем углу.



Фигура 3. Огэйма от комоку.

Игра на получение зоны по правой стороне у чёрных очень перспективна. Но если играть в «А», то это выглядит вульгарно и никакого эстетического удовлетворения не приносит. Лучше играть 1. Всё это в духе китайского фусэки. Вспомните все предыдущие рассуждения. У белых теперь ясная цель - необходимо принять меры по разрушению этой зоны. Есть несколько вариантов.

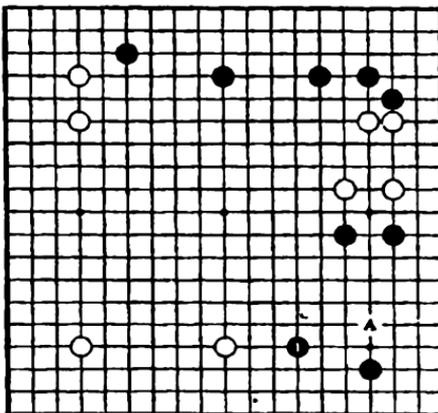


Диаграмма 1.

Прежде всего это какари 1. Но у чёрных есть очень сильное косуми 2. Белым теперь главное уносить ноги и побыстрее. Разумеется, играть в «А» совершенно не разумно, т.к. ч.«В» - ещё сильнее. Помните?

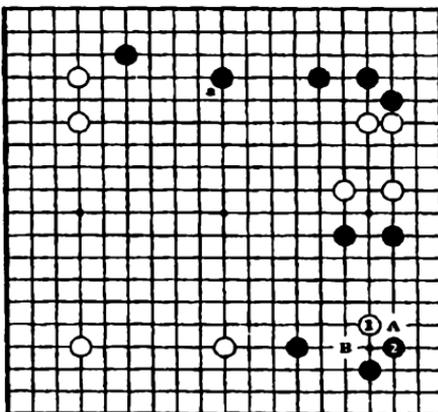


Диаграмма 2.

Другой путь. Никкентакагакари 6.1 имеет в виду цукэ «А», а если чёрные сыграют 2. То белым ничего не остаётся, как прыгать «В» или «С». Возможны и подготовительные ходы, но что-то другое, кроме этих ходов - «В», «С», применяется крайне редко.

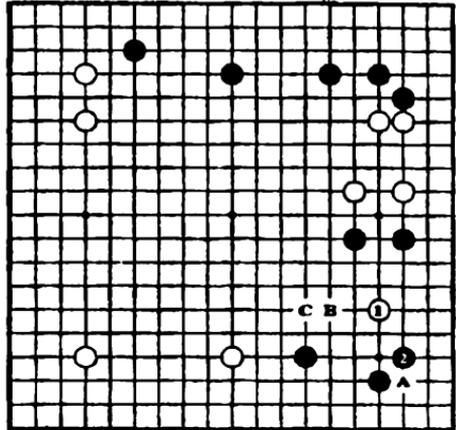


Диаграмма 3.

Квйма-какари 6.1 - наиболее безопасный ход, но если на косуми 4.2 играть 3, то белым можно забыть о победе и записать в свой «актив» ещё одно поражение.

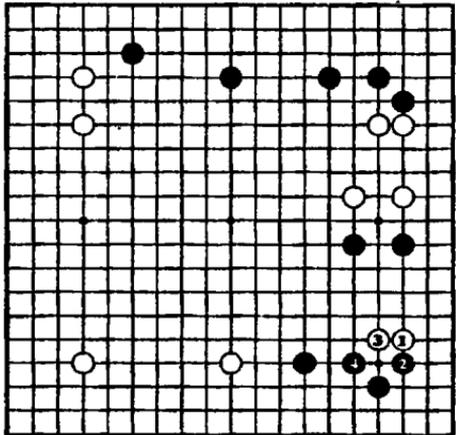


Диаграмма 4.

После 6.1 - ч.2, конечно, лучше всего поискать более лёгкую форму. А именно: тоби 3. Чёрные не имеют права допустить белых в «А», поэтому реагируют 4. Тогда 6.5, как вам нравится это сабаки? Обратите внимание на четыре белых камня сверху. Им предстоит хорошо поработать в сотрудничестве с нижним сабаки. Итак, благодаря обмену: 3 - 4, белые получают возможность построения сабаки. Это очень хорошо для дальнейшего развития событий в этом фусэки.

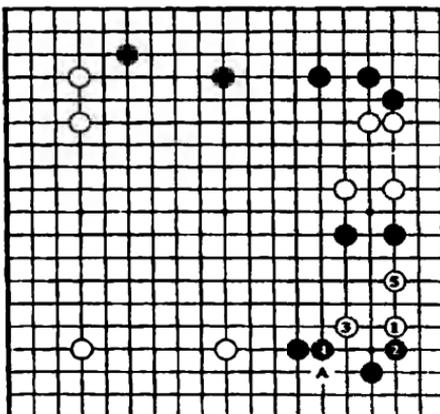


Диаграмма 5.

(Пример из партии: Сугиути - Рин). Белые решили запустить руку в черную мощну 6.1. После 5-9 можно сказать, что Рин - заботливый хозяин своих камней, т.к. аккуратно выполнил соединение сабаки с оперативными камнями слева. Чёрные в свою очередь укрепили угол, да и ходы 6, 8 также принесли удовлетворение при создании зоны сверху. И теперь можно заняться реализацией стенки слева и нанести какари на белое хоси.

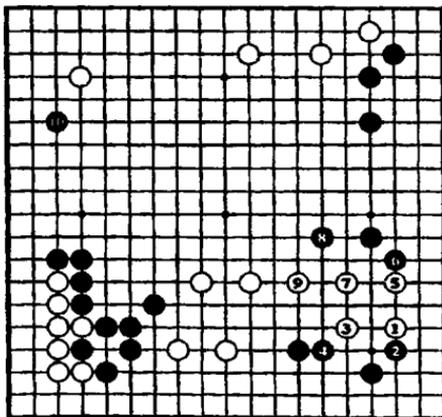


Диаграмма 6.

Ещё бывают случаи, когда чёрные от комоку разворачиваются ещё дальше. Идея у чёрных прежняя, а вот для белых случай совсем другой. Если при камне Δ в «А» белые могли легко выскочить из кармана чёрных, то теперь чёрные более довольны. Короче говоря, работа чёрных камней внизу для территории такая же, но в вопросе давления на белых более агрессивна. Поэтому белым лучше поискать другое решение.

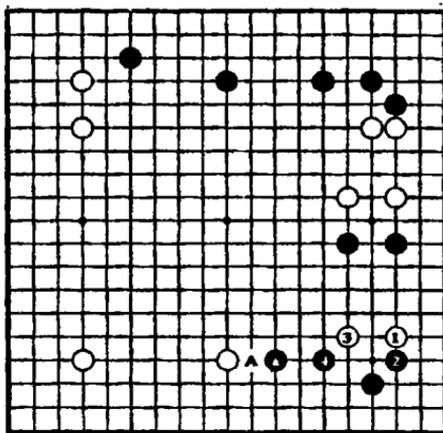
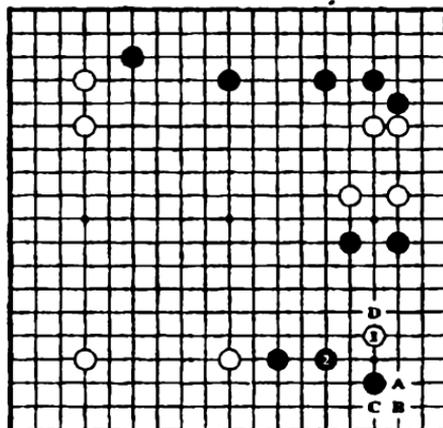


Диаграмма 7.

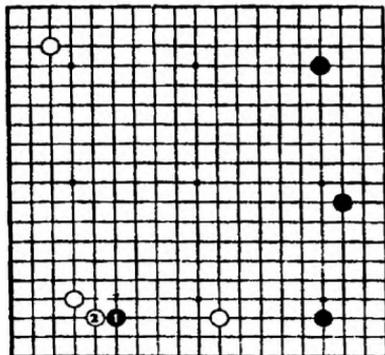
В этой позиции 6.1 лучше для белых. Дело в том, что у чёрных образовалась явная брешь, которую надо защитить 2. После чего белым камнем не трудно убежать. Кроме того, можно и податься, играя «А» - «В» - «С». В этой позиции у белых есть и никкентакагакари «D».



Задачи.

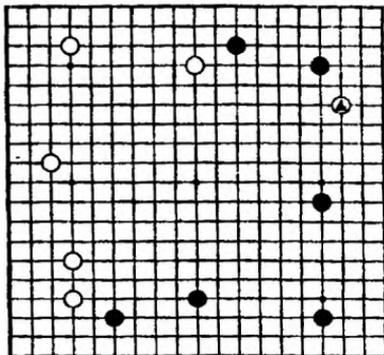
Теперь давайте попробуем заняться кэси самостоятельно. Этот прием всегда оставял в памяти обучающихся большое впечатление. И так, в четырнадцати формах, разыгранных в различных турнирах среди профессионалов нужно найти дальнейшее развитие событий самостоятельно.

Задача 1.



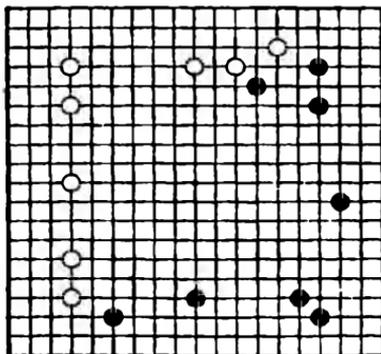
На какари ч.1 - косуми-дзукэ 2.
Как играть дальше?
Покажите пять ходов.

Задача 3.



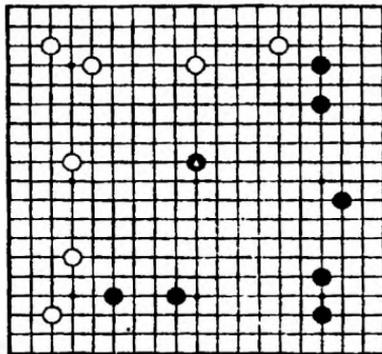
Белые только что сыграли какари Δ.
Как бы вы реагировали на этот ход? Не забывайте, что у черных стоит о-огэйма.

Задача 2.



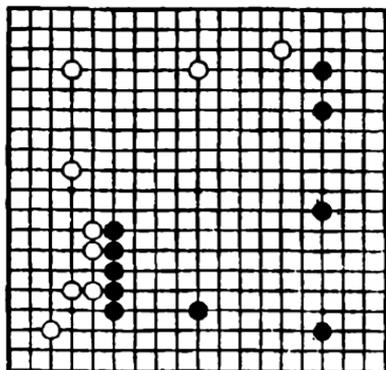
У черных - китайское фусэки, у белых - санрэнсэй. Оба фусэки рассчитаны на большое мёю.
Ход черных. Как укрепить мёю?

Задача 4.



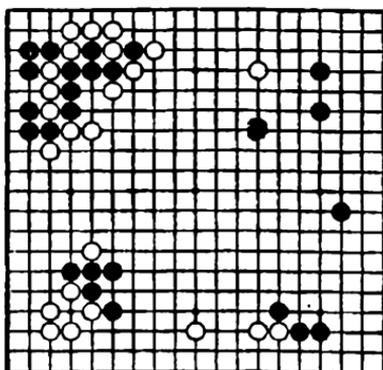
Черные, сыграв Δ, хотят господствовать в центре. С чего начать кэси в черном мешке?

Задача 5.



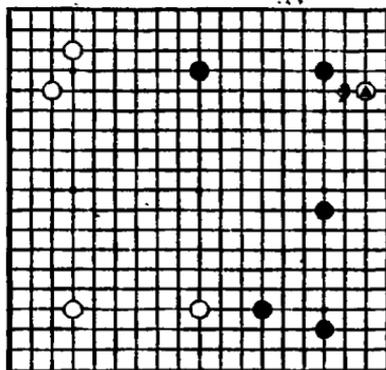
Даже у видавшего виды игрока при виде такого мойю, построенного черными, могут глаза полезть на лоб. Ужасающая величина. Однако у белых и здесь есть путь гашения. Покажите.

Задача 7.



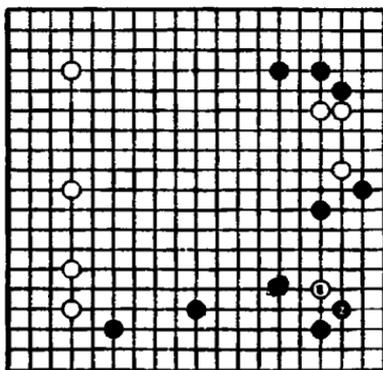
Ход белых. Против черного мойю белые должны противопоставить свое мойю в другом месте. Как?

Задача 6.



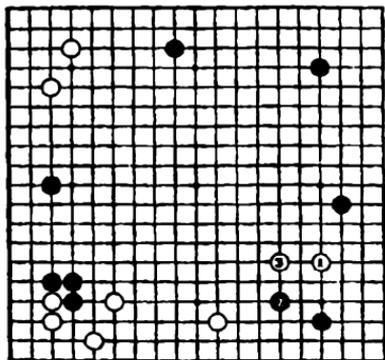
Какари белых Δ редко применяется. Черным нужно найти такой ответ, чтобы величина мойю сохранила давление на белых.

Задача 8.



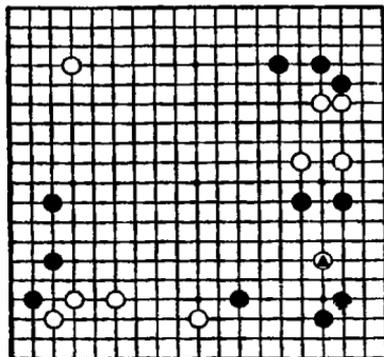
На такагакари 6.1 - косуми ч.2. Сделайте три хода, не забывая о трёх белых камнях справа вверху.

Задача 9.



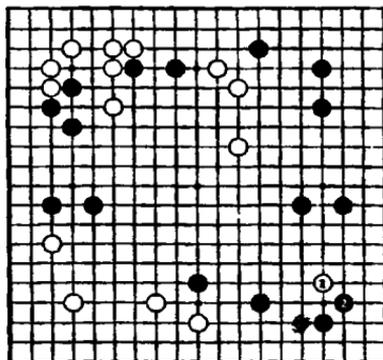
Никкентакагакарн 6.1 в китайском фусэки является хорошим срывом планов черных. Но после ч.2 - 6.3, что является обычным обменом, черным нужно как-то восстановить идею «китая». Прошу учесть, что столь сложный разговор в этой задаче не совпадает по сложности с ходом. У черных очень простой ответ.

Задача 10.



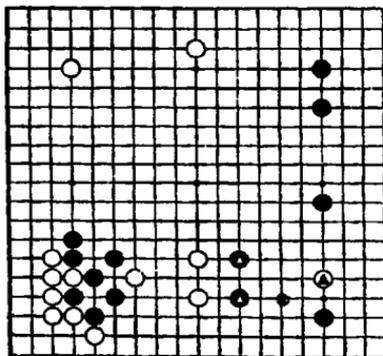
Здесь белый камень Δ выполняет роль кэси - для этого он и был поставлен в свое время. Однако настала пора его атаковать. Как это сделать?

Задача 11.



На такагакарн 6.1 косуми ч.2, пожалуй лучший ответ. Как белым распорядиться своим единственным камнем?

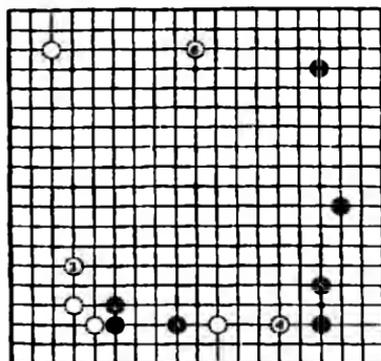
Задача 12.



Черным необходимо создать такое построение, чтобы после атаки камня белых Δ не появились лишние переживания за свои камни Δ .

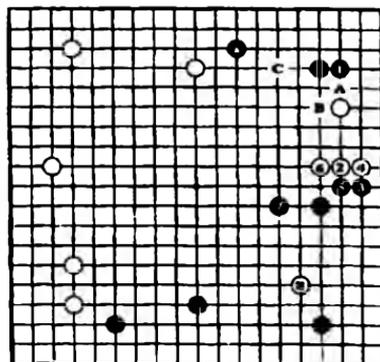
Ответы

Ответ на задачу 1.



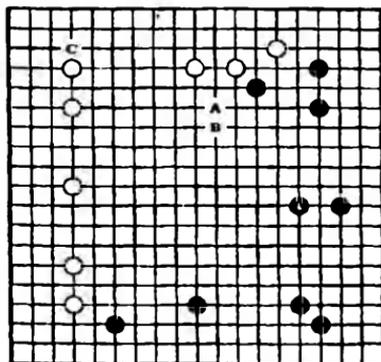
Хотя играли профи, задача совсем не сложная. Самый простой и здравый путь - 1, 3 - 6.4 совершенно реально. Чёрные, конечно же, будут играть иккен-симари 5. После чего белые могут сыграть тэжуки - хотя бы 6, т.к. баланс сил внизу равный. Как видите всё решается просто, если не забивать себе голову вычурными вариантами.

Ответ на задачу 3.



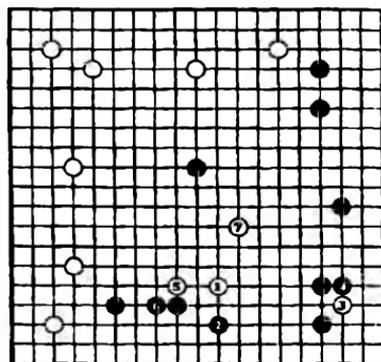
Сагари ч.1. Если чёрные сыграют косуми «А», то после 6.«В» чёрные должны завершить форму в «С». Это обычный путь при камне Δ. После 6.2 - ч.3 естественно. А после ч.7 новая сфера внизу заставляет играть кэ-си 8 и это достойное сопротивление.

Ответ на задачу 2.



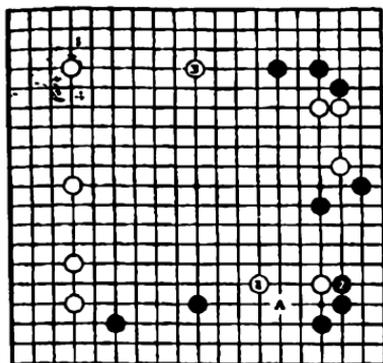
Тоби ч.1. Теперь черное можно приобрело угрожающий вид. Если чёрные начнут раздувать мою, например, в «А», то белые немедленно отыграют боси 1. После ч.1 белые могут играть «В». Однако контрудар в «С» - хорош, но не обязательно его применять сейчас же.

Ответ на задачу 4.



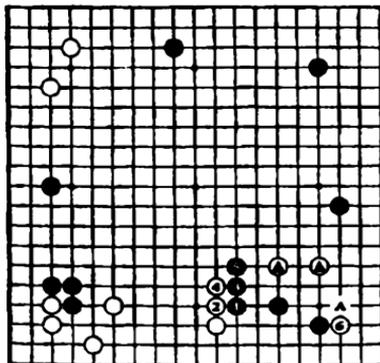
Здесь надо начинать с пятой линии 6.1. Для чёрных разумно наладить связь 2. Белым есть смысл прощупать планы чёрных 3; ч.4 - чуть проткрывается сейф с замыслами. А ходы 6.5, 7 исны для вас - это легкая форма сабаки.

Ответ на задачу 8.



Никкен-тоби 6.1 - лёгкое выбегание (если 6.2, то ч.«А» - атакуя). Здесь хочу сказать, что любая атака, спровоцированная белыми на свой нижний камень, очень плохо отразится на трех верхних камнях. Поэтому опасно устраивать сложную возню внизу. А после ч.2 белые могут играть тэ-нуки, захватывая оба 3. К тому же это помощь трем камням справа.

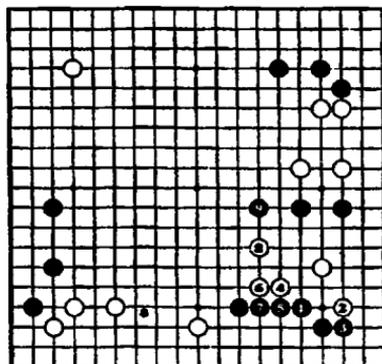
Ответ на задачу 9.



Совершенно несложное и естественное ч.1. И, как видите, белые камни Δ оказались в невеселой

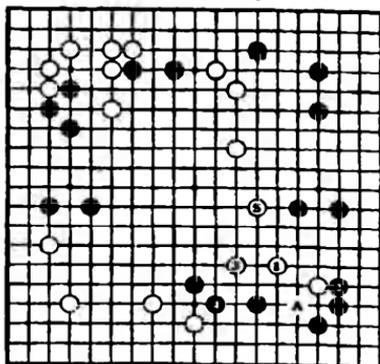
позиции. Значит идея китайского фусэки снова заработала; 6.2, 4 - надо укрепиться и получив сенте срочно строить сабаки 6. Если же черные вместо 1 играют «А», не пуская в угол, то 6.3, блокируя форму черных, что плохо для столь сильной группы.

Ответ на задачу 10.



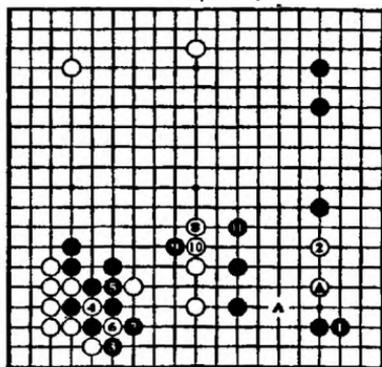
Косуми ч.1, чтобы создать атаку нужно сперва заточить меч. Белые спасаются бегством 2-8; ч.9 - теперь к черным подошло подкрепление и атака развернулась по всему фронту. Этот бой очень перспективен для черных. Если же вместо ч.1 играть в 2, защищаясь от белого кэси, то 6.5 и атака захлебнулась. Или же кэйма ч.5, тогда цуке 6.3, со знакомыми для вас вариантами.

Ответ на задачу 11.



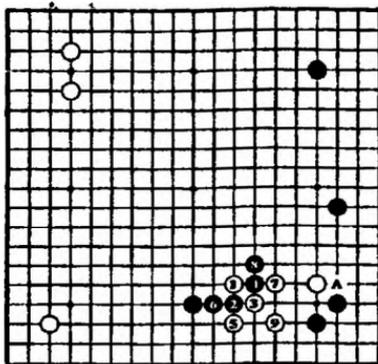
Легкое выбегание б.1. Черным, в принципе, лучше всего получить наличными 2, а после б.5 кэси работает в полную силу. Если же, вместо 1 играть осасе 2, то после ч.«А» пойдет сильная атака, что достаточно опасно.

Ответ на задачу 12.



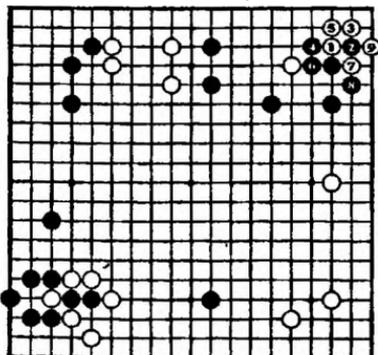
Великолепное сасари ч.1. Единственный способ усиления своего камня Δ; б.2 - важный пункт для обеспечения боеспособности формы. Если играть просто «А», то форма черных стала тяжелой, т.е. произошло дублирование силы, но не увеличение ее.

Ответ на задачу 13.



Легкая форма на пятую линию б.1. А б.5 делается для того, чтобы получить хорошую форму. В этой ситуации, конечно, у белых есть ход в «А», но я бы советовал найти что-нибудь другое. У черных есть и кэйма 5. Однако лучше контратаковать 2, 4. После б.9 у обоих игроков красивые формы и/вперед никакого тумана.

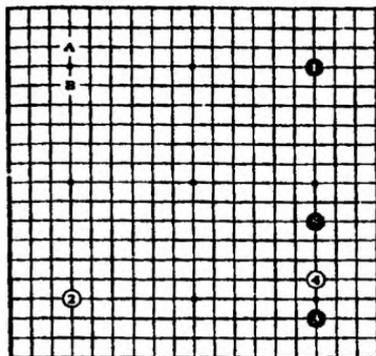
Ответ на задачу 14.



Цукв б.1, а после ч.2, ханэ-даси б.3 для сабаки; ч.4, 6 загоняют белых в угол - это лучшее для претворения идеи в жизнь (запечатывание зоны). Если вместо 4-7, то кики б.4, а далее вы уже знаете. Здесь после б.9, думаю, все взаимовыгодно.

Глава V Никкентакабасами.

Основная форма Токуторён никкентакабасами



Какари 6.4 ярко демонстрирует желание не дать построить чёрным китайское фусэки. В этой позиции черные часто занимают активную позицию и играют 5. Это так называемое «мурасэй-но ётакана». Вы можете сравнить случай, когда вместо 6.4 - «А», ч.«В», а после этого 6.4 - 4.5 и легко догадаетесь о нежелании чёрных давать китайское фусэки белым и наоборот.

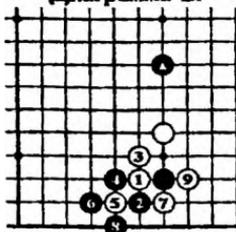
Часть 1. Внешнее цукэ.



При таком положении камня Δ цукэ-хики 6.1, 3 вообще не встречается. Если бы этого камня не было, то так играть можно. А

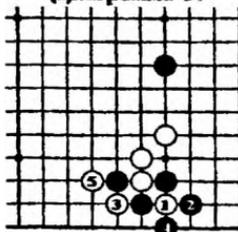
в этой ситуации белым играть 1, 3 нельзя по очень простой причине - после 4.4 у белых нет развития по стороне.

Диаграмма 2.



Внешнее цукэ является более работоспособным и мы этот ход проанализируем. После 6.3 - 4.4 вообще-то сомнительно. Почему? Белые, жертвуя камень 5, играют 7, 9 и закрепляются в углу с хорошими очками. Но самое главное не это, а положение камня Δ. После всего разыгрыша он стал совершенно пустым, потому что не принимал в этом разыгрыше никакого участия.

Диаграмма 3.



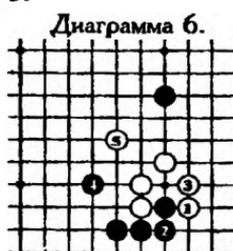
У белых есть игра и с другой стороны 6.1. Однако после 6.5 необходимо благоприятное ситё.



После 6.1, 3 чёрные спокойно играют ноби 4 - по дзёсэки. Здесь камень Δ продолжает работать на атаку. Белым уже не так легко в этой борьбе. У них здесь наиболее выгодный ход - 5.



И далее, если хань 4.1, то ата 6.2 и ноби 6.4. Чёрные же, выбирая этот вариант имели план с ходом 5.



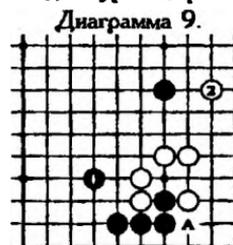
На 6.1 чёрные очень часто играют простое цути 2. И, если хикн 6.3, то 4.4 - поднимая свою форму с давлением на белых. Это хороший способ сохранить дух атаки. Белые вынуждены играть 5. Однако белые не ограничены ходом 3.



После 6.1 - 4.2 - 6.3, двигаясь по верху и прижимая чёрных. Далее чёрные могут сыграть «А» и после 6.«В» - 4.«С». Белые уже опережают черных, выйдя в 3. Но нельзя забывать и о том, что черные получили хорошие очки в углу и это белым может не понравиться - всё зависит от вкусов.

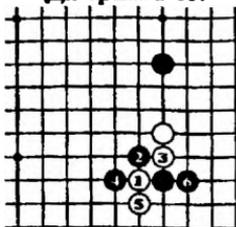


После 6.1 - 4.2 у белых есть популярный ход - бура-сагари 3.



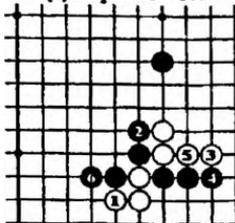
Чёрные, естественно, атакуют эту форму 1, чтобы заставить камень касами работать на атаку. Но после огэйма-сагари 2 черные очень довольны своей формой и имеют цель сыграть «А». Белые не испытывают неудобств и этот вариант для белых можно считать хорошим.

Диаграмма 10.



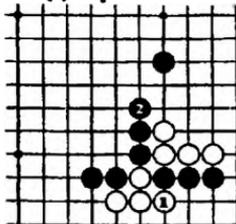
После внешнего цука 6.1 у чёрных есть другой, более агрессивный ход. Это хань-даси 2. И после 6.3 - 4.4 - 6.5 - сагари 4.6 - очень жесткая атака. Но давайте продолжим вариант, он заслуживает этого.

Диаграмма 11.



Сагари 6.1 - не стоит пренебрегать этим ходом, а после 2-6 - главный исход - жертва камней в углу.

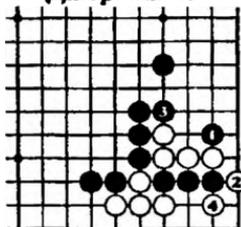
Диаграмма 12.



Белые, разумеется, сейчас должны играть 1, чтобы забрать чёрные камни. У чёрных же главная задача - блокировка. Однако обратите внимание, что чёрные получили сильное внешнее влияние.

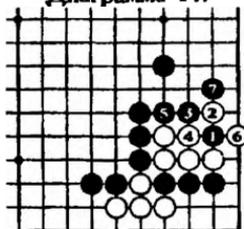
Бывает, что после этого все бросается ради переноса борьбы в другое место. Но мы рассмотрим эту позицию до конца.

Диаграмма 13.



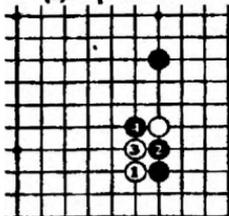
Белые, конечно, вправе играть тэнуки. Поэтому пусть 4.1 - это лучшее решение. Тогда 6.2 и после 4.3 у черных образовалась ещё одна стена. Правда, она немного дырявая.

Диаграмма 14.



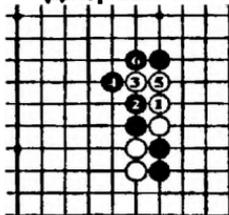
Если на 4.1 белые будут сопротивляться 2, то после 3-7 стенка принимает облагороженный вид. Вряд ли белым разумно так играть. Они стали немного богаче, но перспектива игры на правой стороне резко упала. Не гибкая игра.

Диаграмма 15.



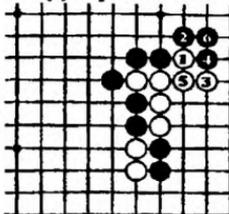
Против б.1 может случиться и более жёсткая борьба - 2-4. Правда, у чёрных может резко сократиться маневренность при не выгодном ситё. И это нужно учитывать.

Диаграмма 16.



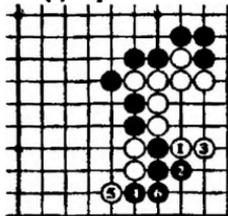
У белых, собственно, один путь - хики 1. Осае ч.2 выглядит довольно нагло. После 3-6 игра приобретает рискованный вид. Для белых теперь самое важное - быть внимательными и точными. Иначе они могут быть полностью разбиты.

Диаграмма 17.



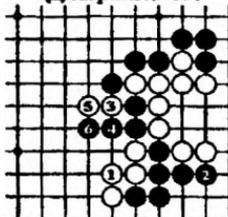
После б.1, 3 черные 4, 6 - упорно продолжают гнуть свою линию, чего не стоило бы делать. И так, схватка вступила в решающую фазу. Посмотрим далее.

Диаграмма 18.



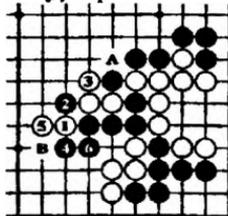
Белые 1, 3 - увеличивая свободу своей группе. Хотя у белых нет глаз, чёрным не до этого. Они сами должны увеличивать дамв 4, 6.

Диаграмма 19.



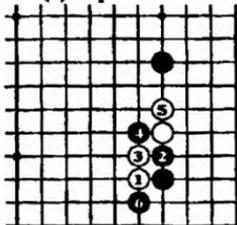
На б.1 чёрные вынуждены играть 2, чтобы не проиграть сэмвай. Но белые резко меняют стиль и вступают в ближний бой и после ч.6...

Диаграмма 20.



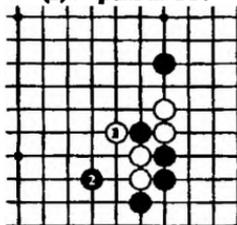
Ханв б.1 - сильный удар - ч.2 - другого ничего нет, атэ б.3. Чёрным нельзя в «А», иначе будут разбиты. И, после ч.6, белые могут играть в «В» или «А». Получить поннуки в «А» в этой борьбе очень выгодно.

Диаграмма 21.



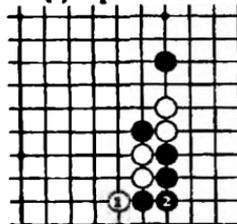
Итак, после ч.2 и кири 4, хики 6.5 - хороший ход. А как будет себя вести эта форма после ханэ ч.6?

Диаграмма 22.



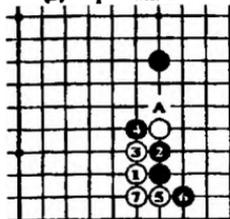
Необходимо благоприятное ситё после 6.1. А чёрные обязаны играть кэйма ч.2.

Диаграмма 23.



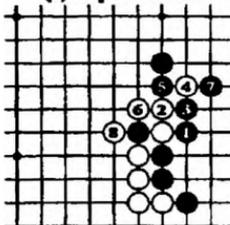
Однако бывает так, что ситё не идёт, тогда белые играют осасе 1, но чёрные цуги 2 и белым, практически, не получить нормального развития. Значит этот путь белым не годится, т.к. совершенно невыгоден.

Диаграмма 24.



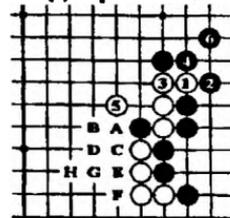
Против ч.2, 4 при неблагоприятном ситё игра в «А» очень опасна. Это мы уже выяснили. Но у белых есть другое средство - ханэ-цуги 5, 7.

Диаграмма 25.



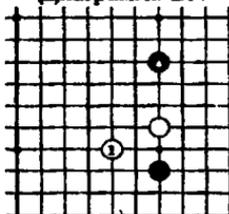
После ч.1, 3 - 6.4 - элегантно. И, если чёрные режут 5, то 6.6 и 6.7 чёрные не могут не ставить. После чего повнуки 6.8, что выгодно. Но и у чёрных не так уж плохо. То есть этот вариант взаимовыгодный.

Диаграмма 26.



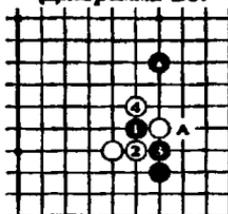
На 6.1 можно встретить ч.2. Тогда хорошим будет соединение 3 и затем 5 - чёрные не могут убежать, т.к. белые их ловят в свободное ситё «А», «В», «С» и т.д. В итоге форма белых вполне благополучна. Чёрные же заканчивают вариант в готэ.

Диаграмма 27.



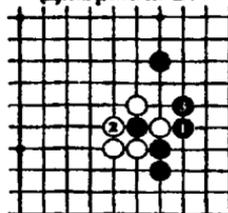
Есть ли у белых другой сдавливающий ход? Например, кэйма - как в такамoku-дзэсэнки, но с камнем Δ .

Диаграмма 28.



Цукэ-коси ч.1 - хороший ответ. А после 6.4 необходимо благоприятное ситё. Другие варианты мы не будем рассматривать. Если белые решат сыграть сагари «А», то ч.4 - естественно и камень Δ включается в борьбу.

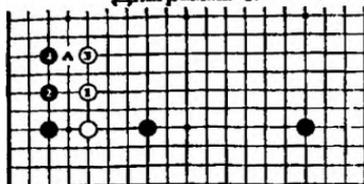
Диаграмма 29.



Даже при благоприятном ситё белых чёрные все равно получают лучшую позицию после 1, 3. Да, у белых стенка, но чёрная зона крепка и богата очками и развитие камней лучше.

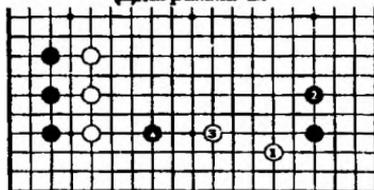
Часть 2. Иккен-тоби.

Диаграмма 1.



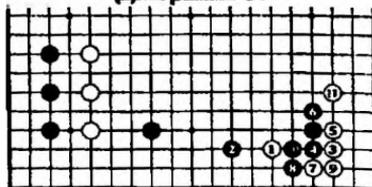
Тоби 6.1 - самое простое решение в этой игре. После ч.2 еще одно тоби 3. Этот ход не стоит откладывать, т.к. у чёрных есть сильное продолжение в «А» и после ч.4, что тоже необходимо...

Диаграмма 2.



Белые могут рассматривать свои три камня, как стратегическое оружие. Белые 1, 3 - хорошая комбинация с давлением на камень Δ. Практически, это решительная контратака.

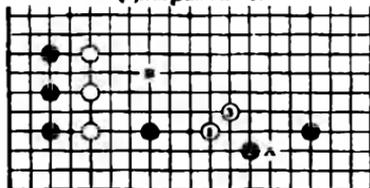
Диаграмма 3.



В дзёсэки с иккен-тоби, которую мы только что посмотрели, конечно, есть не только такой простой путь. Мы поработаем и с другими вариантами и с довольно сложными. Однако давайте поиграем несколько в другую страте-

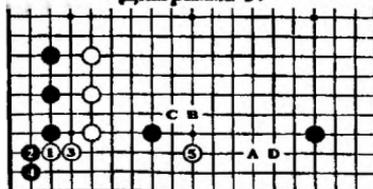
гию; но с учетом разыгранного варианта. Например, на какари 6.1 черные не ограничиваются только иккен-тоби от угла. Хасами ч.2 тоже считается сильным ходом. После 3-11 у черных образовалась стенка и белые камни внизу выглядят слабыми, но и чёрные не набегали различных контрачек от белых, правда, пока белые имеют слабости им не до контратаки.

Диаграмма 4.



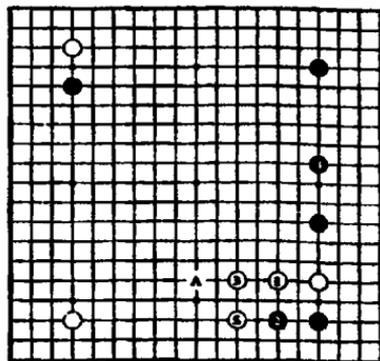
У белых есть более простой ход - хасами 1. И теперь ход в «А» будет просто отличным. Поэтому чёрные, скорее всего, среагируют 2. Но после косуми 3 черные обязаны бежать, хотя бы в «В» и все группы на стороне пускаются в опасное плавание.

Диаграмма 5.



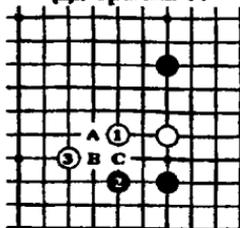
Белые могут сначала сыграть цукэ-кики 1, 3 и затем уже играть хасами 5. После чего - ч.«А» - б.«В» а, если ч.«С» - б.«D», что в обоих случаях реально. Во всяком случае белые получают хорошие перспективы в борьбе за влияние. Игра здесь, конечно, трудная, но интересная, а это главное!

Диаграмма 6.



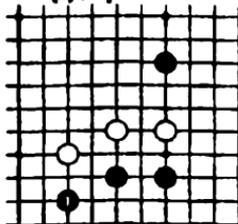
После 6.3 проведем защиту правой стороны, например, ч.4. Тогда у белых есть отличный пункт 5. Кроме волнения за свои угловые камни у чёрных появились переживания за нижнюю зону белых. И камень комоку слева внизу становится не так-то просто атаковать. Поэтому чёрные играют в 5, а не в 4. А если белые еще раз сыграют тоби «А», что менее эффективно, то чёрные могут спокойно зацугиться 4.

Диаграмма 7.



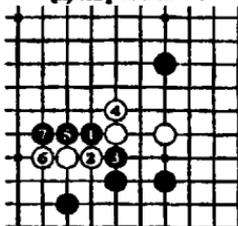
После ч.2 у белых есть кэйма 3. Однако ч.«А» - б.«В» - ч.«С» - улучшают положение через обострение ситуации. Хочу отметить ещё одну особенность этой формы. Прежде чем проводить этот вариант...

Диаграмма 8.



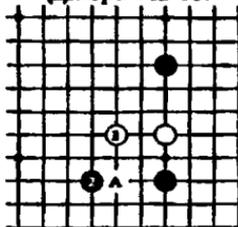
Неплохо бы подготовиться к нему. Субэри ч.1 очень хладнокровно, и опасно для белых.

Диаграмма 9.



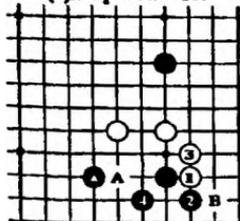
Если белые твюки, то ч.1, 3. А после ч.7 белые попадают под серьёзную атаку, из которой, практически, невозможно выйти без потерь.

Диаграмма 10.



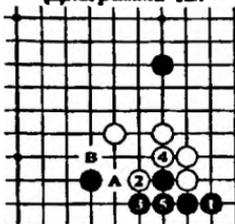
На тоби 6.1 хорошо смотрится никкен-тоби ч.2. Чёрная поступь на левую сторону выглядит веселее. У них есть, конечно, слабость в «А», но у белых тоже нет прочности, а без неё не просто подорвать чёрных.

Диаграмма 11.



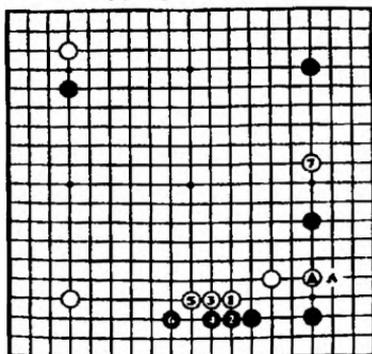
Если цукэ-хики 1, 3 с целью усиления формы, то естественно ч.4. Если бы камень Δ стоял в «А», то чёрные могли бы играть в «В». А в этой позиции чёрные выглядят тяжеловато.

Диаграмма 12.



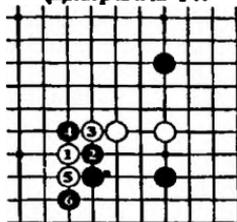
Но давайте попробуем хики ч.1, чтобы знать, что может получиться. Выгодно б.2, 4, а после ч.5 прижимают ко второй линии б.«А» и после б.«В» у белых прекрасная форма.

Диаграмма 13.



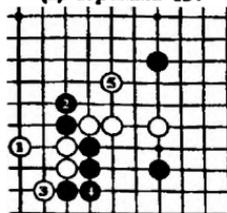
После белого иккен-тоби и чёрного никкен-тоби у белых есть замечательный ход какэ 1. Здесь важно знать, что для чёрных этот пункт тоже хорош. Чёрным нужно играть спокойно 2-6. Теперь белые могут приступить к контратаке 7. Вы, наверное, встречали эту форму, но с камнем Δ в «А». При кэйма-какарн тоже так играют, но форма иккен-тоби значительно крепче и боевитее.

Диаграмма 14.



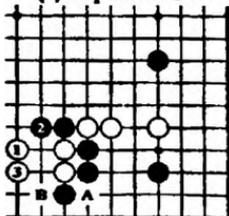
На какэ б.1 черные могут сыграть 2, 4, получая возможность активных действий. В этой форме необходимо знать два хода, без которых будет трудно продолжать борьбу. Это - б.5 и ч.6. Важный обмен!

Диаграмма 15.



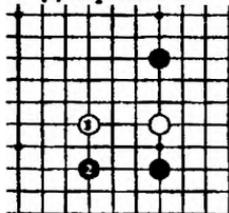
Далее. Тоби б.1 - хорошая форма, а после ч.2 - осае б.3. Для успешной борьбы в этом месте нужен б.5.

Диаграмма 16.



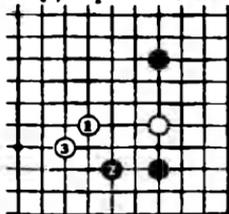
После 6.1 чёрные могут сыграть 2 и тогда игра в «В» хуже. Лучше уж в 3. Дело в том, что у белых есть атаки в «А» и его нужно сохранить.

Диаграмма 17.



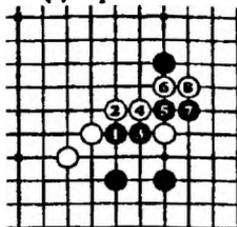
Белые могут сыграть и никкен-тоби 1. Никкен-тоби ч.2 по даёсэки, но лучше обратиться к справочнику.

Диаграмма 18.



На никкен-тоби 6.1 чёрные значительно чаще употребляют тоби 2. Давайте посмотрим наиболее интересные формы. Начнем с косуми 6.3.

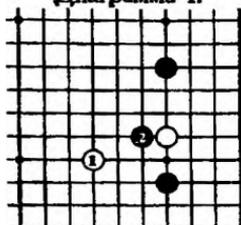
Диаграмма 19.



Играть 1-5 за чёрных несколько всплывчиво, хотя по духу выглядит смело. После 6.8 у чёрных прекрасный угол, но с некоторыми изъятиями. И так мало кто играет, поэтому мы с этими вариантами не будем работать. Желающие могут изучить эти ходы и новинки к ним в отдельных изданиях. Но знайте, что здесь присутствуют осложнения, которые профессиональные игроки стараются избегать, так как эти варианты излишни в китайском фусэки.

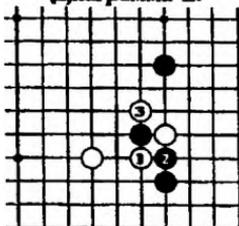
Часть 3. Огэйма-какэ.

Диаграмма 1.



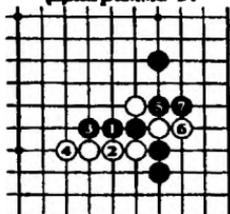
Огэйма-какэ б.1 наиболее употребительный ход в этой борьбе и чаще всего чёрные отвечают 2.

Диаграмма 2.



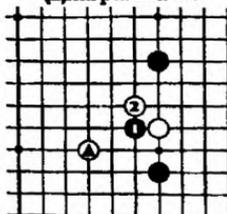
Ханэ-даси б.1 смотрится сильно, но чёрные согласны на такое обострение, т.к. они в своей зоне.

Диаграмма 3.



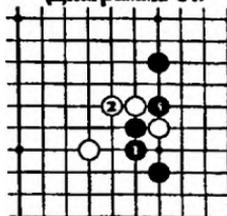
Далее может произойти следующее: хикин ч.1, а на цуги б.2 - жёсткое осае ч.3 и кирн ч.5, 7 с захватом белых камней и это вряд ли понравится белым.

Диаграмма 4.



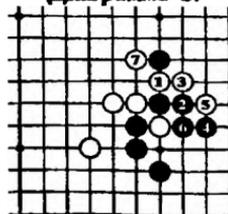
На ч.1 - ханэ б.2. Идея этого хода - разорвать связь с камнем Δ, исключая его из местной борьбы.

Диаграмма 5.



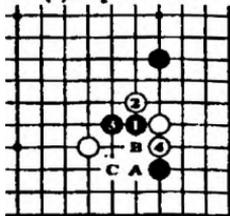
Ноби ч.1 считается сомнительным. Белые создают боевую форму 2, а на ч.3...

Диаграмма 6.



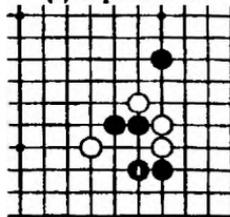
Жертвуй камень в углу б.1, 3 белые получают хорошую форму после 7. Может быть кому-нибудь покажется, что чёрные получили достаточно, но это не так. Чёрные совершенно неудовлетворены этим результатом.

Диаграмма 7.



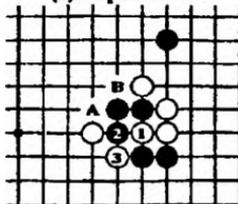
После ч.1 - 6.2 лучше будет другое ноби - ч.3 - это и есть правильный ход. Единственная и срочная реакция - 6.4. Теперь у чёрных три ответа - «А», «В» и «С». Давайте их изучим.

Диаграмма 8.



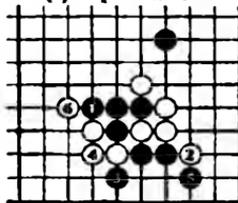
Вначале хики ч.1. Этот ход хорош при благоприятном ситё чёрных. Но часто ситё не благоприятно и нужно искать более приемлемый путь. Как могут развиваться события в этом случае.

Диаграмма 9.



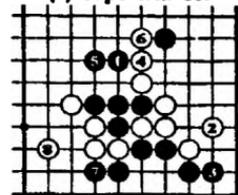
Сразу и непосредственно двугри 6.1, 3 - сильное решение. Три чёрных камня под угрозой ситё. Допускать этого не стоит. Для этого нужно выбрать один из двух пунктов: «А» и «В».

Диаграмма 10.



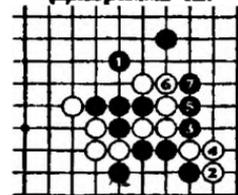
Сначала посмотрим осасе ч.1. Здесь за белых важно сыграть ханэ 2. Помните об этом! А на естественное ч.3, 5 - 6.6 и снова чёрные в опасности.

Диаграмма 11.



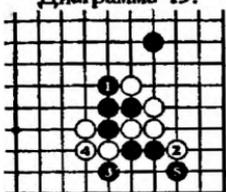
Далее тоби ч.1 и после ч.3 - жизнь в углу. Но белые начинают раздувать свою энергию в центре 6.4, на что ч.5 - обязательно, и после 6.6, 8 у белых хорошие перспективы.

Диаграмма 12.



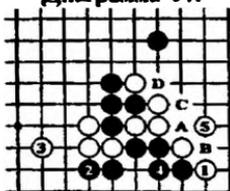
Однако после ч.1 белые частенько обостряют борьбу 2. Вряд ли это хорошо. Дело в том что после 3-7 игра переворачивается с ног на голову. Теперь чёрные атакуют.

Диаграмма 13.



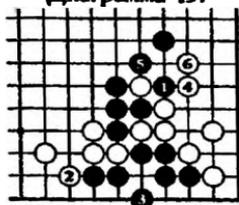
Теперь посмотрим другой ход чёрных, уходящий от ситё - осасе ч.1. Белые отвечают также ханэ 2, а на ч.3, 5...

Диаграмма 14.



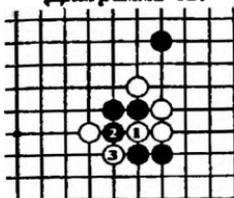
Здесь уже ниданбанэ б.1 можно сыграть, т.к. у чёрных нет игры в «А» из-за б.«В» - ч.«С» - б.«D». После 2-5 черные и белые получают глазные формы.

Диаграмма 15.



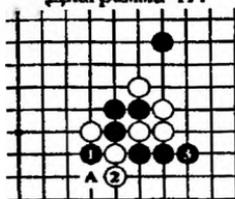
Чёрные могут продолжать 1. После чего игра требует 2-6. Итак, у белых не плохо. Но и черные могут быть довольны, т.к. у них нет слабостей.

Диаграмма 16.



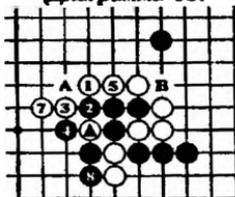
Но рассмотрим случай, когда ситё благоприятно для чёрных.

Диаграмма 17.



Тогда кирн ч.1 и на б.2 самое сильное решение - сагари ч.3. Играть в «А» вместо 3 не резон, т.к. угол теряется.

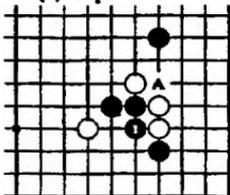
Диаграмма 18.



б → А

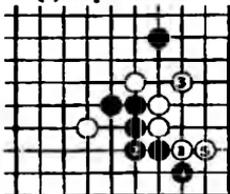
Ситё для белых не благоприятно, поэтому самое реальное б.1. После б.7 и ч.8, что практически форсированно, у белых образовались две слабости «А» и «В». Белым пока ничем похвастаться.

Диаграмма 19.



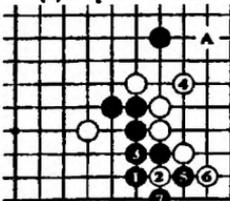
Теперь посмотрим второй ответ чёрных - осая ч.1. Конечно, форма у чёрных плохая. Однако этот ход создает давление на два белых камня, выбивая дамв. Нечего и говорить, что белых сильно волнует слабость в «А» и надо что-то делать. Иначе, после разрезания в этом пункте белые просто рассыпятся.

Диаграмма 20.



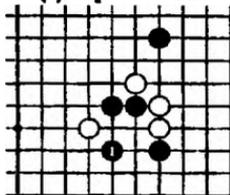
Лучше всего осая б.1 и на цуги ч.2 срочно защититься 3. Теперь у чёрных сэнга.

Диаграмма 21.



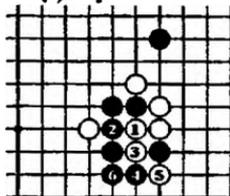
Вместо цуги у чёрных есть и каке 1, но после б.2, 4 чёрным нужно забирать камень 5, 7. И теперь, в связи с тем, что у белых появился ход в «А» они могут играть тэнуки. То есть чёрные потеряли сэнга.

Диаграмма 22.



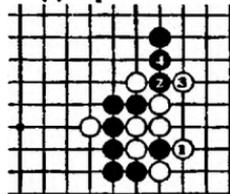
Третий вариант чёрных в этой ситуации - ч.1. Форма очень популярна и чаще всего используется не только профи, но и любителями.

Диаграмма 23.



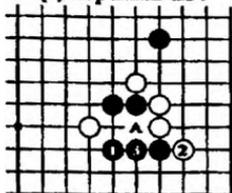
У белых есть, конечно, 1, 3, но это настолько вяло и бледно, что разбираться нет желания. После ч.6 белые должны забирать камень.

Диаграмма 24.



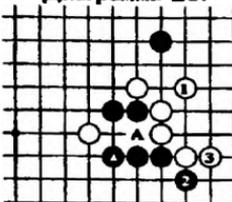
Однако после ч.2, 4 (здесь атэ 4 у белых нет) у чёрных образуется мощная стенка, против которой предстоит сложная игра. Такая игра белых демонстрирует, что у белых перед партией была бессонная ночь, а после завтрака расстройство желудка.

Диаграмма 25.



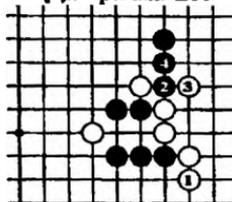
На ч.1 - 6.2, заставляя чёрных соединяться. Вы должны помнить, когда черные вместо 3 играют в «А», что должны делать белые и что они сразу получают.

Диаграмма 26.



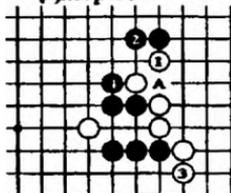
После 6.1, 3 вы видите форму Д.20, но вместо «А» стоит камень Δ, что, конечно же, работоспособнее. На этом основании, думаю, белых не очень устраивает этот вариант.

Диаграмма 27.



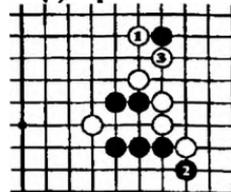
Вместо как посмотрим сагари 1. Естественно, чёрные сразу же режут и после ч.4 у чёрных вновь сильная стенка, что опять неудовлетворительно для белых.

Диаграмма 28.



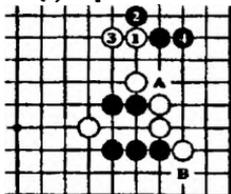
Как-цуги 6.1. Хорошо ч.2 и теперь сагари 6.3. Средством защиты от разрезания является 6.3! То есть идея усиления формы неотступно преследует белых, а чёрные, пользуясь этой заикленностью идут на приобретение ценностей. Вот и здесь после осе ч.4 у чёрных стенка. Как же выйти из этого круга? Нужно искать оригинальное решение с толикой героизма.

Диаграмма 29.



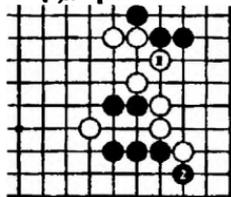
Такой ход давно найден, но может быть для вас он будет открытием. Тоби-цука 6.1 - сильное тэсудзи, если ч.2, то 6.3, получая хорошую форму. И эта пчела принесет много мёда.

Диаграмма 30.



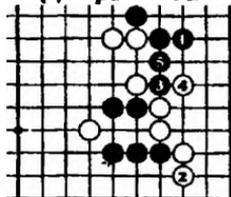
Повтому чёрные обычно играют ханэ 2, на что следует 6.3, а далее чёрные аккуратно ставят 4, получая тем самым один из пунктов - «А» или «В» без ущерба себе.

Диаграмма 31.



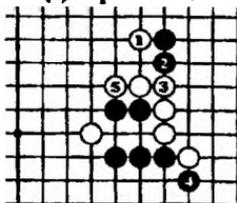
Теперь, если 6.1, то ч.2. В этой форме эти пункты важны для обеих игроков. У чёрных высокая работоспособность обеих форм.

Диаграмма 32.



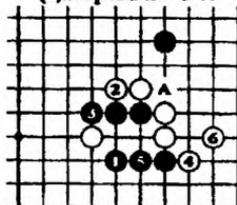
После ч.1 у белых есть знаменитый ход сагари 2 и после ч.5 белые получают сэнтя. У чёрных получилась не очень красивая форма, но у белых свои беспокойства относительно своей формы. Но, обратните вниманне, что белые нмеют сэнтя.

Диаграмма 33.



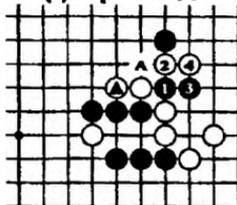
После цукэ 6.1 у чёрных есть и кикаси ч.2, и затем игра в углу. Это достаточно интересное решение. Однако это нельзя считать дзёсэки, хотя в партиях встречается и такое.

Диаграмма 34.



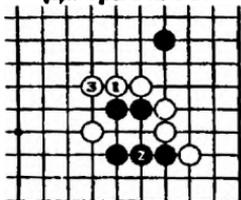
После ч.1 в последнее время часто употребляется осае 6.2. А после ч.3 - 6.4 - какэ-цуги 6.6. Цель этого варианта - уйти от разрезания в «А».

Диаграмма 35.



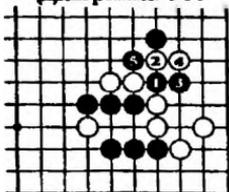
То есть, если кири ч.1, то после 6.2, 4 идея чёрных прерывается камнем Δ - он защищает разрезание в «А».

Диаграмма 36.



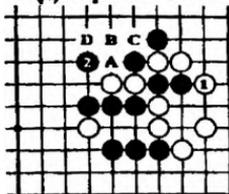
После осае 6.1 у чёрных есть ход в 2. Но после 6.3 белые радуются столь сильному выходу в центр. Однако влияние белых можно заменить чёрным.

Диаграмма 37.



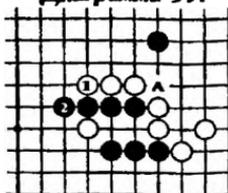
После кири 4.1 белые не проигрывают, но чёрные это тоже понимают. У них другая цель. После 6.4 - кири 4.5. Для чего этот ход?

Диаграмма 38.



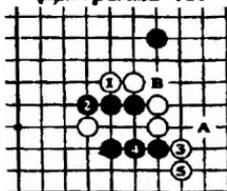
После 6.1 - как 4.2 и у чёрных образовалась стенка, если белые сразу в «А», то 4.«В», а, если перед ходом 1 белые в «А», то 4.«С» и уже после 6.1 - 4.«Д», что тоже самое.

Диаграмма 39.



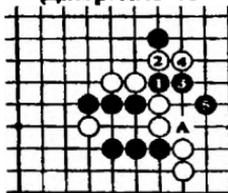
Давайте посмотрим на эту форму при ходе белых, где чёрные не стали играть в «А». Белым, конечно, не нужно защищать пункт «А», а лучше сыграть еще одно осае 1, заставляя 4.2.

Диаграмма 40.



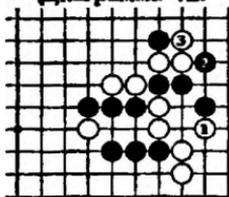
После обмена: 6.3 - 4.4 белые не играют «А», а ставят сагари, захватывая очки в углу. Тогда ход в «В» становится для чёрных ценным.

Диаграмма 41.



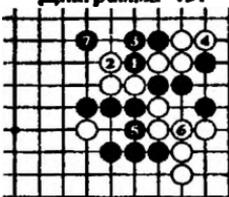
Рассмотрим это разрезание. Естественно, 6.2, 4, но после 4.5 перед белыми встала угроза разрезания в «А» и от нее надо уходить.

Диаграмма 42.



Какъ-цуги 6.1. Что же дальше? Хань ч.2 - единственное, да и от 6.3 трудно отказаться. Начинается сложная борьба и давайте посмотрим чем она заканчивается.

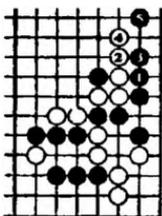
Диаграмма 43.



Если ситё в пользу чёрных, то лучше всего кирь ч.1. Белым надо уходить от ситё - атари 2, а затем приходится играть осае 4. Но после обмена: ч.5 - 6.6 черные ставят каке 7. И вряд ли белые довольны получившейся силой чёрных в центре.

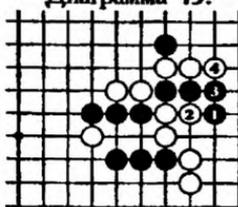
Диаграмма 44.

Но бывает, что ситё чёрным не выгодно. В этой ситуации чёрные вынуждены играть 1-5. Это вылезание тяжелое и не заслуживает этого.



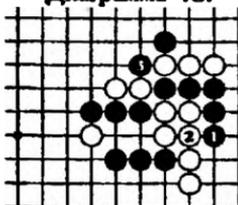
Дело в том, что белый угол не взять и кто знает почему - со мной согласится. Но, чтобы выжить, белым нужно быть очень внимательными.

Диаграмма 45.



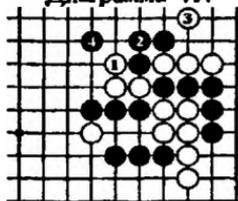
После ч.1 можно увидеть, как некоторые игроки спешат побыстрее забрать чёрные камни и игнорируют свои хорошие формы - 6.2, 4, но при условии ситё этот способ не совсем хорош. И вот почему.

Диаграмма 46.



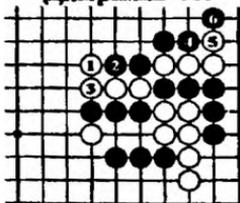
Кикаси ч.1, а затем кирь ч.3. Что же делать? Ситё не в пользу белых. Значит играть на выбивание дам в углу плохо.

Диаграмма 47.



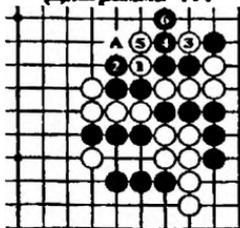
Уходя от ситё белые играют атв 1, но чёрные совершенно спокойно 2. У белых новая проблема - надо спасти три камня на стороне 3, но после ч.4 вы хорошо видите, что чёрные сэмвай выигрывают. Значит 6.1 не работает.

Диаграмма 48.



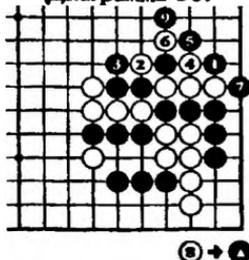
Посмотрим на косуми 6.1. Чёрные выбивают дамэ 2, 4, а себе наращивают и после ч.6 белые потеряли всякую возможность сопротивляться.

Диаграмма 49.



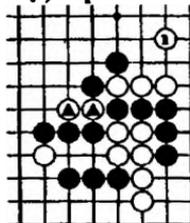
После 1-5 надо помнить что ситё не за белых и поэтому ход в «А» бесполезен.

Диаграмма 50.



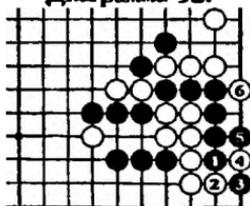
Дополнительно замечу, что в этой борьбе есть существенная деталь. Вместо ч.4 (см. Д.48) чёрные могут сыграть 1, а на 6.2, 4 провести то же самое ситё, с некоторым смещением. Это тоже надо учитывать.

Диаграмма 51



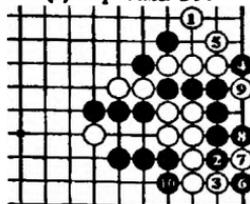
Итак, вы убедились, что при благоприятном ситё для чёрных здесь всё кончено. Но если ситё за белых? Как быть чёрным? Если при ситё камни Δ не взять, у белых есть возможность спастись. Для этого лучшее решение - тоби 6.1.

Диаграмма 52.



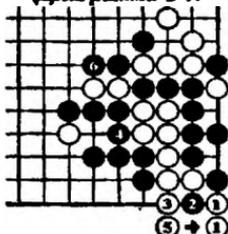
Чёрные начинают сэмзай в углу ч.1. Однако после 6.6 вы хорошо видите, что у белых на одно дамэ больше.

Диаграмма 53.



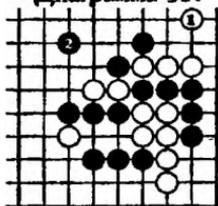
Играть тоби по третьей линии - грубая ошибка. Чёрные жертвуют ч.4, забирая одно дамэ и после 6.9 - ч.10 выигрывают сэмзай.

Диаграмма 54.



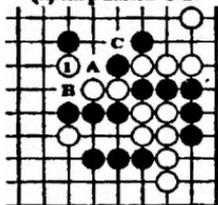
Белые могут через хори-коми 1 навязать ко-борьбу. Чёрные должны спокойно принять ее, играя 2, 4. У них есть местная ко-угроза 6, поэтому все мечты белых не имеют оснований сбыться.

Диаграмма 55.



Итак, вы убедились, что б.1 - лучший для успеха в сэмэай. Однако чёрные имеют право продолжить борьбу и наиболее интересный для них ход - 2. Чем же закончится эта борьба?

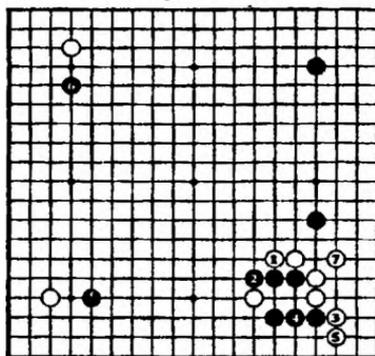
Диаграмма 56.



Косуми-цукэ б.1 - самое спокойное и лучшее решение, если ч.«А», то б.«В». Однако не соблазняйте играть в «А», после ч.«С» вы сами себя загоняете в ловушку и о победе в самвай уже

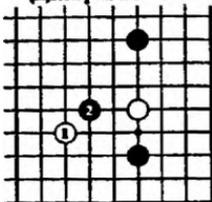
не может быть и речи. Для того чтобы этого не произошло помните, что каждый ход в Го должен быть осмыслен. Поставить камень на доску и сделать ход - огромная разница!

Диаграмма 57.



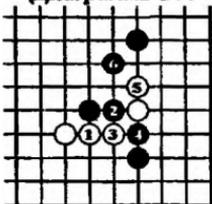
Теперь взглянем на развитие дзёсаки, так сказать в живом виде. Вот позиция на всей доске. Так как у белых благоприятное ситё, то они играют сагари 5. Однако чёрные сразу же играют какари 6. Белым не до размышлений. Они обязаны защититься 7. И не надо огорчаться что чёрные получили инициативу в другом углу. Главную задачу белые выполнили - захватили важный пункт, который ещё сослужит добрую службу.

Диаграмма 58.



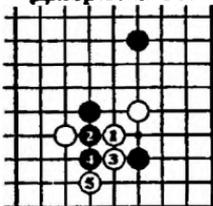
На огиьма 6.1 чёрные могут сыграть 2. Этот ход часто стали применять в последнее время. Подобных ходов в Го очень много. Поэтому ко всем необычным ходам нужно относиться спокойно и считать. А ещё лучше быть заранее подготовленными к ним.

Диаграмма 59.



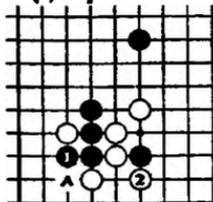
Если 6.1, то это как раз то, что нужно чёрным. Кири ч.2, 4 и белые оказались в трудном положении.

Диаграмма 60.



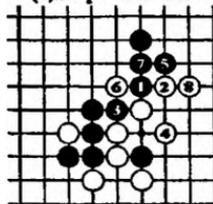
У белых есть другой путь. Это 6.1 - согласительный ход, дающий чёрным влияние. Другой вариант остаётся на вашу изобретательность. Белые могут успокоить чёрных мирным предложением 5. Нормальное решение.

Диаграмма 61.



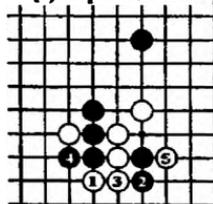
Магари ч.1 и после 6.2 результат хорошо виден. Если вместо ч.1 играть осас «А», то белые с радостью получают сэнгэ, так как после соединения белых чёрным тоже надо соединиться.

Диаграмма 62.



Но и после хода белых (6.2 на Д.61) чёрные могут продолжать наращивать стенку. После 6.8, думаю, оба игрока могут быть довольны.

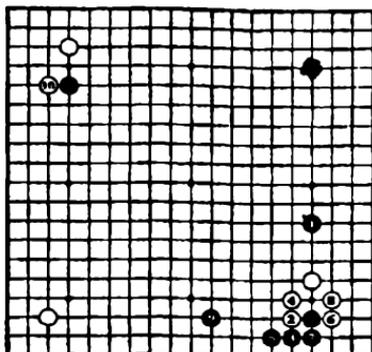
Диаграмма 63.



После 6.1 чёрные иногда играют нодзоки 2, а затем 4. Нехорошее решение. Чёрные могли бы иметь адзи в углу, а теперь его нет. Белым нужно играть 5, чтобы обезопасить угол.

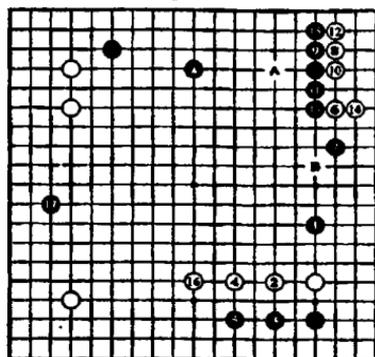
Часть 4. Дзёсэки в партии.

Диаграмма 1.



После внешнего цука 6.2 чёрные выбирают развитие формы из угла. После ч.9 могут играть в другом месте, т.к. форма у них достаточно работоспособна. В этом фусэки вполне разумно начать активные действия в левом верхнем углу.

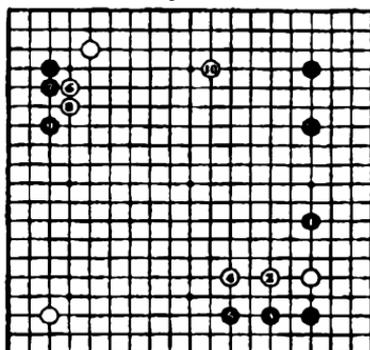
Диаграмма 2.



Здесь представлен спокойный стиль Такагавы, без всяких выкрутасов. После тоби 2-4, какари 6, если чёрные ответят в «А», то белые получают хороший пункт «В». Поэтому черным лучше контратаковать 7. Ход ч.9 - результат постановки камня Δ, а

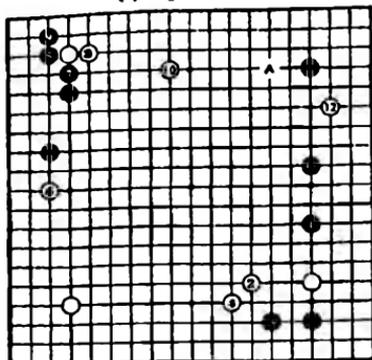
точнее его реализации. После розыгрыша дзёсэки белым желательно укрепить свои ноги и выскочить из возможных осложнений 16.

Диаграмма 3.



2-5 - обычный вариант. Как правило, после этого игра начинается на правой стороне. Здесь последовало совсем другое 6-10. Это стиль Такэмути; ч.11 - хороший способ выровнять взаимодействие между чёрными камнями на правой стороне.

Диаграмма 4



На ч.1 - никкен-тоби 6.2. Против него - никкен-тоби 3, усматривая лёгкого адан со стороны белых; 6.4 - важный ход, но можно и тануки; ч.13 - естественно, если вместо этого «А», то белые сами играют в 13.

Диаграмма 5.

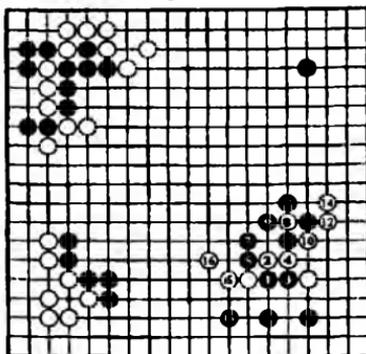
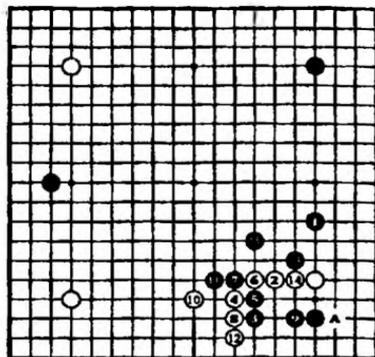
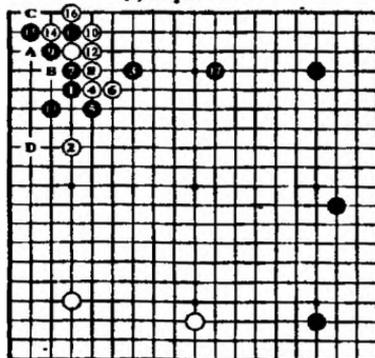


Диаграмма 8.



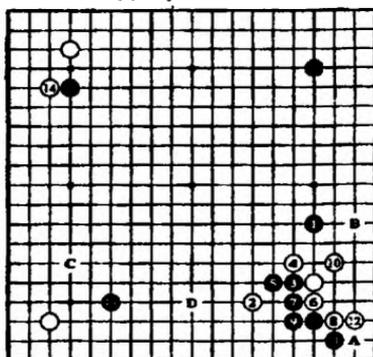
И здесь белые играют иккен 2. После 6.4 чёрные обостряют ситуацию, играя дэгири 5, 7. Однако чёрные применяют новый ход 9. И после ч.13, 15 получают сильную позицию через снижение работоспособности белых камней. Белым ничего не остаётся, как идти на форму сабаки «А», хотя для них это не очень весело.

Диаграмма 9.



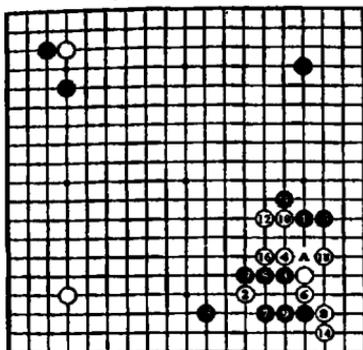
После ч.9 у белых нет вариантов - как 6.10 - лучшее. Однако, после ч.13, чёрные заставляют делать усиление 14, 16 и сразу же гасят стенку 17. Неудачно для белых. Если вместо 17 играть в «А», то это будет на руку белым - они реализуют силу стенки. Если б.«А», то ч.«В» и после б.«С» - ч.«Д».

Диаграмма 10.



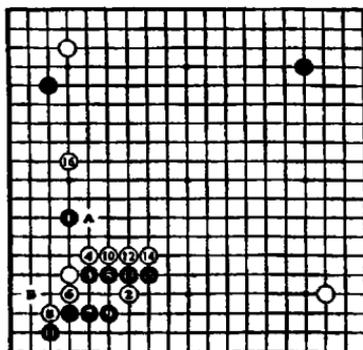
На 6.8 - ч.9, крепко соединяясь, а далее разыгран один из вариантов до 6.12. У белых образовалось минаи: «А» и «В» потому они вне опасности. Чёрные играют в другом месте. Действительно, дзесэки завершено и пора поискать ~~оба~~ большое место. Чёрные решают играть 13. Здесь белые должны быть внимательны, если они отвечают в «С», то чёрные мощно сыграют «Д», реализуя стенку. Повтор 6.14, предлагает более гибкий вариант для будущей трансформации позиции.

Диаграмма 11.



Чёрные выходят наружу 7. И после 6.8 - ч.9 белые строят сабаки 10; 6.14 - стимулируют чёрных на разрезание в «А», но чёрные не идут на это, избирая более сильный ход - на развитие формы - 15. Белым ничего не остаётся как играть 18. Здесь чёрными хорошо демонстрируется тактика «полноты и пустоты», т.е. противопоставление слабого пункта противника, сильному своему пункту.

Диаграмма 12.



После 6.6 чёрные, имея благоприятное ситэ, играют хики 7. Если белые, вместо 10, играют в «А», то получится та же форма, что и на предыдущей диаграмме. А здесь после 6.10 чёрные идут на построение базы в углу, отбирая её у белых. Если бы чёрные вместо 11 играли в 13. То белые сразу поставили бы какэ-цуги «В».

Диаграмма 13.

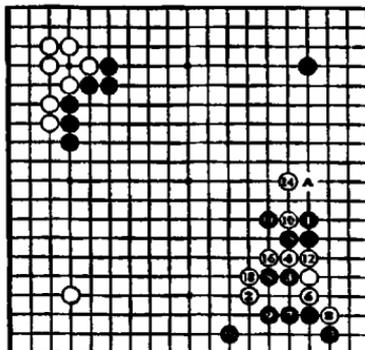
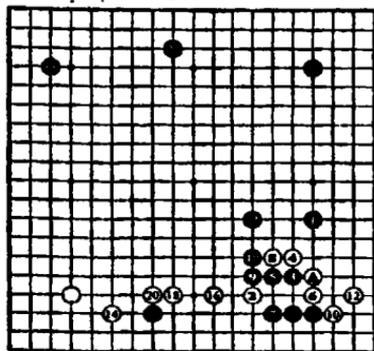
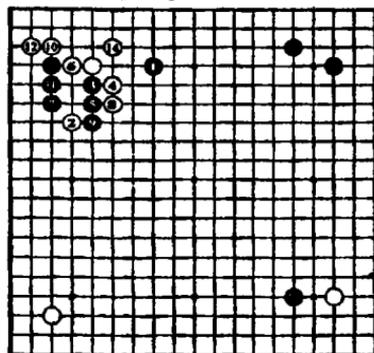


Диаграмма 15.



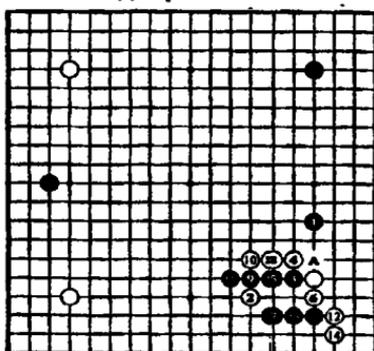
Вы помните, что игра в Δ ни что иное, как блокирование китайского фусэки. До 6.12 - стандартное дзёсаки, на 6.16 нужен хороший ответ; это ч.17, а затем ч.19 - стенка. Белые не могут ее игнорировать поэтому 6.20, но ч.21 и всё-таки китайские фусэки!

Диаграмма 16.



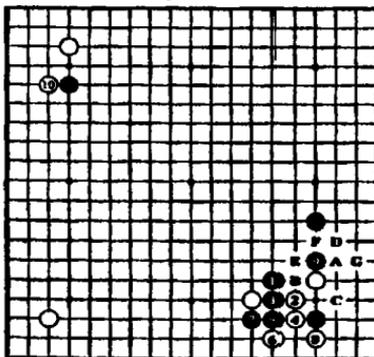
Б.8, 10 активно используют благоприятное ситё. И 6.12 так же позволительно, благодаря ситё. Нечего сказать - здорово! Однако после ч.13 приходится всё-таки защищаться 14. В итоге в левом верхнем углу белые сделали на один ход больше, но у них и форма лучше и территории больше.

Диаграмма 17.



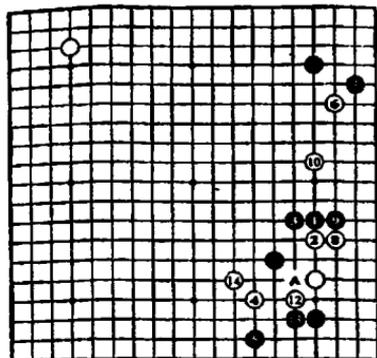
Ходы 6.8 и ч.9 мы уже видели, а вот 6.10 в этой ситуации достаточно редкий. Обмен: 6.10 - ч.11 вроде бы не выгодный, но нужно учитывать ситё. Чёрным теперь не страшно резать в «А», хотя ситё и против них. Сагари 6.14 смелый ход и у чёрных появилось два в «А», а это хороший снаряд в арсенале.

Диаграмма 18.



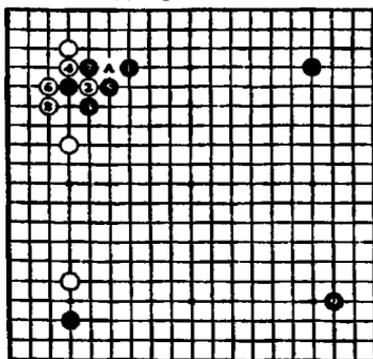
Сильная атака ч.1; 2-8 - обычный обмен с получением стенки с одной стороны и прибыли с другой. На цука 9 белые играют тануки - 10. Если же белые хотят продолжить вариант винзу справа, то он скорее всего будет таким: 6.«А» - ч.«В» и далее по алфавиту.

Диаграмма 19.



Против ч.1 белые играют 2, что, практически, невозможно встретить. После 6.4 чёрные выбирают 5, хотя можно и в «А», тогда 6.12 и борьба, в принципе, сохраняется та же что и в основном варианте. После варианта до 6.14 вы видите насколько изобретательно провел розыгрыш угла Хасимото Утаро.

Диаграмма 20



Против ч.3 и здесь новый ход 6.4, но у Хасимото Седзи. После 6.8 один имеет стенку, другой прибыль в углу. Обратите внимание на камень ч.1, если бы он стоял в «А», то позиция имела преимущество за белых. Повтому кэйма-какэ «А» ходом 1 делать иногда опасно из-за 6.2 и т.д. По этой же схеме работоспособность чёрной формы хуже нежели при огайма-какэ.

Глава VI Итог китайское фусэки

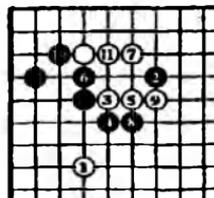
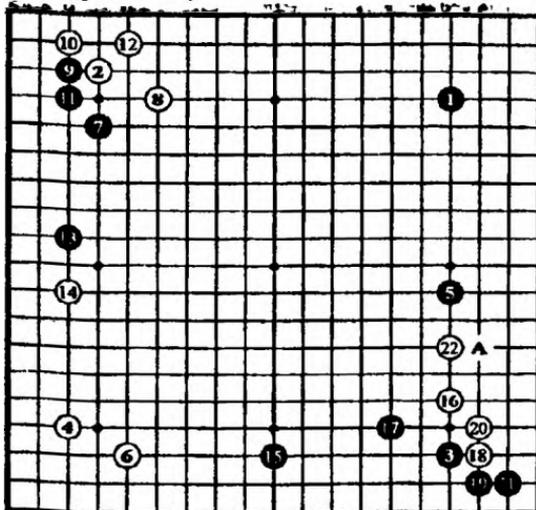
В этой главе я решил показать четыре партии, сыгранные в одном матче. Против меня играл Такэмия, имевший в то время титул Хонинбо и мне выпала честь бороться за этот титул. Три партии в матче я играл чёрными китайское фусэки, одну партию в этом же стиле сыграл Такэмия. Для наблюдавших было интересно, проследить развитие одного и того же фусэки в одном матче сразу. Думаю, и для вас это будет интересно

Итак, первая партия. Я играю чёрными китайское фусэки.

32 матч за титул Хонинбо.

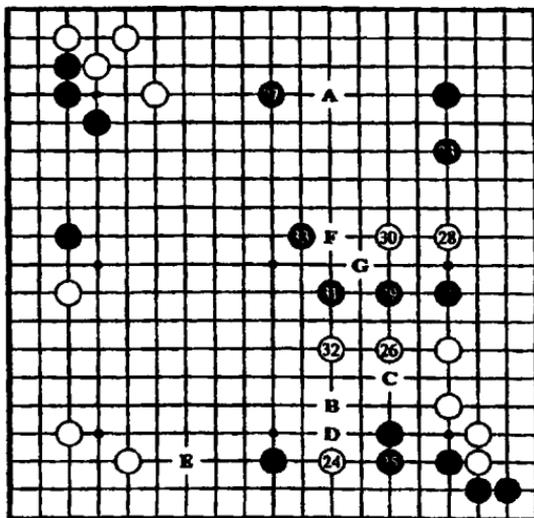
Фигура 1 (1-22).

Высокая китайская игра ч.5; 6.8 - спокойный ответ, уходящий от обострения. Есть, конечно, и 6.1 (Д.1), но тогда чёрные 2-12, разыгрывая стандартный вариант с хорошей формой и перспективами. Продолжая идею спокойного развития игры 6.16, 18; 6.22 - есть ход и в «А», но это зависит от вкуса.

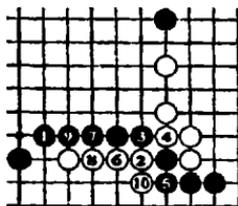


Фигура 2 (23-33).

Ути-коми 24 вызывает на бой. Здесь логичнее было сыграть хираки «А»; 25 - терпеливо зацидаясь, если вместо 25 играть косуми 1 (Д.2), то последует сильнейшее разрезание 2, 4. И после 6.10 угол не спасти; 26 - выводя четыре камня на простор. Белые теперь могут выскочить в «В» вместо 26, блокируя чёрных в углу, но если белые сразу играют в «В» вместо 26, то чёрные отреагируют в «С»;



27 - не вмешиваясь в угловые разборки, занимают большой пункт с огромными перспективами. Такое хираки нельзя упускать. Белые рассчитывали, что чёрные отреагируют в «D» с целью укрепления внизу, но просчитались. Теперь же нужно искать компенсацию и ход в «В» потерял актуальность, т.к. чёрные ответят в «Е», хорошо расположившись внизу с имеющейся сферой влияния наверху. Ути-коми 28

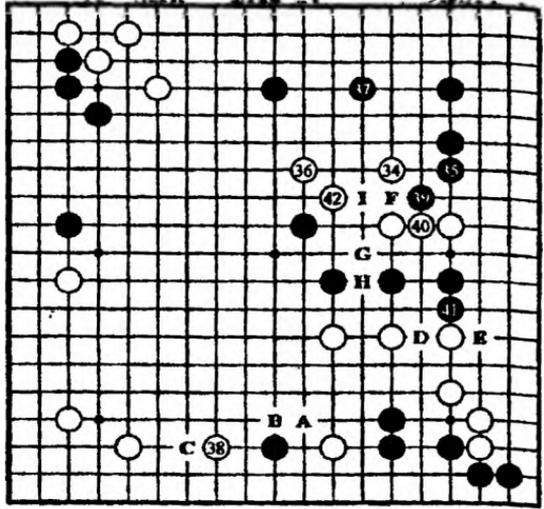


Д. 2

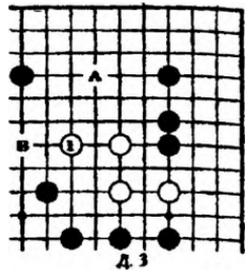
- важное место. Нельзя оставлять пять камней внизу без работы наверху. И хотя придётся строить сабаки, но это лучше, чем просто бросить их. Ходы 29, 31 хотя и выглядят банально, но отказаться от них я не смог. Если вместо 32 в «F», то чёрные сами сыграют в 32 и пять белых камней задохнутся в чёрной коробке. Вместо 33 играть в «F» не стоит, т.к. у белых появится двойное нодзоки в «С».

Фигура 3 (34-42).

34 - прозорливый ход. В таких случаях иккен-тоби всегда сильно и богато на будущее оформление конечных форм; ч.35 - сопротивление построению белого сабаки. Этот пункт даёт наилучшую форму и для стабилизации и для проведения активных действий в этом районе. 36 - очень серьёзная ошибка. Лучше сыграть иккен-тоби 1 (Д.3). И простое продолжение: ч.«А» - б.«В» даёт лёгкое убега-



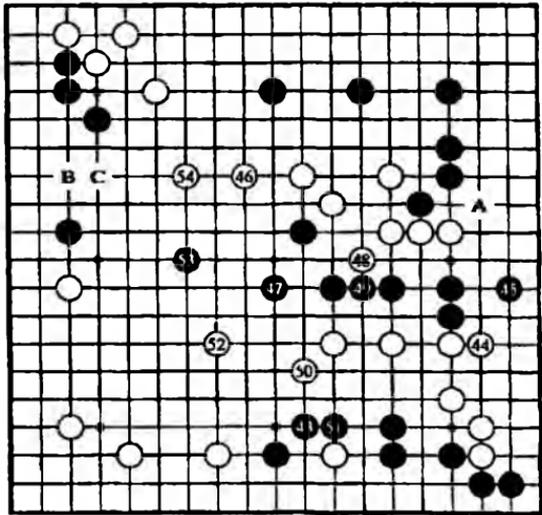
ние без поиска дополнительных прыжков для укрепления. Если же ч.«В», то б.«А» с известными конфликтами в чёрной зоне. Для чёрных это не выгодно. В партии б.36 выглядит незаконченным извятием. И Такэмиа после партии сам признал это. Действительно белым не хватает полноты формы, а гроза уже приближается сильная и можно не успеть спрятаться в укрытие. Вместо 38 есть ход в «А». Однако это не является продуктивной атакой, т.к. ч.«В», затем хираки «С» и чёрные неуязвимы; ч.39, 41 - подготовка к бою. И именно камень белых в 36 позволяет сделать ход в 39 без ущерба для будущей атаки. Ход же 41 необходим, чтобы избежать хори-коми б.«D» и затем цука б.«Е». Такая защита для белых была бы идеальной. И ещё. Вместо 41 есть, конечно, ход в «F», но б.«G» - ч.«H» - б.«I» и белым полетчало. 42 - приходится исправлять ошибку. Однако слабость формы сохраняется и становится ясно, что 36 ход сослужил очень плохую службу.



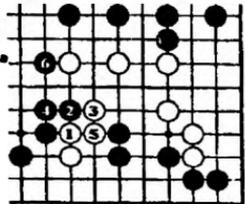
Именно камень белых в 36 позволяет сделать ход в 39 без ущерба для будущей атаки. Ход же 41 необходим, чтобы избежать хори-коми б.«D» и затем цука б.«Е». Такая защита для белых была бы идеальной. И ещё. Вместо 41 есть, конечно, ход в «F», но б.«G» - ч.«H» - б.«I» и белым полетчало. 42 - приходится исправлять ошибку. Однако слабость формы сохраняется и становится ясно, что 36 ход сослужил очень плохую службу.

Фигура 4 (43-54).

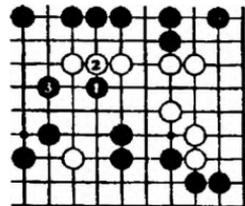
43 - пока ещё есть время закупорить нижнюю зону. Если вместо 44 играть 1 (Д.4), устраивая борьбу за территорию внизу, то после 2-6 исход борьбы, думаю, совершенно ясен. Белые попали в очень сложную ситуацию. 44, 46 - необходимые пилюли для больного. Усиление белых групп сейчас очень важно; 45 - пресечение связи и возможность соединиться самим в «А». После кикаси 48, 50 я



понял, что белые отрезались от нижней стороны; 51 - принимает товар. В то же время после 6.52, что является уходом, камни 48, 50 начинают угрожающе таращить глаза на чёрную группу в центре. И становится ясно, что 52 ход был ещё и атакующим, благодаря камням 48 и 50. Если бы белые не поставили эти камни, то чёрные получили бы хороший шанс на атаку 1, 3 (Д.5) после чего положение белых стало бы катастрофическим. В данной ситуации белым не стоит проводить ути-коми «В» вместо 52. Дело в том, что чёрные пойдут на создание стенки в «С», отдавая территорию и белые камни в центре окажутся в большой опасности. Поэтому вариант с ути-коми здесь не уместен. 54 - затишье перед бурей. Действительно, у обоих партнёров центральные камни находятся в подвешенном состоянии и сейчас должны начаться серьёзные действия в тубан. На размышления остались секунды, а исход батальни зависит от предварительной подготовки.



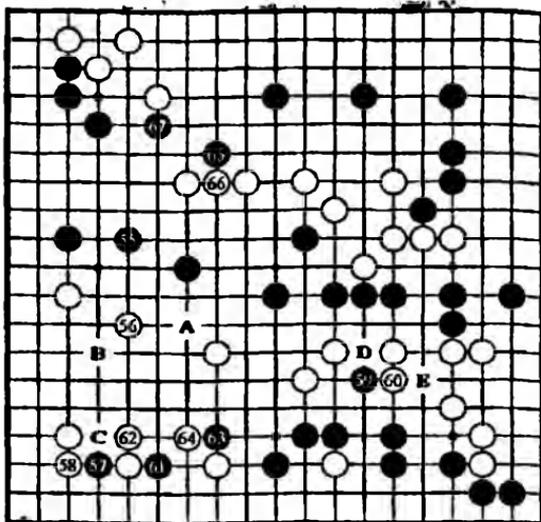
Д 4



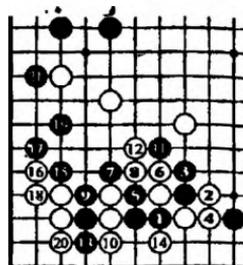
Д 5

Фигура 5 (55-67).

У чёрных есть ещё возможность защититься 55. Сейчас не стоит бросаться в бой ходом в «А» вместо 55, т.к. белые защитятся «В», забрав у чёрных возможные ады в этой зоне. 56 - это лучшая защита, но полностью спасти зону слева внизу и превратить её в территорию невозможно. Потери должны быть из-за слабости соединения белых камней справа. 57 - показатель разрушаемости белой зоны, если вместо 58 играть осае «С», то ч.58 и



такая позиция обеспечивает этим двум камням чёрных жизнь в углу. На ч.59 - 6.60 - тонкий ход, если вместо него просто в «D», то чёрные немедленно в «E», получая дополнительный глаз и очки против ужасной формы белых. После же 60, если чёрные пойдут на разрезание в «D», то в этом случае белым не составит труда выжить в столь благоприятной форме справа. Вместо 65 давайте посмотрим хики ч.1

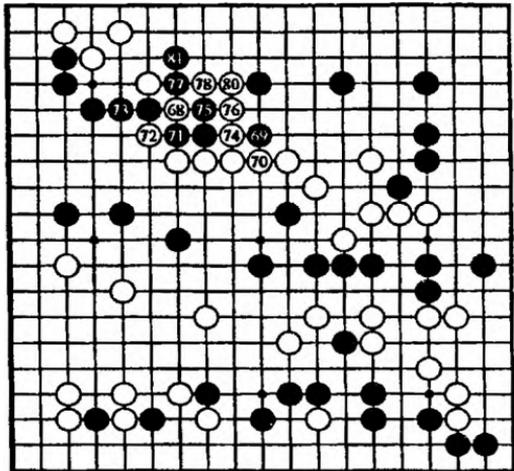


Д 6

(Д.6). Бой, конечно, сложный и после ч.21 имеются кое-какие надежды на прибыль. Однако позиция находится в подвешенном состоянии и нет уверенности в том, что белые не смогут почерпнуть из неё какую-нибудь прибыль. Во всяком случае, такая борьба сложна и не исключены ошибки при её расчёте. Тем более что ч.65, 67 создаёт более очевидную атаку и заменять её на показанный вариант Д.6 вряд ли разумно.

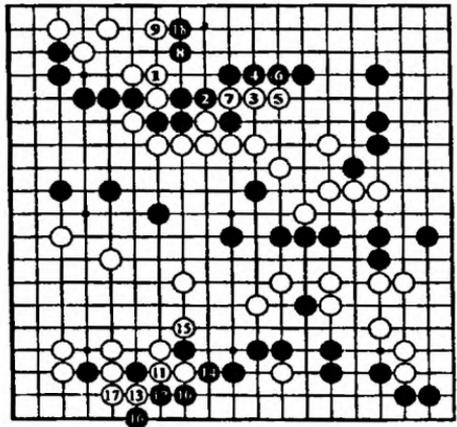
Фигура 6 (68-81).

68 - имеет не простое продолжение. Вместо 76 можно сыграть в 1 (Д.7), соединяя камень. Такой путь проще, т.к. последует 6.3, 5, 7. В итоге белые получают столь необходимый в этой борьбе глаз. Правда, у чёрных тогда бы стабилизировалась территория наверху. И всё бы хорошо, но... чёрные после этого варианта сразу же сыграют внизу 10-16 и после ч.18, думаю, белым уже не выиграть эту партию из-за отсутствия мест по захвату территории для себя.



70 → 68

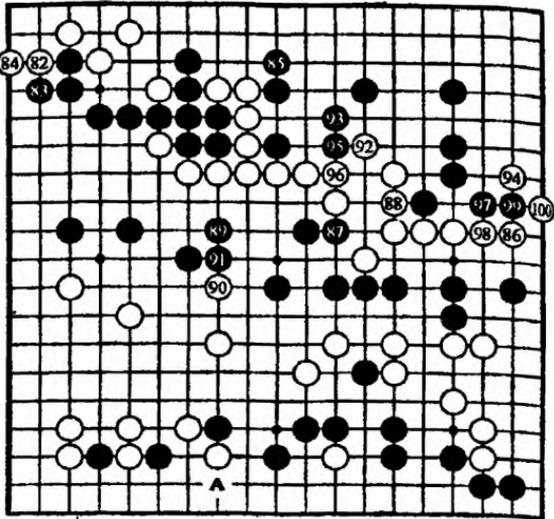
Короче говоря, после этого варианта чёрные «чехлят свои ружья», т.е. консервируют позицию и уходят ёсэ. В партии было 6.76 с приёмом надарв-комья на верхней стороне - вы это сами хорошо видите на основной диаграмме. И после ч.81 форма белых в углу требует защиты, т.к. крайне слаба.



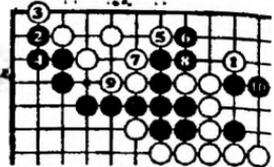
Д.7

Фигура 7 (78-100).

82, 84 - я бы не рискнул сыграть tenuki. Если бы белые решились на это, то последовал бы вариант на Д.8. В итоге белые ходом 1 ничего не добились (в смысле усиления центральной группы), а очки в углу сильно перекачались в пользу чёрных. Сагари 85 - напоминание белым об их неустойчивости в центре. После тоби 86 чёрные знают что им делать. И теперь главный ход для них - 89 - соединение групп. От этого не нужно отказываться, потому что рискованно. Кроме того, этот ход ещё и атакующий; 90 - результат слабости форм и белым

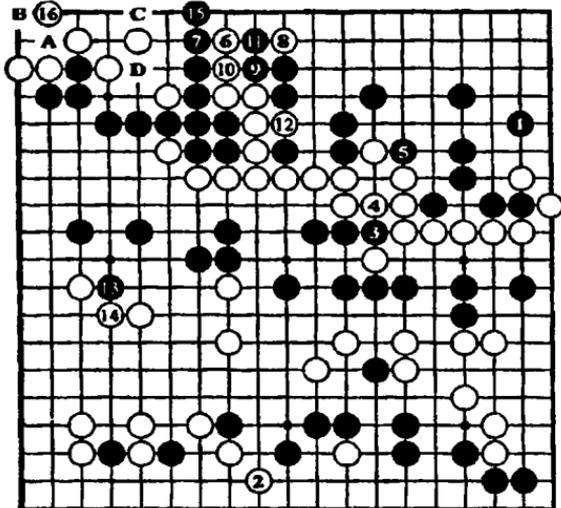


тоже не стоит рисковать разрывом столь больших камней; 92 - важный пункт для создания глаза; 93 - естественное укрепление зоны в сочетании с продолжающейся атакой. Теперь у чёрных имеющиеся территории справа наверху, наверху и внизу (если успеть отыграть ход в «А»), пожалуй, способны обеспечить победу. Но отвечать 93 надо и подменять этот ход на «А» не разумно (да и рискованно). Игра ещё не окончена и утверждать об окончательном получении указанных зон ещё рано, но надежда на успех уже вселялась в меня. Последующие ходы белых окончательно убедили меня в успешном завершении партии.

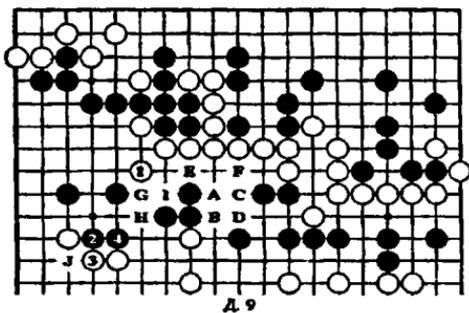


Фигура 8 (101-116).

После ч.1 - 6.2 естественно, т.к. забирает достаточное количество очков. Однако центральные камни белых оставлены на сложную борьбу, а можно было избежать этого, например, косуми 1 на Д.9. Чёрные вынуждены соединиться. Правда, соединение ч.2, 4 даёт впоследствии получить компенсацию (за возможные потери внизу) после разрезания в «J». Теперь,



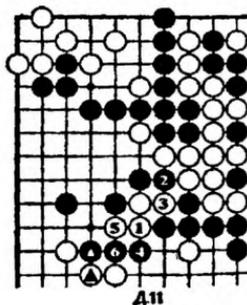
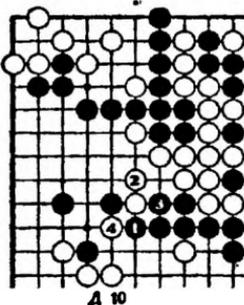
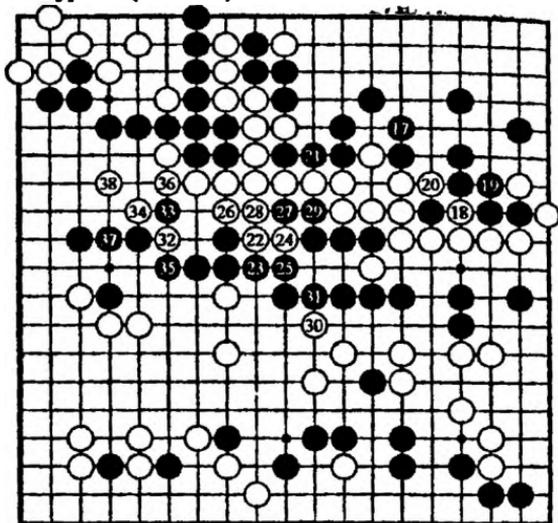
после ч.4 белые могут получить глаз в центре, если проведут форсированно б.«А» - ч.«В» и далее по алфавиту. А ходом в «I» строят глаз. Но эти выкладки были после партии, а во время игры белые поставили 2 и чёрные пошли в атаку, чтобы ускорить конец. После ч.15 белые снова вынуждены защищать угол 16, если играть



тануки, то ч.16 - б.«А» - ч.«В» - б.«С» - ч.«D» и угол падает. Теперь можно сказать, что белые совершили решающую ошибку 102 ходом.

Фигура 9 (117-138).

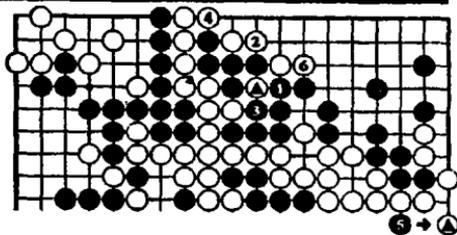
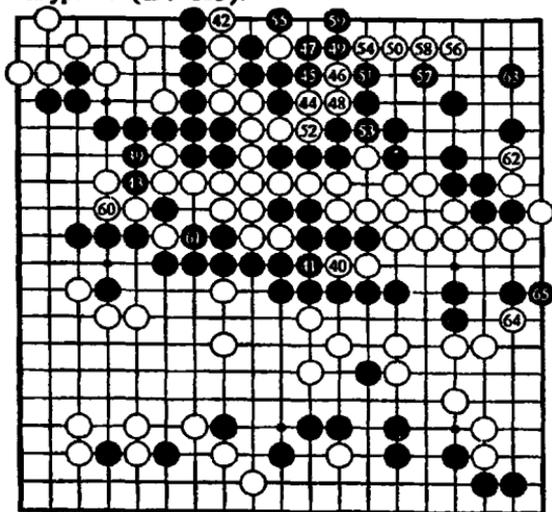
Думаю, что жизни у белых уже нет; 6.18, 20 - один глаз всё-таки появился, но после ч.21 второго не найти. Ещё есть борьба, но это скорее конвульсии умирающего. Чёрные действовали решительно, окончательно уверенные в успехе. На 6.32 чёрным пришлось искать сильный ответ 33. Очень плохо играть 1 (Д.10), т.к. после 6.2, 4 позиция чёрных разваливается (если ч.4, то 6.3 - второй глаз). Вместо 6.34 белые могут сыграть 1 (Д.11) однако кири ч.2 и после 6 хода вы видите, как важен был обмен для чёрных: Δ - Δ .



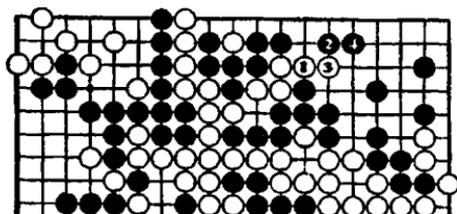
Фигура 10 (139-165).

44 - последние судороги;
 47 - абсолютно хладнокровно. Если бы чёрные сыграли остро - 1 (Д.12), то после 6.2 «доска переворачивается» и после 6.6 исход всей партии против чёрных. 50 - тоже трудный для разгадывания ход. Однако чёрные нашли ответ - кири 51, если вместо 50 просто 1 (Д.13), то и чёрные достаточно просто 2, 4.

Эта партия показала возможность чёрных в китайском фусэки навязать в начале партии борьбу за изоляцию и уничтожение белых, избегая контратаки.



Д 12



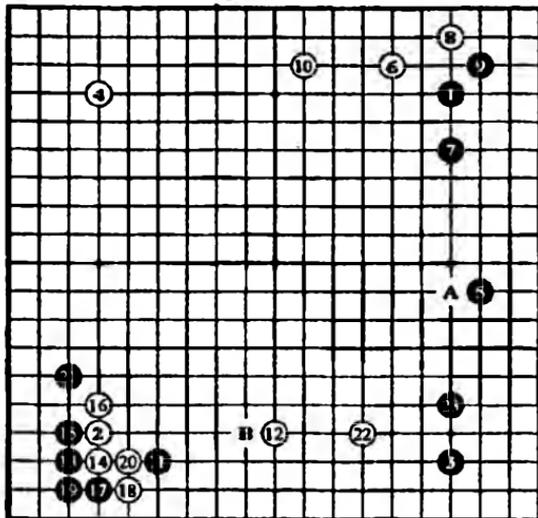
Д 13

Вторая партия

Во второй партии чёрными играл владелец титулом и он решил сам разыграть китайское фусэки.

Фигура 1 (1-23).

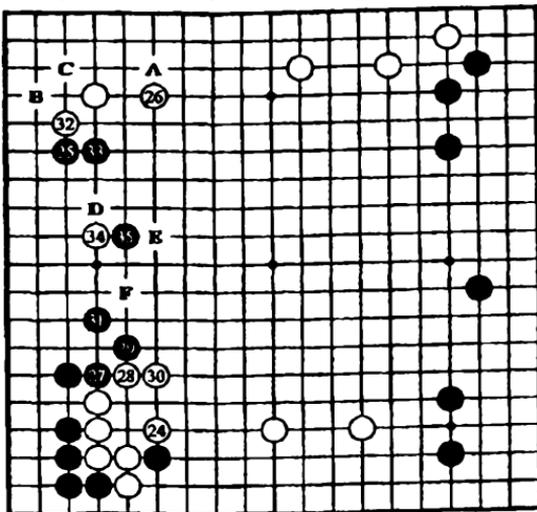
Ходом 5 поставлена обычная китайская форма. Мне больше импонирует высокое китайское фусэки с ходом в «А». С этим камнем легче осуществлять идею построения большого мойо. Но это только по идеи. В принципе, и с низким построением можно выйти на мойо. Всё зависит от построения, вкуса и стиля игрока. 6-10 - наиболее спокойное и устойчивое построение; ч.11 - нор-



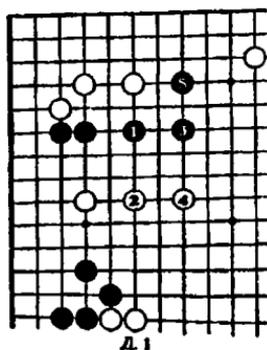
мально, хотя в последнее время Такэмия в этой позиции играл хираки «В». Это хираки особенно хорошо при камне 5 в «А». Против какари 11 белые спокойно 12, не давая сферы влияния внизу, а к 21 ходу разыграно обычное двёсэки и на цумэ 22 чёрные спокойно и достойно своему званию сыграли симари 23.

Фигура 23 (24-35).

24 - надо укрепить форму. Тем самым белые построили хорошую зону вверху; ч.25, думаю, что какари «А» тоже было бы не плохо. Опять же - дело вкуса. 27 - этот ход не имеет хорошей репутации. Укрепление методом осе не совсем популярный приём. Вместо 27 можно было сыграть субли «В» и после б.«С» - ч.«D», что выглядит изящнее. Ути-коми 34 ни что иное, как начало войны.

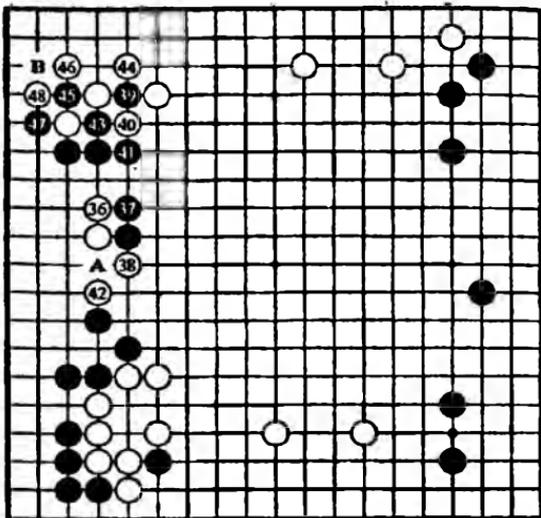


Войска уже размещены по всему театру военных действий и белые преддержали первыми начать бой. Вместо ч.35 у чёрных есть большое разнообразие продолжений. Одно из них показано на Д.1: тоби 1 - это, пожалуй, наиболее популярное у профи. И, если то же тоби 2, что не очень хорошо, то последует контратака на четверть доски ходом 5 (и угол атакуется и белое тоби под угрозой). Есть ещё вместо 35 боси «Е». Белые в этой схеме чаще всего играют «F» и трудно предугадать исход борьбы. В итоге 35 ход оказался достаточно сложным для белых.

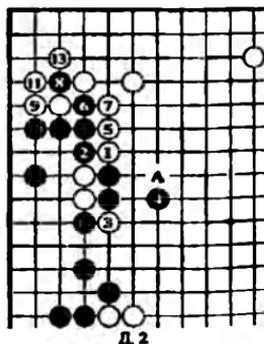


Фигура 3 (36-48).

Ноги 36 - с перспективами на стабилизацию. Если вместо этого играть сразу ханя 38, то осая ч.36. Ну, а ханя 37 белым вообще плохо играть из-за моментального разрезания ч.36; 6.38 - ошибка в последовательности ходов. Нужно было играть ханя с другой стороны (Д.2). Тогда 6.3 - ч.4 и после осая 5 план белых в действии, а после 14 произошёл выгодный размен по усилению зон, но у белых

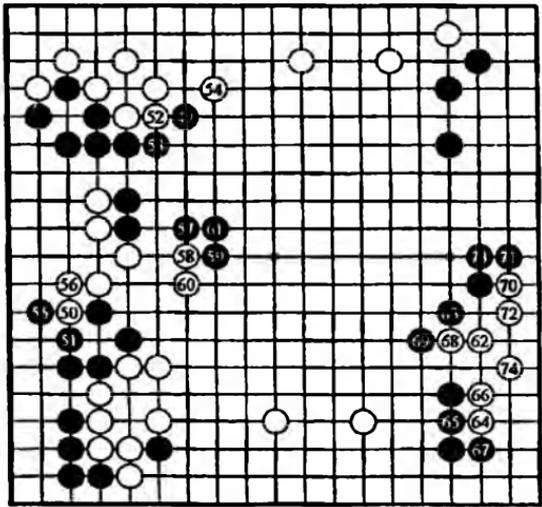


настроение значительно лучше из-за добавки в виде адзи «А». В партии на ошибку 6.38 чёрные ставят отличное тэсудзи 39. Теперь, если белые сразу в 44, то чёрные в темпе усиливаются 40 и могут устраивать фейерверк в зоне слева. А можно и спокойно, без искр, пойти на заслуженное кирн «А», но такой путь в основном для лентяев; 6.40 - отпор тэсудзи, а после ч.41 - защита 42. 43, 45 - и от этого не стоит отказываться. 48 - хорошо известный приём, но часто забываемый. Приём известен из некоторых форм дзёсаки и служит снижением адзи чёрных в «В». Чёрные, разумеется, могут сейчас играть тэнуки.

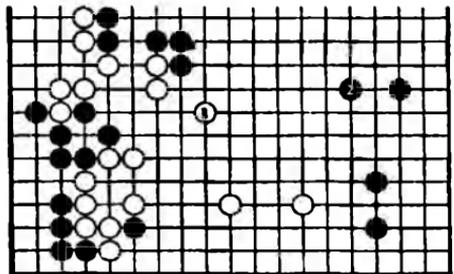


Фигура 4 (49-74).

Итак, к 61 ходу первый этап борьбы на левой стороне закончился. Нельзя сказать, что оба игрока остались довольны этой борьбой, но кое-что всё-таки прояснилось. 62 - создание новой драки. У белых была возможность стабилизироваться (Д.3) слева ходом 1, спокойно разрядив напряжение слева. Однако чёрные имели очень сильное продолжение. Хотя бы тоби 2, после чего новых баталий



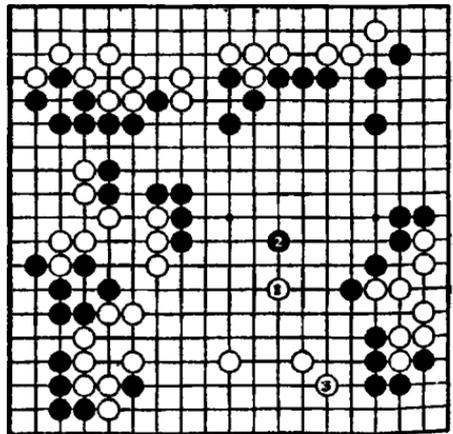
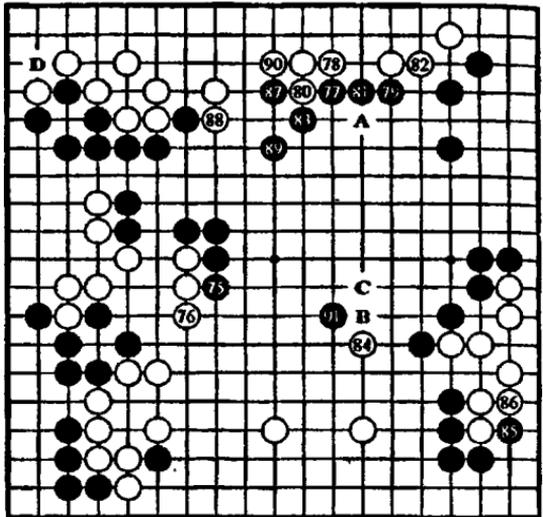
искать было бы просто негде. Белые же хотели обострения, т.к. настроение было воинствующим; 62-74 - разрушение зоны влияния чёрных. Однако у чёрных образовалась сильная стенка, обращённая в центр. А это всегда сильное оружие. Необходимо только умение его использовать. Вот это искусство и продемонстрировал Такэмия, а я недооценил.



Д.3

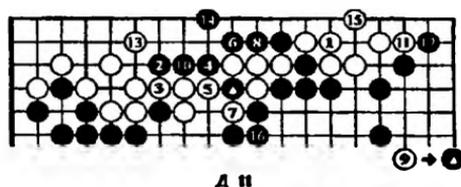
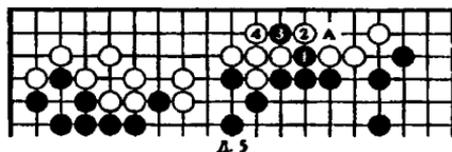
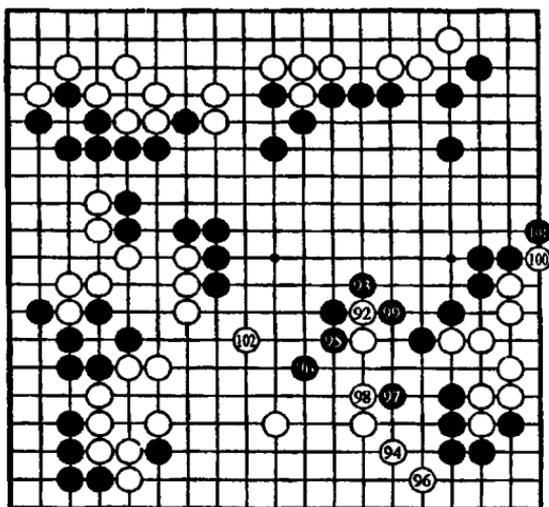
Фигура 5 (75-91).

Ходы 75-79 - реализация силы в центре. Здесь можно было бы и просто сыграть в «А» вместо 77; 84 - гася центр, белые пытаются получить какую-то зону. Но они вновь допустили неточность. Ошибка в одну линию имела в итоге большие последствия. Белым лучше было играть вариант на Д.4. Тогда, вместо 91 чёрным пришлось играть боси 2, чтобы остановить движение белых и после 6.3, думаю, у белых полный порядок. Ката 91 - очень точный ход. И, если бы 6.«В», то ч.«С», чёрная зона, практически, полностью закрывается. А теперь посмотрите ещё раз на Д.4 - видите какая большая разница?!. Я совершил ошибку и как её исправить в этой ситуации мне было трудно определить. Не забывайте, что у чёрных есть ход в «Д». Теперь он очень пригодится.



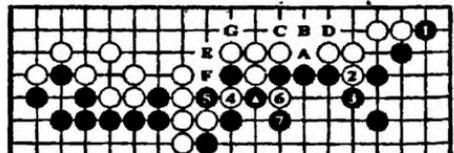
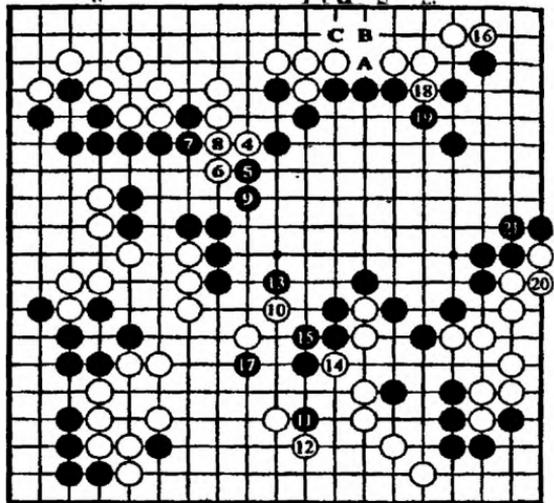
Фигура 6 (92-103).

После ч.99 у белых опасное положение, выраженное в почти полную уверенность о проигрыше партии; 102 - не щадя жизни идут в защиту, рискуя всем; 103 - у чёрных был шанс, показанный на Д.5: кири-коми ч.1, 3 против этого играть 4 плохо, т.к. ч.«А» с последующим выигрышем ёс в этой зоне. Если же вместо 4 играть цуги 1 на Д.6, то оки 2 и далее 4, 6 - отличный путь, дающий выживание после 14. И белые тоже должны выживать 15. Завершив эту карусель в сэнга, чёрные спокойно защищают слабость 16. После этого белым нет смысла продолжать партию. Чёрные решили не рисковать и отклонили вариант на Д.6. Так было сказано при обсуждении партии.



Фигура 7 (104-121).

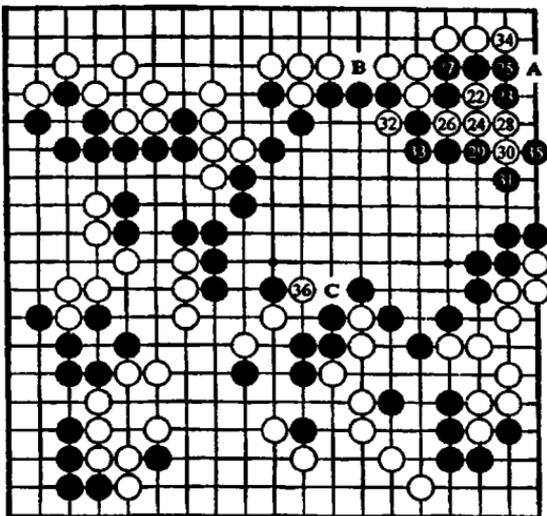
16 - очень дорогой ход. Теперь ч.«А» - б.«В» - ч.«С» - не проходит, если вы ещё раз вернётесь к Д.5, то вопросы сами собой исчезнут. Вместо 17 сыграем осе 1 (Д.7). Что же будет? Белые не теряя ни минуты 2-6 и, если ч.«А» - б.«В» - ч.«С» - спокойно б.«Д». И уже ч.«Е» не проходит, т.к. б.«Г» и, если ч.«С», то б.4 с последующим атари на камень Д. Однако чёрные не пошли на этот вариант, хотя и понимали, что ход большой. Но ч.17 им больше понравился.



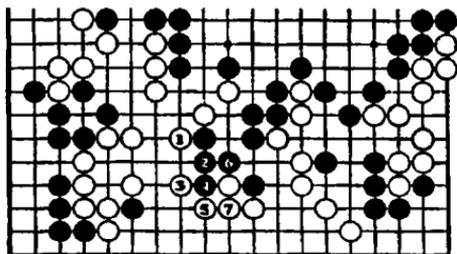
Д.7

Фигура 8 (122-136).

22 - тэсудан. Вместо этого можно сразу сыграть сагари 34 и после ч.25 играть свнтэ-ёсэ «А». Однако вариант с ходами 22 и далее на одно очко больше и ход чёрных в «В» после 6.32 - готэ. Ханэ 36 - ужасно. Против него ч.«С» - так я думал. Однако уже были заложены значительные изменения с достаточно сложными вариантами. В данной позиции уже не стоял вопрос об исходе



партии в очко или полочка, поэтому я продолжал отчаянно защищаться. Вместо 6.36 игра 6.1 (Д.8) достаточна проста и после 6.7 была игра в левом верхнем углу, а потом, после четырёхчасовой игры, можно было зацепиться за исход партии в полочка. Вообще при спокойной игре, без рискованного лишнего азарта так и заканчиваются партии. То есть только в самый последний момент определяется результат.

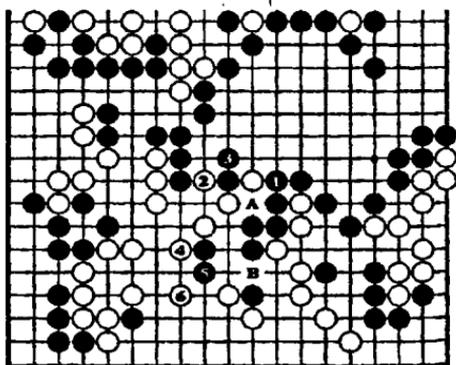
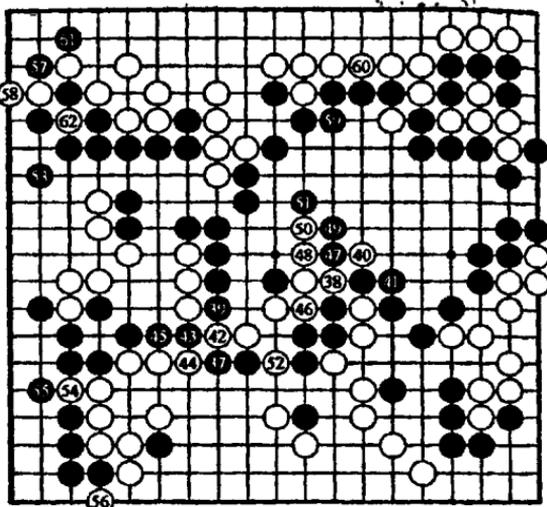


д 8

То есть только в самый последний момент определяется результат.

Фигура 9 (137-162).

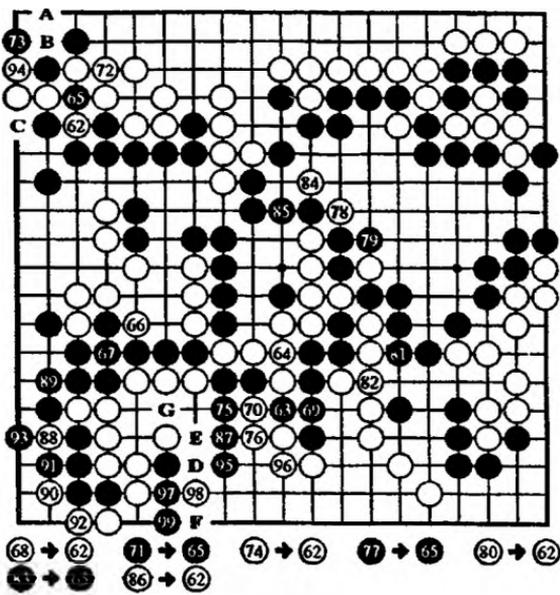
37 - очень сильный ход. После него я просто не знал что делать, т.к. не ожидал. А рассчитывал я на следующее: (Д.9) цуги ч.1, кикаси 2 и б.4, 6. Это примерно то же самое что на Д.8, если же вместо 1 резать «А», то б.4, а после ч.5 сразу же б.«В» - та же выгода плюс камень в опасности. А на ч.37 белые вынуждены идти на риск и играть 38. Вместо 44, если играть в 45, то ч.44 - б.46 - ч.«А» - б.«В» и после ч.47 белым можно сдаваться, т.к. их камни в центре отрезаны и контригры нет. 45 - и белые вынуждены отказаться от девяти камней слева. Итак, после 152 хода произошёл большой размен и белые получили-таки большую зону внизу. Правда, на левой стороне потери белых тоже оказались значительными. Ходом 57 чёрные идут на ко-борьбу. По выражению лица было ясно, что Такэмия пошёл на неё вполне осознанно. Да и мне было ясно, что это ко чёрным выгодно.



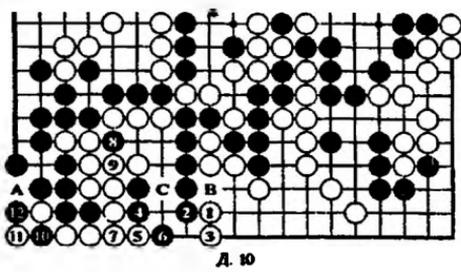
Д 9

Фигура 10 (163-199).

Итак, в левом верхнем углу ко-борьба. Первые ко-угрозы и их отражение вы уже видели. Теперь давайте посмотрим кульминацию партии. После 171 хода пора было заканчивать ко и 172 ход и есть попытка закочить её, но с этим ходом «пролился свет на чёрное окошко». Конечно, снова ошибка. 73 - тонкий ход. Теперь, даже если белые забирают ко, чёрным достаточно сыграть в «А» и жизнь в углу обеспечена (конечно, если камень 65



ещё будет стоять). Играть же в «А» вместо взятия ко белым нет смысла, т.к. чёрные соединяются и после вынужденного б.«В» - ч.«С» с взятием. Короче, ко-борьбу пришлось продолжать. Против ч.87 белые решают всё-таки уйти от ко, упрощая позицию. И после 88-92 рассчитывали, взяв свята, уйти от угрозы хода 87. Однако ч.95, 97



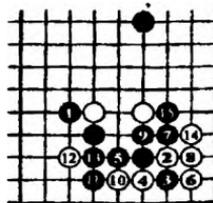
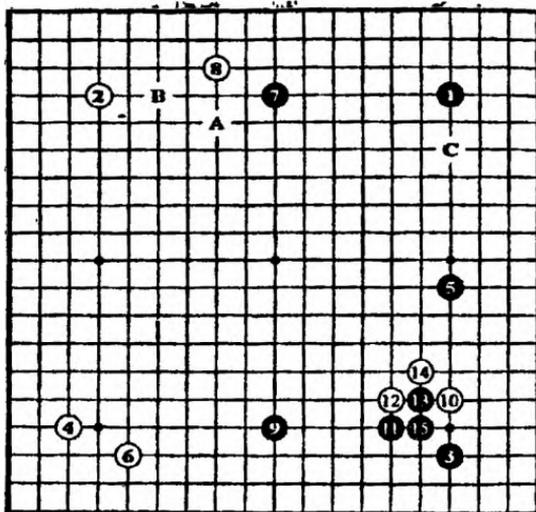
разбили все надежды белых. Даже, если вместо 86 играть 1 (Д.10), то ч.2, 4 и 6, 5, 7 даёт конечный выигрыш в сэмэай, но ч.10, 12 снова ко-борьба и у чёрных имеется местная ко-угроза «В». Теперь белые вынуждены реагировать на эту ко-угрозу и после взятия ко чёрными всё равно придётся когда-нибудь играть б.«С». В итоге победить невозможно. И в заключении маленькое дополнение: если б.«D», то ч.«E» - б.«F» - ч.«G» и белые всё равно разбиты.

Третья партия

Счёт 1:1 и приходится начинать всё сначала. Помня успех первой партии, я решил снова сыграть китайское фусэки с высоким камнем 5.

Фигура 1 (1-15).

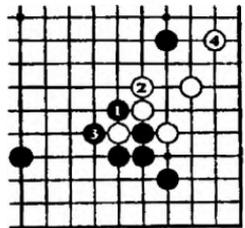
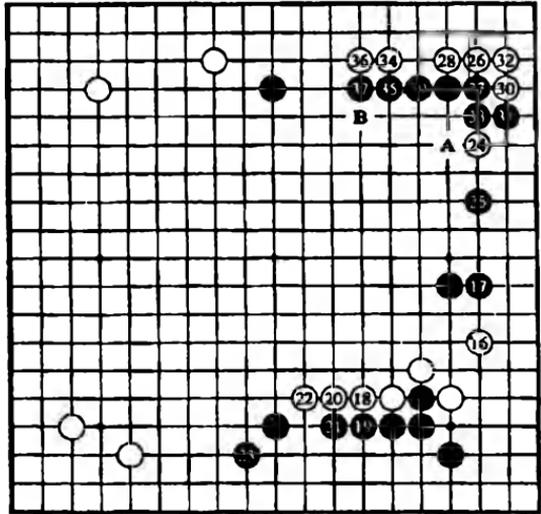
Симари на нижней стороне 4, 6 - хорошее сопротивление китайскому фусэки и часто применяется. Хираки ч.9 ничего значительного не даёт, т.к. развитие белого симари в этом направлении не эффективно. Лучше, конечно, мне надо было развивать поставленные камни справа наверху, хотя бы вместо 9 пойти в «А» и после 6.«В» играть в «С»; ч.13, 15 - можно было и не играть, но, думаю, получилось не плохо. Обычно здесь играют 1 (Д.1), а далее 2, 4. В этой позиции у чёрных также не плохо, но мне захотелось сыграть по-другому. А это, в какой-то степени, новинка.



Д.1

34
 Фигура 2 (16-8).

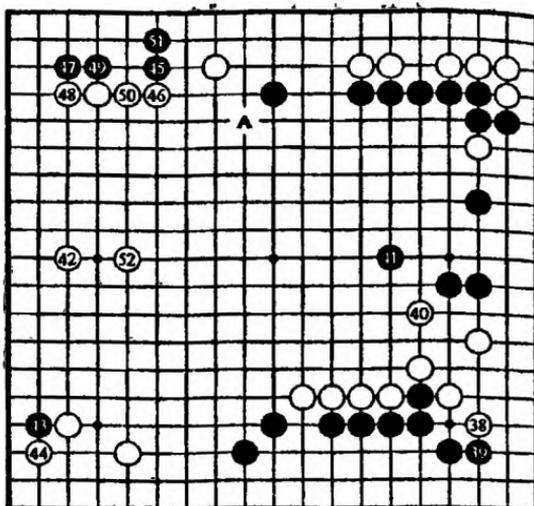
Сагари 17 - продолжение атаки. Правда, было продолжение и получше: кири ч.1 (Д.2) и после 6.2 - поинуки ч.3. Белые, конечно, получают хорошее субари 4, однако поинуки 1, 3, обращённое в центр, могло бы вполне удовлетворить чёрных. Ходы 18, 20 свята с получением стенки, но мне так играть не интересно. Хасами 25 в какой-то степени кориката. Обычно здесь играют косуми 33, а далее б.«А» - ч.35, что смотрится не плохо. Но, имея в виду состояние белой стенки внизу, я осмысленно пошёл на продолжение хасами - осасе 27 и получил ту же стенку. Её замысел был ещё и направлен на получение мойо с территорией, что не считается плохим. Белые могут атаковать эту зону, но я не буду биться отчаянно за неё. Выгоднее просто получить контратаку внизу. Вместо 35 играть в «В» вроде бы хорошо и после 6.36 это лучше, чем в партии.



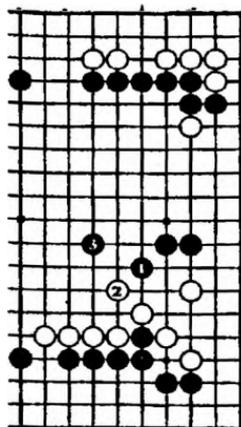
Д. 2

Фигура 3 (38-52)

40 - никак нельзя упускать этот ход. В противном случае ч.1, 3 (Д.3) с сильным давлением на белых. К тому же, зона чёрных наверху несколько симпатичнее. Сместение позиции невелико, но разница огромна! 41 - тоже единственный ход, если этот камень поменять цветом, то произойдёт сильное гашение чёрной зоны и резкое усиление белых; 42 - самое большое место на доске. После этого хо-



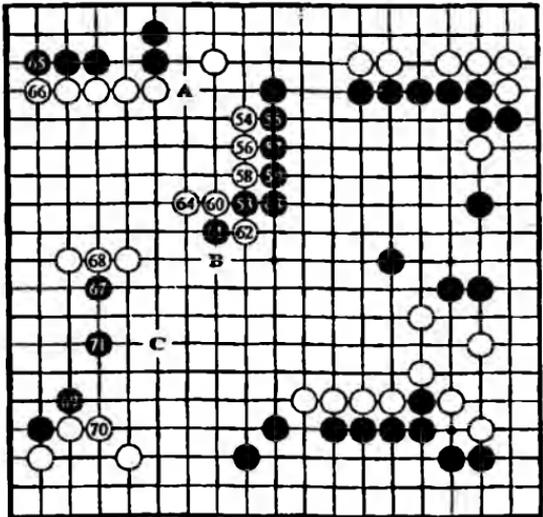
да у чёрных трудное положение. На ч.45 - 6.46 с получением хорошей зоны слева. Естественно, для белых это выгодно; 47 - заранее продуманный план; 6.52 - пункт очень красивый и нужный, но я бы не стал так играть. Вместо него, считаю, более сильный ход в «А» и теперь ход чёрных в 52 не очень-то беспокоит, а чёрным туда идти жутковато.



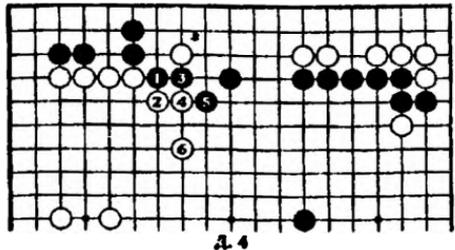
Д. 3

Фигура 4 (53-71).

53 - важное место для обоих, т.к. относительно противостоящих мойо этот пункт обеспечивает необходимый плацдарм для атаки. Защита здесь тоже присутствует, хотя и в меньшей степени. У чёрных, конечно, есть Маньдаси «А», но если играть его сразу без ч.53, то после ч.1 на Д.4 6.2, 4 отдадут свой камень наверх и после 6.6 раздвигают свою сферу, что не очень-то приятно. Что касается



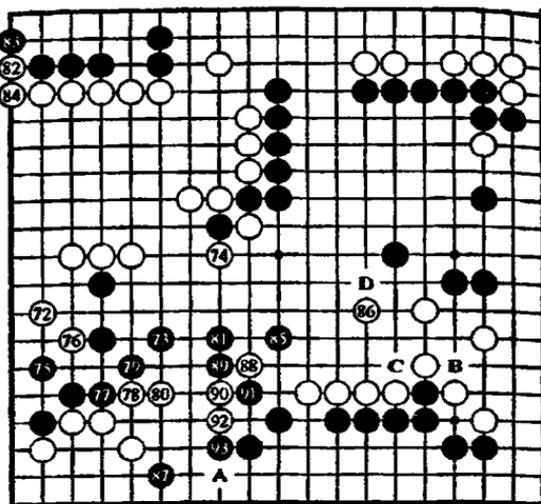
сверхней стороны, то там у чёрных не всё в порядке из-за белого сусо с правого угла. После ч.53 кань-даси 1 (Д.4) было бы просто отлично. Поэтому белые сразу же играют 54. Последующие ходы 56, 58 - откровенное огораживание своей зоны. Правда,



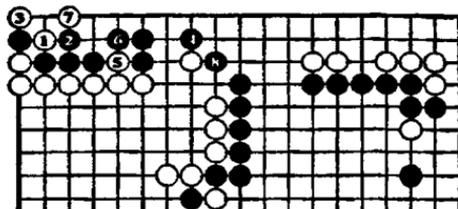
противоположная сторона делает то же самое и это не значит, что белые поступают плохо; 67 - уход от возможного хода белых «С», огораживающего зону, а также дающий свитэ-ход «В» чёрным. Но после 67-71 у чёрных всё равно не спокойная позиция. В конечном счёте фусэки я проиграл, хотя это и не очень заметно по позиции. Но я оценил её, как худшую для чёрных.

Фигура 5 (72-93).

72 - неприятная атака, 73 - должны бежать, 74 тоже атака, плюс прибыль. Теперь у чёрных проблема: если спокойно бежать, разрушая по пути очки белых и их связи, то это может плохо сказаться на правой верхней зоне чёрных, а если атаковать белых, то можно растерять силы и самому погибнуть. Я выбрал очень скромное убежание. Ханв-цутн 82, 84 - это довольно модно сейчас - резко изменить течение партии на секунду. Вместо



82 не лучше ли просто в «А»? Чёрные тануки и ставят 85 выходя на простор в сэнтэ, а затем дают в углу 87. Это, конечно, атака, но главное - перехват инициативы. Резкого изменения позиции не произошло, но само стремление

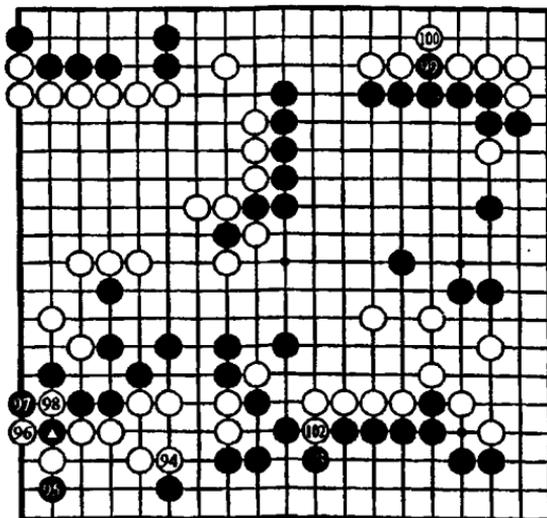


д. 5

к этому, кажется, испугало белых. А это уже хорошо. Что же касается левого верхнего угла, то против 6.1 (Д.5) - ч.2, 4, а на 6.7 - ханв 8, что не смертельно. 86 - необходимость, т.к. никуда не деться от ч.«В», с последующим разрезанием в «С». Идентичную атаку чёрные могли начать ходом в «Д». В общем, 85 ход - сэнтэ и ответ белых необходим вне всякого сомнения. 93 - после этого белый угол совсем удушается, если не будет защиты. Для чёрных это «маленький росток в плохой земле», т.е. у чёрных, благодаря контратаке, появился шанс изменить ситуацию.

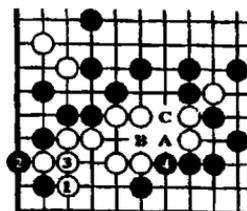
Фигура 6 (94-104).

94 - необходимо создать форму. Можно было перед этим сыграть «А» (ч.«В» - кикаси), но белые упустили этот шанс. В подобных случаях после партии говорят: «О, если бы я сделал этот ход, победа была бы моей!». Обмен: б.«А» - ч.«В» имеет главное значение в том, что чёрные лишаются глазной формы и с ней справиться значительно проще. Не сделав этого, позиция приобрела совершенно другой вид. 95 -



101 → A 104 → 98

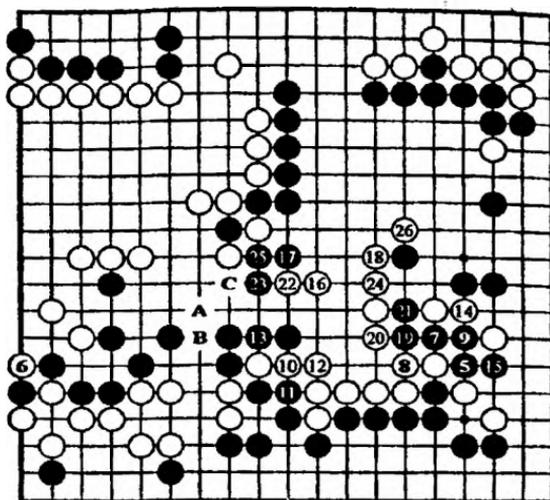
угроза смерти. Вместо 96 есть более спокойная игра б.1 (Д.6), после б.3 - твнуки 4. Правда, на ход в «А» придётся играть «В» и после ч.«С» чёрные обеспечивают безопасность своей группе. После атари 96 чёрные идут на ко-борьбу 97. Так как в фусэки чёрные потеряли много возможностей, то они постоянно озабочены этим обстоятельством. Идя на ко часто можно трансформировать позицию, что и желательно сейчас для чёрных. Чёрные могут быть довольны, например, если на правой стороне у них получится хоть какая-то прибыль. А там есть не сложные ко-угрозы.



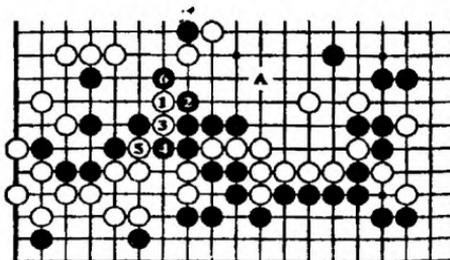
Д. 6

Фигура 7 (105-126).

После 105 хода белым нужно закрывать ко, т.к. ко угроз у них нет; ч.7, 9 - отгрызат кусок на правой стороне, что совсем не мало. Позиция для чёрных становится многообещающей. Давайте посмотрим, что будет, если белые вместо 114 сыграют 1 на Д.7. 2 - вынуждены избрать этот путь, но после 6.5 идёт хань 6 и позиция вновь не так уж плоха для чёрных. Если же вместо



ч.2 просто соединиться в 3, то после 6.«А» чёрные оказываются в очень опасном положении. И ещё раз хочется вспомнить о ходе белых «А» на Ф.7. Если бы они сделали его до ко-борьбы, а чёрные ответили в «В», позиция имела бы совершенно иную окраску. Если вместо 24 играть

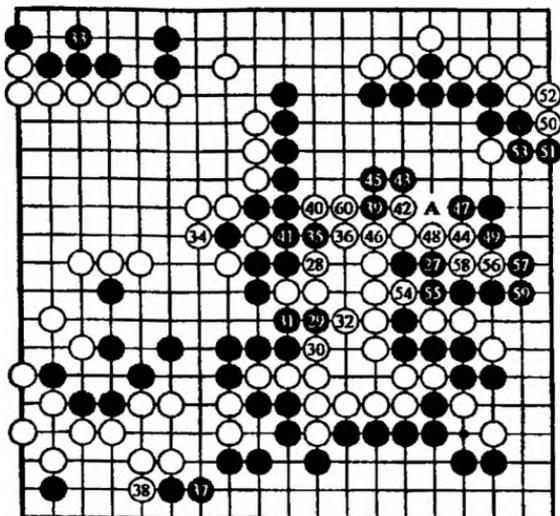


Д.7

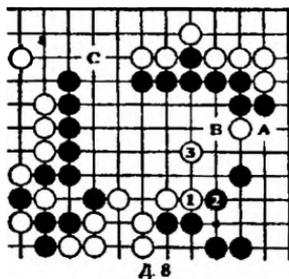
кири 25, то ч.«С» и одновременно глазаная форма; 26 - разрушает чёрную зону, но это уже, практически, последний бой. После него идёт обычное ёсв.

Фигура 8 (127-160).

Как помните после фусэки позиция чёрных была неблагоприятной, но изменения произошли значительные. Превосходство, правда, не значительное, но я был доволен, что сумел выкарабкаться. На ч.31 - 6.32 - ни что иное, как перехват сэнга. Как же его употребить? Конечно же, в левый верхний угол! 33 - лучше не ждать здесь атаки белых; ч.37 - вот тот момент я тоже не упустил, но сначала нужно



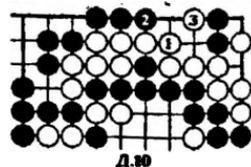
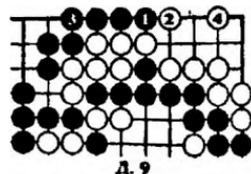
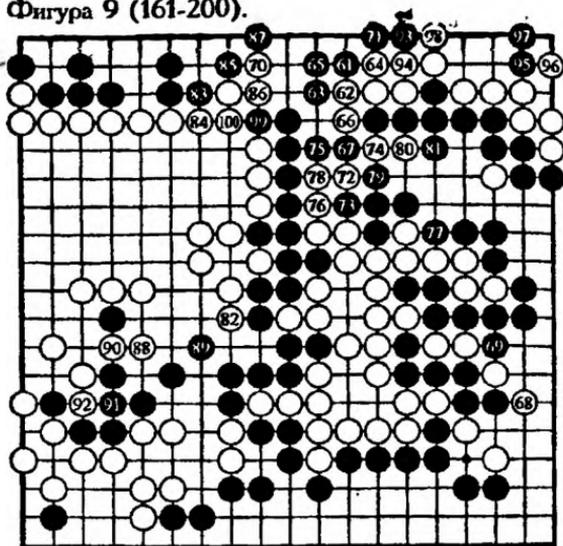
было огородиться на правой стороне «А» - очень большой ход. А именно. Здесь на ч.37 белые ответили 38 и совершили ещё один промах, практически, решающий партию. Вместо 38 была игра 1, 3 на Д.8 - очень большие ходы. И, если чёрные сыграют тануки, то белые сразу же отыграют «А» на что разумно ответить «В» и опять чёрные попадают в водоворот. Очень плохо для чёрных. Подзюки 39 и после 42 срочно 43,



упорно защищая оставшуюся землю. После 49 правая сторона, практически, защищена и я вновь почувствовал, что победа близка. Однако приближалось довольно не простое ёсэ.

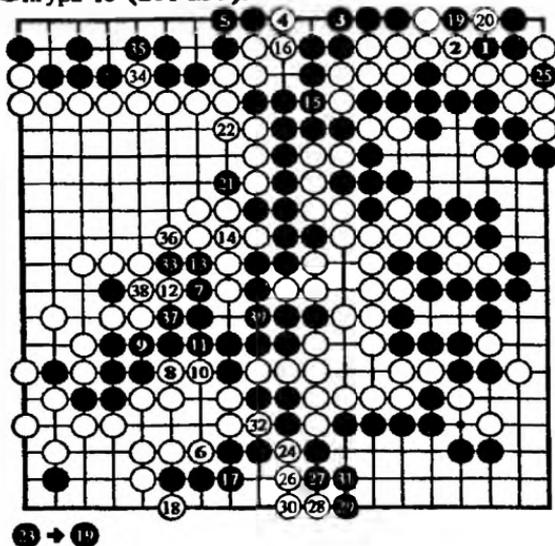
Фигура 9 (161-200).

61 - самое большое ёсв.
 68 - чтобы перевести
 стрелки на чёрных; 77 -
 вынуждено, т.к. если идти
 на разрезание ч.78, то
 б.«А» и чёрные опять в
 затруднении по удержа-
 нию зоны. 88 - хороший
 ход, если ч.90, то вари-
 антом «В» с успехом; 95 -
 ёсв-тэсудзи, если вместо
 этого играть 1 (Д.9) и 3,
 то б.4 - ставя окончатель-
 ную защиту и получая
 шесть очков территории.
 С постановкой же кам-
 ней 95 и 97 после соединения б.1 (Д.10), что естест-
 венно, у белых пять очков. Итак, 95 ход отбирает
 одно очко. Разумеется, белые понимали, что теряют
 очко, если последует вариант на Д.10, а позиция уже
 была настолько ясна, что терять его белые, конечно,
 не хотели. А так у чёрных в углу появился кое-ка-
 кие планы. Чтобы их увидеть давайте перейдём к
 последней диаграмме.



Фигура 10 (201-239).

Сначала магарн 201, а затем цуги 203. Практически, очков в углу не осталось. Если после 3 белые строят сэки ходом в 19, то о какой победе может идти речь? Поэтому белые допускают чёрных до хори-коми 19 с коборьбой. И вот, под занавес партии белые пошла на фурикавари, играя 24, 26. Однако в правом верхнем углу очков несколько больше и разница стала семь очков в пользу чёрных.



Партия оказалась интересной тем, что в начале произошли характерные изменения. Борьба в середине была нервной, но это из-за того, что пришлось выбираться из трудного положения. Собственно, часто бывает так, что проводя новинку в фусэки попадаешь в сложную ситуацию. Но это не значит, что каждый новый ход плох или наоборот хорош без дальнейшего анализа. С ходу выводы опасны. Что же ещё? Ну, вспомним 17 ход на Ф.2. Ясно, что в этой ситуации его рано ставить. Да и 25 - грубое нарушение законов Го. Вот из этого и сложилась тяжёлая ситуация. Правда, белые тоже совершили несколько ошибок.

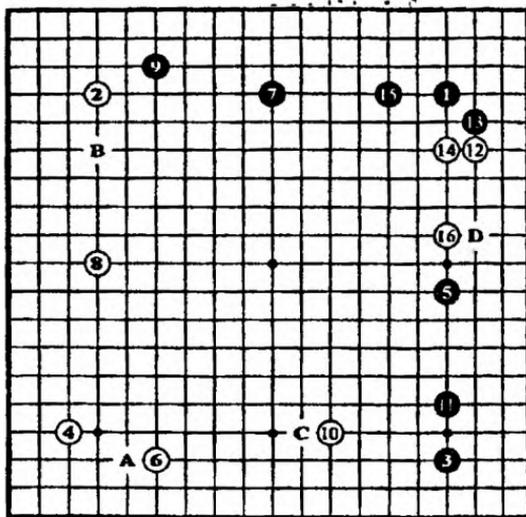
В следующей партии чёрными играл Такэмия. Он отказался от «китая» и играл санрэнсэй. В фусэки белые проиграли большое моё, но в тубан стали успешно набирать очки. В процессе зарабатывания очков чёрные попали в тяжёлое положение и белые выиграли под сдачу.

ПЯТАЯ ПАРТИЯ

Итак, после четырёх партий счёт в матче был 3:1 в мою пользу и оставалось чуть-чуть чтобы добавить титул Хонинбо к моему имени. В этой партии я снова решил играть китайское фусэки. Оно мне дало запас хорошего настроения и я решил реализовать этот запас в пятой партии.

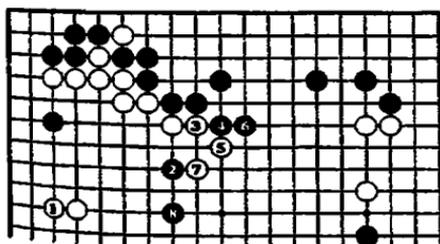
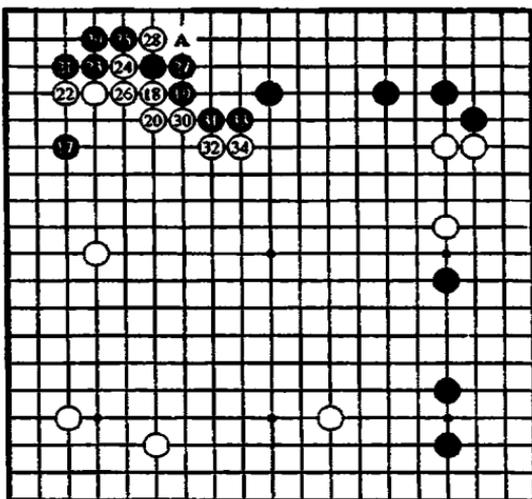
Фигура 1 (1-16).

6 - помните, в третьей партии бала кэйма «А»? Выбор формы камней 4 и 6 имеет значение в борьбе на нижней стороне. Построение в этой партии - желание сократить чёрным возможности влияния внизу. Это хорошо известная теория по пресечению возможностей будущего развития мойо; 7 - строит влияние наверху, что логично с вышеперечисленными рассуждениями. Из-за наличия камня 6 такое же хираки внизу для чёрных хуже; 8 - противопоставление своего мойо; какари, но белые уже наметили план и играют 10. Если бы белые ответили в «В», то чёрные немедленно сыграли в 14; 10 - это подготовка к борьбе на правой стороне. Симари 11 - я бы сказал, что это сэнто-ход. Кстати, сыграй белые «С» вместо 10, то чёрным можно играть 14, а в 11 уже не обязательно.



Фигура 2 (17-34).

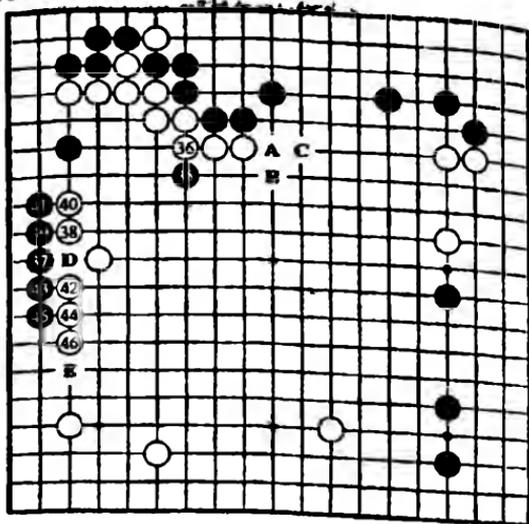
Здесь я пошёл на борьбу в белом
 мойо. Для этого нанёс двойное
 какари 17 и затем сан-сан 21 -
 заработал территорию. Что касается
 27, то в этой ситуации так играть
 лучше, чем как «А»; 34 - ход
 довольно большой (так выразился
 Такэмия в обсуждении после
 партии). Если вместо него играть
 сагари 1 (Д.1), что обычно
 встречается, то ч.2 - прямой путь на
 гашение всей зоны белых. Осае 3,
 но ч.4, 6 - получают хорошую
 форму. Ну а после ч.8 у чёрных в
 этом месте вообще нет проблем.



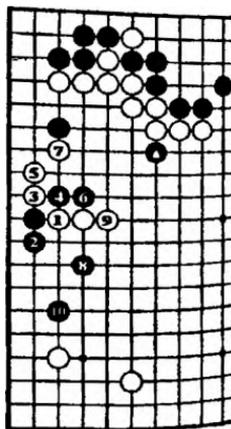
Д.1

Фигура 3 (35-46).

После ч.35 необходимо немедленно проводить гашенные зоны 37. Вообще часто можно встретить игру чёрных в «А» вместо 35 - это хорошая форма. Однако после б.«В» надо играть ч.«С» и белые смело ставят «D» - укрепляя свою зону. После такого варианта, думаю, гашенные белой зоны станет очень трудным делом для чёрных. Хотя, в принципе, общая позиция не плоха для чёрных, но игра 35, 37 тоже плохой не считается. Здесь дело во вкусе и в чувстве уверенности в своих силах. 38 - обычно вместо этого хода играется буцу-кари б.1

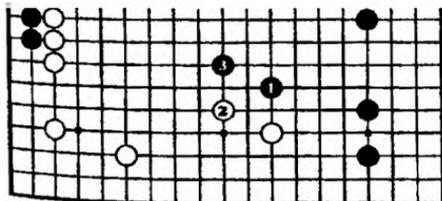
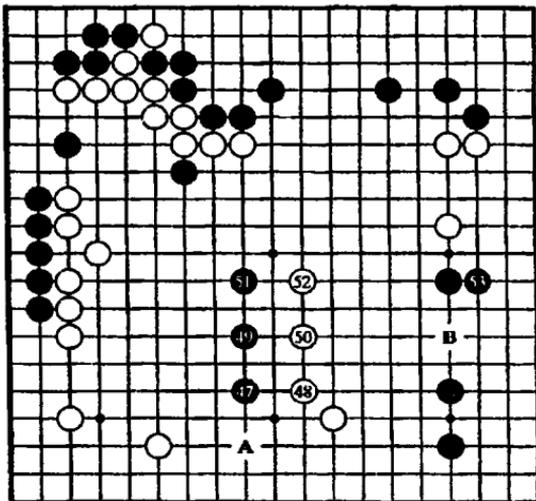


(Д.2) - форма. На ч.2 - 6.3 и затем ч.4 - это единственный путь здесь, так как хорошо работает камень Δ; 6.5 - обязательно. А ч.6, 8 - даёт возможность сделать ч.10. В итоге позиция вполне боеспособна и это является одним из основных вариантов разыгрывания буцу-кари б.1. 41 - вместо него можно было сыграть и в 44. Тогда белые осас 41 и черные спокойно в «Е». После ч.45 белые получили не плохую стенку на центр, а у черных образовалась кое-какая территория. Но таков принцип кэси, точнее один из вариантов. Такое кэси называется «могури-комин» - забраться в логово.

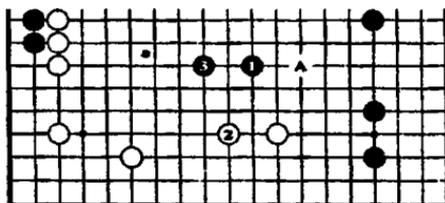


Фигура 4 (47-53).

В сложившейся ситуации пошла вторая волна кэси, но она уже сложнее первой. Вместо ч.47 безопаснее был бы путь с боси ч.1 (Д.3), а после б.2 еще дальше - кэйма 3. Это классический прием. Ещё есть кэси 1 (Д.4), если б.2, то ч.3. После этого белые часто бросаются в атаку «А», хотя для черных эта борьба не очень опасна, благодаря хорошим формам в зоне драки. Ход же 47 - глубже проникает в сферу влияния белых и, конечно, более опасен для черных. Но у меня было очень боевое настроение, поэтому я так и сыграл (хотя и осознал, что это рискованно). 53 - надо было стремительно внедряться в «А». В этом случае белым ничего не оставалось, как отвечать тем же и играть в «В».



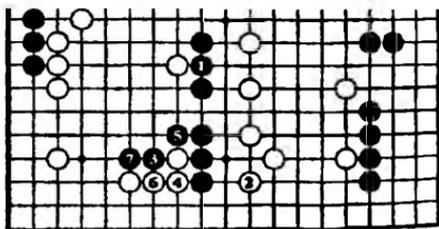
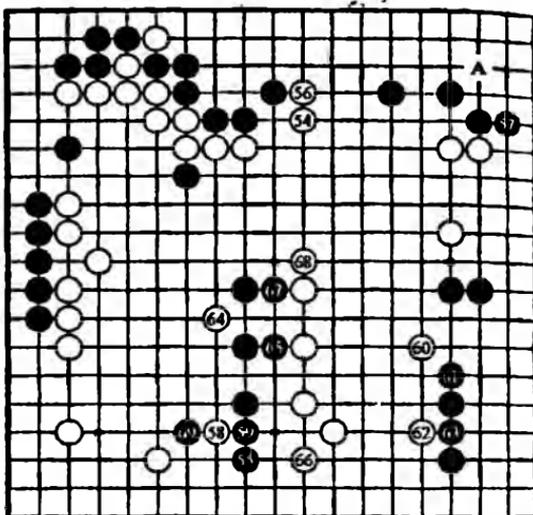
Д.3



Д.4

Фигура 5 (54-69).

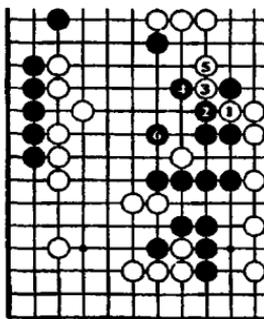
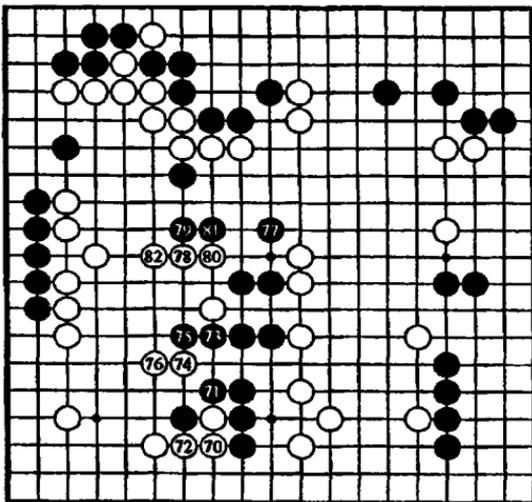
54 - не ошибка, а очень хороший пункт; 55 - атака и защита. Правда, если бы белые сыграли сюда вместо 54, то для черных это не было бы травмой. Во всяком случае, и белые и черные выбрали лучшие ходы и выводы делать еще рано. После ч.55 камни черных выглядят уже глыбой и справиться с ними, практически, невозможно; 57 - ни в коем случае нельзя упускать. Иначе белые сыграют в «А». 56 - разрушение верхней зоны. Конечно, черные расположились в белой зоне вполне основательно и нет смысла доказывать белым обратное методом зубоскальства. Это все позже. Кикаси 60, 62 - возможность укрепиться. Жаль, конечно. Мне бы эти ходы тоже не помешали. Итак, белые подготовились к генеральному наступлению в центре. 65 - этот путь лучше, чем ч.1 на Д.5. После атаки 2-7 черные получают более пассивную форму в этой жесткой борьбе. «Защищаясь, думай о контратаке» - есть такая поговорка. 69 - надо занимать этот важный пункт для создания сабаки.



Д. 5

Фигура 6 (70-82).

74 - захват важного пункта в форме чёрных. Однако с каждым ходом белые все больше волнуются по поводу усиления черных за счет накопления различных вариантов в построении и уже чувствуется, что «слёзы с черных ресниц вот-вот перейдут к белым». 77 - черные вышли на простор. 78 - если белые вместо этого идут на разрезание 1, 3 (Д.6), то черные будут только приветствовать этот выпад: атари 4, а затем 6, получая форму. Стоит ли так играть белым? 79 - ход, обещающий хорошую форму, если белые вместо 80 играют ханэ 81, то чёрные смело режут 80. Итак, ожидание сильной драки не оправдалось, потому что ч.47, так рискованно выставленный, не принес хлопот.

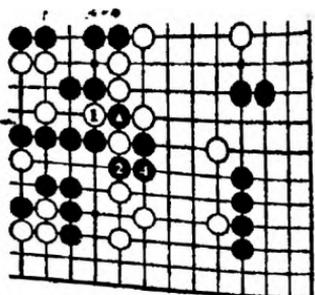
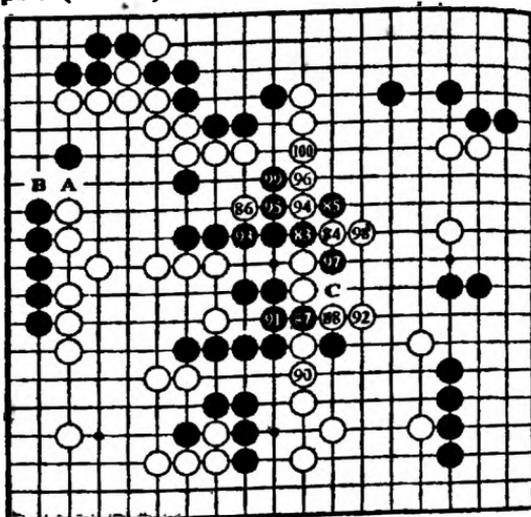


Фигура 7 (83-100).

Против ч.85 белые делают подзюки 86 с тем, чтобы потом, захватив пункт 94, разрезать черных. Это указывает на решимость продолжать жестокий бой. 87, 89 - жизненно-важное тэсудзи. Если вместо 87 играть в 90, то после хики 6.89 совершенно не видно дальнейшего продолжения.

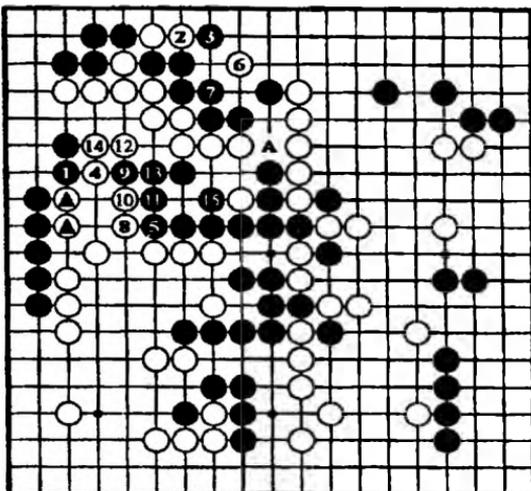
Если вместо 90 сыграть 1 (Д.7), то атя-коми 2 и затем 4, после чего значительная зона с белыми камнями переходит к черным. 92 - ничего не поделаешь; и хотя камни 85 и 89 отданы, но хотя бы один из них еще порботает. 94 - как и предполагалось.

Здесь, конечно, не плохо было бы предварительно сыграть б.«А», вынуждая ч.«В» и тогда проблема жизни черных обострилась. Разрезание 97 создает глаз в готэ, но второй надо еще искать, что, конечно, ужасно для ишюшюго.

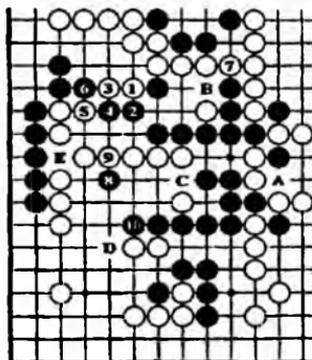


Фигура 8 (101-115).

1 - осторожно. В центре очень большие камни чёрных и лучше их не ослаблять. Я, конечно, не думал о взятии камней Δ, но использовать их положение не помешало бы, т.к. только через них у белых есть возможность соединить группы и не дать этого черным. Итак, сыграв 1 я не знал, как будут реагировать белые, но то, что это сэнгэ был уверен. Ханэ 4, 6, но теперь я провожу 5 с последующим тэсудзи 9. Разумеется, белые вынуждены играть 14, если они выбивают глаз 15, то после ч.14 последует ч.«А» и белая группа в углу отрезается и гибнет.

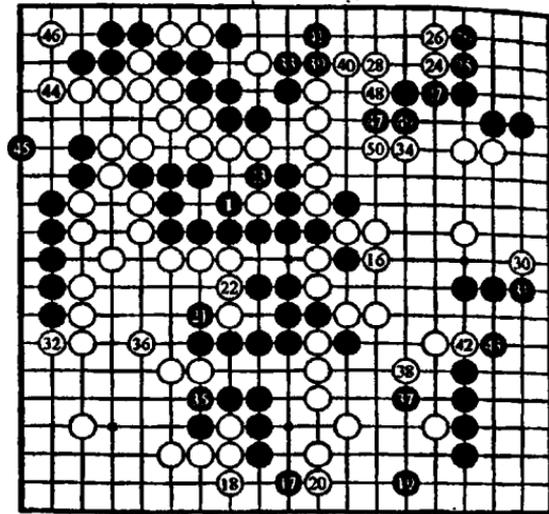


Такой исход, конечно, белых не устраивает. Давайте посмотрим другой ответ белых вместо 4. Ханэ 6.1 на Д.8, тогда ч.2-6 отрезает белых и они должны играть 7. Этим маневром черные получают сэнгэ, а далее 8, 10 - появляется возможность получения глаза. А именно - имея мнан на один глаз в «А» и «В» ходы в «С», «D» и «Е» ни что иное как адзи для получения второго. В конечном итоге убить черные камни абсолютно невозможно.



Фигура 9 (116-150).

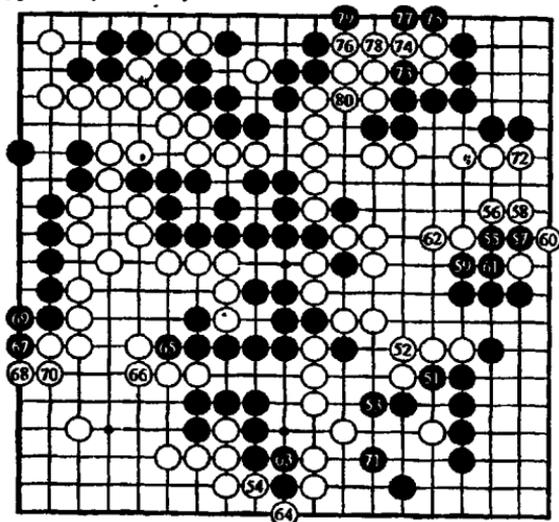
17 - желание помочь чёрным с глазом, но и в то же время отличное ёсэ, если б.23, то ч.18 и глаз обеспечен. 19 - хорошая прибыль чёрным. 23 - жизнь получена и бой пошёл на убыль. В это время все стали подсчитывать очки, хотя ещё раньше белые считали, что проиграли партию (так говорилось после партии). Во всяком случае, я ещё не был уверен в этом, т.к. положительный баланс в очках мог в любой момент перескочить с одного на другого. В принципе, конечно, можно было ещё описать некоторые места сражения. Но я думаю, что и сказанного уже достаточно.



Давайте вспомним некоторые моменты. В частности, ходы 47 и 53 на фигуре 4 я все-таки считаю рискованными. В этот момент победа могла ускользнуть от чёрных. После фусэки у белых совершенно нет территории, кроме левого нижнего угла, а для китайского фусэки в таких случаях очень трудно потом догонять чёрных. И вообще, случившееся с белыми в этом фусэки - редкость.

Фигура 10 (151-180).

Чёрные победили в этой партии, завершив ее крепким, надежным ёсэ. Правда, под конец партии белые отыграли не много, но разницу в десять очков чим ликвидировать не удалось. А для черных радости не было предела, т.к. с этой партией завершился весь матч в их пользу.



Фигура 11 (181-209).

