

Кийоси Косуги  
8 дан

## 38 ОСНОВНЫХ ДЗЁСЭКИ

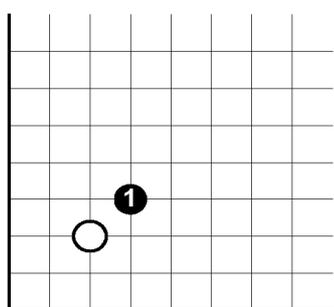


## Оглавление:

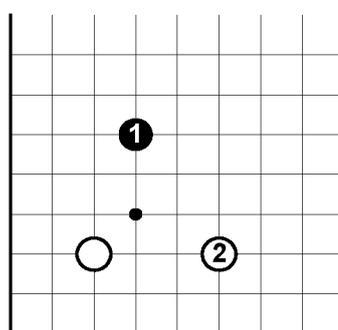
Предисловие.....	6
Введение.....	6
Словарик технических терминов.....	8
Глава 1 Дзёсэки 3-3.....	10
Глава 2 Дзёсэки 3-4.....	17
Глава 3 Сжимающая игра – Хасами.....	38
Глава 4 Хоси. Дзёсэки 4-4 : вторжение и цуке.....	71
Глава 5 Дзёсэки 4-4: какари.....	80
Глава 6 Дзёсэки 3-5.....	110
Глава 7 Дзёсэки 4-5.....	127

## Глава 1: 3-3 – Дзёсэки

стр. 10

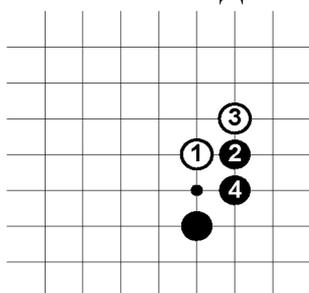


§1 стр. 11

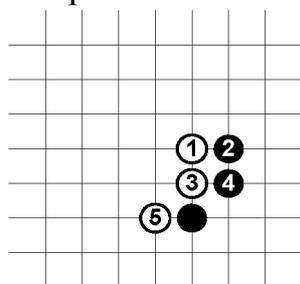


§2 стр. 14

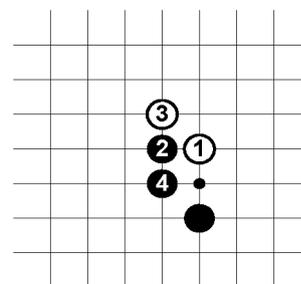
## Глава 2: 3-4 – Дзёсэки стр. 17



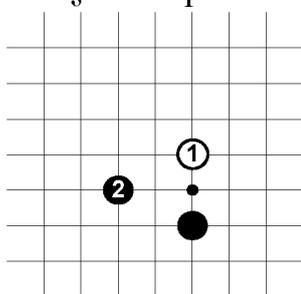
§3 стр. 18



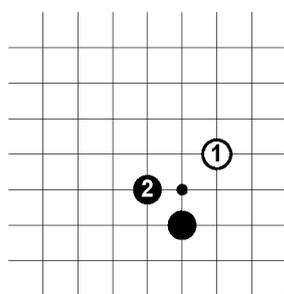
§4 стр. 23



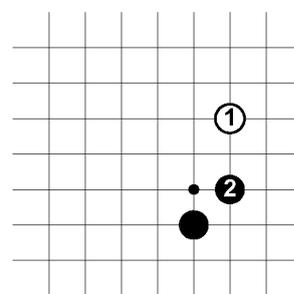
§5 стр. 27



§6 стр. 30

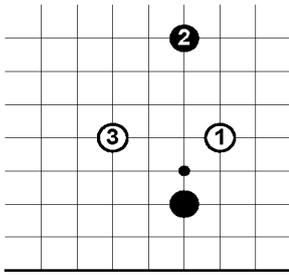


§7 стр. 33

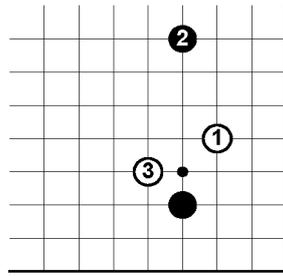


§8 стр. 36

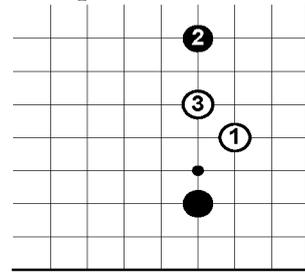
## Глава 3: 3-4 – Сжимающая игра стр. 38



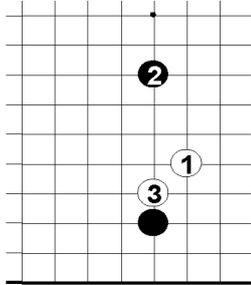
§9 стр. 40



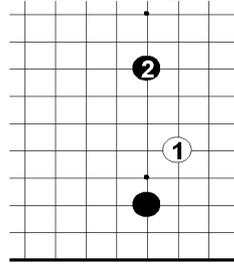
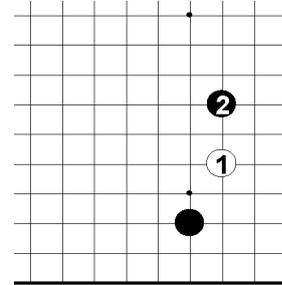
§10 стр. 45



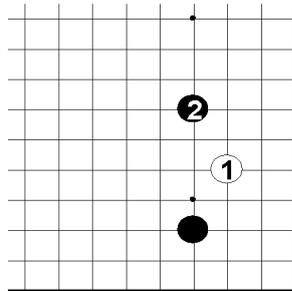
§11 стр. 48



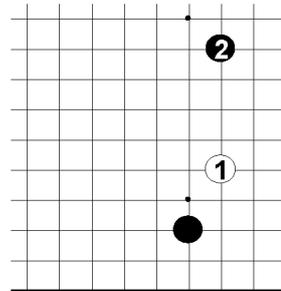
§12 стр. 52

③- тэнуки  
§13 стр. 55

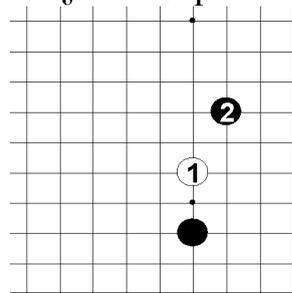
§14 стр. 58



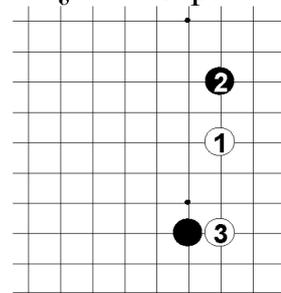
§15 стр. 61



§16 стр. 63

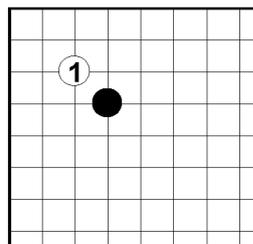


§17 стр. 66

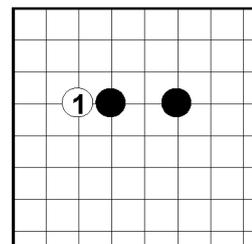


§18 стр. 69

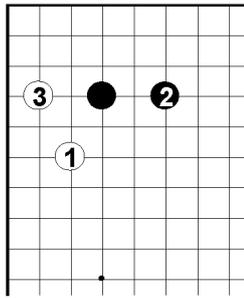
## Глава 4: Хоси. Дзёсэки 4-4 : вторжение и цуке стр. 71



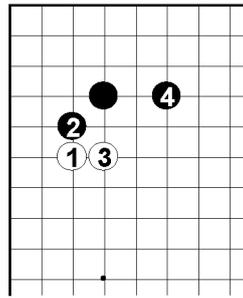
§19 стр. 73



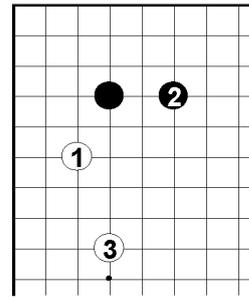
§20 стр. 76



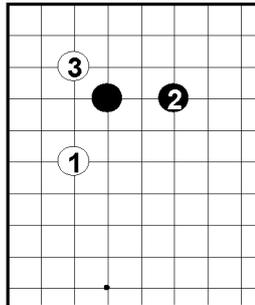
§21 стр. 83



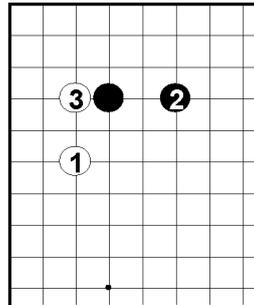
§22 стр. 86



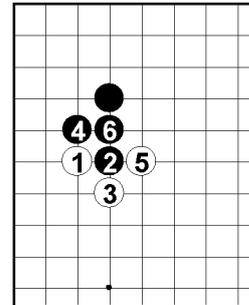
§23 стр. 90



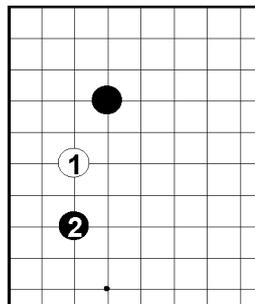
§24 стр. 93



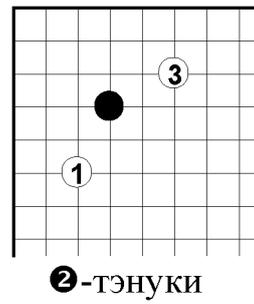
§25 стр. 96



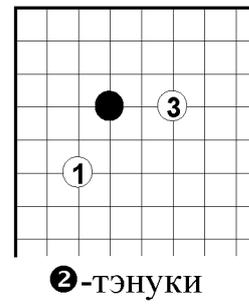
§26 стр. 99



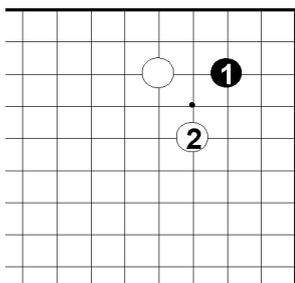
§27 стр. 102



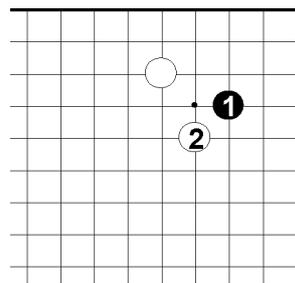
§28 стр. 104



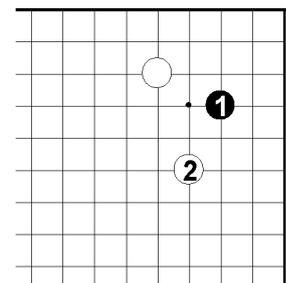
§29 стр. 108



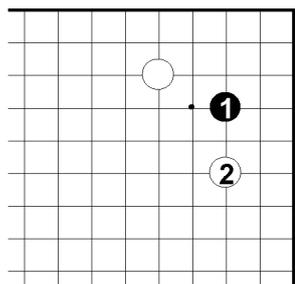
§30 стр. 112



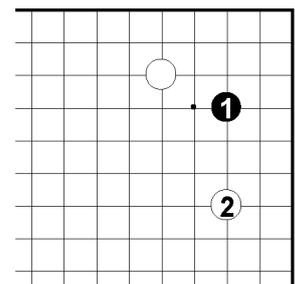
§31 стр. 115



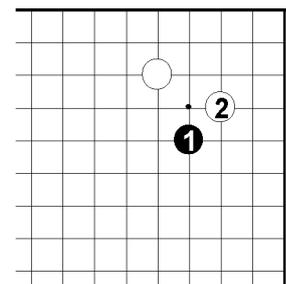
§32 стр. 118



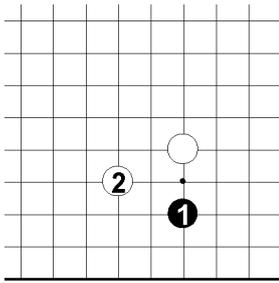
§33 стр. 120



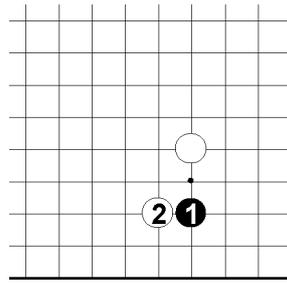
§34 стр. 123



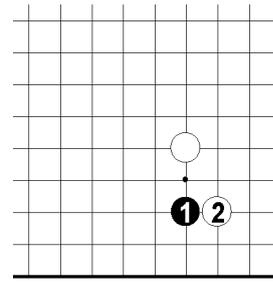
§35 стр. 125



§36 стр. 128



§37 стр. 131



§38 стр. 133

## Предисловие

В игре Го начальные ходы делаются в углах доски. На протяжении тысячелетий существования игры Го этот принцип игры интенсивно развивался, и было разработано большое количество угловых дебютов или дзёсэки. Каждый Го-игрок должен знать достаточно точно полный набор основных дзёсэки.

В «38 ОСНОВНЫХ ДЗЁСЭКИ» из лабиринта дзёсэки выбраны главные начала, дающие читателю солидную подготовку в истории дзёсэки. Рассматриваются 38 основных угловых начал / начинающихся в точках от 3-3 до 4-5, главное внимание уделяется ключевым идеям в каждом дзёсэки, даются рекомендации читателю, как выбрать те или иные дзёсэки в зависимости от расположения других камней на доске. В пособии содержатся важные новейшие дзёсэки, не описанные ранее.

Кийоси Косуги родился в Токио в 1939г. В большой, играющей в Го семье. Его родители и шесть его братьев и сестер – известные игроки в Го, а три из них – отец, мать и младший брат – профессионалы.

Под руководством своего отца он получил профессиональный сёдан в 1957г., в следующем году достиг 2-ого дана и годом позднее 3-го дана. В 1967г. Он занял второе место во второй части турнира в Отэде, который определяет ранг профессионалов, и был удостоен 5-ого дана. Он известен иностранным любителям Го, посещающим Японию, своим отличным знанием английского, а также живым чувством юмора.

В настоящее время он живет в Ота-ку, Токио, с женой и двумя дочерьми. Кроме Го, ему нравится читать и играть в ма-джонг.

## Введение

Начинающему игра Го представляется беспорядочными джунглями, полными ловушек, через которые его может провести лишь провидение. Приобретая определенный опыт, он получает некоторое представление о середине и концовке игры, узнает типичные примеры, учится играть рационально, однако, начальная стадия игры остается для него тайной. На самом деле дебют в Го остается тайной даже для профессиональных игроков в Го, поскольку не существует достаточно полных описаний дебютов в Го, сравнимых с соответствующими руководствами по шахматам.

Однако имеются образцы, которые очень часто возникают в начале игры на тех или иных частях доски. Чаще всего такие начальные ситуации возникают в углах, на

которые, как правило, ведется борьба в начальной стадии партии. Это угловые построения, которые изучались методом проб и ошибок на протяжении столетий развития Го, и называется «дзёсэки».

Настоящее пособие является первой книгой по теории дзёсэки, поэтому оно содержит лишь наиболее важные из них. При выборе материала мы прилагали усилия, чтобы избежать излишне трудных вариантов, каждый из которых требовал бы многочасового изучения, в результате чего проходили бы теорию без практического использования полученных знаний. Мы также решили не тратить время на разбор сомнительных или «ловушечных» вариантов, хотя время от времени разбираем ошибочные варианты игры для сравнения с правильной игрой. Эти причины ограничивают ценность данной книги для сильно продвинутых игроков, однако, эта книга будет весьма полезной для читателей, находящихся на пред-дановском уровне, которым она и адресована. Однако это пособие будет доступно и для начинающих игроков.

За исключением четвертой главы, мы ограничиваемся рассмотрением таких дзёсэк. В которых один игрок уже поставил первый камень в угол и имеет намерение усилить его следующим ходом, а его оппонент должен ему помешать. Первый камень обычно ставится на одну из следующих пяти точек:

- 3-3 Сан-сан.
- 3-4 Комоку.
- 4-4 Хоси.
- 3-5 Мокухадзуси.
- 4-5 Такамоку.

Мы будем следовать указанному порядку, начиная с точки 3-3 и двигаясь в сторону центра. Мы останавливаемся на точке 4-5, хотя вовсе не является неприемлемым начинать игру ходами, более далекими от углов, нежели перечисленные выше; это объясняется тем, что не существует теории дзёсэки, строящихся на таких начальных ходах.

Читатель этой или других книг по дзёсэки может быть поражён количеством вариантов, содержащихся в них. Не надо расстраиваться, если эти варианты забываются; более того, даже хорошо их забыть. Заучивание слишком большого запаса дзёсэки обедняет представление игрока об игре в целом, затрудняет видение всей доски. Лучше запомнить фрагменты расположения камней в дзёсэки, отдельные ходы и примеры, применяемые во многих ситуациях. Книги по дзёсэки, как, впрочем, и многие другие книги, являются источником идей, а не набором текстов для заучивания.

Даже профессионалы читают книги по дзёсэки в ученический период своего развития. Наблюдая за такими студентами-профессионалами, мы могли видеть, как они изучают дзёсэки до одури по книгам, но не добываясь истинного понимания. Это приводило их к появлению ощущения неудобства в реальной игре. Сложившийся профессионал, обычно придерживаясь определенного баланса между изучением книг по теории дзёсэки и игрой, не уделяет излишне много времени изучению дзёсэки, а накапливает его на основе опыта. Он играет дзёсэки не по памяти, а из своего ощущения, какой ход является наилучшим в сложившейся ситуации. Он может точно не знать, когда ставит камень, делает ли он объективно наилучший ход, но он уверен, что последовательность ходов рождена его здравым смыслом. Он приспособливает дзёсэки к сложившимся позициям и

поэтому постоянно совершает ходы, не имеющиеся ни в каких книгах по дзёсэки, или даже критикуемые в них. Он может поразить противника новым неожиданным ходом, и это окажется намного более эффективным, чем предварительная подготовка по дзёсэки в ночь предшествующую партии.

Любители должны изучать дзёсэки таким же образом, составляя представление о дзёсэки по книгам и партиям с более сильными игроками, затем проверяя их в собственных партиях, варьируя их, добиваясь полного понимания, и, наконец, достигая возможности уверенно играть дзёсэки в своем стиле.

Эта книга призвана поощрить читателя в таком развитии: вместо длинных трудных описаний дзёсэки. Мы разбираем лишь небольшое их число и пытаемся не только объяснить их, но и показать. Как они должны изменяться в связи с разными ситуациями. Мы надеемся, что читатель будет использовать хотя бы немного свою голову, разберется, что к чему, и не будет полагать, что читает эту книгу с целью получить рецепты игры на все случаи жизни.

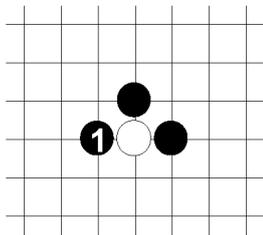
### Словарик технических терминов.

Замечание: в скобках приводятся японские альтернативы английских слов, терминов, или английские альтернативы японских терминов, или произношение японских терминов.

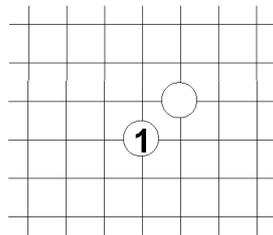
Атари шах: немедленная угроза взятия.

Диагональная игра косуми: развитие, показанное на диаграмме.

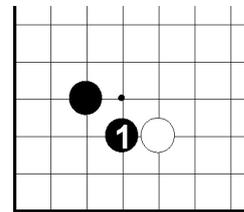
Диагональное цукэ, косуми-цукэ: диагональная игра, которая также и цукэ.



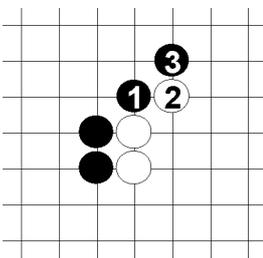
атари



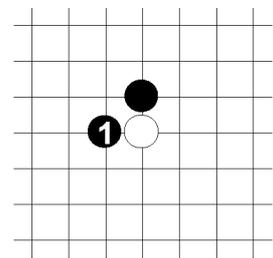
косуми



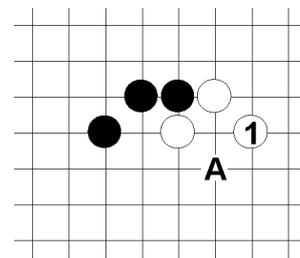
косуми-цукэ



двойное ханэ



ханэ



какэцуги

Двойное ханэ -нидан-ханэ: два последовательных ханэ.

Готэ - ход, не вынуждающий противника отвечать на него. У игрока готэ, если у его противника инициатива. Готэ - противоположно сэнтэ.

Ханэ - ход, вплотную примыкающий к камню противника, окружая его.

Какари - подвешивание: ход, который приближает к одинокому угловому камню противника снаружи.

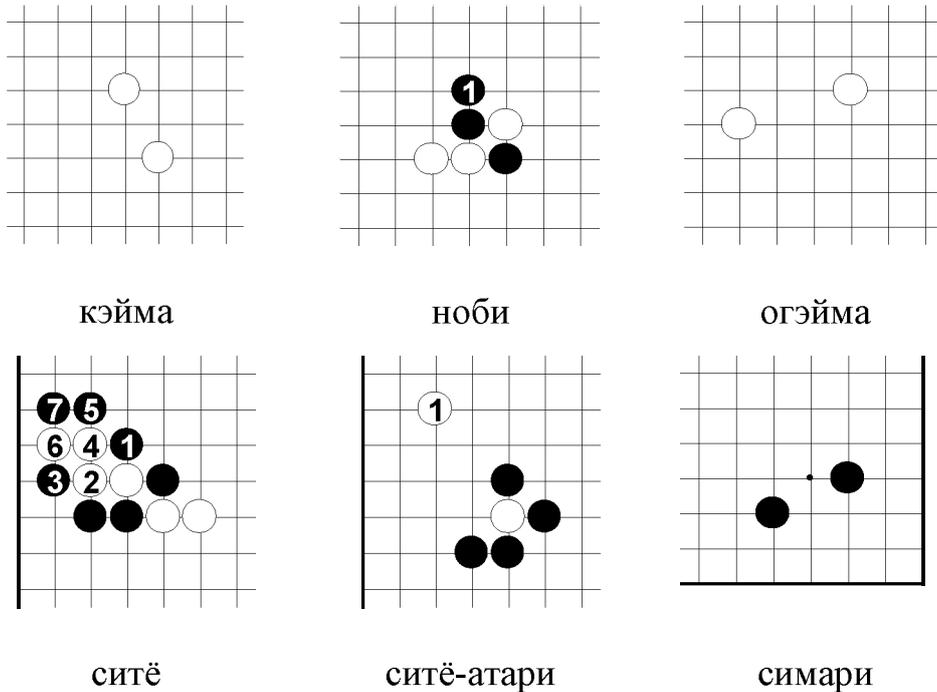
Какэцуги - подвешивающее соединение: соединение, подобное указанному на диаграмме. Ценность какэцуги в том, что оно готовит построение глазной формы. Недостаток в том, что черные могут сыграть в А.

Кэйма - ход конём: см. диаграмму.

Кикаси - форсирующий ход, делающийся обычно снаружи от главного муста действия. После того, как на него последует ответ, продолжение кикаси, как правило, откладывается до подходящего момента.

Ноби - распространение от цукэ противника, разрезание и т.д.

Огэйма - большой ход коня: как на диаграмме.



Сэнтэ: ход есть сэнтэ, если на него следует ответ. У игрока есть сэнтэ, если он владеет инициативой и вынуждает противника реагировать на угрозу.

Ситё - лестница: зигзагообразное истребление, как на диаграмме.

Ситё разрушающий ход - камень, сыгранный на пути потенциального.

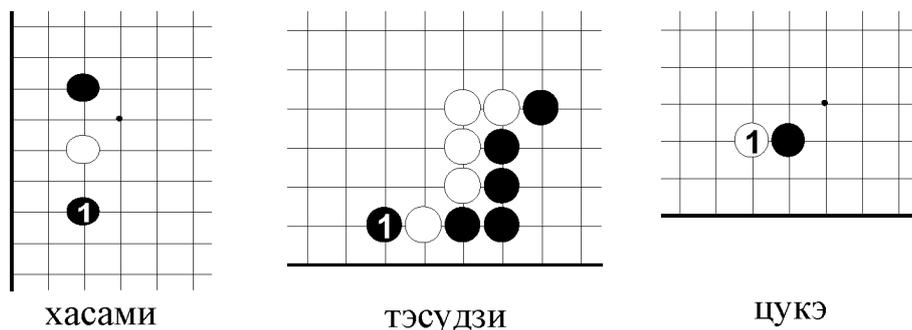
Ситё-атари - угрожающий разрушить лесенку.

Симари - перекрытие: форма с двумя камнями в углу. На диаграмме показан типичный пример. Симари не вполне защищает угол, но создает базу, благодаря которой противнику трудно построить точку опоры.

Сжимающая игра хасами: атака, предупреждающая развитие противника вдоль стороны.

Тэсудзи - наилучшая игра в данном месте: тактически сильный ход. Наилучший ход.

Цукэ - игра в точку, примыкающую не к своим камням, а к камням противника.

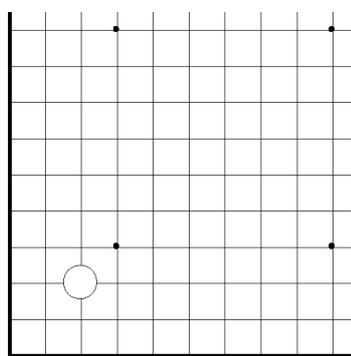


## Глава 1 Дзёсэки 3-3

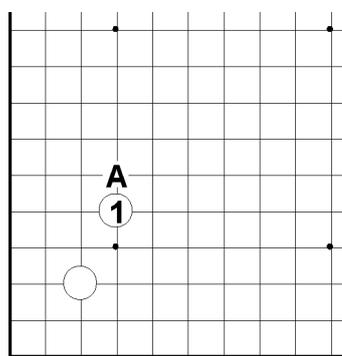
### Введение

Вообще говоря, простейшие дзёсэки начинается ходом в точку 3-3, как на Д.1. Считалось, что его использование обедняет игру, но это представление было поколеблено в настоящем столетии, когда профессиональные игроки стали использовать это дзёсэки довольно часто.

Сила камня 3-3 на Д.1. вполне вероятна: он не позволяет черным вторгаться в угол. Если все же черные атакуют, им придется строить свою позицию в направлении к центру или вдоль одной из сторон, где трудно обеспечить безопасность. Возражение против первого хода в точку 3-3 состоит в том, что этот ход слишком близко к углу и мало влияет на игру в центре. В двух частях этой главы показано, что происходит, если черные атакуют белый камень на Д.1.



Д. 1

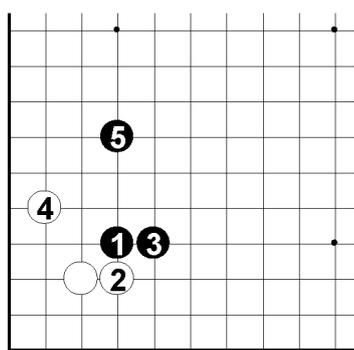


Д. 2

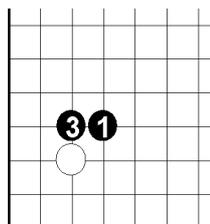
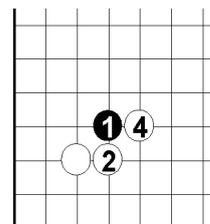
Если черные не станут играть против Белого камня, то белые рано или поздно сыграют симари в точку 1 или в А на Д.2. Такой ход усиливает угол, обеспечивая развитие в центр и подготавливая широкое распространение вдоль стороны, поэтому он имеет большую ценность.

Ход черных 1 – первый пример какари, ход, который имеет цель изолировать угловой камень снаружи. Наилучшей для белых является игра против какари ходом 2, ходы черных 3-5 являются стандартным продолжением. белые строят прочную территорию в углу, в то время как черные получают позицию, обращенную к центру.

Этот отрывок основного дзёсэки часто изменяют в зависимости от сложившейся обстановки. В частности, ходы 3-5 часто делают иначе. Мы сначала обсудим ходы основного дзёсэки, а потом рассмотрим варианты.



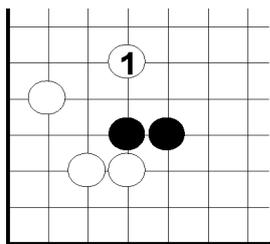
Базовое дзёсэки 1

Д. 1  
② тэнукиД. 2  
③ тэнуки

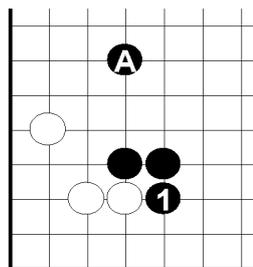
## Основное дзёсэки

Д.1. Ход белых два в основном дзёсэки является ценным, поскольку, если белые воздержатся от хода в этом месте, то черные получают шанс сделать ход в 3, и хотя белые еще удержат угол, но они будут стеснены значительно сильнее, чем в предыдущем варианте: см. параграф 19. Ход белых 4 весьма важен по той же причине

Д.2. Если черные пропустят ход 3, предоставив белым сыграть ход 4, это почти обесценит ход 1. белые получат построение даже более выгодное, нежели простое симари. Поэтому ход черных 3 в основном дзёсэки является весьма важным.



Д. 3



Д. 4

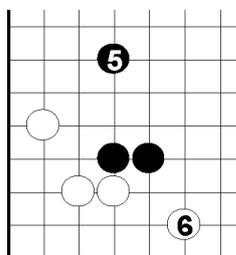
Д.3. Ход 5 в основном дзёсэки черные могут пропустить с меньшим уроном, нежели три предыдущих хода, однако, он также весьма целесообразен, поскольку предотвращает ход белых 1 на этой диаграмме, ход, который подготавливает атаку черных камней и захват территории с левой стороны.

Д.4. После дзёсэки ход черных 1 является ценным. Поскольку подготавливает построение группы с глазами на нижней стороне и не позволяет белым расширить угловую группу в этом направлении. Иногда лучше играть 1 вместо А.

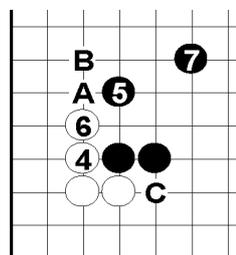
Д.5. Препятствуя ходу черных 1 на Д.4. белые часто продолжают основное дзёсэки, играя 6, хотя это дает черным сэнтэ.

## Белые 4: варианты

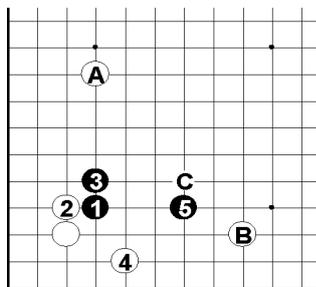
Д.6. На этой диаграмме приводится модификация основного дзёсэки. Ход черных 7 готовит построение на левой стороне ходом А, поэтому белые обычно отвечают ходом 8 в В, позволяя черным играть в С или как-то иначе.



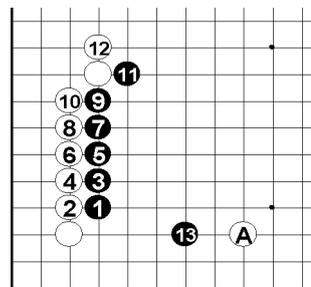
Д. 5



Д. 6



Д. 7



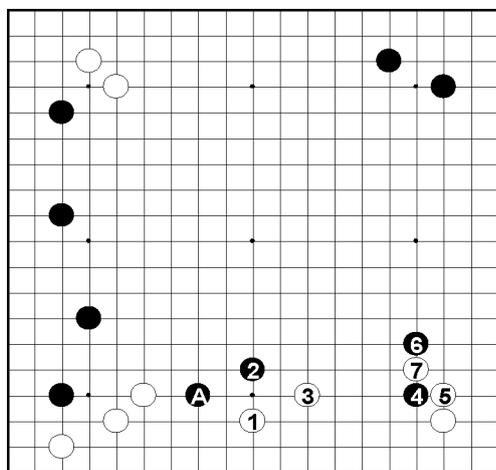
Д. 8

Д.7. Ход черных 1 особенно удобен, когда белые уже имеют два распространения от углового камня, вроде двух белых камней А и В на Д.7. После хода 5 белые могут атаковать этот камень черных, впрочем, без каких либо шансов на захват черных камней, при этом черные не позволяют белым получить слишком большую территорию. Сравним этот вариант на диаграмме с продолжением, в котором черные сыграли бы симари в 3. Между прочим, в этой ситуации черные могут сыграть 5 или в «С» для скорейшего прорыва в центр. Оба варианта есть дзёсэки, но ...

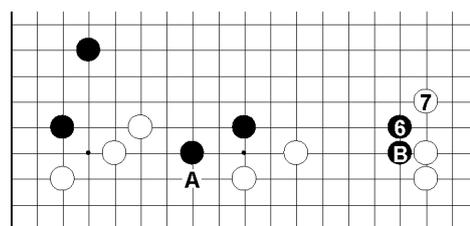
Д.8. Вместо предыдущего варианта белые могут сделать хороший ход 4 для того. Чтобы получить территорию слева. черные могут закончить последовательность ходов ходом 13, обеспечивая себе пространство для глаз и готовя атаку на белый камень А.

### Черные делают прыжок через один пункт

Д.9. Прежде, чем рассматривать другие варианты дзёсэки, рассмотрим последовательность, взятую из партии профессионалов. белые атаковали камень черных «А» ходом 1, ответ черных 2 и 4 наилучшие. Против хода 5 черные делают скачок в 6, а белые разрезают ходом 7.



Д. 9



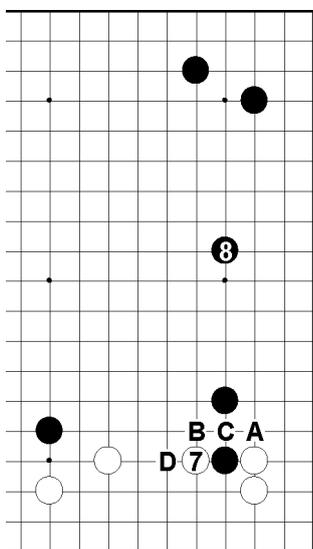
Д. 10

Д.10. Если черные сыграли бы 6, то белые сделали бы ход 7, что было бы наиболее сильным противодействием камней 6 и «В». черные не могут успешно атаковать белые камни в середине нижней стороны, поскольку они могут соединиться с камнями в левом углу ходом А.

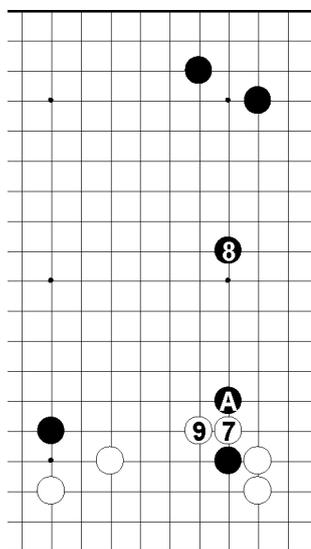
Д.11. В одном из вариантов этого дзёсэки белые играют 7, чтобы получить территорию на нижней стороне, но при такой игре черные получают возможность сделать сильный ход 8 на правой стороне. Позднее черные могли бы играть в А или В в случае сэнтэ, но

даже если белые сыграют С, у черных остается возможность сыграть D, для вторжения на нижнюю сторону.

Д.12. Однако черным не выгодно играть 8 после хода белых 7 на данной диаграмме, поскольку ход белых 9 дал бы им большую территорию на нижней стороне и сильно ослабил бы камень черных А.



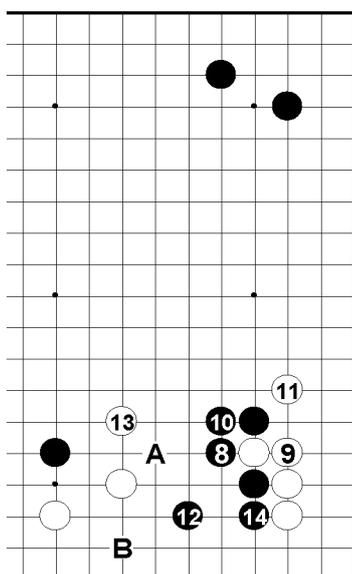
Д. 11



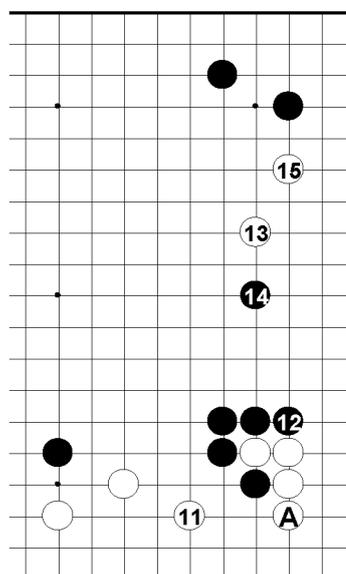
Д. 12

Д.13. В разбираемой реальной партии игра продолжалась, как на диаграмме. В дальнейшем черные способны выжить на нижней стороне с помощью ходов А и В.

Д.14. белые могут обеспечить безопасность своей нижней группы, играя 11. Соединение этого камня с камнем А, разрушить невозможно, но черные могут играть 12, после чего белым придется срочно заняться вторжением в правую сторону. Лучший ход белых – 13, поскольку они не хотят допустить сильной стенки черных, находящейся внизу справа; однако, белым не удастся получить вполне безопасную позицию, как на Д.13. Ход белых 11 также встречается в этом дзёсэки, однако, в создавшейся обстановке он окажется бесполезным для нижней группы белых и создает лишние затруднения для белых справа.



Д. 13



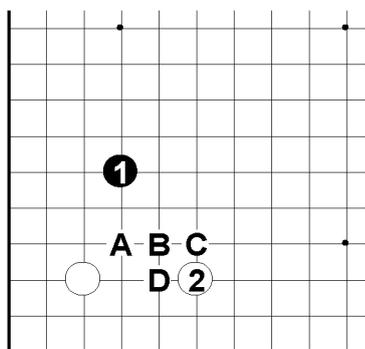
Д. 14

## В заключение.

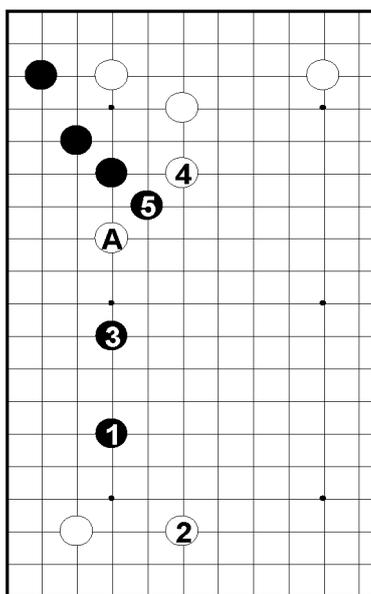
Разнообразные последовательности ходов используются не только в углах, но и в ситуациях, когда камень, стоящий где-либо на третьей линии, атакован ходом, вроде хода черных 1 в основном дзёсэки. Так как такие удары являются весьма общим инструментом создания потенциально больших территорий, фрагменты данные в части 1, часто встречаются в дебюте и раннем тубане игры.

### Параграф 2.

Часто черные вместо атаки в А предпочитают подойти к Белому камню с той или иной стороны доски. Обмен ходами – черные 1, белые 2 – формирует простое дзёсэки. В зависимости от ситуации белые могут ответить на ход черных 1 ходом в А, В, С или D, вместо хода в пункт 2, или могут вовсе не отвечать на ход черных. При этом черные могут вместо хода 1 играть другие простые какари, которые мы будем рассматривать.



Базовое дзёсэки 2



Д.1

Как правило, черные используют какари вроде 1, когда они ставят своей целью конструктивные задачи на левой стороне доски. Когда же их целью является разрушение построения белых, то применяется более тесное какари из предыдущей части.

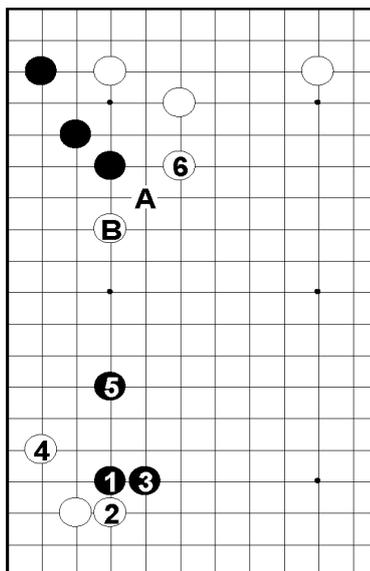
### Огэйма какари

Д.1. В этой позиции часто играют ход черных 1. Вместе с ходом 3 он дает черным хорошую позицию на левой стороне, ослабляя камень белых А. Ход 4 – хороший ответ за белых, но камень А не имеет достаточного пространства для построения глаз на стороне, и черные могут атаковать его ходом 5.

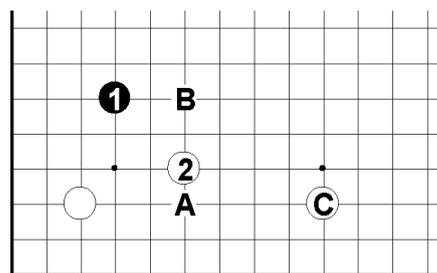
Д.2. Если черные играют это дзёсэки, то они ослабляют давление на камень белых В; тогда после хода белых 6 ход черных А представляет весьма малую опасность для белых.

Д.3. Когда у белых уже есть распространение углового камня вроде камня С на диаграмме, то ход черных 1 может быть использован для того, чтобы помешать белым дальнейшее наращивание территории. Сравните размеры территории белых на диаграмме 1 и в ситуации, когда белые сами сыграли бы симари в 1.

Здесь белые должны играть в пункт 2 на четвертой линии, поскольку так строится большая территория, нежели при ходе белых в А. Следующий ход В хорошо для обоих игроков.



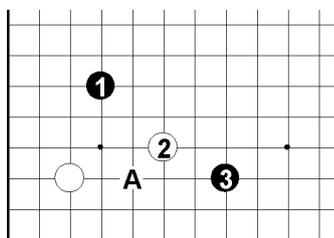
Д. 2



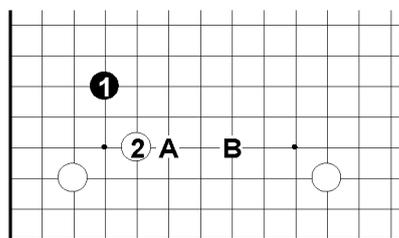
Д. 3

Д.4. причиной, по которой белые не всегда могут играть в 2 на четвертую линию, является имеющаяся у черных возможность атаковать с другой стороны ходом в 3. Дальнейшая цель черных – ход в А с целью соединения этого камня либо с 1, либо с 3.

Д.5. В этом случае белые могут ответить на ход 1 ходом 2 вместо А. Аргументом в пользу такого вывода является тот факт, что даже при ходе в А черные способны вторгнуться на нижнюю сторону, например, ходом В. Поскольку для создания хорошо сбалансированной позиции внизу белым понадобилось бы два хода подряд 2 и, например, в тот же пункт В, то им следует позаботиться об укреплении позиции в углу; именно поэтому ход 2 предпочтительней хода белых А.



Д. 4



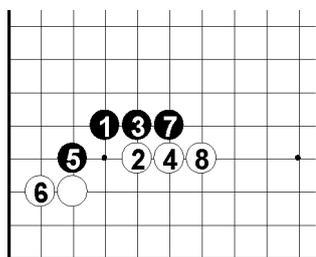
Д. 5

### Другие какари.

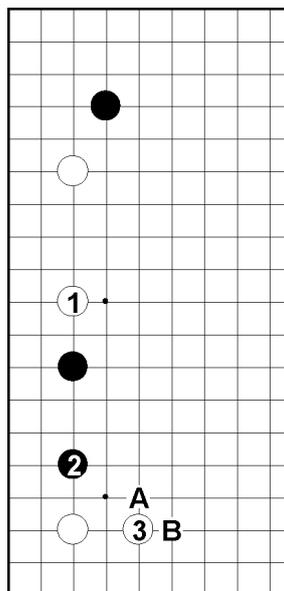
Д.6. Атакую камень белых с одной из сторон, черные не всегда обязаны использовать огэйма какари. Когэйма симари также приемлемо, хотя его надо применять осторожно, поскольку он провоцирует показанную на диаграмме последовательность ходов, в результате которых белые получают большую безопасную территорию внизу.

Д.7. В этой ситуации правильным какари является ход черных 2. белые могут вместо 3 играть А или В.

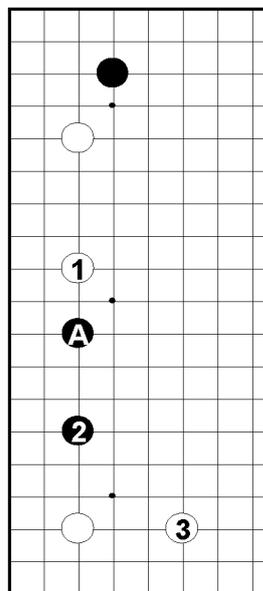
Д.8. Если передвинуть камень белых 1 и камень черных А на одну линию выше, то такой ситуации более соответствует ход 2 также на одну линию выше.



Д. 6



Д. 7



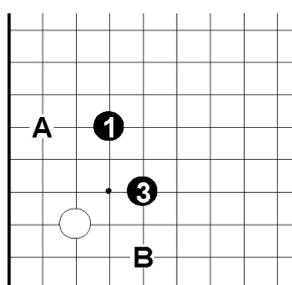
Д. 8

### Тэнуки.

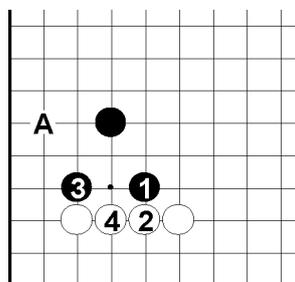
Д.9. Если белые игнорируют ход черных 1, играя в другом месте доски, стандартный ответ черных – кэйма в 3. белые могут проскользнуть в А или В, но будут слишком прижаты к нижнему краю.

### Продолжения основного дзёсэки.

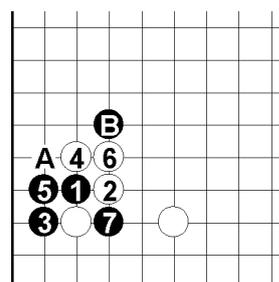
Д.10. После основного дзёсэки черные могут играть кикаси в 1 и 3, полезные пункты, поскольку они препятствуют распространению белых в А. Однако эти ходы приводят к прочному построению белых, и черным не следует спешить их применять, поскольку они могут использовать и другие способы давления на угол.



Д. 9  
② тэнуки



Д. 10



Д. 11

Д.11. Здесь демонстрируется одна из таких других возможностей. Ходы черных 1 и 3 имеют цель разменять влияние снаружи на угол и могут быть использованы, если камень черных В трудно защитим. Если белые играют ходом 4 в пункт 7, то черные играют ходом 5 в 4 или А, и так или иначе они могут построить живую крепость.

### В заключение.

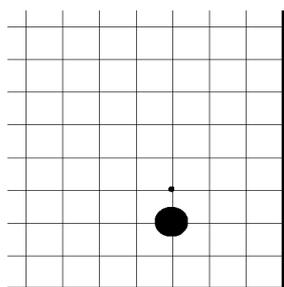
Вообще говоря, игра черных в этом части слишком свободная и открытая по сравнению с их игрой в предыдущей части. По этой причине она позволяет белым построить значительно большую территорию. Нежели раньше, однако, в то же время создает больше возможностей для черных в углу. Д.11 как раз и дает такой пример.

## Глава 2 Дзёсэки 3-4

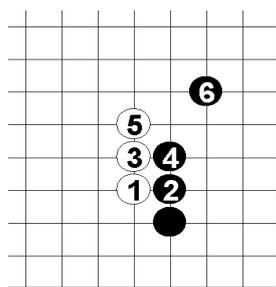
### Введение.

Ход в пункт 3-4, в котором находится черный камень на Д.1, с давних пор является наиболее популярным началом игры в углу. Так расположенный камень, подобно камню, расположенному в точке 3-3, защищает угол, хотя и облегчает противнику давление с одной из сторон. Если белые станут атаковать камень черных ходом 1 на Д.2., прямолинейно копируя идею дзёсэки из части 1, черные будут более чем счастливы ответить серией ходов 2, 4, , дающих им прекрасный результат. Вместо того чтобы дарить черным такой большой угол, белые, обычно, атакуют черный камень одним из ходов, показанных на диаграммах 3-6.

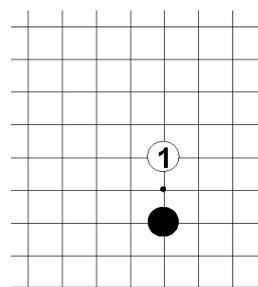
Если мы считаем черный камень, находящийся на третьей линии, то ход белых 1 на Д.3 является естественным путем для атаки. Замысел белых состоит в создании позиции на правой стороне или центре, в то время как черные получают угловую территорию. Все дзёсэки в этой главе иллюстрируют эту идею, причем, большинство из них начинается ходом 1 на Д.3.



Д. 1



Д. 2



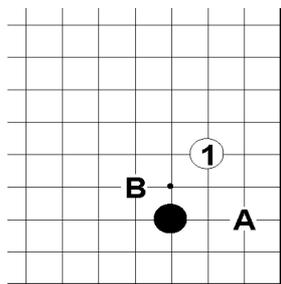
Д. 3

Если же мы считаем, что чёрный камень находится на четвертой линии, то естественным становится ход белых 1 на Д.4., грозящий вторжением в точку А. В большинстве дзёсэки, начинающихся таким образом, чёрные отвечают сжимающей игрой на правой стороне; такие дзёсэки рассматриваются в главе 3.

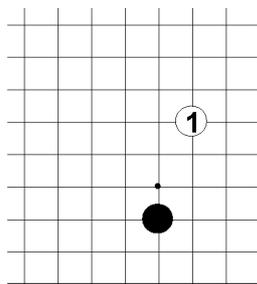
В этой главе, параграф 7, рассмотрен ответ чёрных в пункт В.

Огэйма какари на Д.5 используется, когда белые делают особую ставку на игру с правой стороны в противовес игре чёрных в углу. Параграф 8 этой главы и параграф 18 следующей посвящены такой игре.

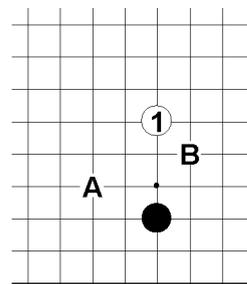
Какари на Д.6 создает давление на сторону и в центр взамен угла. Его иногда применяют с целью скорейшего развития. Основная идея состоит в том, чтобы, игнорируя любой ответ чёрных, обычно чёрные ходят в А или В, играть в другой части доски. Мы рассмотрим это какари в дальнейшем.



Д. 4

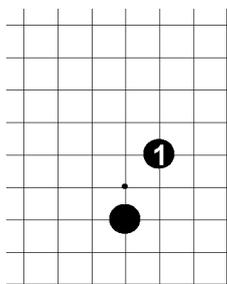


Д. 5

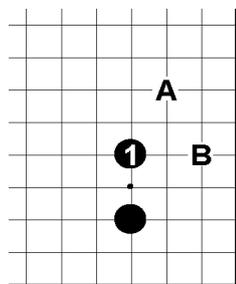


Д. 6

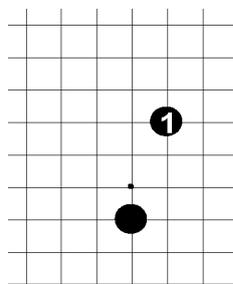
Одним из преимуществ игры в пункт 3-4 является то, что находящийся в нем камень занимает идеальную позицию для развития с помощью симари. Диаграммы 7-10 показывают четыре наиболее употребительных симари. На Д.7 показано симари, наилучшим образом защищающее угол. Ход чёрных на Д.8 нацелен в центр и создает хорошую стенку, от которой возможно развитие вдоль нижней стороны, однако, имеет тот недостаток, что белые могут играть А, угрожая вторгнуться в пункт В. Симари на диаграммах 9 и 10 охватывают большую территорию, но они более накрыты, чем два предшествующих. После каждого из этих четырех симари развитие вдоль нижней стороны является сильным продолжением для каждого игрока. Имеются специальные дзёсэки, начинающиеся одним из этих четырех симари, однако, они в данной книге не рассматриваются.



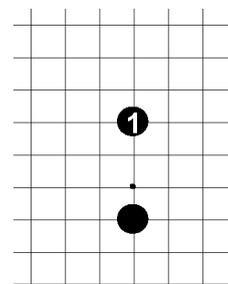
Д. 7



Д. 8



Д. 9

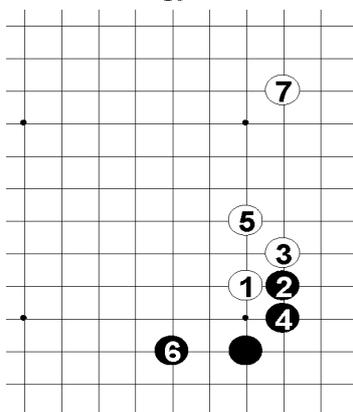


Д. 10

В настоящей главе мы будем смотреть, что случается, если белые атакуют одиночный камень в точке 3-4, а чёрные в ответ защищают угол. Имеется большая группа дзёсэки 3-4, в которых чёрные отвечают на какари белых контратакой с помощью сжимающей игры, однако, она составляет предмет следующей главы.

### Параграф 3.

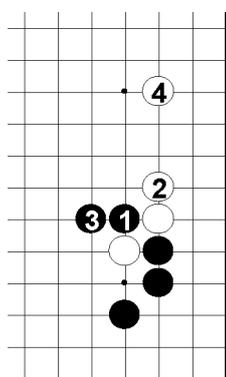
Ход белых 1 больше нацелен на создание позиции вне угла, не претендуя на угол; действительно чёрные обеспечивают территорию в углу ходом 2. белые играют 3, если они заинтересованы в правой стороне доски; в следующей части будет рассмотрен альтернативный выбор хода 3, направленный на построение позиции в центре или снизу. Ход чёрных 2 есть фукэ, а их ход 4 – хики, поэтому это дзёсэки называют “цукэ-хики” дзёсэки. Серия ходов 5-6 – один из путей для его завершения, ходы белых 5 и 7 особенно ценны, хотя конечно, имеются варианты.



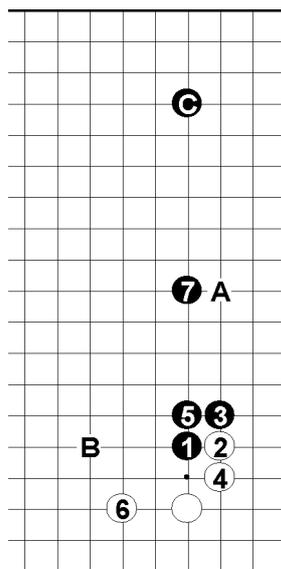
Базовое дзёсэки 3

### Некоторые варианты.

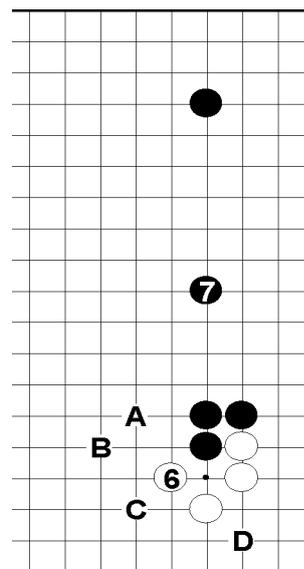
Д.1. Основное дзёсэки оканчивается для белых готэ. Если же белые хотят иметь сэнтэ, они могут играть тэнуки после хики чёрных и, если чёрные сделают разрезание ходом 1 на Д.1, то белые еще могут сделать позицию с помощью 2 и 4. чёрные, однако, получат большие перспективы в нижней части доски и в центре, нежели раньше.



Д. 1



Д. 2



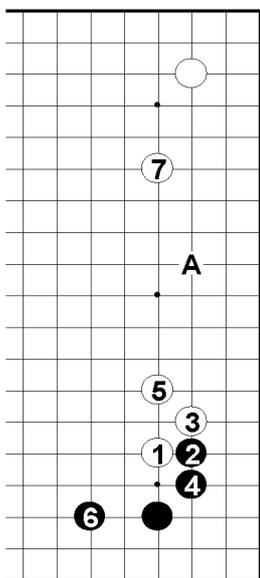
Д. 3

Д.2. чёрные могут обеспечить более надежную связь ходом 5 и затем развиваться в 7 или А, как показано здесь, удерживая пространство на трёх правых линиях между 7 и 5. В этой ситуации взаимное положение камней 7 и С также является наиболее правильным. Точка В дает другое хорошее дальнейшее продолжение за чёрных.

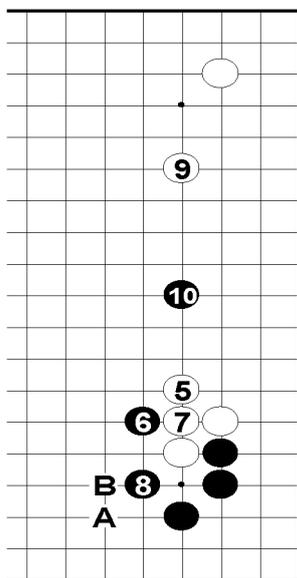
Д.3. Иногда белые играют 6, как показано здесь, рассчитывая в дальнейшем сыграть А. Ход 6 белых препятствует ходу чёрных в В, поэтому он используется, если чёрные хотят строить территорию внизу, однако, этот ход создает менее прочную позицию, нежели ход С. Со временем чёрные смогут угрожать белым ходом С, имея ввиду ход D в углу.

Д.4. После какэцуги 5 в ситуации на диаграмме белые могут вместо А сыграть симари в 7.

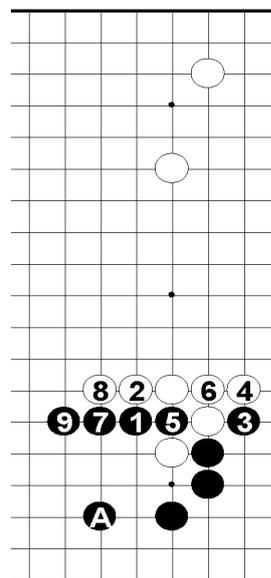
Д.5. Имея это ввиду, чёрные могут играть 6 и 8 или 6 и А, или 6 и В вместо того чтобы сразу играть в А. Тогда после тогда белых 9 чёрные смогут атаковать ходом 10, и камень чёрных 6 окажется весьма полезным в дальнейшей борьбе. чёрные должны играть в точку 6 после хода 5, если они хотят вынудить белых отвечать в 7.



Д. 4



Д. 5

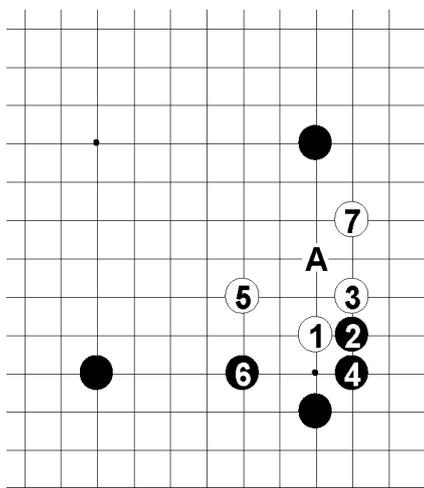


Д. 6

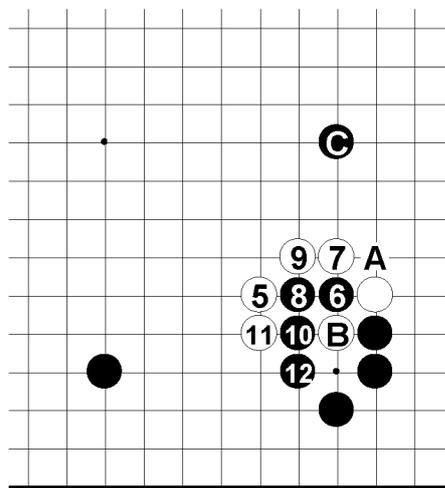
Д.6. Бесплезно для чёрных играть 1 на Д.6 в ситуации, которая сложилась после Д.4. белые ответят 2, строя стенку, которая очень хорошо согласована с симари в верхнем углу. Конечно, чёрные также получают территорию, однако, меньшую, нежели белые. Камень чёрных А становится почти совершенно бесполезным.

белые могли бы применить указанную серию ходов даже в ситуации после хода 6 на Д.5, но тогда у чёрных уже не будет камня А, прижатого к борту, и чёрные получают удовлетворительную позицию.

Д.7. Иногда белые не в состоянии развиваться вдоль правого края, и тогда им приходится соответственно менять свою тактику. В данной позиции, например, белые вместо А могут совершить прыжок в сторону центра ходом 5 с целью побыстрее убежать из опасной зоны. чёрные захватывают важный пункт 6. Зато белые получают хорошую форму для своих камней, отбирая при этом большую территорию у чёрных внизу. Ход белых обеспечивает пространство для построения двух глаз в правой части доски.



Д. 7

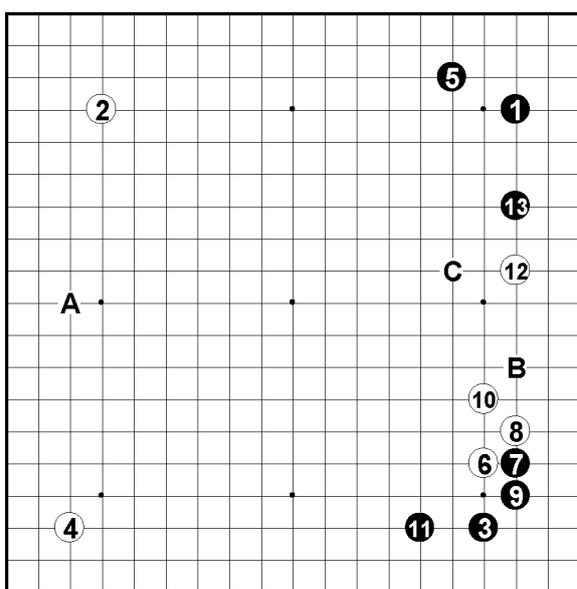


Д. 8

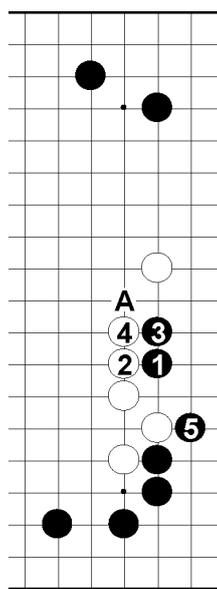
Д.8. Делая прыжок 5 на Д.7 белые могут опасаться хода 6 на Д.8. Даже, если они не в состоянии отрезанный камень /с помощью хода 9 в пункт 10/, то они все же могут построить, как показано на Д.8, хорошую форму, и камень чёрных С начинает выглядеть весьма слабым, а нижняя сторона становится весьма открытой. Потеря камня В стоит белым весьма мало, также не существенна и угроза ходом чёрных в А, и последующий захват еще одного камня белых.

### Часто встречающийся фрагмент фусэки на правой стороне.

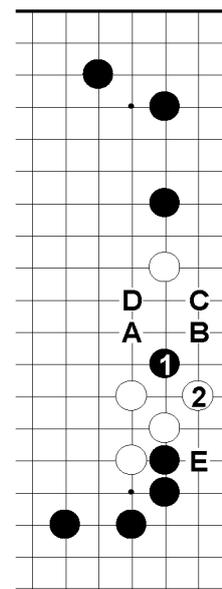
Д.9. Приведена часто встречающаяся начальная стадия партии, в которой используется дзёсэки, изучаемая нами сейчас. Ход чёрных 13 очень ценный, хотя и ход в А также весьма хорош для них. Причина, по которой следует предпочесть ход 13, состоит в том, что он подготавливает вторжение в В. Конечно, белые могут защититься в С, но тогда чёрные сыграют в А если бы чёрные сразу сыграли в А, то белые могли бы сами сыграть 13, теперь же им приходится довольствоваться ходом в С вместо 13. Учитывая вышесказанное, белые имеет смысл делать ход 14 сразу в А.



Д. 9



Д. 10



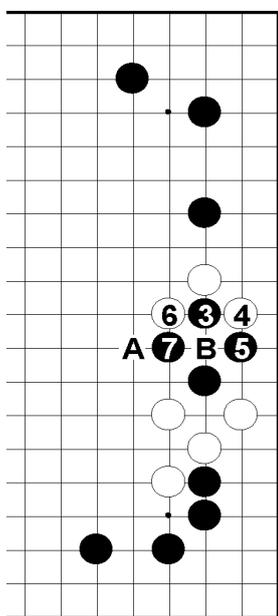
Д. 11

Д.10. Это дает чёрным шанс вторгнуться в 1. Для белых не очень выгодно давление с помощью ходов 2 и 4, поскольку чёрные могут соединиться ходом в 5 и ханэ окружение в А уже угрожает белым.

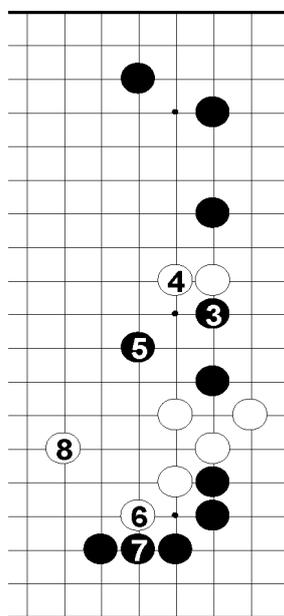
Д.11. Ход белых 2 здесь является корректным ответом на ход 1. Теперь белые готовы сыграть А, если же чёрные сыграют 3 в D, то белые ответят В. В то же время белые получают возможность сыграть в дальнейшем Е.

Д.12. Если чёрные захотят обострить игру, они могут сыграть цукэ в 3, ведущее к ко-борьбе. белые могут играть 8 в А или В. У чёрных перед началом этой ко-борьбы имеется преимущество в ко-угрозах.

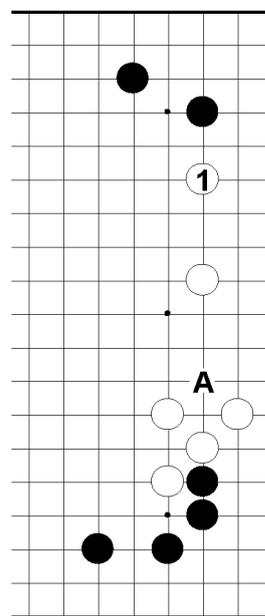
Д.13. Если белые испытывают недостаток ко-угроз, им не следует играть 4 и 8 на последней диаграмме; они должны примириться с разрезанием их позиции на две части. Они могут бороться дальше отдельными группами, хотя это будет нелегко.



Д. 12



Д. 13

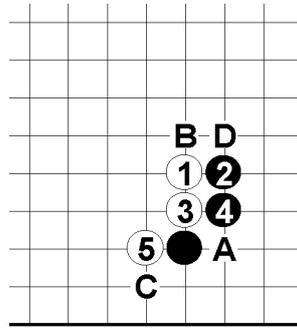


Д. 14

Д.14. Итак, ход белых 1 весьма полезен для устранения угрозы вторжения чёрных в пункт А.

### **В заключение.**

Рассмотренное дзёсэки выгодно для чёрных, поскольку оно дает им прочный угол, в то время как позиция белых остается уязвимой для атаки. Однако, с другой стороны, белые выходят из него с позицией хорошей формы, имеющей большие возможности развития, нежели у чёрных; поэтому белым не следует бояться этого дзёсэки. Существует много начальных ситуаций, в которых рассмотренное дзёсэки могут использовать оба игрока.



Базовое дзёсэки 4.

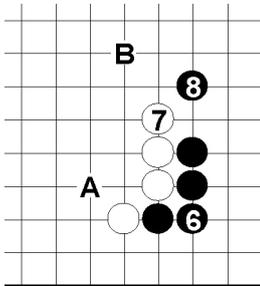
### Параграф 4.

Это дзёсэки начинается также, как предыдущее, но теперь белые играют 3 вместо ханэ в точку D. Весьма однозначно определяются следующие ходы 4 и 5. Это дзёсэки известно под названием надарэ, что по-японски означает “лавина”. В позиции чёрных создается серьезная слабость, связанная с возможностью разрезания в точку A, в то время как позиция белых уязвима из-за возможности ханэ в B. Для следующего хода у чёрных имеется выбор: A, B, C и D. Мы концентрируем внимание на ходах чёрных A и B.

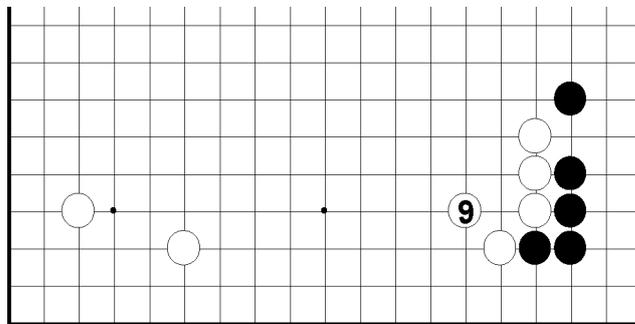
#### Ход чёрных 6: простейший вариант

Д.1. чёрные защищают свой слабый пункт в 6, а белые поступают аналогично, отвечая ходом 7. После хода чёрных 8 белые имеют хорошие возможности хода в A и B, а также могут сыграть тэнуки.

Д.2. Это симари в нижнем углу дает белым хорошую возможность сыграть какецуги в 9, имеющее целью построение большой территории вдоль нижней стороны доски.

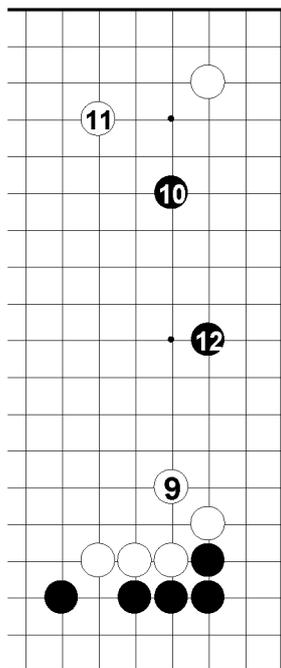


Д. 1

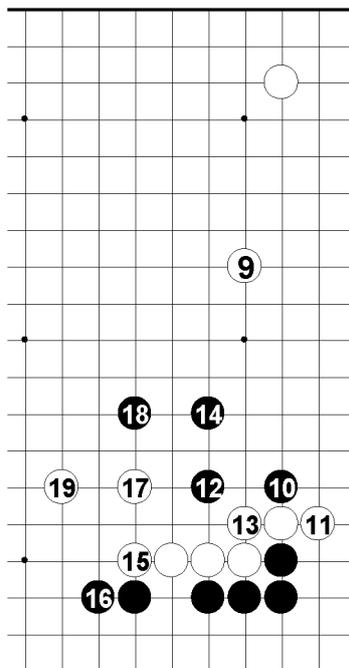


Д. 2

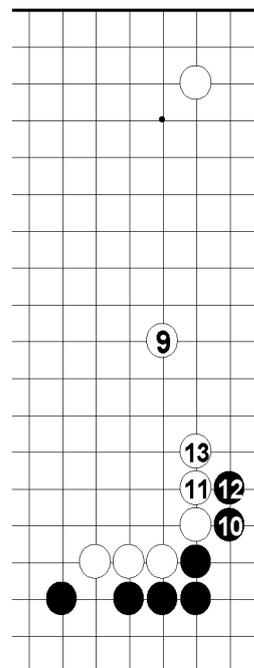
Д.3. В дзёсэки, приведенном здесь, та же ситуация, что в предыдущем случае. За исключением того, что в противоположном углу имеется лишь один камень белых. Ход белых 9 по-прежнему неплох, однако, теперь чёрные могут легко создать позицию на краю с помощью ходов 10 и 12.



Д. 3



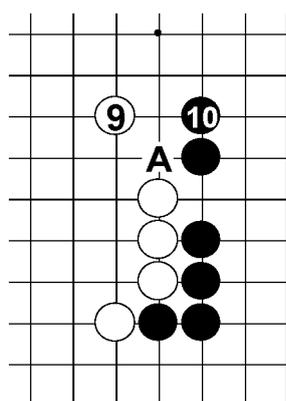
Д. 4



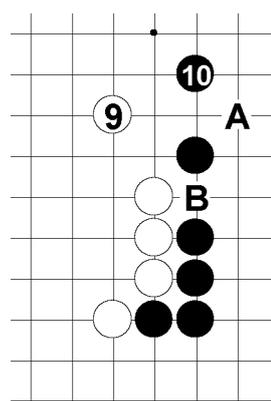
Д. 5

Д.4. Поэтому белые могут предпочесть ход вроде приведенного хода 9. чёрные могут атаковать ходом 10, но борьба идет равная, обе группы – и Черная, и Белая, довольно слабые.

Д.5. белые должны проявить осторожность, не играя 9 слишком близко к нижнему правому углу. Если они все же так поступят, то чёрные оттеснят их ходами 10 и 12. После этого становится совершенно очевидно, что белые посредством хода 9 получают слишком малую территорию, к тому же слишком открытую сверху.



Д. 6



Д. 7

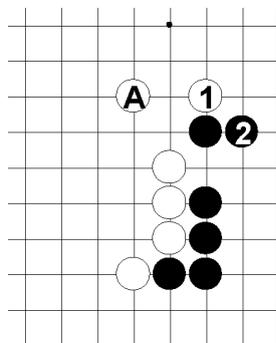
Д.6. Другой ключевой пункт для белых есть 9. Такой ход увеличивает стенку белых и, препятствуя ходу чёрных А, уменьшает возможности чёрных на правой стороне. Если чёрные ответят на ход белых 9, они должны это делать в пункт 10.

Д.7. Если чёрные сыграют 10, как на этой диаграмме, они оставляют серьезную слабость в пункте А, которую белые могут использовать, если у них имеется еще какой-нибудь камень на правой стороне. Видите ли вы связь между пунктом А и пунктом В, в случае занятия последнего белым камнем?

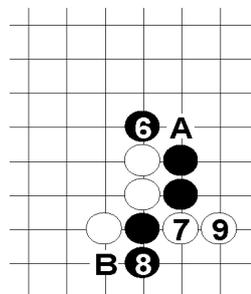
Д.8. Если чёрные проигнорируют ход белых А, то белые сыграют кикаси в 1. Лучший ответ чёрных – 2, но такой ход лишает чёрных возможности развития своей территории на правой стороне.

### Дзёсэки - малое надарэ.

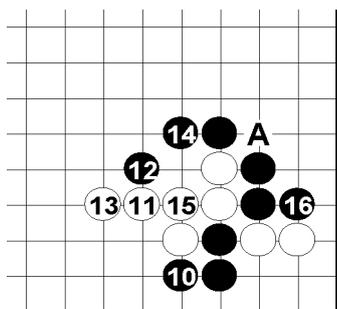
Д.9. чёрные атакуют ходом 6, а белые контратакуют в 7, формируя дзёсэки, называемое малым надарэ. Ход белых 9, угрожающий сразу двум пунктам А и В, ключ этого варианта.



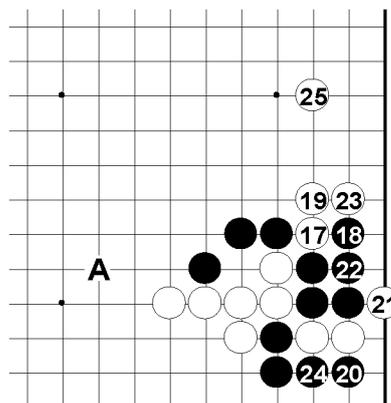
Д. 8



Д. 9



Д. 10



Д. 11

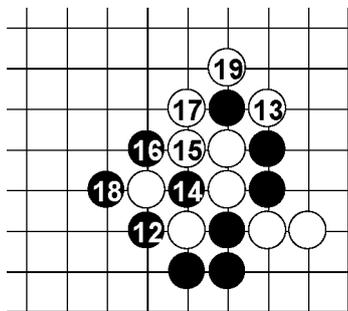
Д.10. Ход чёрных 10 угрожает жизни всей группы белых, которые вынуждены защищаться ходом 11. Ход чёрных 12 – хорошее тэсудзи, и после хода 16 чёрные получают угол, но остается точка разрезания А.

Д.11. белые совершают разрезание и строят себе позицию на правом краю, после чего дзёсэки продолжается борьбой вокруг слабых чёрных камней в центре. Идея за чёрных – следующий ход в А.

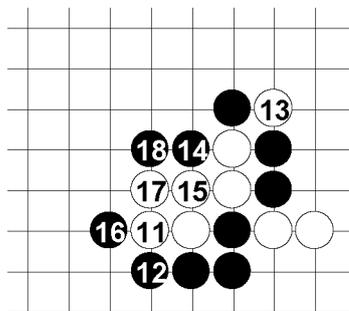
Д.12. После хода белых 11 возможен другой вариант.

Д.13. Что случится, если белые играют ноби ходом 11?

Возможности этого варианта зависят от исхода ситё. Чёрные могут прорываться посредством 12, и когда белые проведут разрезание 13, чёрные атакуют ходами 14,16,18. Если ситё складывается в пользу чёрных, то белые теряют всё. Если бы белые сыграли 13 в пункт 16, то чёрные после хода 13 захватили бы белые камни в углу, и это также плохо для белых. Итак, если ситё благоприятно для чёрных, белым не следует играть 11, однако, если, напротив, ситё выигрывают белые, то позиция на диаграмме не очень выгодна чёрным.



Д. 12

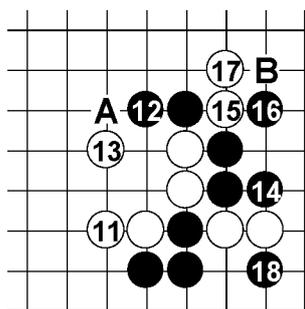


Д. 13

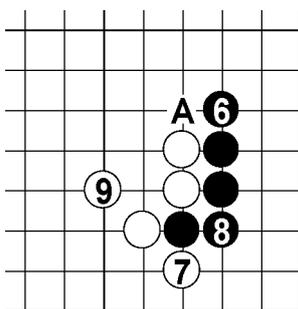
Д.14. Если ситё не в пользу чёрных они должны играть, как показано на этой диаграмме, захватывая угол. белым лучше всего занимать жизненно важный пункт А, при этом, конечно, пункт В создает для них сэнтэ на правой стороне.

### Два других варианта шестого хода чёрных.

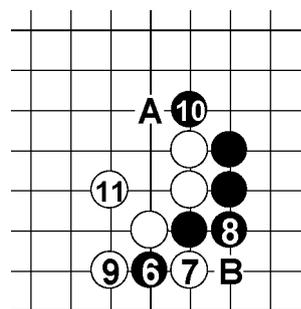
Д.15. Показанный здесь ход чёрных 6 формирует дзёсэки, называемое большое надарэ. Этот ход не очень агрессивен, как ханэ в А, так что белые часто отвечают на него тэнуки. Если всё же они решают продолжать дзёсэки, то диаграмма показывает простейший путь для них. Другая идея состоит во взаимной замене ходов 7 и 8, после чего следует тэнуки, вместо игры в пункт 9.



Д. 14



Д. 15



Д. 16

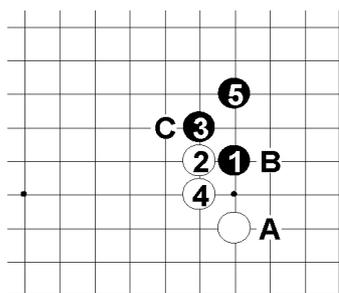
Д.16. Наконец, имеется вариант с двойным ханэ, который приводит к хорошим возможностям для чёрных: пункты А и В. Возможно, вы сможете представить, что случится, если белые не ответят на ход чёрных А.

### В заключение.

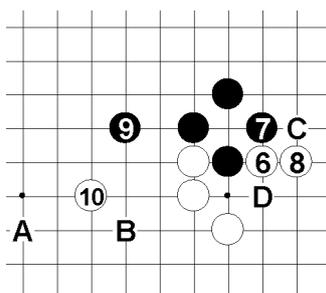
Белые уступают чёрным сравнительно скромную территорию в углу и на краю, получая взамен стенку, и достигают этого с помощью простой идеи. Однако, в дзёсэки надарэ имеется много трудных вариантов, включая целое семейство вариантов, возникающих в большом надарэ, которые мы не рассматривали.

## Параграф 5

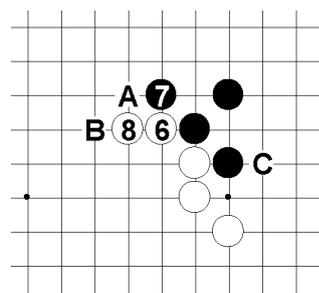
В ответ на какари чёрных в 1 возможно также цукэ снаружи. Последовательность ходов до хода чёрных 5 и представляет основное дзёсэки, хотя существуют здесь трудные варианты, не включенные в данную книгу, в которых белые играют 3 в А. После хода чёрных 5 белые могут продолжать, играя в В или С, или, наконец, могут оставить построенную стенку и играть в другой части доски. Будут рассмотрены все три возможности также, как и вариант, в котором чёрные играют 5 в С. Начнем сначала с двух вариантов 6-ого хода белых.



Базовое дзёсэки 5



Д. 1



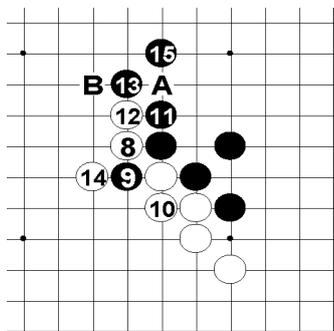
Д. 2

### Ход белых 6: первый вариант.

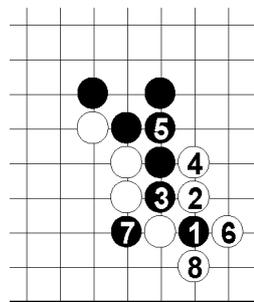
Д.1.Цукэ 6 защищает территорию в углу. белые получают большую выгоду в результате рассматриваемой последовательности ходов, однако, чёрные получают сэнтэ если белые отказались бы от хода 10, то чёрные сами сыграли бы в эту точку и полностью окружили бы угол белых, а также сильное давление на правой стороне и в центре. Позиция белых не очень прочна. чёрные могут играть А, угрожая продолжением в В; вдобавок, ход чёрных С угрожающий D есть сэнтэ, если играть его в подходящий момент.

### Ход белых 6: второй вариант.

Д.2. Идея этого хода 6 в построении стенки в направлении нижней стороны доски; после хода белых 8 чёрные, как правило, делают некоторые типичные ходы в нижней части доски, служащие уменьшением размеров белой территории здесь. Прежде, чем так поступать, они могут сначала несколько потеснить белых /чёрные А, белые В и т.д./, затем построить свою собственную стенку на правой стороне. белые могут еще сыграть С с целью забрать угол.



Д. 3



Д. 4

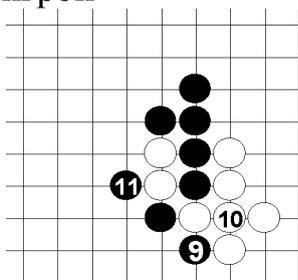
Д.3. Вместо 8 на Д.2., белые могут играть двойное ханэ, показанное здесь. В указанной серии ходов возможны другие варианты, например, 13 в А чтобы получить сэнтэ и 15 в В. белые получают более высокую стенку, но чёрные также усиливаются, к тому же они смогут сыграть 9, чтобы использовать этот камень позднее.

### Белые играют тэнуки.

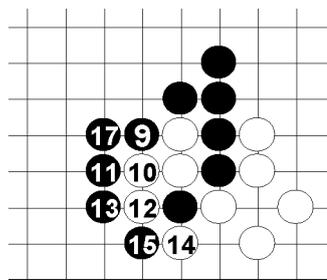
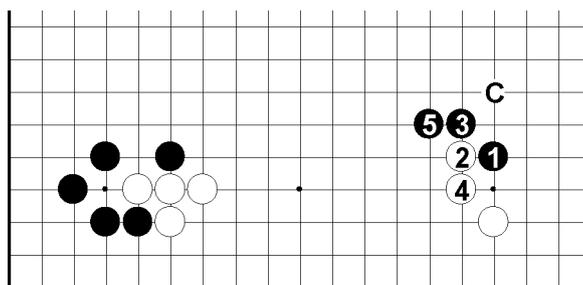
Д.4. Если белые после основного дзёсэки играют в другой части доски, то чёрные будут играть цукэ в 1, а серия ходов белых 2-8 есть правильный ответ. В этой неоконченной серии ходов возможна взаимная замена ходов 7 и 8, однако, в этом случае при правильной игре чёрные в углу проигрывают /при этом построение глаз потребует от белых очень точной игры/.

Д.5. Продолжая предыдущую позицию, чёрные захватывают два камня белых в ситё. белые ограничиваются возможностью сделать препятствующий ситё ход в левом верхнем углу, их положение не так уж плохо.

Д.6. Если ситё неблагоприятно для чёрных, они все еще могут потеснить белых, показанной здесь игрой



Д. 5

16-соединение  
Д. 6

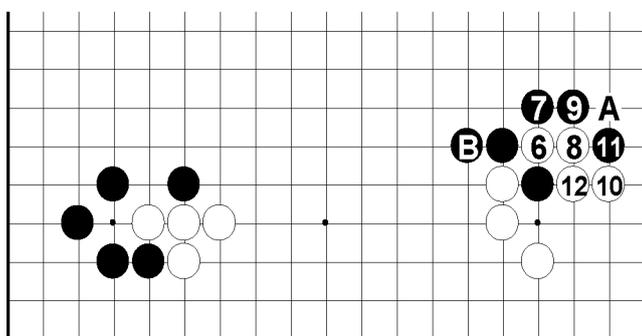
Д. 7

### Ход чёрных 5: вариант.

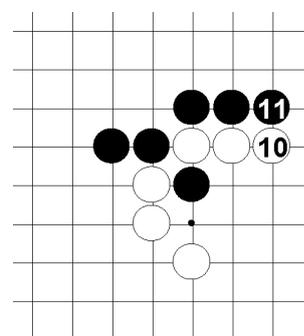
Д.7 Здесь приведена ситуация, в которой чёрные играют вместо С, чтобы потом, сыграв С, перейти к Д.2 или Д.3. белые получают слишком большую территорию на нижней стороне.

Д.8. Приводится вариант продолжения дзёсэки разрезанием чёрных камней с помощью хода белых 6, обеспечивающего последним захват угла. чёрные при этом получают сэнтэ и могут строить территорию на правой стороне, а от отмеченного камня В они легко могут вторгнуться на нижнюю сторону. Ход белых 10 есть тэсудзи, а ход чёрных 11 важное кикаси, после которого ход в А дает белым лишь готэ.

Д.9. Вы можете удивиться, почему белые не сыграли 10 здесь? Дело в том, что при таком выборе белые не получат сэнтэ.



Д. 8

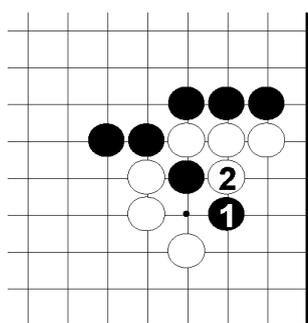


Д. 9

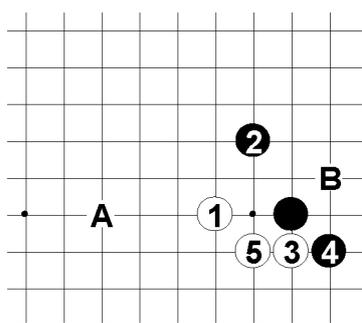
Д.10. А именно, если белые сыграют в другом месте, то чёрные сыграют 1 и 3 в сэнтэ, что приведет к неотразимому вторжению в угол.

### В заключение.

Это простое дзёсэки, которое любит применять знаменитый профессиональный игрок Саката, может возникнуть не только в углу, как было разобрано выше, но и на краю доски, так что основные ходы полезно заучить.



Д. 10



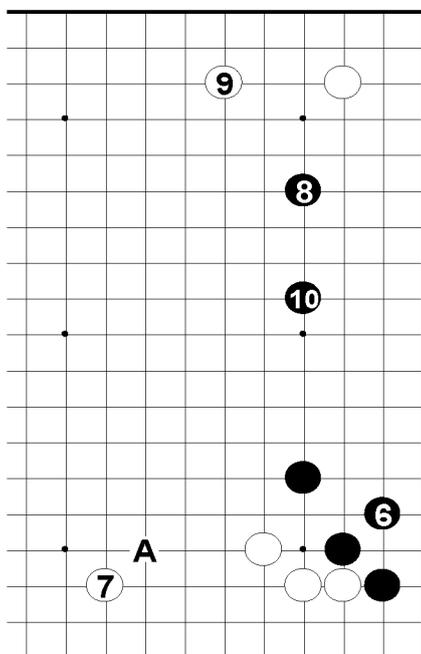
Базовое дзёсэки 6

## Параграф 6

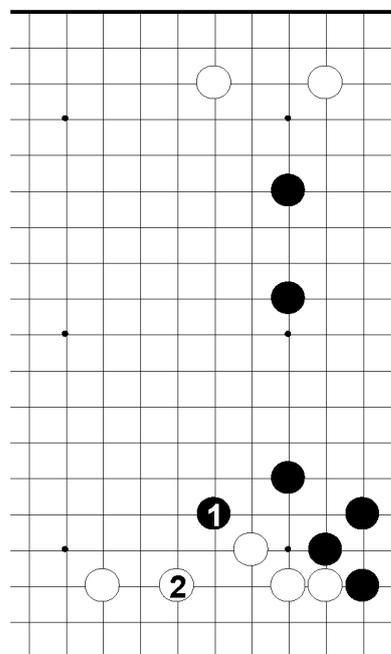
Кейма чёрных 2 является менее энергичным ответом белых 1, нежели цукэ, разобранное выше, однако, такой ответ ничуть не хуже. Иногда белые играют после 2 тэнуки, но тогда второй атакующий ход чёрных в А или в любой соседний с А пункт делает для белых весьма трудной задачей построения двух глаз на нижней стороне. Поэтому белые обычно продолжают ходами 3 и 5, после чего в этом дзёсэки имеются три варианта: чёрные играют В, или С или тэнуки.

### Шестой ход чёрных : первый вариант.

Д.1. Этот ход чёрных 6 удобен для построения территории на правой стороне, и в то же время в позиции чёрных нет слабых точек. Если белые по какой-либо причине не смогут распространяться в 7 или в направлении этого пункта, то чёрные опять таки могут атаковать в А. Камни чёрных 8 и 10 хорошо согласуются с их камнем 6, поэтому такие ходы – типичное продолжение рассматриваемого дзёсэки.



Д. 1

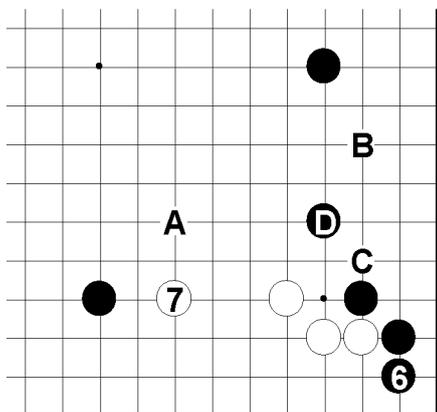


Д. 2

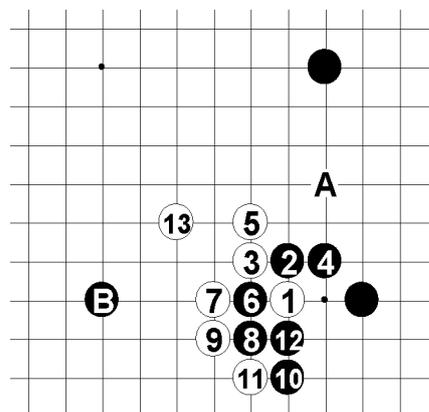
Д.2. Позднее чёрные могут играть кикаси 1, выпрямляя территорию белых на нижней части доски и в то же время расширяя свои собственные владения.

### Шестой ход чёрных : второй вариант.

Д.3. Этот чёрный 6 больше подходит для атаки, в особенности, если чёрные уже имеют камни на стороне, как на этой Диаграмме. Идея состоит в том, чтобы не дать белым укрепиться. Для этого чёрные вклиниваются в пространство для построения глаз белых на нижней стороне. В этой ситуации на диаграмме белые могли вытянуться по четвертой линии. Играя в 7, затем вытягиваясь в центр, играя в А.



Д. 3



Д. 4

Отступление чёрных 6 оставляет белым возможность сыграть в В, с угрозой хода в С. Ход кэйма D - хороший путь для начала атаки, в соответствии с основным принципом – не играть вплотную к атакуемым камням.

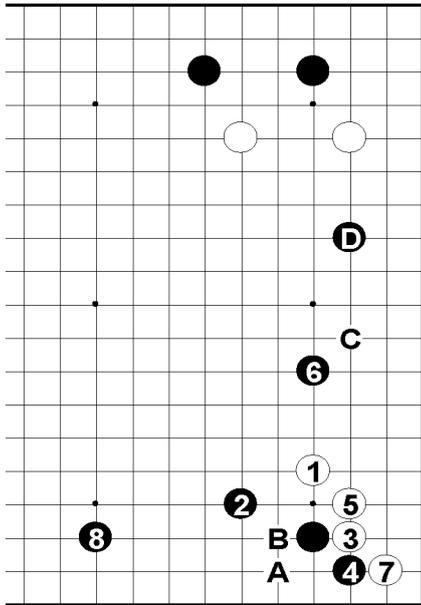
Д.4. Цукэ чёрных 2 – гораздо менее эффективно, т.к. белые получают прекрасную форму, играя, как на этой диаграмме до хода 13. В сравнении с последней диаграммой чёрные получили определенную выгоду, но белые уже выбежали в центра, чёрный камень В выглядит очень слабо, а правая сторона еще открыта для хода белых в А.

### Чёрный 6: тэнуки.

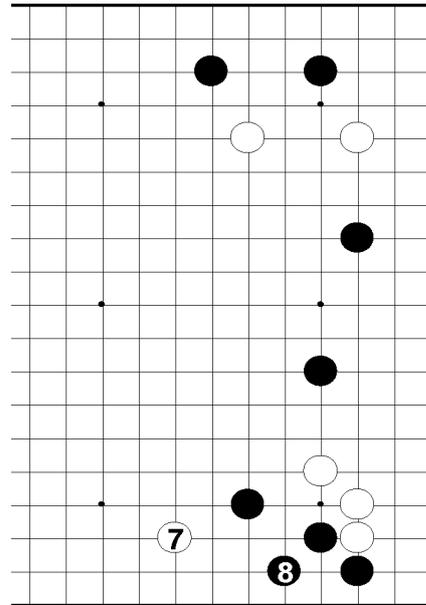
Д.5. Это случай, в котором после Белого 5. чёрные не могут играть ни в А, ни в 7, а должны играть в 6, чтобы защитить свой камень D. белые в ответ играют 7 в углу, не давай сходить туда чёрным, а также готовясь пойти в В, и забрать два камня, но чёрные могут защититься, играя в 8. Это гораздо лучше для чёрных, чем белые 5, чёрные А, белые С.

Идея в этой ситуации следующая: белые могут сыграть 3 в С, атакуя, или чёрные могут играть 2 в 6 для предотвращения этой атаки.

Д.6. Может это и очевидно для читателя, но попытка белых контратаковать в 7 на этой диаграмме будет ошибкой, т.к. чёрные защищают свою форму ходом 8, и их камни в углу, а также белый 7 слабы.



Д. 5



Д. 6

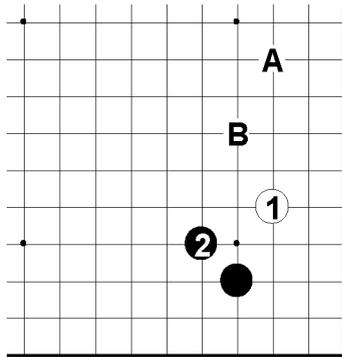
**В заключение.**

Ответ кэймой на какари белых выглядит как спокойный ход, однако замысел чёрных не предвещает мирной игры.

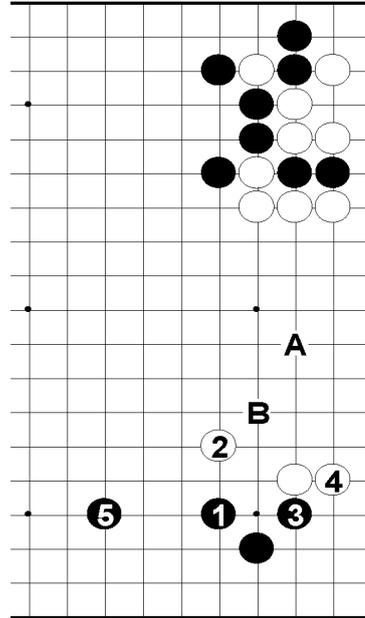
Агрессивные акции часто начинаются с тихих ходов, если Вы цените этот факт, это будет значить, что Вы чему-то научились в Го.

## Параграф 7

На когэйма какари белых 1 простейшим ответом является диагональная игра чёрных в 2. Она может преследовать цели: предохраняет от еще одной атаки белых в углу, создает давление на камень белых 1 и подготавливает широкое распространение на нижней стороне доски. белые, обычно, отвечают, причем, как правило, распространением вдоль правой стороны в А, В или в другие такие пункты.



Базовое дзёсэки 7



Д. 1

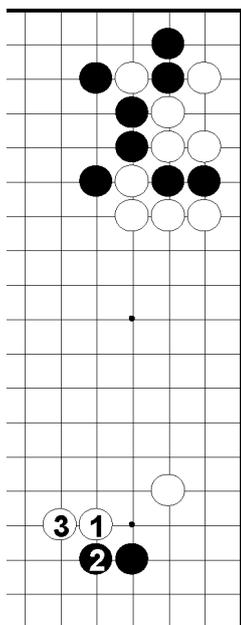
### Когда диагональная игра необходима.

Д.1. Здесь приводится один из примеров позиций, в которых диагональный ход особенно необходим. белые имеют мощное влияние в верхнем правом углу, и ход чёрных 1 вынужден ввиду необходимости противодействовать слишком большому расширению территории белых справа. В приведённом фрагменте белые защищаются наилучшим образом, однако, чёрные берут ситуацию под свой контроль.

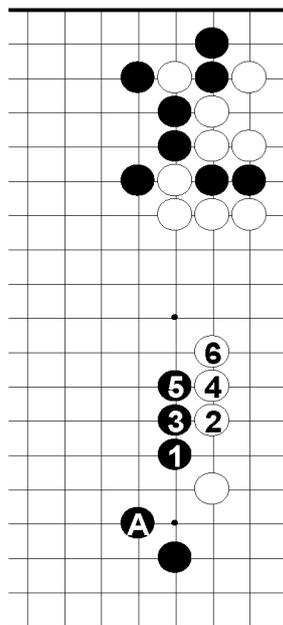
В описываемом случае ход 2 в А был бы самым робким. Ход белых В был бы лучшие, однако, для построения наибольшей территории на правой стороне оптимальным является ход 2, приведенный на диаграмме.

Д.2. Если чёрные откажутся от диагональной игры, тогда белые сами займут жизненно важный пункт, и их территория достигнет гигантских размеров.

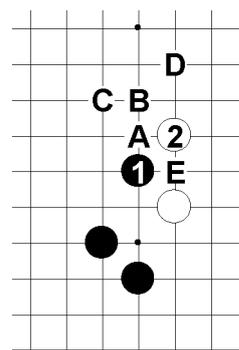
Теперь посмотрим, что могут делать чёрные, если белые не ответят на их диагональный ход. Имеется два пути для их атаки.



Д. 2



Д. 3



Д. 4

### Белые играют тэнуки.

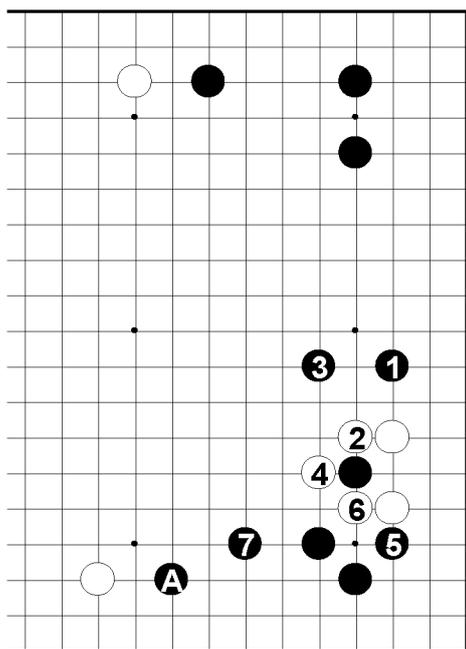
Д.3. Если белые после хода чёрных А играют тэнуки, то чёрные начинают теснить белых ходом 1. Крепость белых наверху правой стороны значительно уменьшается, и кроме того, чёрные создают стенку для построения территории на нижней стороне. Такое развитие событий очень плохо для белых.

Д.4. Рассмотрим подробнее ходы чёрных 1 и белых 2. У чёрных много путей для дальнейшей игры. Это довольно ценные ходы в А, В, С, другие возможности – D и E. Чёрные могут также играть тэнуки. Поэтому обмен ходами 1 и 2 обычно благоприятен для чёрных. Если белые продолжают игру в этой части доски, то следующий ход им следует делать в А.

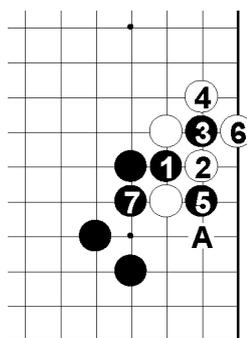
Д.5. В ситуации на диаграмме, подходящие ходы для чёрных 1 и 3. Благодаря наличию близкого камня А нет смысла играть 1 в пункт 2 ради построения стенки.

Д.6. Если чёрные играют между белых камней и затем разрезают, белые, обычно, захватывают разрезающий камень, создавая хорошую группу извне. чёрные получают угол, но они также имеют готэ. Это неплохо для белых – отметим, что у них остается угроза хода в А.

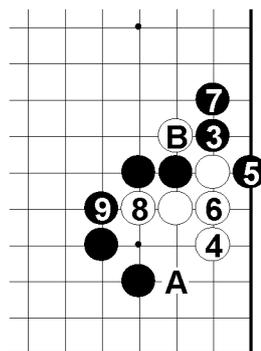
Д.7. У белых имеется возможность противостоять ходу чёрных 3 с помощью хода 4, однако, это для них не так уж хорошо. Хотя они могли бы завоевать небольшой кусок снаружи с помощью камня В, им придется играть в А для того, чтобы выжить в углу.



Д. 5

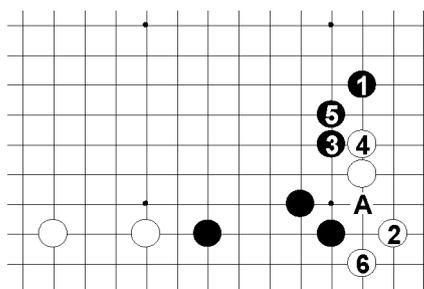


Д. 6

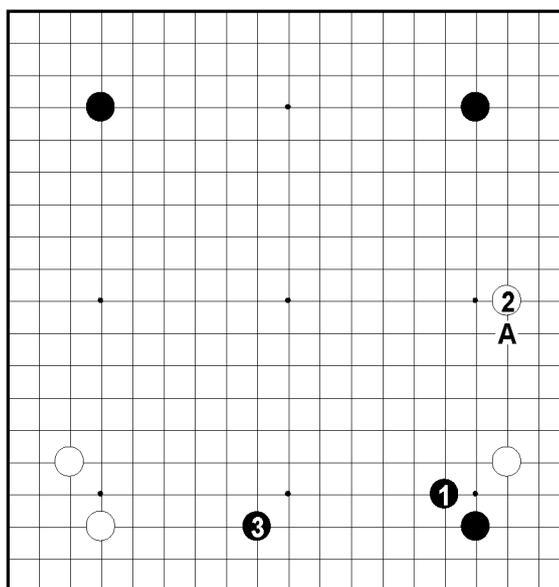


Д. 7

Д.8. Иногда чёрные могут захотеть атаковать на стороне, вместо хода на Д.4. Здесь имеется благоприятная обстановка для такого хода. Против хода чёрных 1 белые могли бы сразу бежать в 3, если у них имелся бы какой-нибудь шанс на контратаку; ведь чёрные могут сыграть в А, после чего белые будут сражаться за свою убегающую группу, не имея никакой базы на краю. Намного лучше для них бороться за построение группы с глазами, нежели прорываться в центр, и поэтому им стоит сыграть 2. чёрные могут отрезать белых ходом 3, хотя ходы в 4 и 6 также хороши.



Д. 8



Д. 9

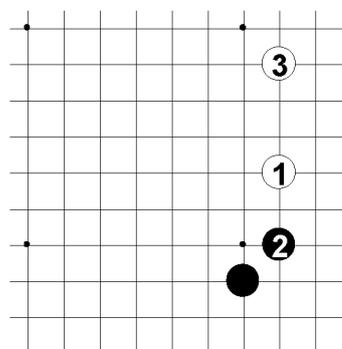
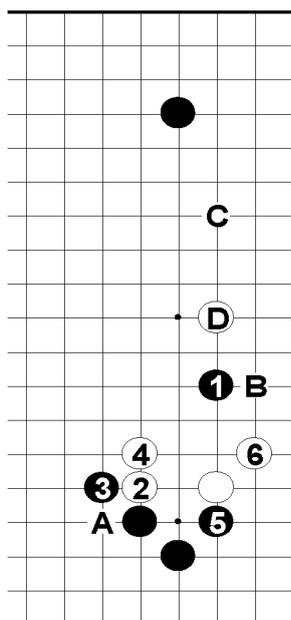
### Другой пример.

Д.9. Тогда как на Д.1 ход чёрных 1 был лишь одним из возможных хороших ходов, на предлагаемой диаграмме он – лучший среди возможных, и это не трудно понять. Если белые защищаются на правой стороне 2, то чёрные могут развиваться с помощью хираки 3. Если же белые играют 2 на нижней стороне, то чёрные могут атаковать на правой стороне в А.

Д.10. Распространение белых через четвертую линию в А следует рассматривать как не обязательное; однако, если чёрные вторгнутся в 1, белые сыграют 2 и , что затруднит атаку чёрным ввиду разрезания в А. Если они будут защищаться ходом 55, то белые ответят ходом 6. который открывает возможность соединения через В. Учитывая сказанное, для белых выгодно играть вверх от камня D в С, после чего они вне опасности.

### В заключение.

В большинстве дзёсэки против ко-гэйма какари применяется сжимающая игра, которая исследуется в следующей главе. Однако диагональная игра бывает очень важна и даже абсолютно необходима в ситуации, подобных Д.1.

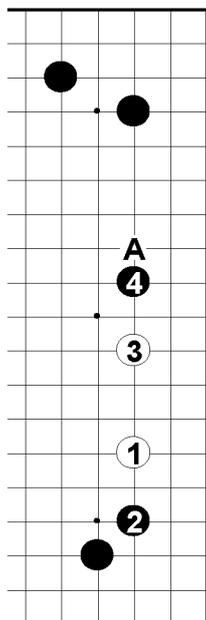


Базовое дзёсэки 8

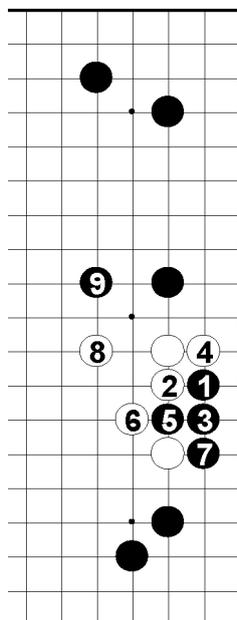
### Параграф 8

Огэйма какари обычно не так хорошо, как другие два какари, рассмотренные в этой главе. чёрные могут легко защитить угол ходом 22. После хода белых 3 угол чёрных больше, безопаснее и имеет больше потенциальных возможностей для развития, чем территория белых на краю. Поэтому ход белых 1 следует применять в специальных ситуациях, в которых белые особенно заинтересованы в захвате правой стороны. Конечно, в таких случаях чёрные могут попробовать на ход белых 1 возразить ходом в окрестность пункта 3, но тогда белые легко захватывают угол, как мы увидим в части 18.

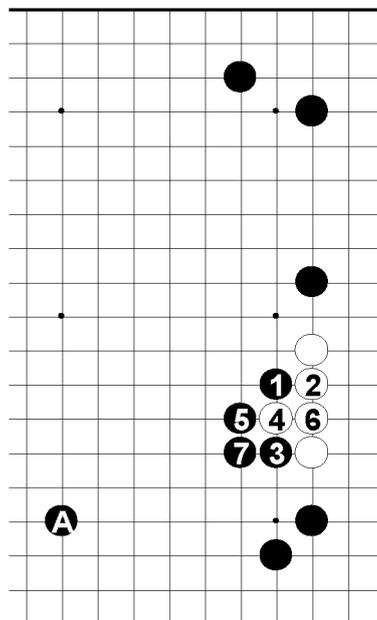
Д.1. Огэйма какари в приведенной позиции вполне понятно, хотя оно по крайней мере временно не укладывается в стиль. Ходами 1 и 3 белые пытаются хотя бы как-то ослабить эффективность симари чёрных в верхнем правом углу, хотя у чёрных все же остается хорошее продолжение 4. Если они не станут играть 4, то белые сыграют в А, после чего чёрные не получат ни достаточно большой территории вблизи своего симари, ни атаки. В результате хода 4, напротив, чёрные имеют много тактических возможностей в борьбе против двух камней белых.



Д. 1



Д. 2



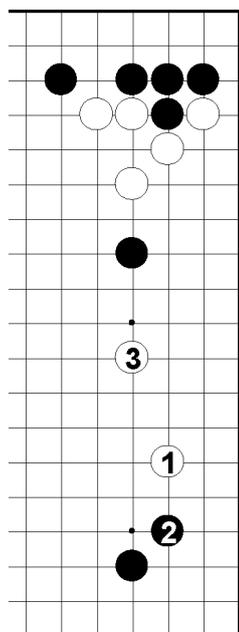
Д. 3

Д.2. чёрные могут нанести удар изнутри, играя 1, извлекая из атаки пользу для своей угловой группы.

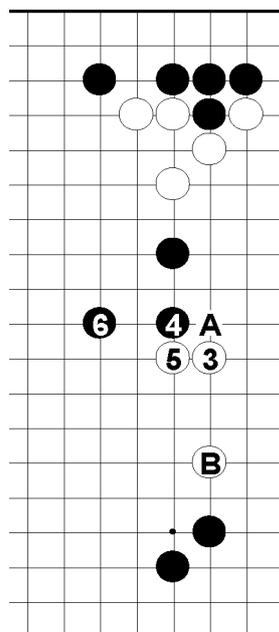
Д.3. Или они могут напасть снаружи, извлекая выгоду в центре. Серия ходов 1-7 на этой диаграмме особенно выгодна, если у чёрных уже имеется распространение вроде камня А на краю доски.

Д.4. В данной ситуации белые используют ходы 1 и 3 для атаки на правой стороне. Имеются серьезные доводы в пользу игры в 3 на четвертую линию, вместо третьей.

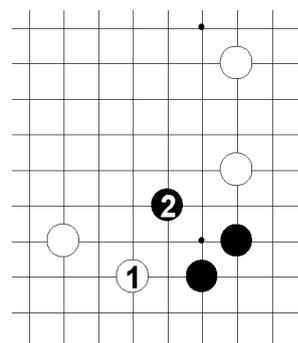
Д.5. Если сыграть 3 на третьей линии, то чёрные немедленно ответят в 4. После 6 их камни имеют лучшее построение, нежели на Д.4., а пространство между белыми камнями 5,3 и В слишком стеснено. Если же белые сыграют 3 правильно в 5, а чёрные ответят в пункт 4, то белые должны отвечать ходом в А, а не в 3.



Д. 4



Д. 5



Д. 6

Д.6. Если после основного дзёсэки белые продвигаются в чёрный угол ходом 1, то хороший ответ за чёрных – в 2. И хотя при этом подвергается опасности возможность построения крепости с двумя глазами в углу, однако, если белым будет предоставлена возможность сыграть в пункт 2 самим, то они получают территорию в центре, а чёрные потеряют возможность атаковать.

### **В заключение.**

Огэйма какари пока что выглядит как довольно вялое продолжение. У белых, как правило. Основные заботы возникают в связи с сжимающей игрой чёрных, и тогда они имеют хорошие маневры, изучению которых будет посвящен параграф 18.

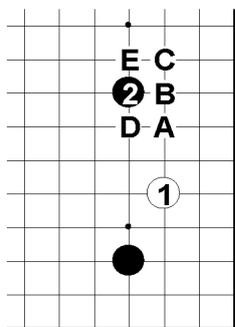
## **Глава 3**

### **Сжимающая игра – Хасами.**

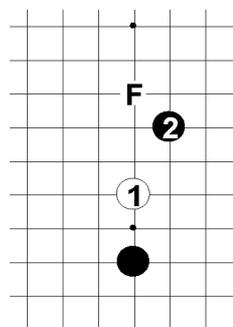
#### **Введение.**

В последней главе мы видели, что происходит, если черные отвечают на какари белых защитой угла или как-либо иначе, позволяя белым беспрепятственно распространяться вдоль края. В этой главе мы переходим в дзёсэки, в которых черные препятствуют такому распространению с помощью сжимающей игры.

Сжимающая игра особенно часто используется против когэйма какари /ход белых 1 на Д.1./.. Ход черных 2 на этой диаграмме, а также ходы в пункты А, В, С, D и Е дают примеры сжимающей игры. Какой из перечисленных ходов хорош в определенной ситуации – вопрос трудный; выбор их пожалуй, скорее предмет испытания в практической игре. Ходы черных А и В наиболее древние и поэтому более изученные. Ход черных С был введен Досаку, знаменитым японским профессионалом, около 1700г. Сжимающая игра на четвертой линии есть порождение настоящего столетия и приобрела реальную популярность лишь после второй мировой войны. Ход черных Е – новейший и практически не игрался год-два назад.



Д. 1

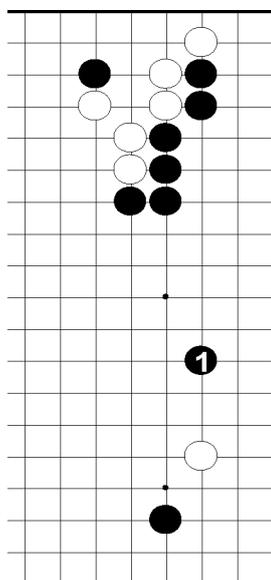


Д. 2

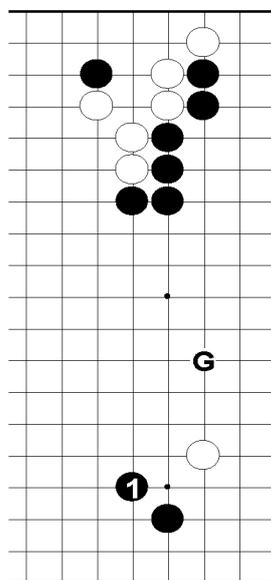
Дзёсэки с сжимающей игрой трудны и разветвляются на множества вариантов. Из-за недостатка места мы концентрируем внимание на ходе черных 2 на Д.1 /пар.9-13/, который наиболее характерен для сжимающей игры и, пожалуй, наиболее популярен. Пар. 14-16 содержат краткий обзор дзёсэки, начинающихся ходами черных в А, D и С. Ход черных в В слишком похож на 2, чтобы заслуживать рассмотрения в отдельном параграфе, а ход черных Е слишком нов, чтобы о нем можно было сказать что-либо содержательное.

Сжимающая игра может использоваться и против других какари, таких, как, например, ход черных 2 против хода белых 1 на Д.2. /пар.17/. Ход черных F является новомодным ответом на ход белых 1, однако, он еще мало разработан, и мы не включаем его рассмотрение в нашу книгу.

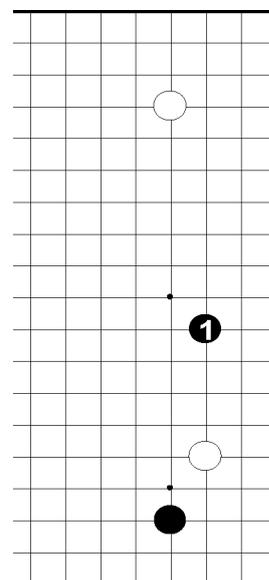
Огэйма какари также, поскольку она играет, когда сторона доски особенно важна, часто ведет к сжимающей игре; она является предметом последнего параграфа главы.



Д. 3



Д. 4



Д. 5

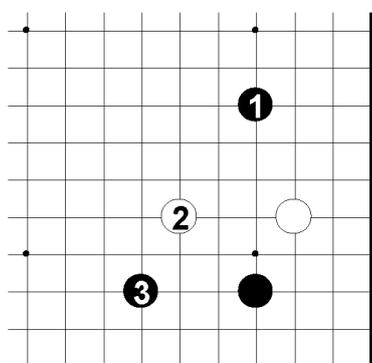
Сжимающая игра наиболее эффективна в ситуации, подобной Д.3., где она используется и для атаки белых камней и для развития от группы черных в другом углу. Если мы поменяем цвета в конфигурации в правом углу, как на Д.4, то сжимающая игра перестает быть целесообразной; лучше для черных ход 1, как в пар.7. Если черные захотят ходом G помешать белым получить слишком большую территорию на правой стороне, то они легко могут это сделать; однако, они не смогут ни отобрать всю территорию белых, ни получить достаточно большую территорию, а после атаки белых на камень G последние построят крепость для использования в другом направлении без

каких-либо неприятных последствий для своей сильной группы камней в верхнем углу. На Д.5, где белые имеют лишь один камень в верхнем правом углу, напротив, идея черных атаковать с помощью сжимающей игры выше всякой критики.

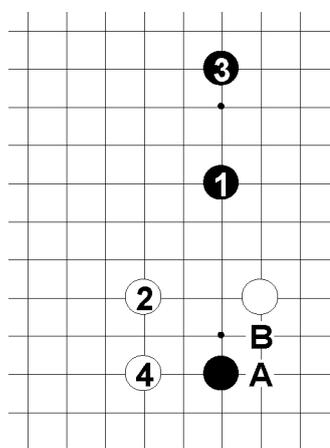
Теперь перейдем к подробному рассмотрению; начнем с дзёсэки, открывающихся ходами белых 1 и черных 2 на диаграмме 1.

### Параграф 9

Черные играют 1, белые делают прыжок 2 между черными камнями, а черные в ответ устремляются вдоль нижнего края ходом 3; это один из наиболее интересных примеров сжимающей игры. Между камнями белых образуется не очень прочная связь, однако, это очень гибкая позиция. Прыжок 2 в направлении центра преследует следующие четыре цели: атаку камня 1; давление на два черных камня нижней части доски; возможность игры в точку 3-3 для получения пространства для глаз в углу; и, наконец, возможность игры в другом месте. Мы разберем все эти возможности одну за другой после рассмотрения двух вариантов основного дзёсэки.



Базовое дзёсэки 9



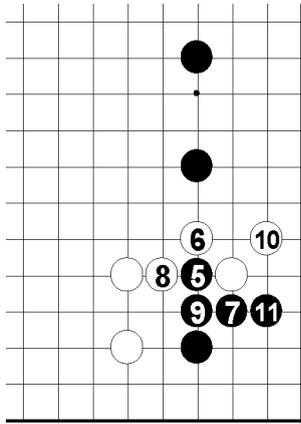
Д. 1

#### Два варианта.

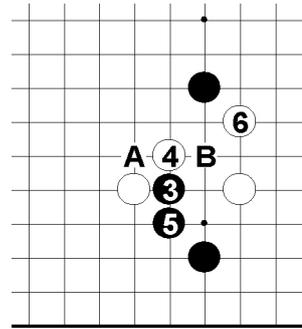
Д.1. Если черные применяют ход 3 на правой стороне, то белые сыграют 4, после чего белые, а не черные получают территорию на нижней стороне. Происходит полное изменение всей обстановки, и иногда для черных может оказаться намного более важным защитить позицию на правой стороне, нежели играть 3 на нижней стороне. Черный камень в углу не является обреченным, как это объяснено на следующей диаграмме; черные даже могут позволить белым поставить еще один камень, против своего камня. Если белые сыграют А, то черные могут устранить эту опасность ходом В.

Д.2. Если черные захотят, они могут играть приведенную последовательность ходов, продолжая игру, начатую на Д.1. Однако, в то время, как черные выживают в углу, белые становятся сильнее снаружи.

Д.3. Вместо хода 3 основного дзёсэки черные могут проникать в позицию белых следующим образом. После своего хода 5 – черные готовы к разрезанию в пунктах А или В. белые могут дальше играть в В или в 6, что является недавним изобретением.

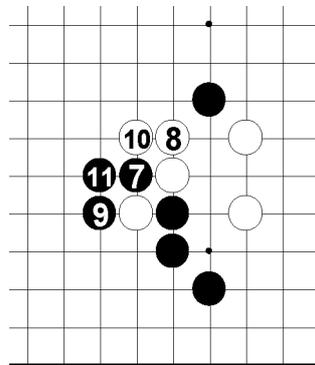


Д. 2



Д. 3

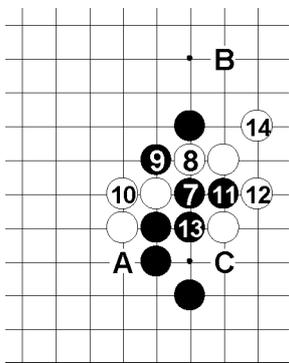
Д.4. Это обычное продолжение, в котором обе стороны имеют хорошее построение.



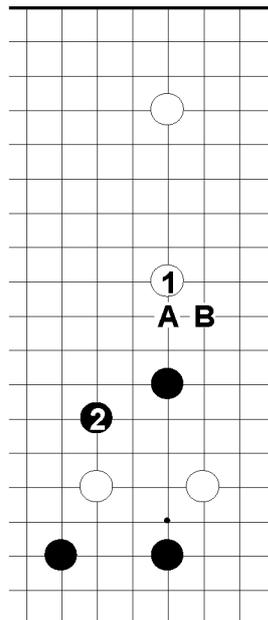
Д. 4

Д.5. Здесь все то же запутанное продолжение. Это, может быть, и дзёсэки, но борьба здесь очень трудная и мало изученная. белые имеют хорошие пункты дальнейшей игры: А, В и С, но они хороши и для черных.

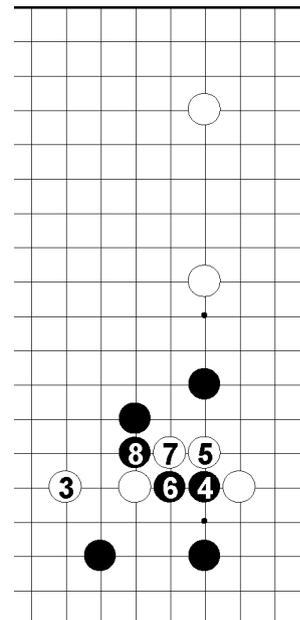
Теперь вернемся к основному дзёсэки и к четырем возможностям его продолжения.



Д. 5



Д. 6



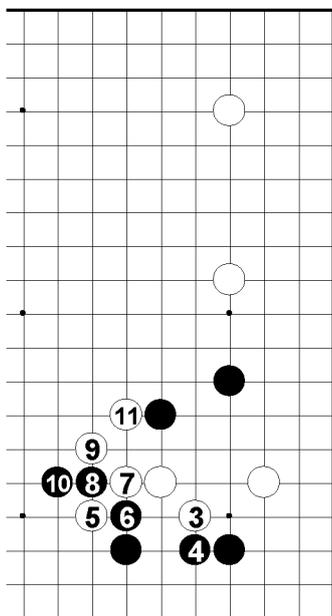
Д. 7

## 1. Атака справа.

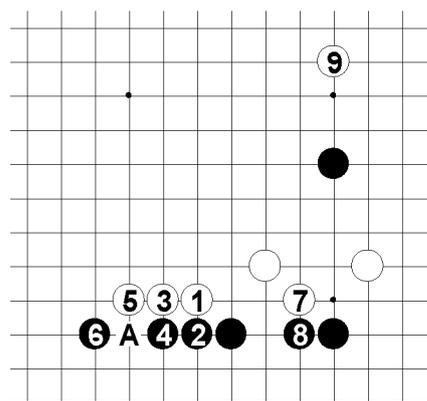
Д.6. Когда у белых есть камень в верхнем правом углу, они должны не теряя времени играть 1 или А, или В, с хорошим развитием, сочетающимся с атакой. Ход черных 2 – обычная защита, так как угрожает отрезать белых.

Д.7. Например, если белые сыграют 3, черные разрежут их ходами 4, 6, 8. белые не должны позволять это и поэтому для прыжка в центр они должны создавать более тесные связи между этими камнями. Для достижения этого есть много путей.

Д.8. Вот один из них. Ход белых 3 предотвращает разрезание; последовательность ходов до 11 – хорошее продолжение для обеих сторон.



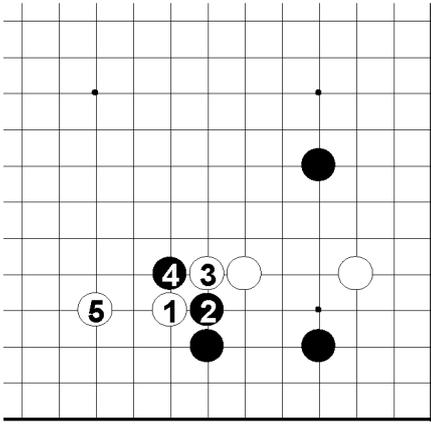
Д. 8



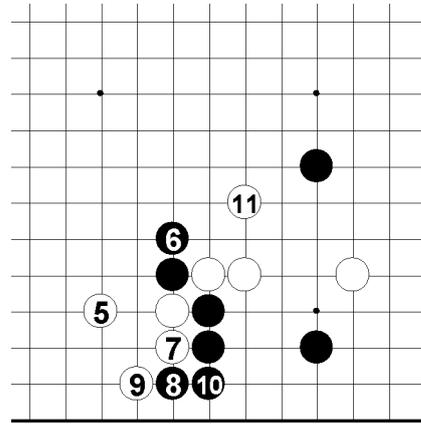
Д. 9

## 2. Давление.

Д.9. Прежде, чем начать свою атаку, белые могут сыграть 1, подталкивая черных к созданию территории вдоль третьей линии. Если черные примут это приглашение, играя 2, может реализоваться указанная серия ходов, и теперь после атакующего хода белых 9 у них получится сильная стенка, давящая на одинокий камень черных. Конечно, черные могут сыграть ход 6 в пункт 9, но тогда у белых есть прекрасная точка А. Между прочим, если черные совершат на 4-м ходу слишком дальний прыжок в А, то ход белых в 4 создал бы для черных много забот.



Д. 10

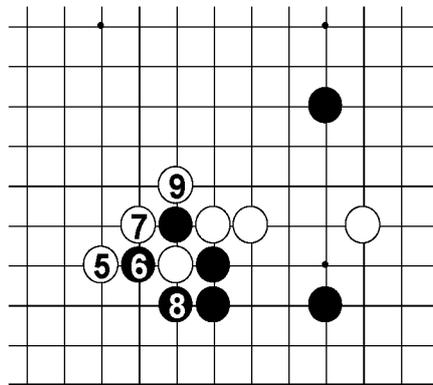


Д. 11

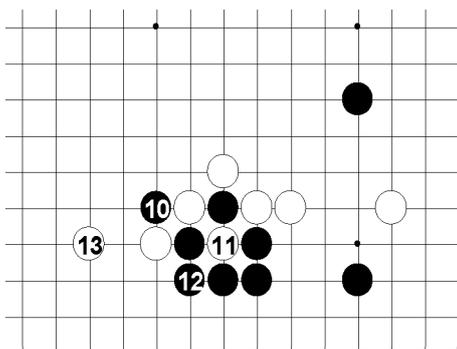
Д.10. черные не должны следовать по легкому пути, предложенному на предыдущей диаграмме, поскольку они могут вклиниться и разрезать ходами 2, 4. Ход белых 5 – это путь создания хорошей позиции в данной ситуации.

Д.11. черные отвечают на ход 5 ходом 6. белые должны играть 7, а черные обязаны ответить 8; далее белые могут обменяться ходами 9, 10, прежде, чем направиться в центр ходом 11.

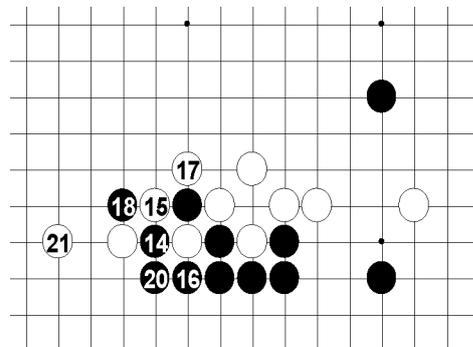
Д.12. Вы можете удивиться, почему черные не ответили на 5 ходом 6, как на приведенной диаграмме. Но этот ход не целесообразен, потому что белые ответят ходами 7 и 9.



Д. 12



Д. 13

19- ко  
Д. 14

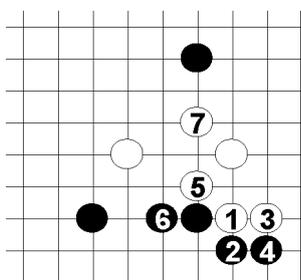
Д.13. черные проводят разрезание ходом 10, но после ответа белых 11 черные нуждаются в достаточном количестве ко-угроз для ко-борьбы. После хода черных 12 белые играют такое же тэсудзи, как перед этим, в 13.

Д.14. Такое развитие событий может продолжаться вдоль все нижней части доски и привести к угрожающему усилению белых.

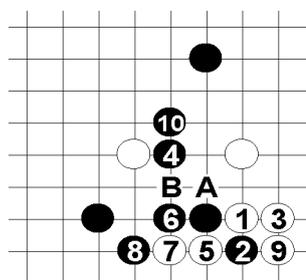
### 3. Защита.

Д.15. Бывает так, что белые должны больше думать о защите, нежели об атаке, и иногда подходящими ходами являются 1 и 3. Если черные ответят 2 и 4, то белые могут построить крепость с глазами с помощью ходов 5 и 7 /если же они пропустят ход 7, ход черных в эту точку погубит группу белых/.

Д.16. Но вместо хода 4 в точку 2-2, черные обычно пользуются возможностью отрезать центральный белый камень, как на этой диаграмме. белые ходом 5 захватывают угол для того, чтобы в ответ на ход черных 6 в пункт 7 можно было соединиться в А или В. Обмен ходами до 10-ого хода черных является взаимно выгодным, учитывая, что у белых сэнтэ. Ход белых в 3 – ошибка; следует играть в А перед ходом 3.



Д. 15

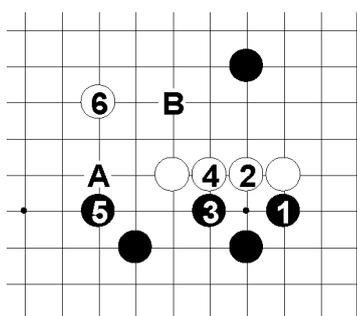


Д. 16

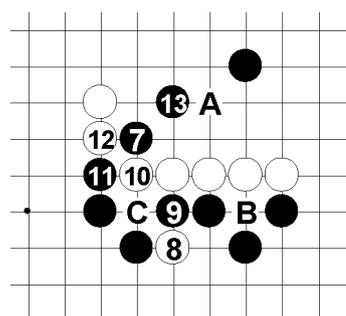
### 4. черные атакуют.

Д.17. Если после основного дзёсэки черные решают атаковать оба камня белых, они обычно сначала ходом 1 блокируют угол от вторжения в него белых, а затем продолжают 3 и 5. Ход белых 6 дает им хорошее построение, хотя это и кажется несколько странным. У белых для дальнейшей игры имеется два приемлемых пункта А и В. Поэтому, если черные займут один из них, то белые сыграют в другой.

Д.18. Опасность диагонального прыжка состоит в том, что противник может сыграть между камнями, однако, если в данной ситуации черные сыграют 7, то белые используют адекватный ресурс – тэсудзи в 8. Если черные ответят 9, то белые нанесут удар в 10, и после хода черных 13 белые имеют пункт А снаружи и пункты В и С в углу для дальнейшей игры.



Д. 17



Д. 18

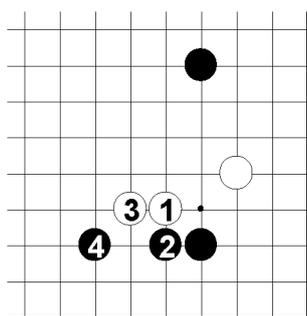
## В заключение.

Мы разобрали главную защиту против сжимающей игры – белые делают прыжок в центр, разделяя черные камни и готовя атаку на другой стороне. К рассмотрению такой стратегии мы будем возвращаться неоднократно на протяжении настоящей главы. Отличительная особенность дзёсэки этого параграфа состоит в том, что белые совершают прыжок через два пункта, жертвуя прочностью соединения ради скорости развития.

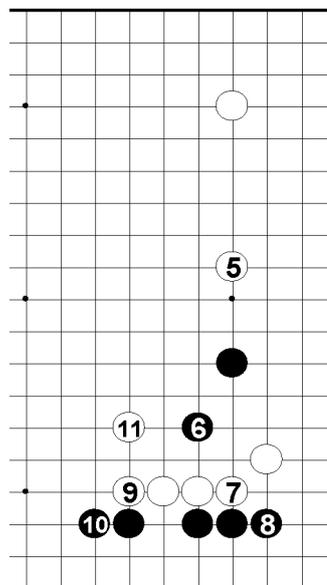
## Параграф 10

В отличие от скачка через два пункта в предыдущем параграфе, который оставляет обеим сторонам довольно большую свободу выбора, ход кэйма 1 однозначно определяет продолжение. Он создает сильное давление на нижнюю сторону, подготавливая мощную атаку на правой стороне; такая двойная стратегия часто встречается в Го.

Черные играют 2, если они согласны принять участие в завязавшейся битве. Имеется другой вариант, в котором они отдают свой камень на правой стороне, получая взамен хорошую позицию на нижней стороне. Мы рассмотрим оба эти варианта.



Базовое дзёсэки 10



Д. 1

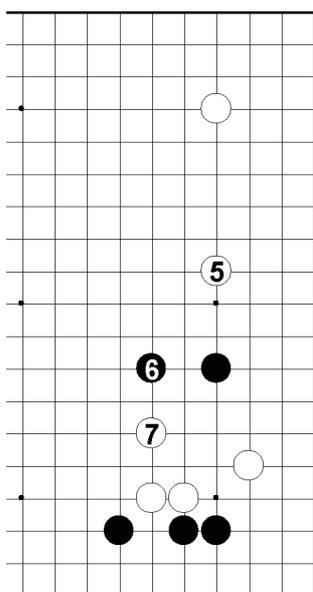
## Непрерывная борьба.

Д.1. Ход кэйма для белых целесообразен, если у них имеется атакующая позиция на правой стороне. На этой диаграмме, например, после атаки ходом 5 они получают хорошее развитие своего камня в правом верхнем углу. Если же верхний камень черный, то такая позиция мало привлекательна для белых.

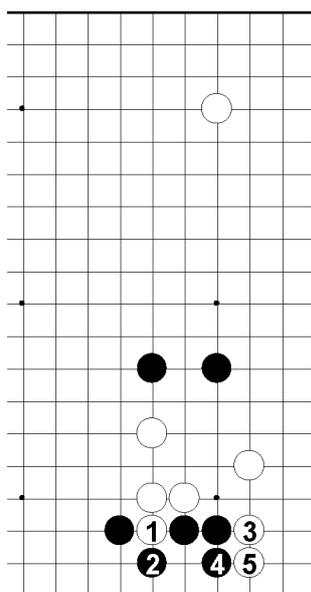
Черные играют 6, чтобы помешать построению глаз. Белые должны отвечать 7, 9, 11, и такое продолжение для них выгодно. И Черная и Белая группы не имеют глаз и потому должны стремиться в центр.

Д.2. Ход черных 6 на Д.1 совершенно необходим. Если черные сделают прыжок прямо в направлении центра в 6, белые смогут построить крепость. Это дает им сильную позицию поскольку...

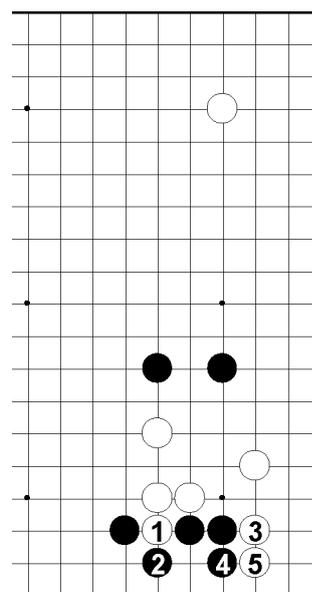
Д.3. ... они угрожают провести приведенную здесь серию ходов, которая дает им безопасную группу между двумя уязвимыми группами черных.



Д. 2



Д. 3

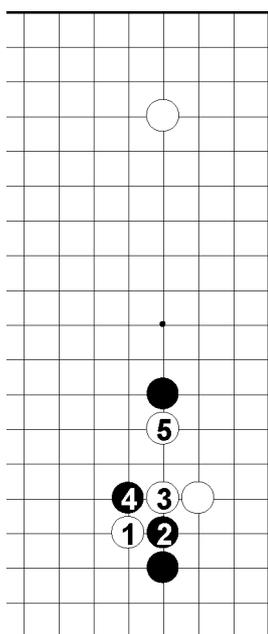


Д. 4

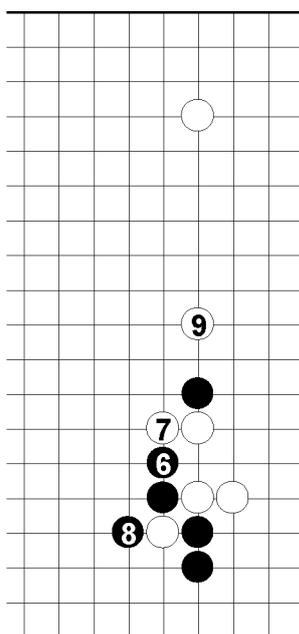
Д.4. черные могут сыграть 4, как показано здесь, заставляя белых сыграть 5, а затем защитить правую сторону ходом 6, но такая игра дает им мало территории, поскольку им придется в дальнейшем лишь защищаться, а ход белых 7 является очень сильным и дает им сэнтэ.

### Обмен.

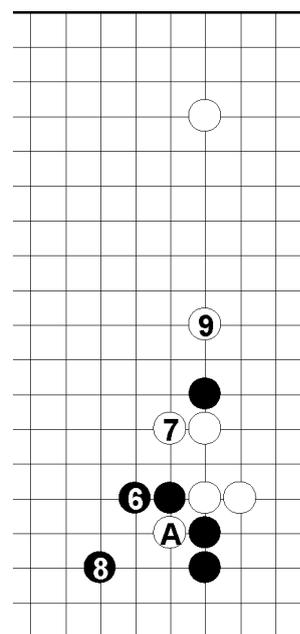
Д.5. Вместо приведенной выше игры для черных более предусмотрительной будет игра между белыми камнями с последующим разрезанием ходами 2 и 4 на этой диаграмме, в противоположность варианту, рассмотренному во вступлении к настоящему параграфу. Ход белых 5 – удачное противодействие тактике черных.



Д. 5



Д. 6



Д. 7

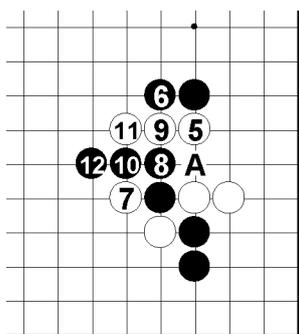
Д.6. На этом пути дзёсэки приходит к позиции, приемлемой для обеих сторон. Для черных легче пойти по такому пути, нежели ввязываться в малоприятную борьбу на правой стороне.

Д.7. Здесь приводится другой вариант дзёсэки. черные ходом 8 неотвратимо захватывают камень белых А.

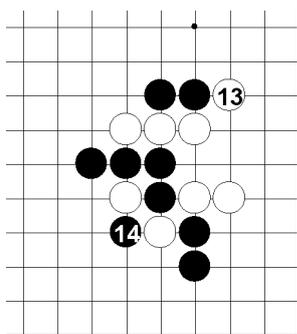
Д.8. Тэсудзи белых 5 следует запомнить. Чтобы это стало более понятным, посмотрим, что случится, если черные ответят ходом 6. белые могут оттеснить этот камень с помощью ходов 7, 9, 11.

После такой атакующей тактики белые должны позаботиться о противодействии ходу черных А. Могут или нет черные успешно воспользоваться этим разъединяющим ходом и последующим разрезанием, зависит от исхода ситё, увидеть которые на диаграмме представляется читателю.

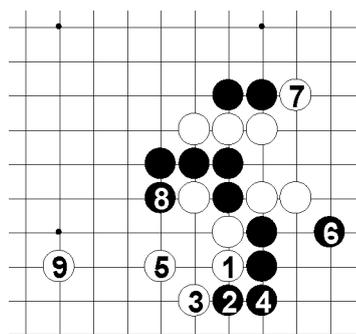
Д.9. Если ситё благоприятно черным, белые должны защититься ходом 13, а черные более всего подходит ход 14.



Д. 8



Д. 9

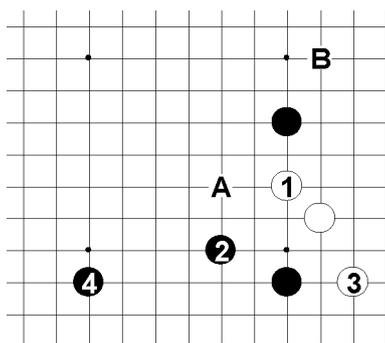


Д. 10

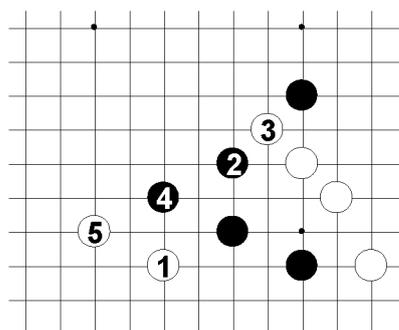
Д.10. Однако, если ситё благоприятствует белым, они могут играть 1, в результате они получают две благополучные группы, в то время как черные получают маленький угол и слабую группу в центре.

### В заключение.

Кэйма белых в 1 – довольно агрессивный ход, но черные могут увернуться от него, если они решат, что им не стоит вступать в немедленную борьбу. Это дзёсэки будет еще играть в пар.31. А пока стоит запомнить тэсудзи белых 5 на Д.5.



Базовое дзёсэки 11



Д. 1

## Параграф 11

В ответ на всякую сжимающую игру. Естественно, стараться убежать в центр, подготавливая контратаку на одной из сторон. Пока что мы рассмотрели два примера такой стратегии: двойной прыжок и кэйма. Третий пример – диагональная игра 1 – является целью данного параграфа.

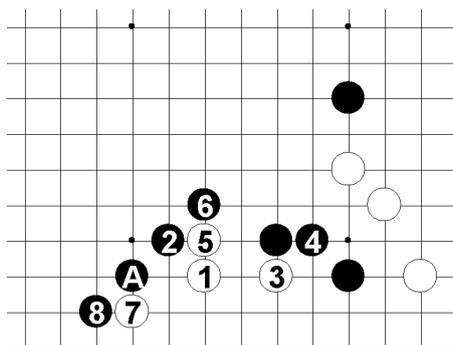
Ход черных 2 – простейший ответ на неё, если бы белые сами сделали ход в этот пункт, они завершили бы разделение черных камней. Вместо бегства в центр через А для белых лучше проскользнуть в угол ходом 3. Другая идея состоит в атаке сразу в В, пункт А остается ценным пунктом.

Во всяком случае, ход белых 3 – не без агрессивных намерений. Если черные не сыграют 4...

### Необходимость хода черных 4.

Д.1. белые могут атаковать ходом 1 на этой диаграмме, лишая черных пространства для глаз на краю. Такое продолжение очень невыгодно для черных; очень неприятно иметь большую растянутую группу, вроде этой.

Д.2. Однако, если у черных есть камень на стороне, ход белых теряет свою остроту. черные могут ответить в 2 или 5. После хода черных 8...



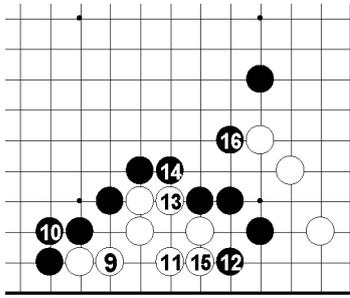
Д. 2

Д.3. ... группа белых сохраняет жизнь, однако, пока она будет бороться за захват маленькой территории, черные построят сильное окружение снаружи, а группа белых в углу будет сильно стеснена.

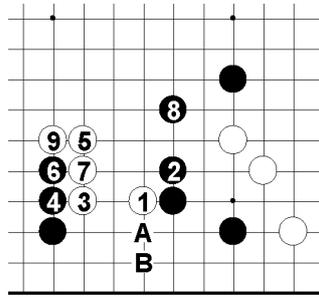
### Правильный путь атаки.

Д.4. Если белые хотят атаковать на нижней стороне после основного дзёсэки, им надо играть 1. черные могут ответить сильным ходом в 2, однако, белые играют 3 и делают прыжок 5 в сторону центра. После обмена ходами 6,7 черные захватят ценный пункт 8. но белые могут сыграть в 9 или какую-либо другую точку на нижней стороне, нападая. Теперь белые нанесли урон противнику на нижней стороне, а также обеспечили себе выход в центр.

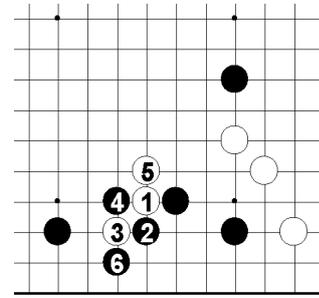
Отметим тэсудзи, возникающее в этой позиции: если черные сыграют А, то белые ответят В.



Д. 3



Д. 4



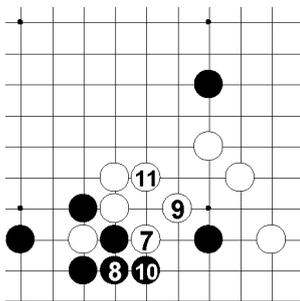
Д. 5

Д.5. Если черные хотят уклониться от борьбы, они могут ответить на ход белых 1 ходом 2 на этой диаграмме, обеспечивая соединение вдоль нижней стороны. Камень белых 3 жертвуется.

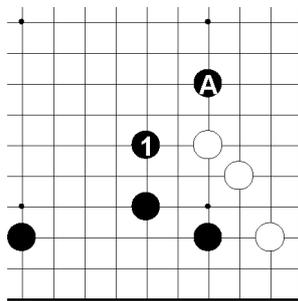
Д.6. Последовательность ходов, начатая на предыдущей диаграмме, заканчивается указанным способом или как-нибудь аналогично. белые получают большое влияние в центре, одновременно прижимая позицию черных к нижнему краю доски. Обычно черные предпочитают Д.4.

### Важный пункт.

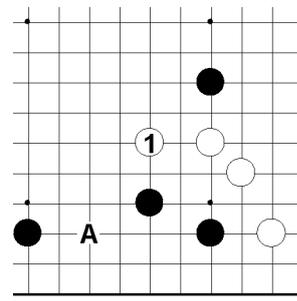
Д.7. черные должны использовать возможность сыграть в пункт 1 ввиду его большой ценности для них. Такой ход избавляет от неудобств на диаграммах 4-6, увеличивает территорию черных и защищает камень черных А.



Д. 6



Д. 7

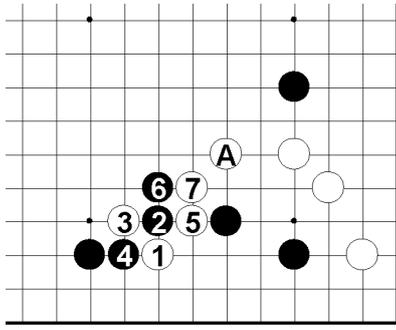


Д. 8

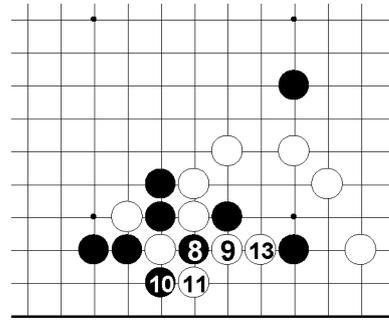
Д.8. Пункт 1 также очень ценный и для белых, поскольку ход в него подготавливает атаку на одинокий камень черных на правой стороне. С другой стороны, такой ход дает возможность белым угрожать ходом в А, который будет разобран на следующей диаграмме.

Д.9. Учитывая наличие камня белых А, черным лучше ответить на ход белых 1 ходом 2.

Д.10. Вторжение белых завершается захватом угла.

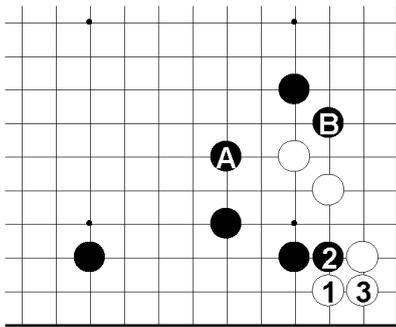


Д. 9

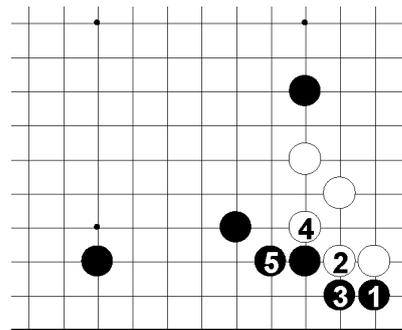
12-соединение  
Д. 10**Безопасность белых.**

Д.11. Связь белых камней в безопасном дзёсэки почти ненарушима. Даже если бы черные уже имели два отмеченных камня А и В, показанных на диаграмме, белые все равно легко выживают с помощью хода 1 в углу.

Д.12. Если черные станут атаковать в ответ, они извлекают выгоду в углу, однако, в условиях готэ. Ход белых 4 дает им хорошую позицию с гарантией построения глаз.



Д. 11

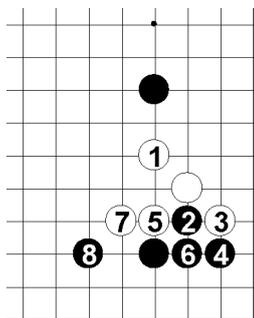


Д. 12

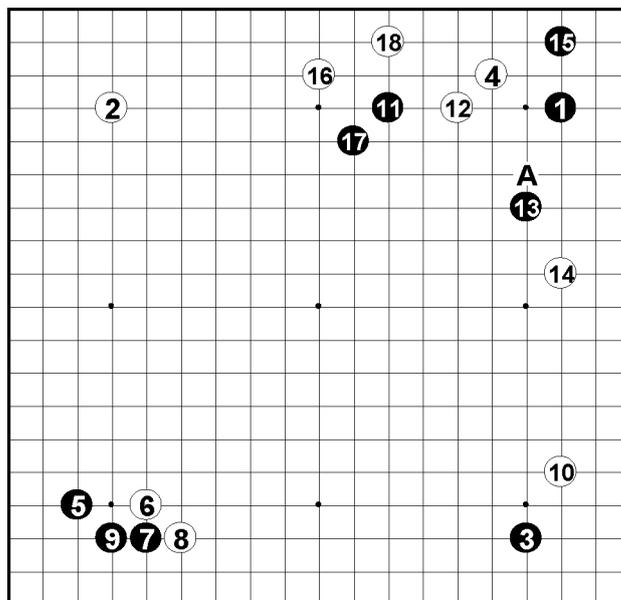
**Варианты.**

Д.13. Один из вариантов основного дзёсэки возникает, когда черные играют 2 в пункт 3-3 с целью помешать проникновению белых в угол. Это дает черным большую выгоду в углу, однако, увеличивает возможности игры белых в направлении центра.

Д.14. Проводимая профессиональная партия иллюстрирует другой вариант основного дзёсэки. черные проводят сжимающую игру в 11, а белые идут по диагонали в 12, но теперь черные вместо А играют 13 по причине, объясненной на следующей диаграмме. белые отвечают ходом 14, а черные захватывают важный пункт в углу ходом 15. белые атакуют в 16 и отвечают на ход 17 связывающим ходом 18.



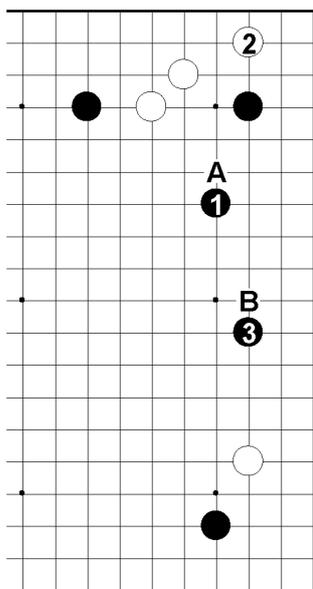
Д. 13



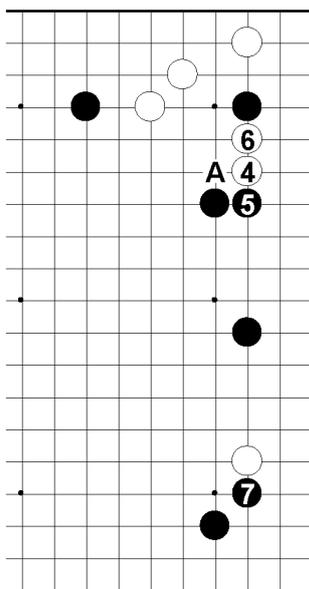
Д. 14

Д.15. Причина, по которой черные играют Огэйма в 1 вместо когэйма в А, состоит в том, что в ответ на ход белых в 2, черные смогут ответить 3 вместо В. Ход 3 дает более жесткую атаку на позицию белых в нижнем правом углу, нежели ход В.

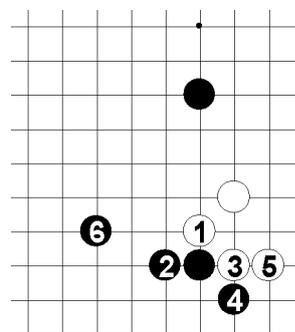
Д.16. Недостатком огэймы является то, что остается слабость в пункте 4. однако, если белые сыграют в 4, как на диаграмме, то черные смогут ответить в 5 и воспользоваться полученным сэнтэ для атаки на камень белых в нижнем углу. Если же черные не очень заинтересованы в атаке, они могут сыграть вместо 5 в А, чтобы уменьшить потери в углу.



Д. 15



Д. 16



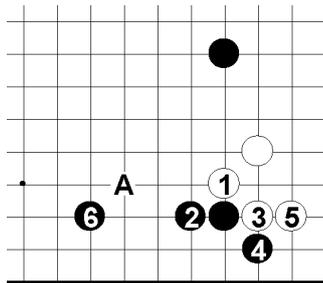
Базовое дзэсэки 12

## В заключение.

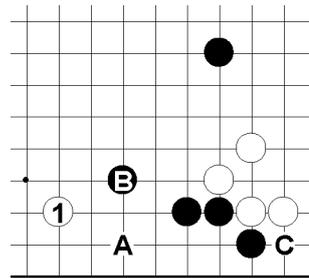
Рассмотренные варианты иллюстрируют главные темы основного дзёсэки. Ключевым в данном основном дзёсэки является ход белых 3, проскальзывающий в угол. В дзёсэки с сжимающей игрой часто возникает борьба за пространство для построения глаз на краю доски, и для белых очень важно получить такое пространство, даже несмотря на то, что приходится играть в точку 2-3.

### Параграф 12.

Если белые хотят разрядить ситуацию, они могут сделать это с помощью диагонального цукэ в 1. Если черные ответят в пункт 2 -это обычный ответ, белые играют 3 и 5, после чего они чувствуют себя в углу безопасно. черные могут угрожать ходом 2 в пункт 3, однако, белые имеют возможность противодействовать этому.



Д. 2



Д. 2

Этот вариант описывается в конце параграфа. Мы начнем изучение этого дзёсэки рассмотрением вариантов хода 6, для которого имеются иные пути.

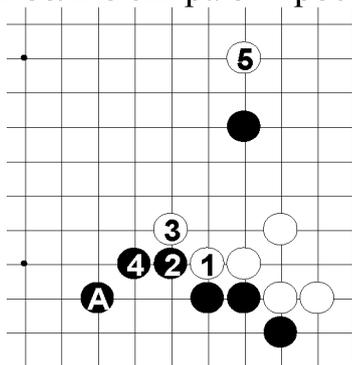
### Ход черных 6: третья линия или четвертая?

Д.1. Важный вариант этого основного дзёсэки возникает когда черные сыграют шестой ход на третью линию, вместо хода в А. Этот вариант направлен против опасности на нижней стороне.

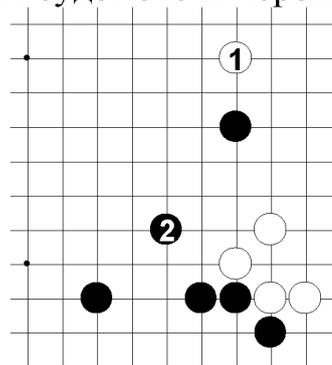
Д.2. После хода черных В на четвертую линию белые могут атаковать 1, имея целью проникнуть снизу в А. Если им удастся сыграть А или С в придачу к ходу 1, то группа черных станет слишком стесненной для построения глаз.

Д.3. Если черные сделают ход А внизу, то белые не могут атаковать столь удачно внизу. Однако, они могут играть кикаси в 1 и 3, а потом атаковать в 5. Играя А, черные должны выбирать защиту одной из сторон.

Д.4. Эта диаграмма объясняет целесообразность ходов белых в 1 и 3 на предыдущей диаграмме. Если белые сыграют просто 1, у черных будет очень хороший ответ 2.



Д. 3



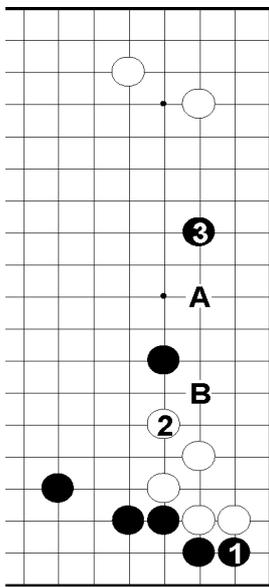
Д. 4

### Черные идут в наступление.

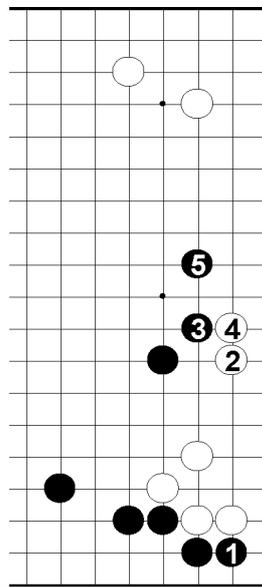
После основного дзёсэки у черных есть три пути для атаки Белой группы, которые продемонстрированы на следующих четырех диаграммах.

Д.5. Ход черных 1 представляет большую ценность в углу, при этом сохраняются территория и безопасность обеих групп: Черной и Белой. черные играют так для того, чтобы вынудить ответ белых внизу, отвлекая их от распространения симари в верхнем углу. Ответ белых 2 дает хорошее построение и угрожает вторжением в А, но тогда В – почти сэнтэ для черных.

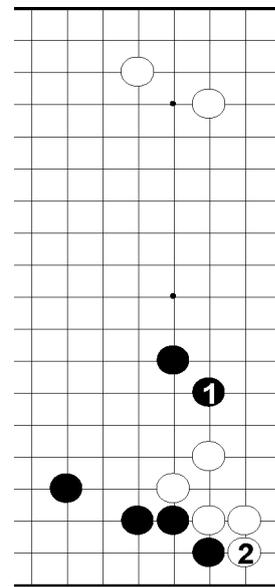
Д.6. Ход белых 2 – другой вариант ответа на ход черных 1, однако, он ведет к уменьшению сферы влияния их собственного симари, поскольку в ходе борьбы на него создается давление черных. Ход белых 2 более пригоден, если симари в верхнем углу – у черных, правда, в такой ситуации черным не следует играть ход 1.



Д. 5



Д. 6



Д. 7

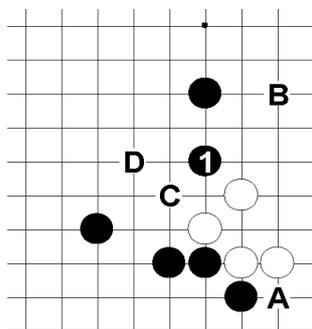
Д.7. Действительно, не стоит играть 1 в указанном на диаграмме направлении, обеспечивая большую территорию в правом верхнем углу. белым приходится ответить заполнением важного пункта 2 в нижнем углу.

Д.8. Если черные заинтересованы в центре, они могут атаковать ходом 1, вынуждая белых играть в одну из критических точек А или В. белые не могут прорваться в центр после хода 1 – например, на ход белых С черные ответят D.

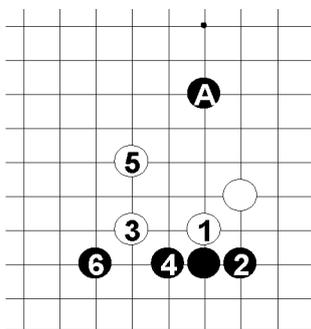
Как видно, атаки черных на последних четырех диаграммах не являются катастрофическими для противника; действительно, если черные атакуют в одном из рассмотренных направлений, они провоцируют укрепление позиции белых и ослабляют собственную позицию в другом направлении. Отсюда следует, что черным не стоит предпринимать одну из этих атак без особых причин; при этом им следует сделать правильный выбор между тремя предложенными атаками. Д.5, Д.7, Д.8

### Ход черных 2 в точку 3-3.

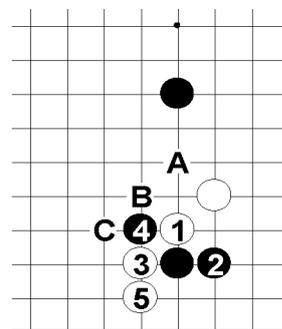
Д.9. Теперь перейдем к варианту, в котором черные играют, вторым ходом в точку 3-3. Здесь показана одна из возможных реакций белых. В то время, как черные получают территорию на нижней стороне, белые устремляются в центр и атакуют камень черных А.



Д. 8

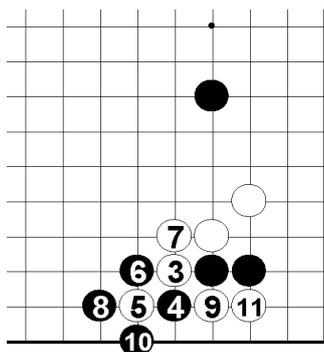


Д. 9

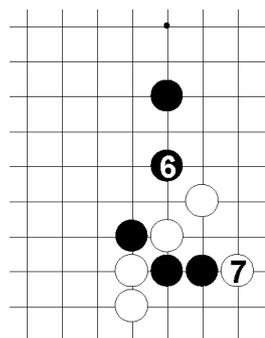


Д. 10

Д.10. Интересно, что ход белых 3 на этой диаграмме приводит к ужесточению борьбы в углу. черные должны разрезать ходом 4 и после хода белых 5 они испытывают затруднения. Далее черные должны играть А, наиболее острого из трех, но справа...



Д. 11



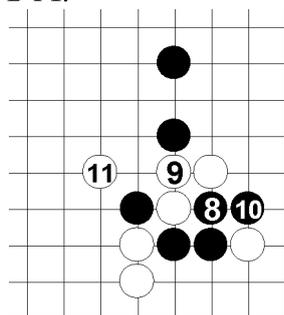
Д. 12

Д.11. ... прежде, чем заняться рассмотрением трудностей, возникающих после позиции на диаграмме 10, отметим, что ход черных 4 на данной диаграмме, вместо разрезания в пункт 7, не хорош. У белых есть мощный ответ в 5.

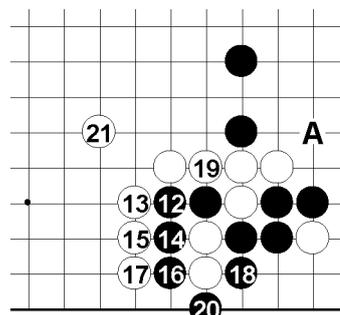
Д.12. Если, продолжая игру на диаграмме 10, черные сыграют 6, то белые должны ответить ходом в 7, который кажется на первый взгляд странным, но является единственно правильным для белых.

Д.13. Здесь рассматривается лишь один вариант. черные играют 8, 10, а белые 9, 11. После этих ходов вы, вероятно, уже сами видите, что произойдет дальше.

Д.14. Приведем финал этого варианта: стенка белых весьма впечатляюща, но у черных есть хороший ход в А.



Д. 13



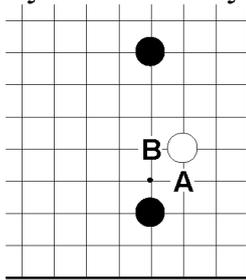
Д. 14

### В заключение.

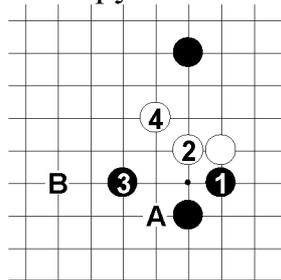
Осложняя игру, белые имеют целью, сохранив безопасность, получить сэнтэ для специальной игры в другой части доски. Ход белых 1 и подобные ему могут использоваться не только против сжимающей игры через два поля, рассмотренной в этом параграфе, но и против других видов сжимающей игры, кроме, пожалуй, сжимающей игры через одно поле на третьей линии.

### Параграф 13

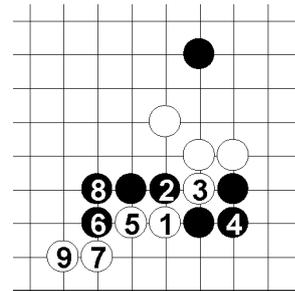
В качестве последнего варианта высокой сжимающей игры через два поля мы собираемся рассмотреть случай, когда белые играют тэнуки, давая черным возможность поставить еще один камень в углу. черные обычно отвечают в В, позволяя белым выжить, но получая взамен усиление снаружи.



Базовое дзёсэки 13



Д. 1



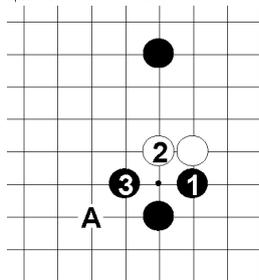
Д. 2

### Черные играют цукэ в точку 3-4.

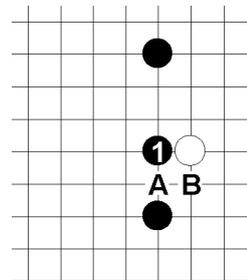
Д.1. Ход черных 1 в точку 3-4 приводит к следующей позиции. Ход белых 4 может показаться слабым, но благодаря ему, белые получают возможность атаки в А. черные обычно играют в В, чтобы защититься от этой атаки; после этого белым имеет смысл подумать об атаке на правом крае.

Д.2. Здесь объясняется слабость черных, возникшая на диаграмме 1. После хода белых 9 черные перехватывают инициативу, но у них слишком много хлопот: их камни на стороне довольно слабые, а угол им еще нужно защитить.

Д.3. черные могут попытаться избежать хлопот, возникающих на Д.2, играя 3, как здесь. Однако, у этого варианта есть недостаток, поскольку белые получают атаку в пункт А, а черные дают оттеснить в себя в угол.



Д. 3



Д. 4

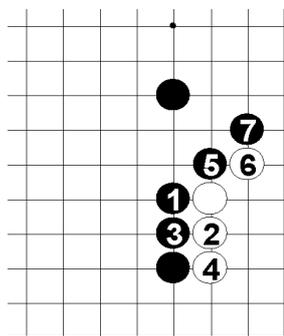
### Черные играют цукэ снаружи.

Д.4. Если черные играют 1, как здесь, то белым нетрудно сделать два глаза в углу или на правом краю. Для хода белых 2 наиболее соблазнительна точка А, однако, исход борьбы зависит от ситё /см. Д.9/; взамен её белые могут играть в В.

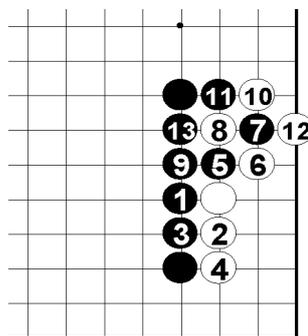
Д.5. Здесь приводится один из вариантов. белые играют 2, черные соединяются в 3, белые захватывают угол ходом 4, а черные играют двойное ханэ в 5 и 7. В других вариантах черные играют ходом 3 в 4.

Д.6. Двойное ханэ черных на последней диаграмме позволяет им сделать совершенную стенку на стороне, к тому же у них будет сэнтэ, если белые закроют ко. Если черные хотят уверенно сохранить сэнтэ на случай, если белые не станут закрывать ко, им не надо делать хода 13 или они могут сыграть ход 11 сразу в 13-ю точку.

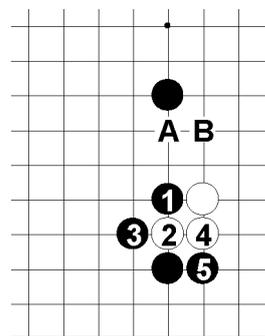
Д.7. Если есть возможность, белые вклиниваются между черными камнями в пункт 2 для того, чтобы разрезать группу черных. После хода черных 5 этот вариант приводит к осложнениям. белые вытесняют из угла, но они могут сделать крепость на стороне, играя в А или В. Аналогичная ситуация возникает, когда белые играют 2 в 4, а черные – 3 в 5.



Д. 5



Д. 6

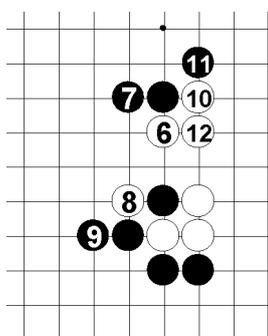


Д. 7

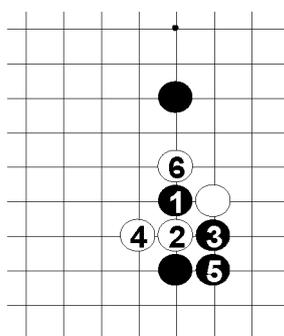
Д.8. Здесь приводится одно из возможных продолжений. По сравнению с Д.6 в позиции черных много слабостей, на которые нацеливаются белые.

Д.9. белые не могут играть 2, если ситё складывается не в их пользу, поскольку это к большим неприятностям для них. Если же ситё – в пользу белых, то ход 2 очень хорош для них.

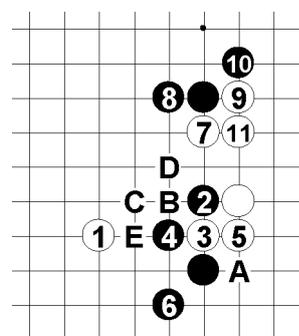
Таковы основные варианты; теперь посмотрим, как они используются в следующей реальной ситуации.



Д. 8



Д. 9

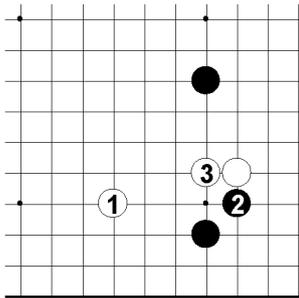


Д. 10

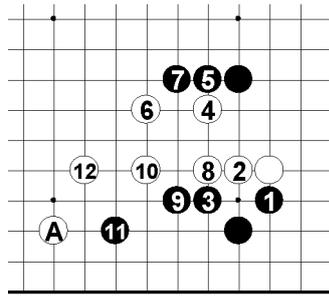
### Контригра белых против сжатия.

Д.10. Ход белых 1 на этой диаграмме не является тэнуки, а представляет собой контрудар против сжимающей игры; если черные сыграют 2, то белые ответят 3, возникает модификация последовательности ходов, описанная на диаграмме 7 и 8. Поскольку ход белых 1 довольно близкий, черным благоразумнее сыграть 6, нежели А /хотя А не является совершенно неприемлемо. Ходы белых 7 и черных 8 такие же, как прежде, но теперь белые сразу играют 9, вместо В. Это они делают потому, что серия ходов: белые В и D, а черные С и Е – слишком бы ослабила камень белых 1.

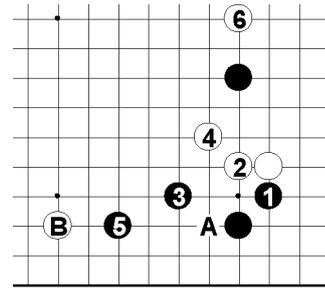
Д.11. Эта диаграмма дает ответ на вопрос: почему плохо для черных отвечать 2 на ход 1. После хода белых 3 у них нет хорошего ответа.



Д. 11



Д. 12



Д. 13

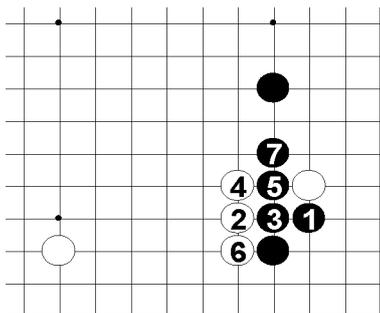
### У белых есть камень далеко снаружи.

Д.12. Здесь у белых есть камень на нижней стороне. Посмотрим, как это повлияет на дзёсэки. В таких условиях правильным будет ход черных 1, а если белые сыграют 2, то черные должны ответить 3. Ходы белых от 4 до 12 – один из путей защиты.

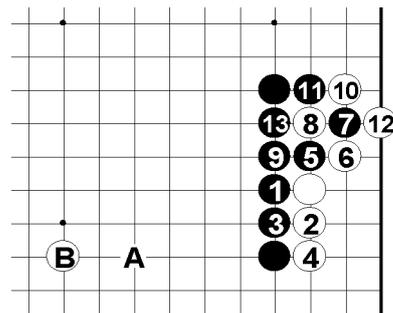
Д.13. Если черные сыграют кэйма в 3, тогда после хода белых 4 они сыграют в 5 как против камня белых В, так и для защиты от хода белых А на третьей линии, однако, ход черных 5 не препятствует движению белых к центру.

Д.14. белые при желании могут ответить на ход черных 1 более широко в 2, что приведет к познанному обмену ходами.

Д.15. Наличие Белого камня В делает ход черных 1 на этой диаграмме весьма сомнительным в рассмотренном дзёсэки, поскольку у черных нет хорошего использования своей стенки. Ход черных А слишком близкий для того, чтобы сделать её эффективной.



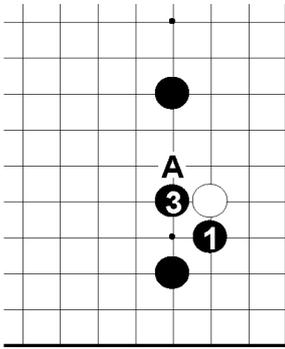
Д. 14



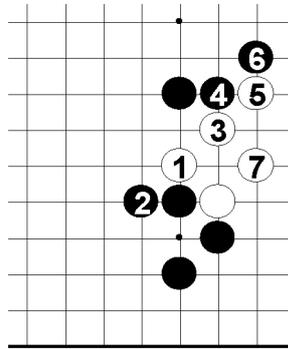
Д. 15

**Второе тэнуки.**

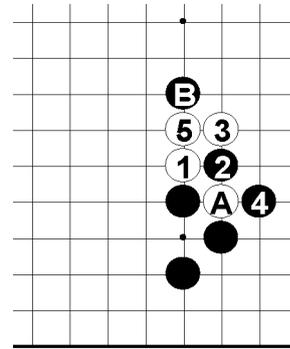
Д.16. Если черные играют 1, белые могут играть тэнуки, и пусть черные отвечают 3. У белых еще остается возможность разорвать позицию черных ходом в А. Порядок ходов 1 и 3 можно поменять.



Д. 16



Д. 17



Д. 18

Д.17. После Д.16 белые могут сохранить жизнь с помощью указанной серии ходов, в то время, как черные недостаточно прочно владеют окруженной территорией.

Д.18. Если черные ответят на ход белых 1 взятием камня А, то камень черных В совершенно ослабится, а белые ворвутся в территорию, потенциально принадлежавшую черным.

**В заключение.**

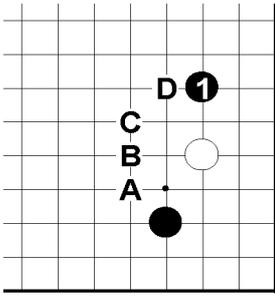
Играя тэнуки, белые, конечно, дают черным преимущество в этом месте доски, но они ни в коем случае не отдают угол. Даже если они сыграют тэнуки еще раз, у них остаются хорошие шансы спасти свой первоначальный камень.

**Параграф 14**

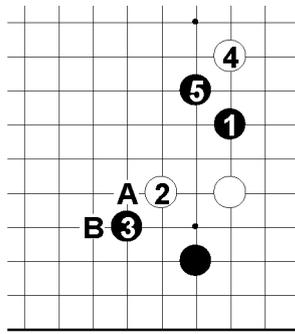
После изучения двухточечной высокой сжимающей игры в последних пяти параграфах, мы рассмотрим в этом и следующих двух параграфах три других вида сжимающей игры, часто используемых против когэйма какари. Ход черных 1 наиболее агрессивный из всех других, поскольку он оставляет белым наименьшее пространство, в котором им приходится действовать. белые могут ответить в А, этот ход работает, как в пар.10 или в В, С, D или, наконец, могут игнорировать ход черных 1. Мы ограничимся ходами белых В и D, начиная с первого из них.

**Ход белых 2: скачок через один пункт.**

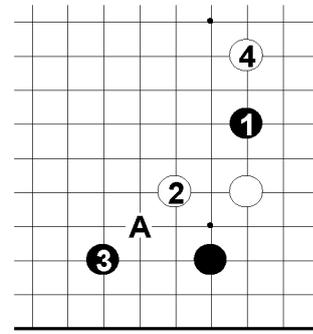
Д.1. Скачок белых через один пункт в 2 – наиболее принятый ответ на ход черных 1. черные защищают нижнюю сторону ходом 3, и теперь кажется естественным для белых начать атаку на другой стороне ходом 4, однако, черные в ответ атакуют ходом 5. белые не смогут использовать ход 4, если не получат поддержки в правом верхнем углу: они могут извлечь пользу для себя на правой стороне, однако, после окончания борьбы на правой стороне они окажутся сильно оттесненными вдоль четвертой линии, белые в А, черные В, на нижней стороне.



Базовое дзёсэки 14



Д. 1



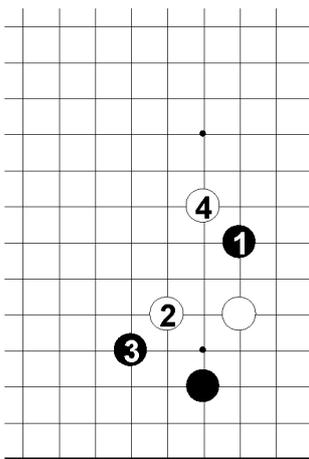
Д. 2

Д.2. Если же черные сыграют 3 на третьей линии, тогда ход 4 можно использовать без всяких оговорок. Если же белые решат развиваться в сторону центра, то они могут сыграть кикаси в А, и черные будут иметь на нижней стороне всего лишь территорию, ограниченную третьей линией.

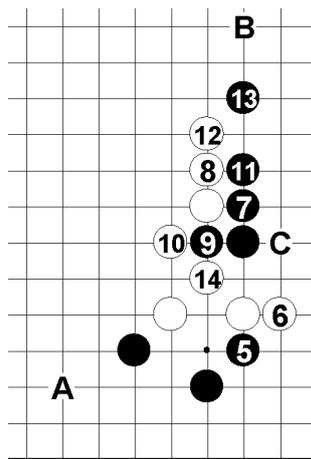
Д.3. Однако, если черные сыграют кэйма ходом 3, то белые могут попытаться сыграть 4, как показано на диаграмме, пытаясь избежать длительной борьбы.

Д.4. Если белые сыграют 4, как на последней диаграмме, то события будут развиваться следующим образом. Ходы 7 и 9 нельзя переставить. Если черные сыграют сначала 9, то белые могут ответить в 7 вместо 10. В результате этой диаграммы белые имеют позицию для атаки в А или В, а также могут сделать два глаза с помощью хода С в подходящее время. (старое дзёсэки)

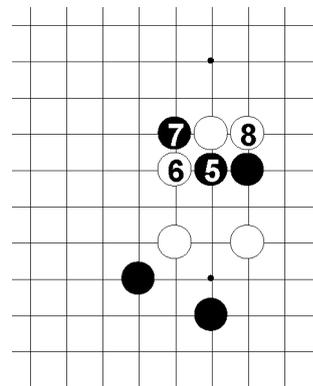
Д.5. Вместо пассивной игры в предыдущем отрезке, черные могут вклиниться и разрезать ходами 5и 7, но это продолжение очень сложное. Мы даже не будем пытаться рассмотреть возникающие здесь варианты, оставляя читателя наедине с появляющимися здесь трудностями.



Д. 3



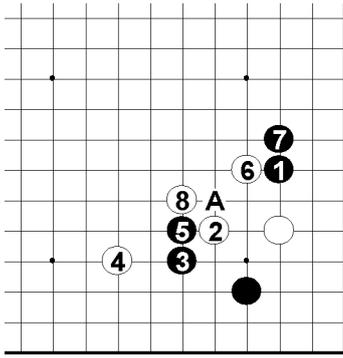
Д. 4



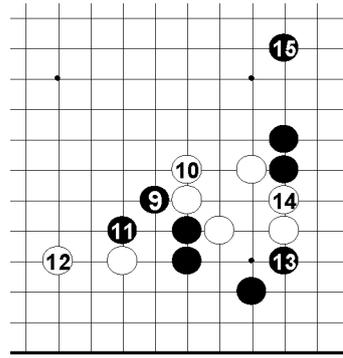
Д. 5

Д.6. Однако, если черные рассчитывают с помощью хода 4 защитить нижнюю сторону, то удобные условия для атаки белых в этом направлении ходом 4. черные, естественно, ответят 5. Ходы белых 6 и 8 – хорошая комбинация, обеспечивающая обход камня 5 и защищающая точку разрезания в А.

Д.7. Дзёсэки обычно заканчивается приблизительно так. белые имеют хорошую форму построения глаз на правой стороне.



Д. 6

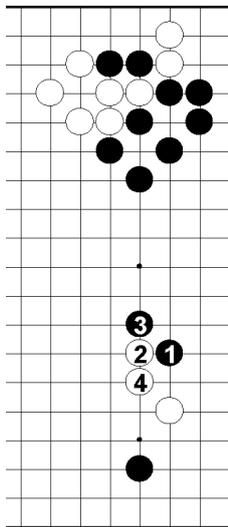


Д. 7

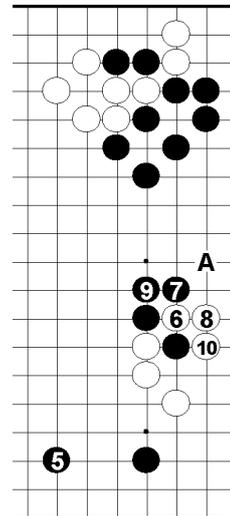
### Ход белых 2: цукэ.

Д.8. Хотя всегда очень трудно сказать, какой из видов сжимающей игры наилучший, на этой диаграмме приводится ситуация, в которой ход черных 1 выглядит наиболее предпочтительным. черные хотят захватить, используя влияние верхней группы, как можно больше территории, и поэтому они делают ход 1 так далеко, насколько это возможно. белые стараются отеснить черных в сторону верхнего правого угла. После хода белых 4 возникает два варианта.

Д.9. В одном из них черные ходом 5 защищают позицию снизу, а белые разрезают их ходом 6. Это дзёсэки, однако, при таком развитии событий не используется мощь Черной верхней правой группы. черные не могут использовать её эффективно для атаки живой Белой группы, а также не могут построить достаточно большую территорию с её помощью, особенно учитывая возможность хода белых А.



Д. 9

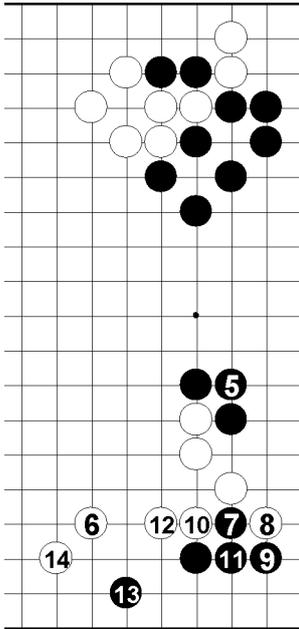


Д. 9

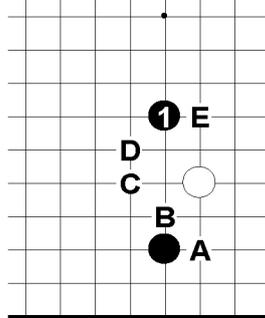
Д.10. Так что черным лучше выбрать другой вариант, соединяясь ходом 5. белые могут атаковать на нижней стороне в 6. Для выживания в углу черным проще играть 7 и т.д.

### В заключение.

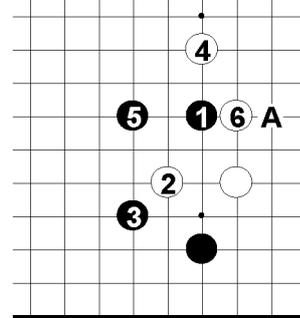
Когда черные проводят такую тесную сжимающую игру, как здесь, они оказывают на белых более сильное давление, однако, и белые получают большую возможность отеснить черных тем или иным способом, как это показано на разобранных в этом параграфе диаграммах.



Д. 10



Базовое дзёсэки 15



Д. 1

### Параграф 15.

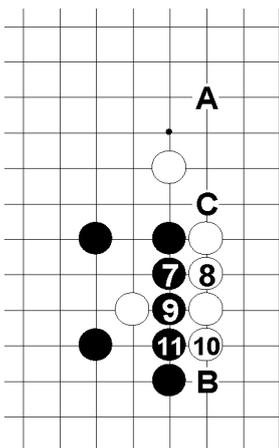
Рассматриваемая здесь сжимающая игра похожа на предыдущую. У белых пять различных путей продолжения: А, В, С, D, E, из которых наиболее интересны С и D.

#### Ход белых 2: скачок через одно поле

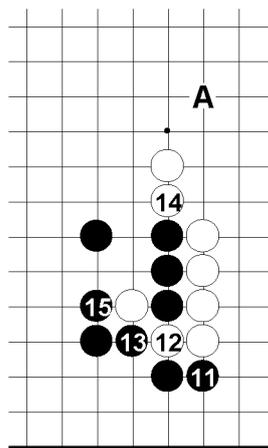
Д.1. Ход белых 2, направленный между двумя черными камнями, выглядит как наиболее естественный ответ. Обычно белые атакуют 4, черные делают скачок в 5, а белые соединяются в 6. Если у черных есть некоторое влияние со стороны верхнего правого угла, то они могут играть иначе, делая ход 5 в пункт б, а если влияние черных в верхнем правом углу слишком велико, мы рекомендуем белым играть А вместо 4, который не дает тогда никаких выгод.

После этой диаграммы черные могут играть тенуки, либо продолжать так, как показано на следующих диаграммах.

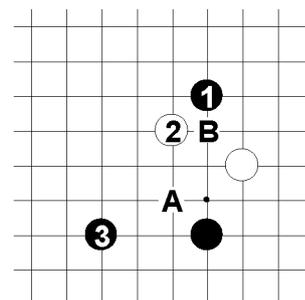
Д.2. черные могут играть 7, и 11, усиливая свою позицию, после чего белые, наверное, будут играть на нижнем краю против Черной стенки. черные могут атаковать в А и в углу В. Оба черных хода А, В угрожают ханэ в С.



Д. 2



Д. 3

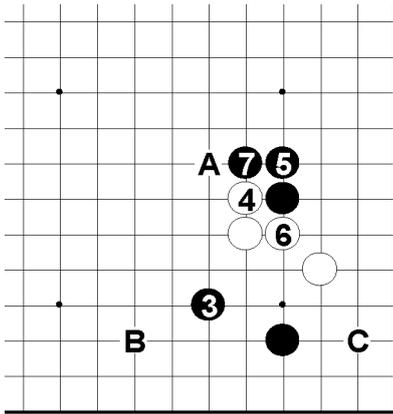


Д. 4

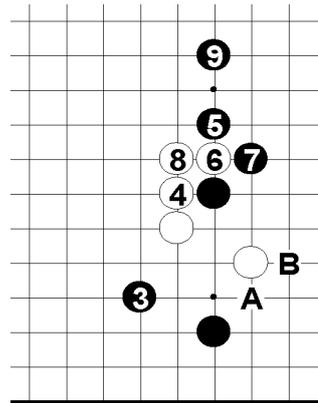
Д.3. Вместо 11 на последней диаграмме черные могут играть в точку 3-3 дает большую выгоду в углу, однако, теперь ход черных в А не так опасен, как раньше.

### Ход белых 2: кэйма.

Д.4. Кэйма 2 более гибок, нежели скачок на Д.1. Один из хороших ответов – ход черных 3, после которого белые могут продолжать атаковать камень 1 или оставить позицию такой, как она есть. Часто белые так и поступают, поскольку у них есть в запасе хороший ответ в А, если черные станут здесь атаковать. Кстати, черные не могут на ход 2 ответить в В ввиду хода белых А.



Д. 5



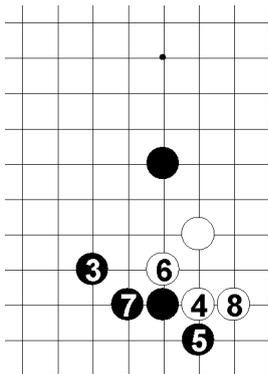
Д. 6

Д.5. Если черные сыграют кэйма в 3 /это другой хороший ответ/, то белые не могут его проигнорировать. Они должны сыграть 4; возникающая последовательность ходов есть дзёсэки. После хода черных 7 белые могут продолжать в А. Три черных камня на правой стороне еще не имеют двух глаз, но и белые еще не обеспечили построение глаз. На нижней стороне у белых есть возможность в В или С.

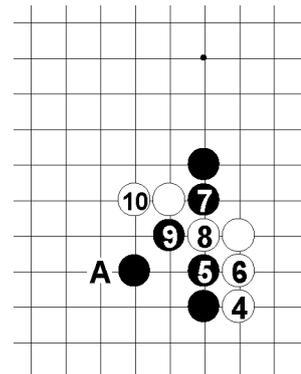
Д.6. Ход черных 5 – более очевидный ответ на ход 4. После 9 черные получают большое пространство справа, хотя при этом в их позиции имеются точки, уязвимые для разрезания. Это – также дзёсэки. Прежде, чем сыграть 5, черные могут подумать о ходе А в углу, рассчитывая на ответ белых в В.

Д.7. белые могут ответить на кэйма черных в 3 ходом 4 в точку 3-3, чтобы быстро обеспечить себе жизнь в углу. Это простое дзёсэки.

Д.8. Более сложное дзёсэки возникает, если на ход белых 4 черные ответят разрезанием 5, 7, 9. белые выживают в углу и продолжают борьбу снаружи ходом 10, который угрожает в А.

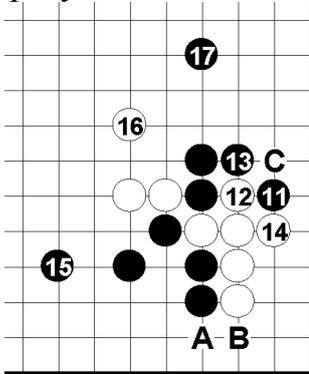


Д. 7

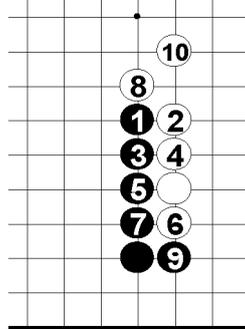


Д. 8

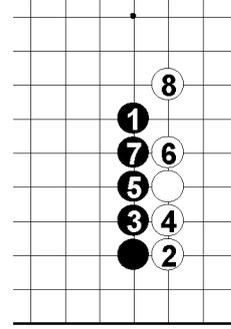
Д.9. Продолжая предыдущую диаграмму, черные играют кикаси в 11 прежде, чем защищать позицию внизу. Дзёсэки обычно заканчивается ходом черных 17. В раннем йосе ход белых А является очень ценным. черные могут помешать ходом в В, однако, им это не выгодно из-за хода белых в С, который весьма затрудняет выживание черных камней справа. Поэтому ход белых А является тактически форсированным. Б.12 – адзикаси, лучше сразу 14.



Д. 9



Д. 10



Д. 11

### Ход белых 2: цуке.

Д.10. Здесь приводится дзёсэки, возникающее после цуке белых в 2.

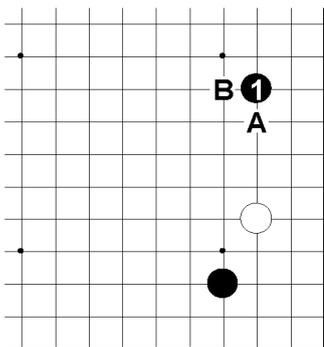
Д.11. А здесь аналогичный вариант, начинающийся с цуке в точку 3-3.

### В заключение.

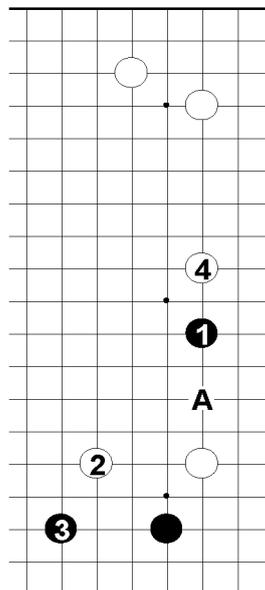
Ход черных 1 – наиболее сильный из всех вариантов начальных ходов в сжимающей игре. Поэтому он приводит к прочным и устойчивым позициям чаще, нежели в других вариантах.

### Параграф 16.

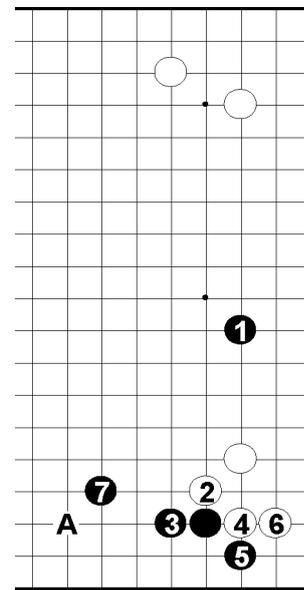
Нашу дискуссию относительно когэйма какари мы закончим исследованием хода черных 1 – трехточечную сжимающую игру. Мы не рассматриваем сжимающую игру, начинающуюся ходами черных в А и В по причинам, объясненным во введении к главе. Играть дальше, чем 1 или В, возможно, но трудно ожидать от такой игры ощутимого эффекта в углу.



Базовое дзёсэки 16



Д. 1



Д. 2

### Основной дзёсэки.

Д.1. черные играют 1-4, где 4 это контрсжатие. Это возможно, если белые имеют симари в правом верхнем углу. В этой позиции черные могут получить место для глаз, играя в А, но все же их камни остаются под атакой.

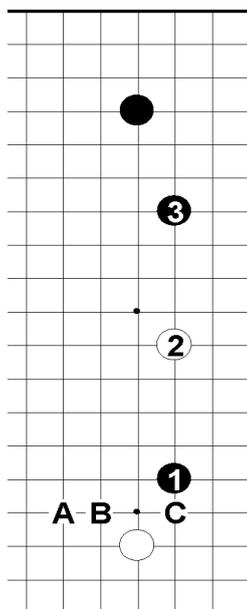
Многие игроки играют 1 в 4, чтобы избежать атаки такого рода.

Д.2. Если позиция белых не позволяет атаковать, они могут получить хорошую территорию, играя последовательность 2-7. Ход черных 7 может быть также в А. Например, если в верхнем правом углу стоит симари черных, белые конечно выберут путь развития как на Д.1.

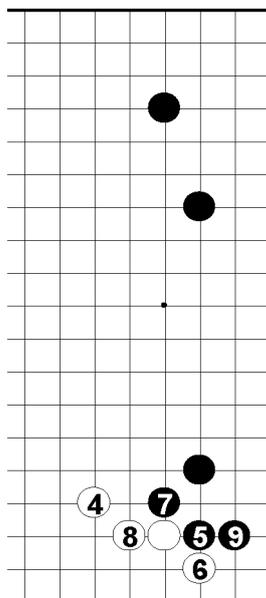
### Тэнуки.

Д.3. Здесь ситуация, в которой часто используется игра на 3-х точечное сдавливание. Хотя белый 2 не оказывает сильного влияния на черный 1, черные часто делают ход, подобный 3, вместо продолжения на Д.1 и Д.2.

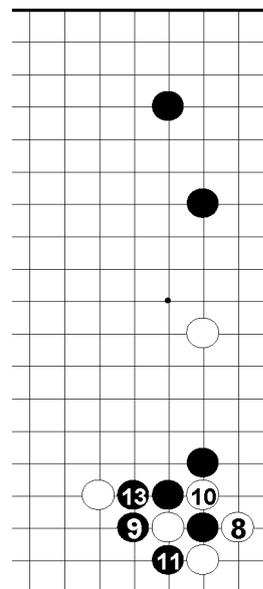
Для Белого 4 есть три возможности – А В и С, которые мы рассмотрим в развитии.



Д. 3



Д. 4

Д. 5  
12 - соединение.

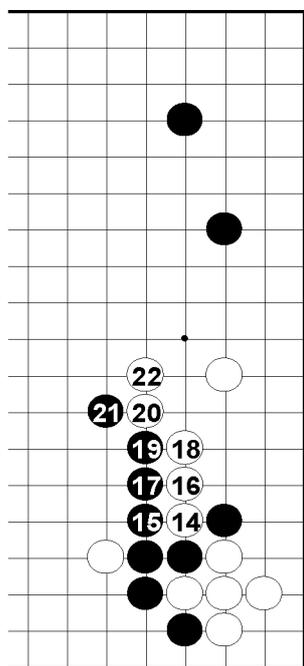
### Кэйма.

Д.4. Когда белые играют кэйма 4, черные могут получить очки в углу, играя 5, последовательность ходов до Черного 9 похожа на то, что изображено на д.2, но белые могут играть 8 в 9, что значительно изменяет ситуацию.

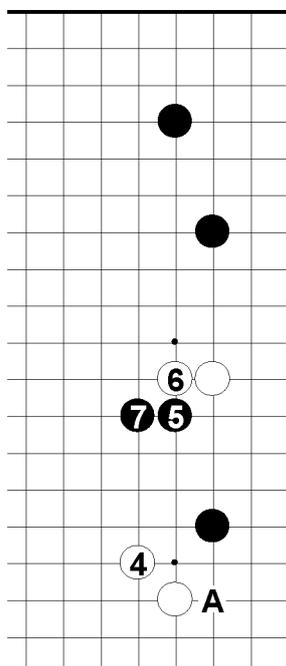
Д.5 Когда белые играют 8, черные не могут соединиться в 10, так как в этом случае ход белых в 9 лишает их глаз. черные должны поставить атари в 9 и затем после еще одного атари в 11, соединиться в 13.

Д.6 Далее, белые режут в 14 и черные должны отвечать 15. белые удовлетворятся территорией на стороне, а черные имеют большую стенку, и сэнтэ для широкого развития по нижней стороне.

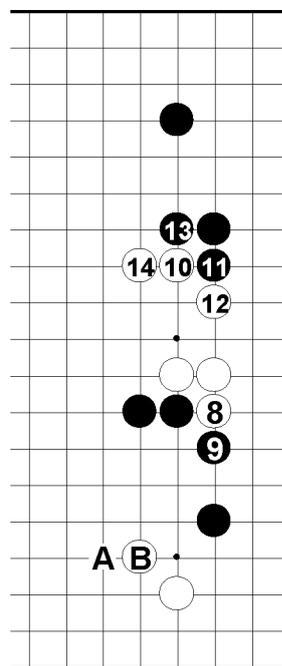
### Диагональная игра.



Д. 6



Д. 7



Д. 8

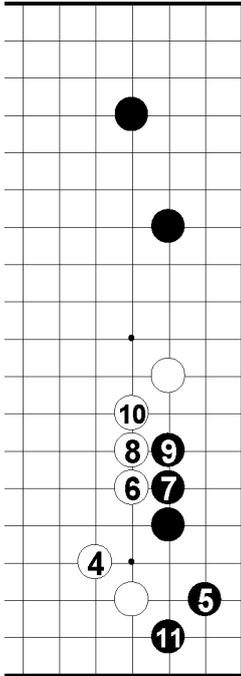
Д.7 Сейчас мы рассмотрим что происходит после диагонального хода 4. черные не могут сделать большего, играя в А, поэтому они будут бороться играя 5 и 7 и далее диаграмма 8.

Д.9. Другая возможность черным ответить на 4, это повернуть в угол 5. В некоторых ситуациях это дзёсэки, но здесь, принимая во внимание, что черные имеют два камня в верхнем углу, это слегка малодушно.

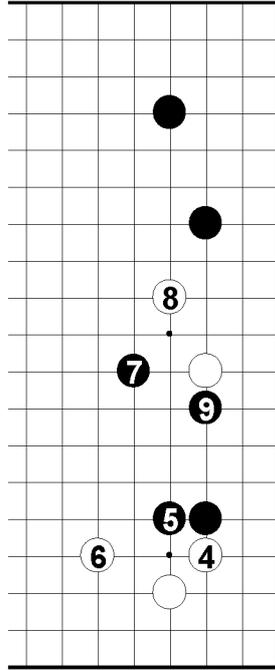
### Цукэ.

Д.10. Если белые не хотят допустить черных в угол, они могут сделать это, играя в 4. Это наиболее агрессивный атакующий ход, но он провоцирует ход черных 5 и с их стенкой из двух камней черные могут накрыть камни белых на правой стороне ходом 7. После Белого 8, черные играют 9 для построения живой группы.

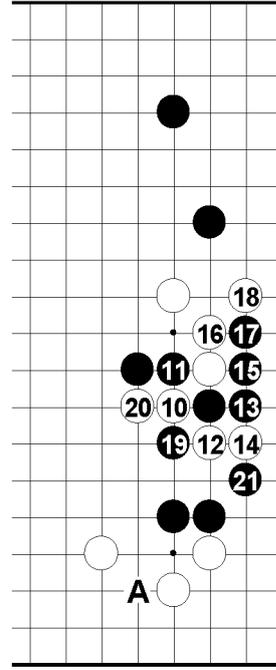
Д.11. продолжая д.10, это единственная возможность. После укрепления собственной позиции, черные нацелены на точку А /как в части на д.2/ и белые вынуждены защищаться.



Д. 9



Д. 10



Д. 11

### В заключение.

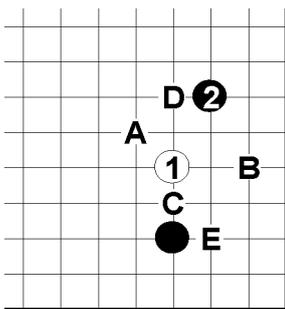
Это и другие виды /дальней/ сжимающей игры дают равный итог для обеих сторон. Это делает их особенно полезными для вторжения между камнями какари и позицией на противоположном углу, как на диаграммах 1 и 3.

### Параграф 17.

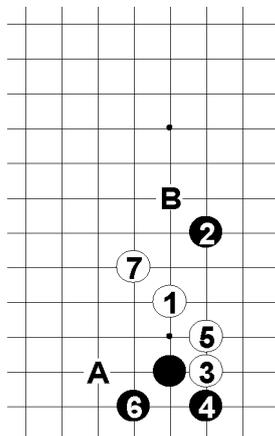
Из всех видов сжимающей игры, используемой против хода белых 1, древнейшим является ход черных 2 и лишь его мы рассмотрим в этой книге. белые могут ответить А или В, разделяя два камня черных, или сделать Цукэ, С, D или E. Последний из этих ходов и является предметом этого параграфа.

### Отступление с боями.

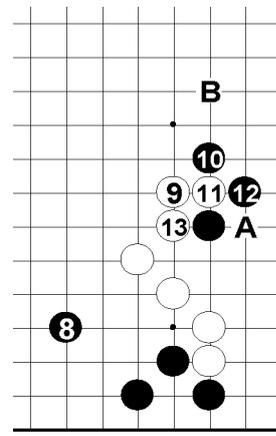
Д.1. Против хода белых 3 черные завязывают борьбу, играя 4 и 6. Защитный ход белых 3 черные завязывают борьбу, играя 4 и 6. Защитный ход белых 7 несет двойную угрозу в пункты А или В.



Базовое дзёсэки 17



Д. 1

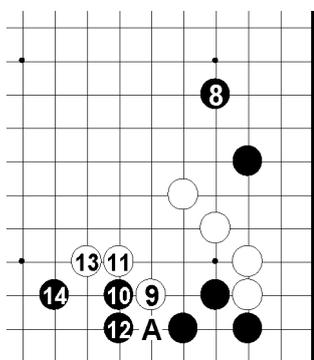


Д. 2

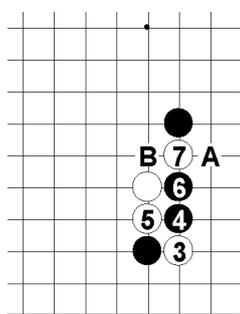
Д.2. Если черные защищаются снизу ходом 8, то белые наносят удар на правой стороне ходом 9. Один из путей продолжения – ходы 10-13. Ход белых 13 весьма убедителен, поскольку он серьезно затрудняет черным построение хорошей позиции на правой стороне. Если черные, например, соединятся в А, то белые атакуют их ходом В, а если черные сыграют В, то белые играют А. В других вариантах белые используют 13 для разрезания в А, которое ведет к жестокой и отчаянной борьбе.

Д.3. Если черные защищают правую сторону ходом 8, то белые атакуют нижнюю сторону ходом 9. черные могут ответить яростной контратакой 10; дальнейшая серия ходов – дзёсэки. Если белые попытаются сыграть в А, то черные сыграют 12.

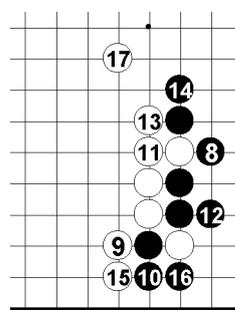
На диаграммах 1-3 обычное течение борьбы, возникающее при сжимающей игре; подобная борьба уже не раз описывалась в настоящей главе; аналогичная игра может возникать при ходе белых 3 в А, В или С на диаграмме основного дзёсэки, как, впрочем, и в остальных, черные при желании могут уклониться от построения изолированной группы, как это будет показано дальше.



Д. 3



Д. 4



Д. 5

### Черные соединяются.

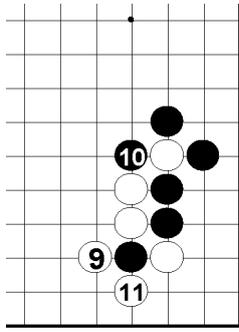
Д.4. черные укрепляют свою позицию, отрезая белых и увеличивая свою территорию на стороне ходами 4 и 6. Единственный для белых путь борьбы состоит в протискивании между двумя черными камнями ходом 7. черные далее могут играть А или В, оба эти продолжения, к сожалению, ведут в осложнениям.

### Ход черных вниз.

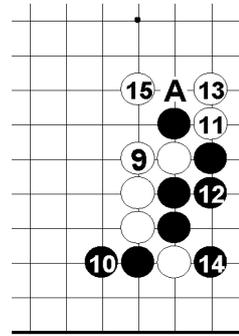
Д.5. Если черные сыграют атари 8 внизу, то белым придется ответить с помощью контратари в 9. Дзёсэки продолжается, как показано, до хода черных 16. белые могут завершить его ходом 17 или заняться вместо этого развитием на нижней стороне.

Д.6. Если белые играют атари в 9, то черные могут забрать их камень. Однако, получающийся обмен, если рассматривать его изолированно, выгоден для белых. /Старая оценка.

Д.7. Если же белые сразу соединяются ходом 9, то черные могут играть 10, и если белые будут уничтожать один камень на правой стороне, то такой обмен уже выгоден для черных. Если белые могут выиграть камень в ситё, играя А вместо 13, то это несколько улучшает положение, однако, черные и в этом случае могут быть довольны.



Д. 6

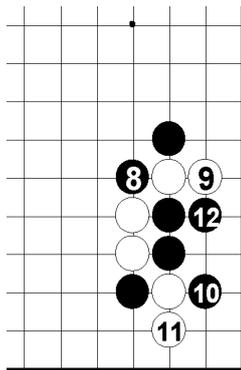


Д. 7

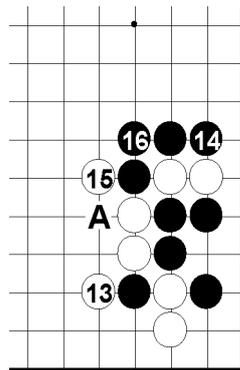
### Черные играют вверх.

Д.8. А теперь рассмотрим случай, в котором черные играют 8 вверх. белые играют 9 и черным приходится играть 10 и 12. Здесь дзэсэки разветвляется на два варианта.

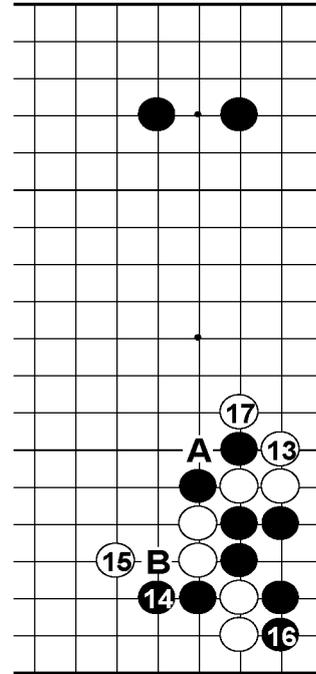
Д.9. В простейшем варианте белые захватывают камень черных ходом 13, а черные играют на уничтожение двух камней белых ходом 14. У черных более крепкая позиция и у них есть возможность отрезания камня 15 ходом в А, зато белые имеют сэнтэ.



Д. 8



Д. 9



Д. 10

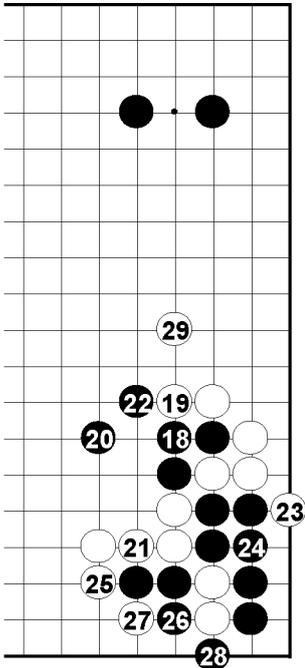
Д.10. Если у черных, скажем имеется симари в верхнем правом углу, тогда вариант Д.9. скорее хорош для черных. И белым лучше всего его избежать. При благоприятном ситё /см. Д.12/ они могут сделать это, играя 13. черные с помощью ходов 14 и 16 получат угол, зато белые продолжат развитие на правой стороне ходом 17. Опять у черных два выбора. Они могут соединить свои два камня с помощью А или могут, отдав эти камни, нанести удар в В, захватывая взамен камень белых 15. Этот вариант мы оставляем читателю для самостоятельного разбора.

Д.11. Эта диаграмма показывает первый из последних вариантов. черные соединяются в 18, белые соединяются в 19, и борьба продолжается. Эти ходы довольно понятны. В конце разбираемой здесь последовательности ходов возникает три слабых группы и борьба продолжается до тех пор, пока их положение не стабилизируется.

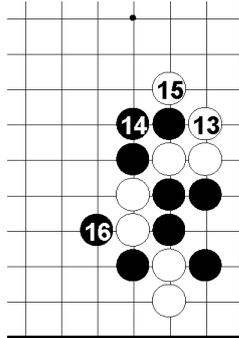
Д.12. белые не могут играть 13, ситё работает против них.

**В заключение.**

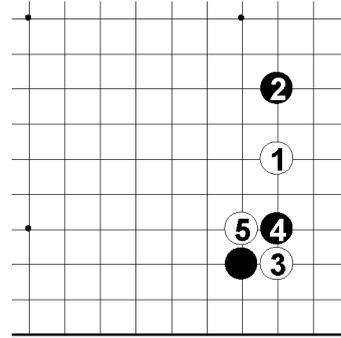
Если черные хотят завязать затяжную борьбу, они могут избрать диаграммы 1-3. Если же они хотят направить игру по спокойному руслу, мирно разрешив спор с белыми, то могут выбирать среди других вариантов этого дзёсэки.



Д. 11



Д. 12



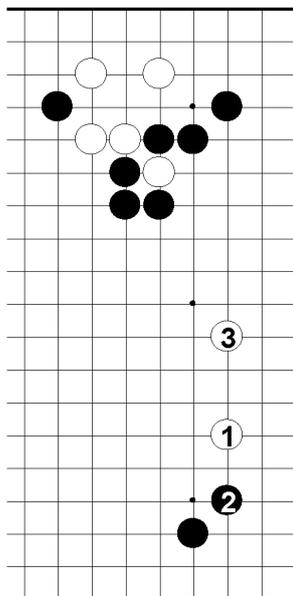
Базовое дзёсэки 18

**Параграф 18**

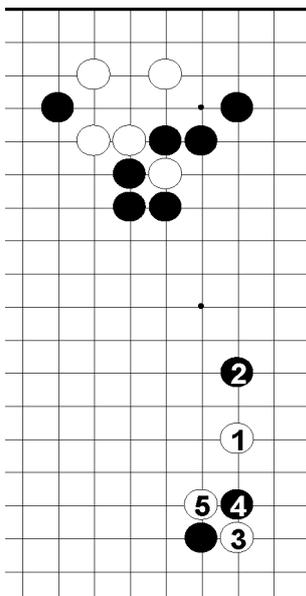
Последний параграф данной главы посвящается сжимающей игре против о-гэйма какари белых. белые могут направить дальнейший ход игры с помощью Цукэ в точку 3-3. После диагонального разрезания в 5 возникает, по сути дела, лишь один приемлемый вариант.

**Соображение в пользу огэйма какари.**

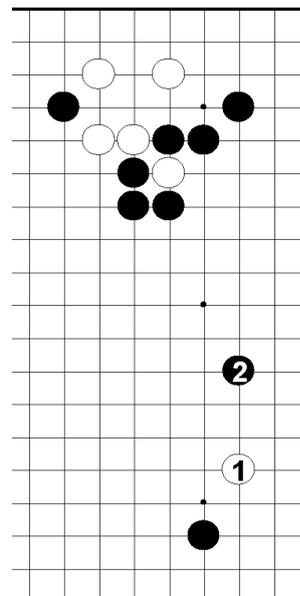
Д.1. Огэйма какари применяется, когда у черных есть большая сильная группа в верхнем правом углу. Если черные ответят в 2, то белые могут спокойно развиваться на правой стороне в 3, формируя безопасную позицию, которая весьма заметно ослабит эффективность влияния черных в правом верхнем углу.



Д. 1



Д. 2



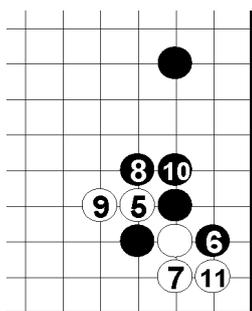
Д. 3

Д.2. белые скорее ожидают от черных сжимающей игры, вроде 2, но они знают, что 3 и 5 дадут им хорошую позицию в углу.

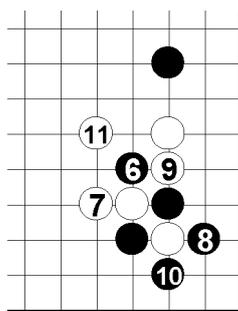
Д.3. Для сравнения, если белые играют когэйма какари в 1, а черные проводят такую же сжимающую игру, белым уже значительно труднее удерживать свой камен.

### Дзёсэки.

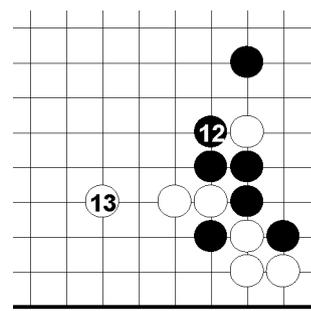
Д.4. Займемся дальнейшим изучением дзёсэки. После диагонального разрезания 5 черные играют атари в 6 и 8 с последующим соединением в 10, ход белых 11 – удобное окончание этой последовательности. Нужно быть осторожным относительно перестановки ходов 6 и 8 черных.



Д. 4



Д. 5



Д. 6

Д.5. Если черные поменяют порядок ходов 6 и 8, то белые сыграют 9 и будут доминировать в углу, захватывая камень черных 6.

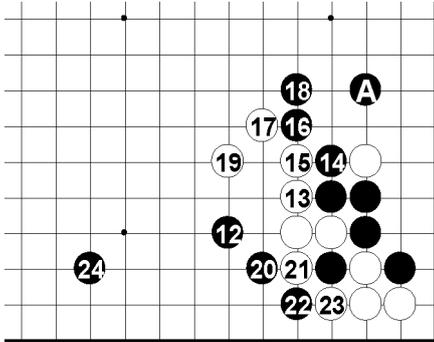
Д.6. черные могут играть Тэнуки на Д.4., но если они это собираются сделать, им стоит сначала обменяться ходами 12 и 13. При этом какие бы стратегические преимущества не получили бы черные в правом верхнем углу, их соперник получает угол.

Д.7. Учитывая близость камня А, черные могут попытаться сыграть 12 на нижней стороне, вызывая борьбу, которая проходит подобно приведенной диаграмме.

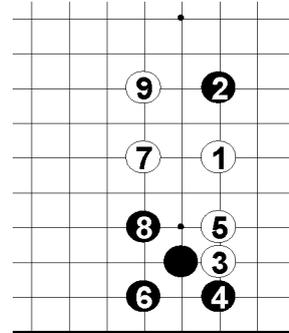
Д.8. черные могут прямолинейно играть 4 и 6, навязывая белым борьбу на правой стороне, но белые пойдут на это охотно, поскольку они совершат прыжок в центр и без особого труда будут иметь глаза на стороне, если в этом возникает необходимость

### В заключение.

Этот параграф иллюстрирует, как надо выбирать хорошую стратегию в Го. белые уступают черным сжимающую игру, позволяя черным все, что они хотят, на правой стороне, получая взамен значительную выгоду в углу, где это достигается довольно легко.



Д. 7

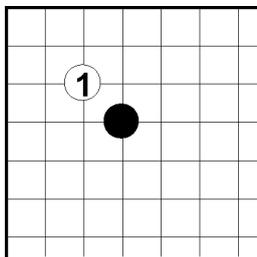


Д. 8

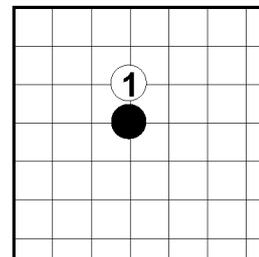
## Глава 4

### Хоси.

#### Дзёсэки 4-4 : вторжение и цуке



Д. 1



Д. 2

### Введение.

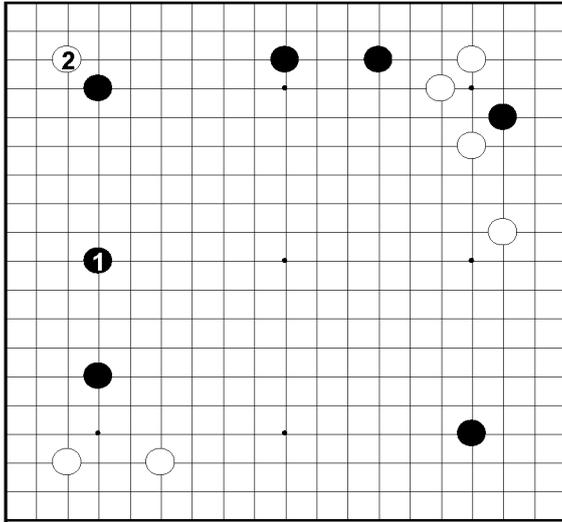
Камень в точке 4-4, подобно Черному 1 на Д.1, весьма отличается от одиночного в углу. Разница в том, что теперь белые захватывают достаточную площадь с помощью 1 на Д.1 вместо того, чтобы сделать какари извне. Хотя какари еще возможно, но в той главе мы будем говорить только о ходе белых 1 на Д.1 и подобном ему ходе белых 1 на Д.2.

Ход белых 1 на Д.2 не всегда хорош. черные могут ограничить белых маленько территорией в углу и вдоль одной стороны, тогда как сами образуют сильную стенку к центру. Такой обмен может быть плох для белых, если он сделан, скажем, в самом начале игры, или если некоторые белые камни достаточно близки к тому, чтобы для них была опасность в созданной теперь сильной позиции черных. С другой стороны, если белые слишком долго остаются вдали от угла, черные оттеснят их, добавив другой камень. Взглянем в два положения, в которых имеется вторжение в точку 3-3.

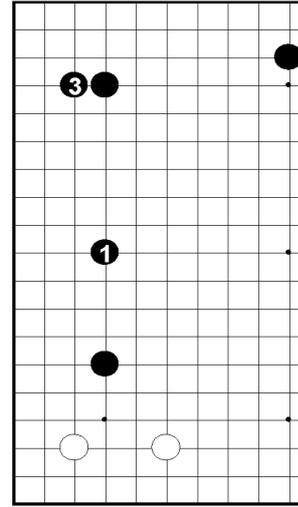
Если черные строят двукрылую форму вокруг своего камня, как на Д.3, точка 3-3 является ключевой для максимального её ослабления. черные могут выйти из дзёсэки с надеждой получить в дальнейшем довольно солидную территорию снаружи. Если будет довольно сложно вторгнуться в огромную территорию черных.

Д.5. Иллюстрирует такую же идею в меньшем масштабе. Здесь ход белых особенно разрушителен, поскольку он позволяет отобрать более, чем половину потенциальной территории черных. /Это не означает, что ход черных 1, направленный против группы белых на правой стороне, плохой/. черные могли бы более или менее защитить территорию в углу ходом 1 на Д.6, но тогда белые были бы очень довольны возможностью сделать ход 2/.

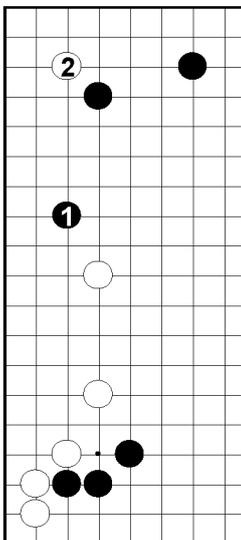
Как видно из этих двух примеров, вторжение в пункт 3-3 является орудием для того, чтобы отнять территорию у соперника; там нападающий при этом получает весьма малую территорию. Для построения территории более подходит какари, которое будет изучаться в следующей главе.



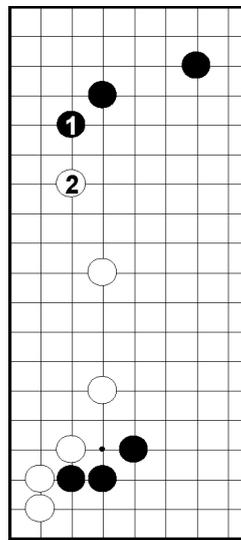
Д.3

Д. 4  
②-тэнуки

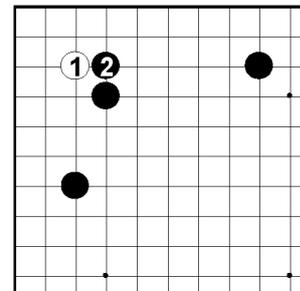
Как надо отвечать на вторжение в 3-3? Почти всегда плотная игра вроде хода 2 на Д.7 или Д.8 является наилучшей. Основная проблема здесь – с какой стороны следует оказывать давление на камень белых, однако, обычно этот вопрос в конкретной обстановке решается легко. На Д.7, например, черные имеют большее пространство для построения территории на верхней стороне, нежели на левой, поэтому естественно сыграть 2. «Блокирование в направлении вашего наиболее широкого распространения» - это общее правило.



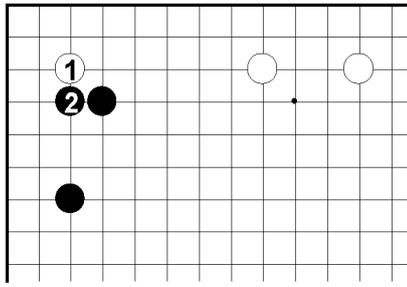
Д.5



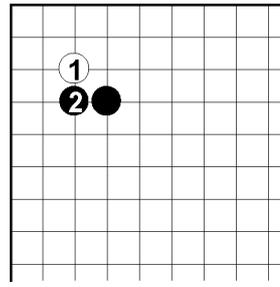
Д. 6



Д. 7



Д. 8



Базовое дзёсэки 19

На Д.8 у черных нет большого влияния, нет никаких шансов строить территорию на верхней стороне; так что они играют 2 для того, чтобы получить хотя бы что-то на левой стороне.

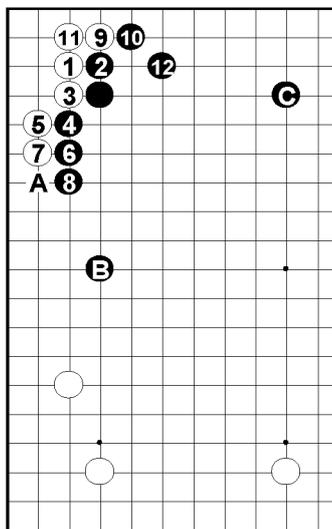
А что последует после хода черных 2? Займемся рассмотрением этого вопроса.

### Параграф 19

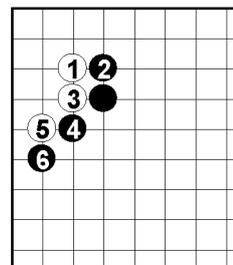
Имеется множество хороших вариантов продолжения в точку 3-3. В этом параграфе будет рассмотрено большинство из них с обсуждением условий их применимости.

#### Основной вариант.

Д.1. Этот вариант можно назвать основным, хотя он и не является наиболее общим. черные запирают белых внутри угла, построив стенку, направленную в центр и хорошо согласующуюся с мечеными камнями В и С. белые, однако, получили возможность сыграть ценное ханэ в 9 и могут позднее начать давление из угла в А, все это в условиях сэнтэ.



Д.1

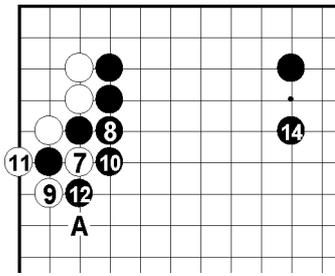


Д. 2

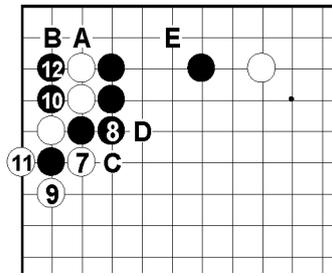
#### Двойное ханэ.

Д.2. Если черные хотят помешать белым выйти из дзёсэки с сэнтэ, они обычно играют приводимое здесь двойное ханэ. Следует три варианта.

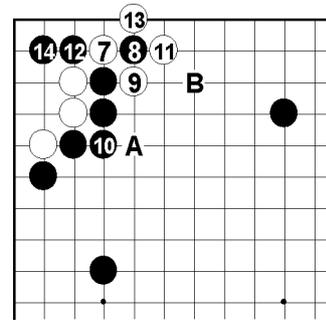
Д.3. В первом из них белые играют атари в 7 и черные строят свою стену в сэнтэ с помощью 8, 10, 12. белые же охотно закроют ко в 13, и тогда черные могут играть 14, А или где-то еще снаружи.



Д. 3



Д. 4



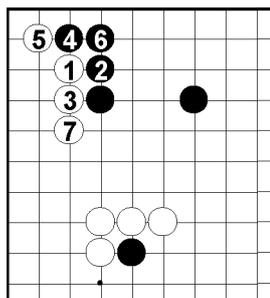
Д. 5

Д.4. Во втором варианте белые играют 7 и 9, как прежде, но черные решают забрать угол ходами 10 и 12, оставаясь в готэ. черные избирают этот вариант, если у них нет хорошей возможности воспользоваться сэнтэ, или если им нужен угол для построения двух глаз. белые могут быть довольны, поскольку им два атакованных камня еще сохраняют адзи, например, после обмена ходами А, В. Они могут этим воспользоваться, играя в С, а затем D в сэнтэ, поскольку создается опасность Белого хода в А. Можно также сыграть в Е с хорошим эффектом.

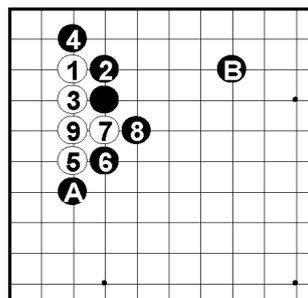
Д.5. В третьем варианте белые вырываются из угла с помощью ходов 7 и 9 на верхней стороне, угрожая двойным 74тари в 10. После хода черных 14, если белые захотят, они смогут сыграть в А, что позволит использовать обреченные камни в углу. Если они играют тэнуки, которое они могут сделать, имея пон-нуки группу, то для черных сильнейший ход – в В. белые применяют такое дзёсэки, если верхняя сторона более важна, нежели распространение влево, как на диаграмме.

#### Ход черных 4: ханэ в углу.

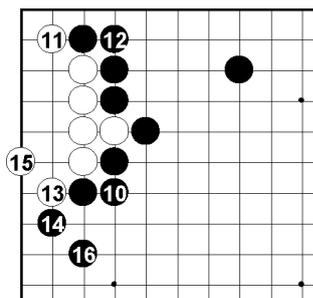
В вариантах, рассмотренных до сих пор, черные играют свой четвертый ход со свободной стороны белых камней, но иногда бывает лучше играть ханэ с другой стороны в углу.



Д. 6



Д. 7



Д. 8

Д.6. Здесь, например, у черных нет перспектив на левой стороне, где белые очень сильны, поэтому черные отвечают на ход белых 3 ходом 4, получая сэнтэ и защищая по возможности наибольшую территорию на верхней стороне.

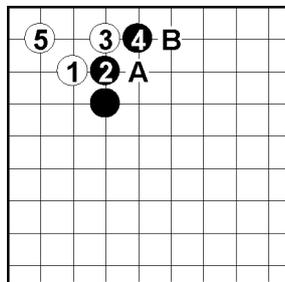
Д.7. Если у черных есть распространение на левой стороне в А и другое более широкое распространение в В на верхней стороне, то ханэ в 4 так же применимо. Дзёсэки продолжается, как показано на этой и на следующей диаграммах; в результате белые получают достаточное пространство для построения крепости в углу в состоянии готэ.

Д.8. белым не следует спешить с ходом 11, пока черные не соединятся в 10, поскольку, если они первым пойдут на обмен ходами 11,12; то черные захватят угол, играя 10 в 13.

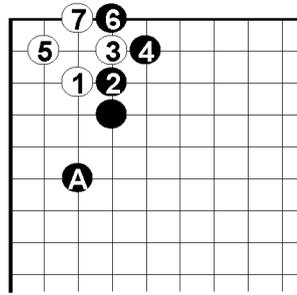
### Белые играют ханэ первыми.

Д.9. Если белые хотят избежать ханэ черных 4 на Д.6. и Д.7., они это могут сделать, играя 3 и 5. Это дает им разрезание в А или Цукэ в В.

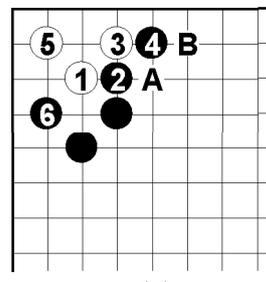
Д.10. Если черные играют 6, белые должны быть готовы ответить 7, делая большое ко. Это ко в действительности дает приемлемое дзёсэки, если у черных есть камень А, из-за которого у белых недостаточно места для построения глаз и выживания в углу.



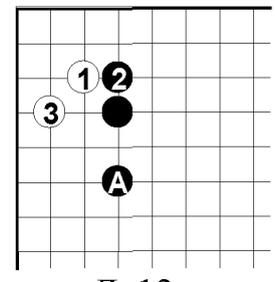
Д. 9



Д. 10



Д. 11



Д. 12

Д.11. Если черный камень А находится ближе, как здесь, то белые еще могут играть 1,3 и 5. черные ходом 6 лишают группу белых возможности построения двух глаз, однако, даже обреченные камни могут быть использованы. Если белые получат возможность сыграть А и В, то их угол выживает.

### Диагональная игра.

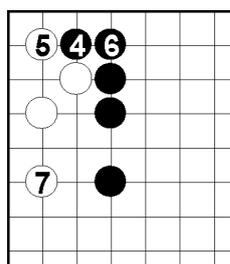
Д.12. Если у черных есть добавочный камень А, у белых есть простой путь спасения группы с помощью диагональной игры в 3.

Д.13. Если черные ответят 4 и 6, то белые получают пространство для построения глаз, распространяясь вдоль стороны в 7.

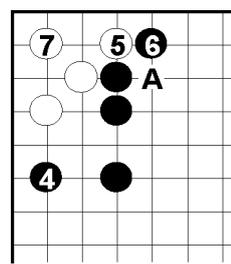
Д.14. А если черные блокируют это распространение белых вдоль стороны, то белые выживают с помощью ханэ в 5. Ход белых 7 еще не гарантирует им построение двух глаз, однако, черные не могут их атаковать в углу, пока у белых сохраняется возможность разрезания в А. Предоставляем читателю разобраться в продолжениях этого варианта самостоятельно.

### В заключение.

Итак, вторгающаяся в точку 3-3 сторона, как правило, легко выживает в углу; исключения из этого правила были предоставлены на Д.10 и Д.11. В следующей главе мы возвратимся к рассмотрению такого вторжения во взаимодействии с какари снаружи.



Д. 13



Д. 14



Базовое дзёсэки 20

### Параграф 20

Если у черных уже есть симари, построенное в паре с камнем 4-4, как на двух диаграммах в заглавии, одним из способов атаки является цуке белых 1. Другой путь, как мы увидели в предыдущем параграфе, есть вторжение 3-3 точку А; однако, если ход белых в А всего лишь обеспечивает жизнь в углу, то ход белых 1 более нацелен на сторону.

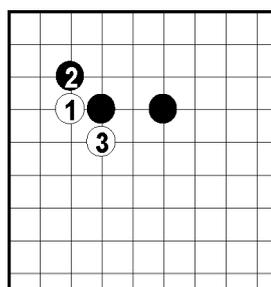
Обычный ответ на ход белых 1 – один из ходов в А или В. Если черные играют в А, то белые могут распространяться вдоль левой сторону, уступая черным угол. Если же черные играют В, то они в состоянии удержать белых в углу, однако. В их построении возникает точка для разрезания, которую белые могут использовать для давления снаружи. Ход белых 1 ведет к весьма сложным последовательностям ходов, из которых ниже рассматриваются лишь наиболее употребительные.

#### Ханэ изнутри.

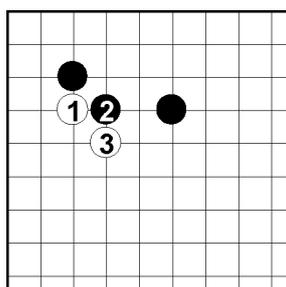
Д.1. Начинаем рассмотрение со случая, когда черные отвечают ходом 2, защищая свой угол. В этом случае стандартный ответ белых – ханэ в 3.

Д.2. Такой же фрагмент возникает и при атаке О-гэйма дзимари, основанного на точке 3-3.

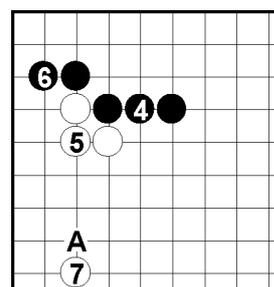
Д.3. В дальнейшем продолжении как черные, так и белые проводят соединение ходами 4 и 5; после хода черных 6 белые распространяются на левой стороне 7 или, если в этой части доски имеются другие камни черных, в А.



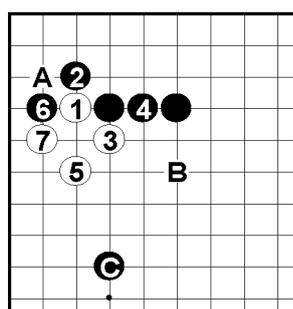
Д. 1



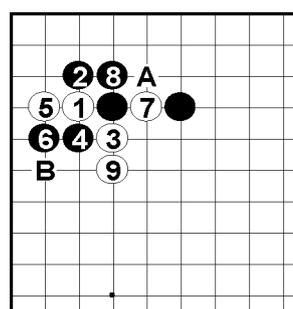
Д. 2



Д. 3



Д. 4



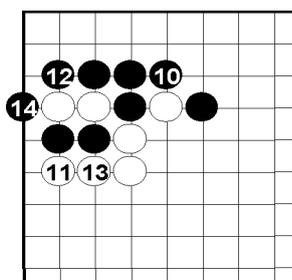
Д. 5

Д.4. Здесь у черных есть камень С, поэтому белые не смогут построить крепость на левой стороне. Вместо продолжения на Д.3. они теперь делают какэ-цуги в 5, приглашая черных завязать ко-борьбу. Если черные не станут играть 6, белые могут построить глаз, сами сыграв в эту точку; или же они могут сыграть в А и после хода черных в 6 завязать ко-борьбу после хода 7; наконец, они могут совершить прыжок в В.

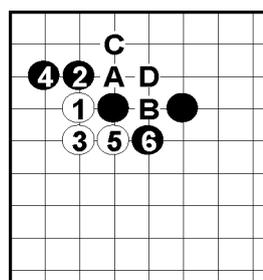
Д.5. А что, если черные на ход белых 3 ответят разрезанием в 4? Это – также дзёсэки. Естественный ответ белых – ходы 5, 7 и 9 с угрозой сразу в А и В. Если в ответ на это черные сыграют 10 на следующей диаграмме, то...

Д.6. С помощью ходов 11, 13 белые построят стенку. Это дает им хорошую основу для распространения вниз по левой стороне либо, в зависимости от обстановки на доске, - для распространения в центр.

Д.7. Порядок ходов 3 и 5 существенен. Если белые поменяют их местами, как здесь, то черные могут сыграть 6. Они могут не опасаться разрезания в А, поскольку после ходов: черные в В, белые в С, черные в D – черные живут; тем самым ход черных 6 препятствует распространению белых в центр.



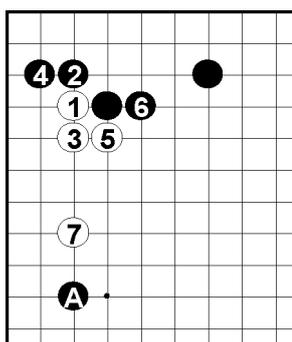
Д. 6



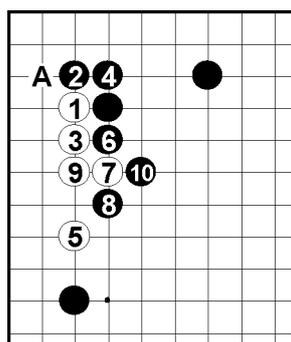
Д. 7

Д.8. На этой диаграмме у черных огэйма симари; белые теперь могут играть в 3, так как они уже не опасаются хода 6 белых в А. Это дзёсэки часто используется, если у черных есть распространение вроде А, и белые не хотят вторгаться в угол, опасаясь, что тогда черные получат слишком большую территорию на стороне.

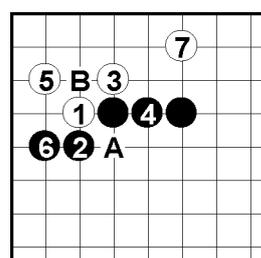
Д.9. В этом варианте черные играют вместо А. Они отдают в углу, получая в качестве компенсации возможность не позволить белым сыграть в точку 6 в сэнтэ. Если же белые просто распространяются в 5, то черные могут осуществить завоевания с помощью серии 6-10.



Д. 8



Д. 9

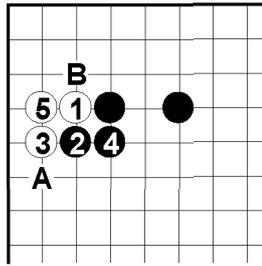


Д. 10

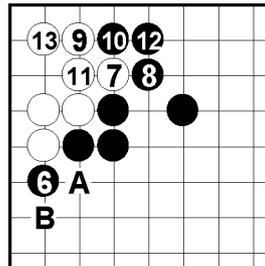
Существует много других вариантов помимо разобранных выше, но мы вынуждены перейти к рассмотрению случая, в котором черные отвечают на ход белых 1, играя ханэ снаружи.

### Ханэ снаружи.

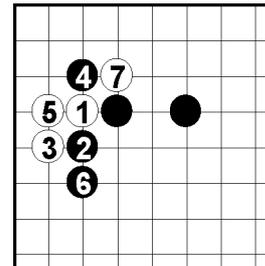
Д.10. обычно, если черные имеют самари с прыжком через одно поле, в стандартном дзёсэки белые в ответ на ханэ черных должны ответить ходом контр-ханэ. На этой диаграмме белые получают надежную группу в углу и возможность угрожать разрезанием в пункт А в дальнейшем. Мы оставляем читателю возможность разобраться самостоятельно, что случится, если черные сыграют атари в В вместо 4, что иногда имеет смысл.



Д. 10



Д. 11



Д. 12

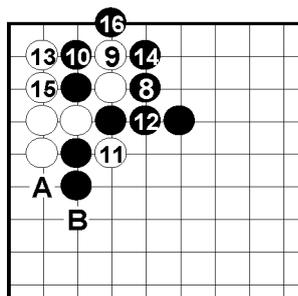
Д.11. Другой путь для белых – играть контр-ханэ в 3, как показано на диаграмме. Если черные соединятся ходом 4, то белые также соединяются в 5, хотя у них имеются также возможности сыграть в А или В.

Д.12. Далее черные играют 6, а белые выживают в углу, имея в качестве потенциальной угрозы либо разрезание в А, либо сжимающее цуке в В.

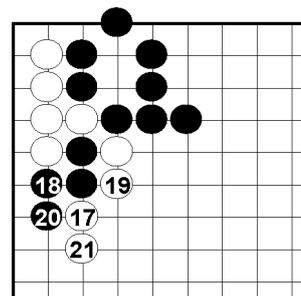
Д.13. Это один из наиболее трудных вариантов. черные казалось бы должны убить Белую группу, играя 4 и 6, однако, белые выходят из положения с помощью разрезания в 7.

Д.14. Жертвуя два камня белые могут сыграть 11, 13, 15 в сэнтэ и обеспечить жизнь своей группе, проползая по второй линии /белые – А, черные – В и т.д./.

Д.15. Если белые не хотят смириться с таким скромным результатом, они могут сделать ход 17, который в определенных условиях может быть очень ценным тэсудзи. Если черные ответят в пункт 19, то белые сыграют в 18 и вырвутся на 3-ю линию. Если же черные сыграют 18, как показано, то ползучая борьба вдоль левого края продолжается; её результат зависит от наличия или отсутствия других камней в этом районе.



Д. 14



Д. 15

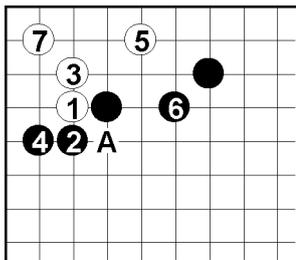
Д.16. Закончим рассмотрение вариантом, в котором у черных имеется О-гэйма дзимари, и они отвечают на ход белых 1 ходом ханэ снаружи. Показанное на диаграмме дзёсэки, в основном, напоминают дзёсэки на Д.10, только теперь белые получают наилучший результат, играя ноби 3 вместо ханэ. Они могут также рассчитывать на разрезание в А.

Д.17. Как и раньше, белые могут также играть 3 на Д.17. Попеременное соединение в 4 и 5 создает дзёсэки. Другие неожиданные сходные семейства вариантов начинаются ходом 3 белых в А, но о них можно говорить в более обширной книге.

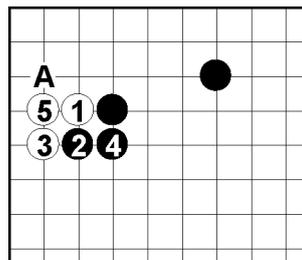
Д.18. В продолжение позиции предыдущей диаграммы белые могут обеспечить себе безопасное существование в углу с помощью серии 7-13.

### В заключение.

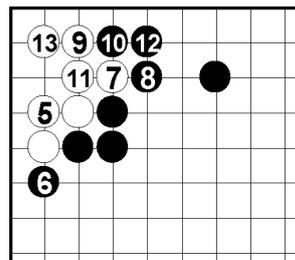
Цукэ в 1 приводит к более сложной борьбе, нежели простое вторжение в 3-3. Это вызвано тем, что его цели менее определены: в зависимости от обстоятельств, дальнейшая борьба может вестись либо за жизнь в углу, либо за распространение вдоль стороны. Однако, в обоих случаях основная борьба за построение территорий ведется вокруг камня 4-4.



Д. 16



Д. 17



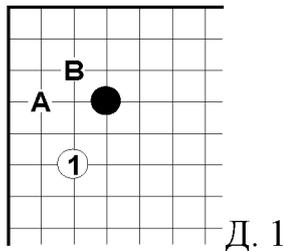
Д. 18

## Глава 5 Дзёсэки 4-4: какари

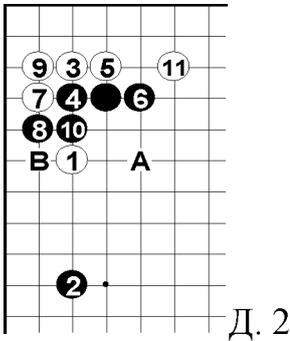
### Введение.

В последней главе мы изучали 3-3 - вторжение и 3-4 - Цукэ, связанные с непосредственным проникновением в угол. Часто, однако, играя против камня 4-4 черных, белые делают какари в подходящем направлении, имея ввиду построение территории на стороне или другие цели, не связанные с вторжением в угол.

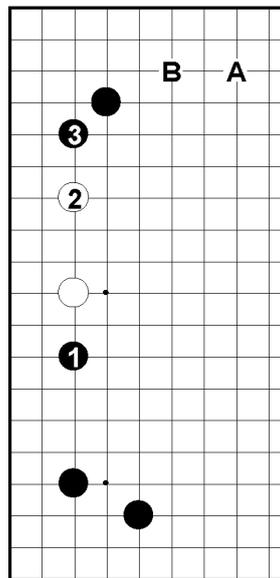
При прочих равных условиях ход белых 1 на Д.1 – наилучшее какари против камня 4-4 по следующим двум причинам. Во-первых, белые угрожают проникнуть в угол ходом А. Во-вторых, камень 1 белые могут использовать для поддержки вторжения в В. Например, если черные ответят сжимающей игрой в 2 на Д.2, то белые могут сыграть 3. После хода белых в 9 черным хотелось бы сыграть какэ-цуги в точку, занятую белым камнем 1, но приходится довольствоваться безглазой связью в 10, в то время, как белые вырываются из угла ходом 11. Камень белых 1 отрезан от основной группы, однако, он вовсе не бесполезен. белые угрожают сыграть в А, атакуя безглазую группу черных, а также имеют полезный ход В.



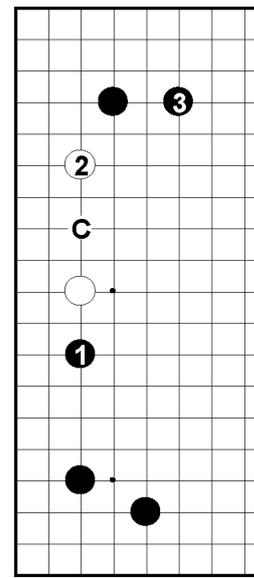
Д. 1



Д. 2



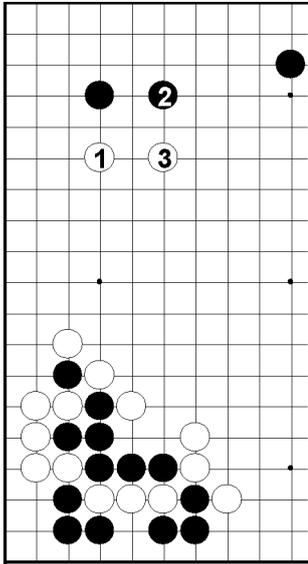
Д. 3



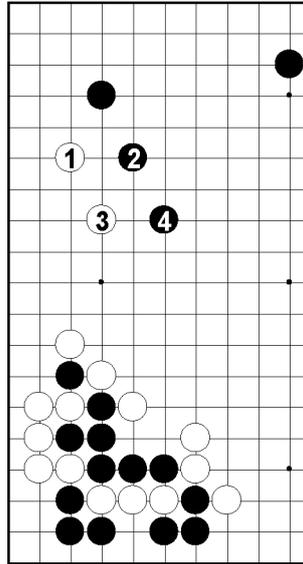
Д. 4

Однако, какари делается с целью развития на краю доски, и часто обстановка диктует другой выбор первого хода, отличный от хода 1 на Д.1. На Д.3 обстановка сложилась так, что белым надо немедленно заняться левой стороной, где у черных создается максимальное влияние после хода 1, чтобы затем перейти к игре в другой части доски, где у белых больше шансов построить свою территорию. Поэтому, обычно, в такой ситуации белые играют какари в 2, и если черные ответят 3, то белые оставят левую сторону и возвратятся к игре в другой части доски. Позднее, а может быть и сразу, они могут играть О-гэйма какари с другой стороны в А, вынуждая черных играть В, и территория черных в углу значительно уменьшается. Если же белые сделают когэйма какари, как ход 2 на Д.4, то они получают сэнтэ, поскольку после хода черных 3 еще придется защищаться от вторжения в С.

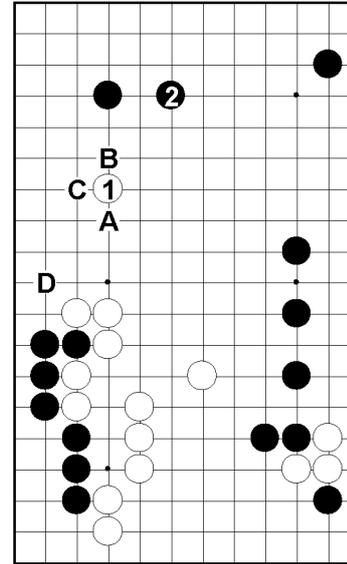
На Д.5 приведена позиция, в которой белым выгоднее делать высокое какари в 1. Ход черных 2 – обычный ответ, и белые могут продолжать 3, используя свою стенку в левой нижней части доски для получения отличной сферы влияния. Если бы белые сыграли, как обычно, когэйма какари, на Д.6, то черные ответили бы 2 и 4, сокращая сферу влияния белых слева до приемлемых размеров, а затем занялись бы построением собственной территории в верхней части доски.



Д. 5

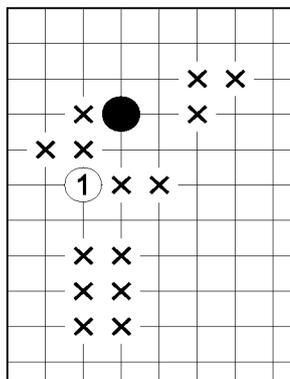


Д. 6

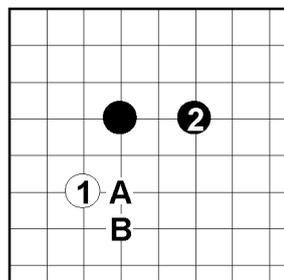


Д. 7

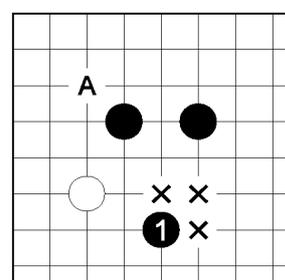
На Д.7 мы видим позицию. В которой белые используют высокое какари через два поля с целью построения пространства для глаз на левой стороне и уменьшения влияния черных вверху слева /представьте себе, например, что в А был бы черный камень/. Выбор хода 1 легко понять. Если бы белые играли где-нибудь выше /например в В/, то после хода черных 2 им пришлось бы опасаться вторжения черных в пункт 1. Не подходит для хода 1 также и точка на третьей линии /например, С/, поскольку черные могут совершить прыжок в D, не позволяя белым занять территорию на левой стороне. Лучшим является ход 1, решающий сразу много задач в, частности, помогающий в разворачивающейся борьбе за центр.



Д.8



Д. 9

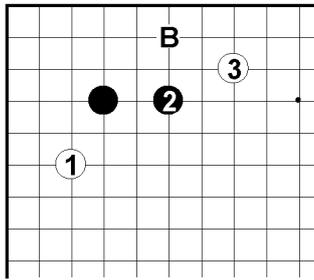


Д. 10

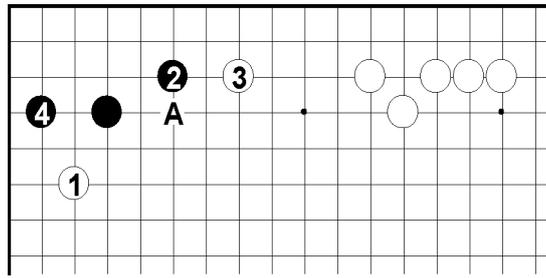
Имеется широкий выбор ответов на какари; каждая точка из отмеченных X на Д.8, пригодна в соответствующей ситуации. На предшествующих диаграммах уже были рассмотрены два таких ответа. Остановимся теперь на них подробнее.

Стандартным ответом на какари белых 1, А или В на Д.9 является прыжок через одно поле в 2, который будет рассматриваться в параграфах 21, 23, 24, 25. Помимо участия в построении территории в верхней части, ход 2 может служить базой для прыжка в центр, поддерживая вторжение в пункт 1 или соединение /отмеченные X/ на Д.10. Главный недостаток этого хода в том, что белые могут вторгнуться в угол на пункт А. Другая слабость состоит в том, что белые рано или поздно могут сыграть 3 на Д.11, имея целью проскользнуть под камнем 3 в В. Рассмотренная изолированно позиция на Д.11 не очень хороша для белых, которым надо позаботиться о двух слабых группах, в то время, как черные атакуют со стороны своей сильной группы, однако, при наличии дополнительных белых камней ход 3 может стать очень эффективным.

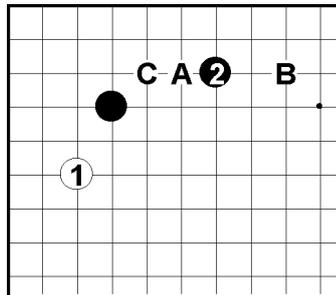
На Д.12, например, черным лучше сыграть 2 на третьей линии, вместо А, с целью защиты сверху. Тогда, если белые атакуют ходом 3, черные получают безопасный угол с помощью 4.



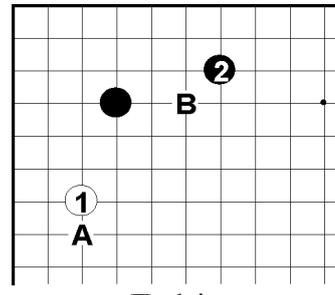
Д. 11



Д.12



Д. 13



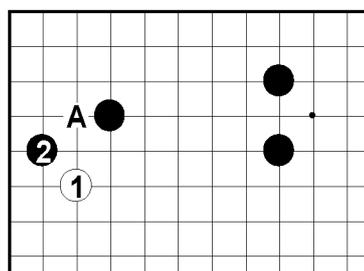
Д. 14

Ход черных 2 на Д.13 используется в качестве стандартного ответа на ход белых 1. Он позволяет надеяться на получение большей территории в углу, нежели ход черных в А, однако, он создает менее защищенную позицию. Так, например, ход белых в В угрожает вторжением в С. Ход черных 2 часто применяется в случаях, когда белые играют 1 и А на Д.14. При таком отдаленном от угла Белом камне имеется мало оснований для продвижения черных в центр, так же, как и для второго хода в 2. Ходам 2 на Д.12 и Д.13 наряду с прыжком через одно поле будет уделено внимание в параграфах 21, 24, 25.

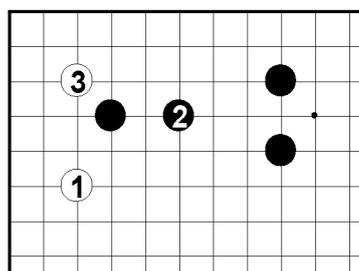
На Д.15 приводится пример, когда применимы ходы черных 2 или “а, показанные на диаграмме. черные применяют такой вариант, если у них есть сильное построение на середине верхней стороны доски. Ход 2 защищает угол и при этом атакует камень белых 1. Ход 2 на Д.16 в приведенных условиях является некорректным: во-первых, создается перецентрация черных камней на верхней стороне доски, во-вторых, белые получают возможность вторжения в точку 3-3.

Цукэ в качестве ответа на какари, рассматривается в параграфах 22, 26.

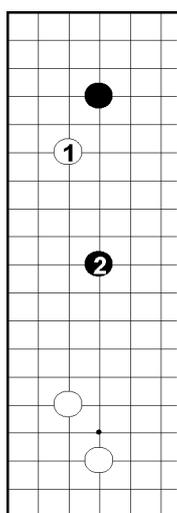
Применяется также и сжимающая игра для того, чтобы затруднить белым построение территории на стороне, как на Д.17, или для построения собственной территории как на Д.18. Сжимающая игра применяется также с целью построения хорошей конструкции, о чем будет подробнее говориться в параграфе 27.



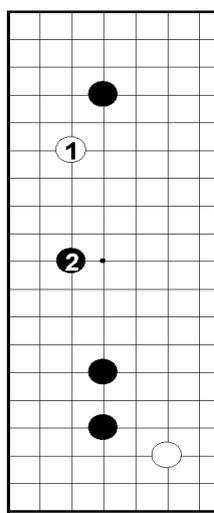
Д. 15



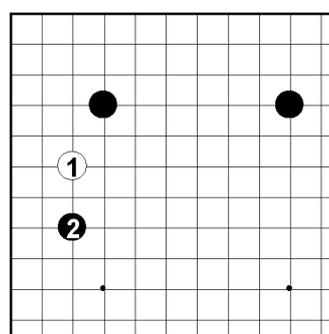
Д. 16



Д.17



Д.18



Д. 19

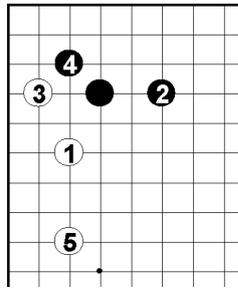
8

Наконец, приемлемым ответом на какари белых является игра в другой части доски. какари не вынуждает черных форсировать защиту, в отличие от вторжения в точку 3-3 или от цукэ в точку 3-4; ничего катастрофического не произойдет, если черные позволят белым атаковать еще раз. белые, обычно, наносят свой удар с другой стороны; получающееся дзёсэки с двойным какари будет изучаться в параграфах 28 и 29.

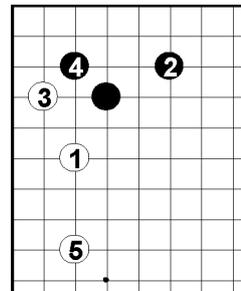
### Параграф 21

Если рассмотреть последние японские профессиональные матчи, окажется, что наиболее часто встречающимся из 4-4 - дзёсэки является приведенный выше слева, в котором черные отвечают на Белое когэйма какари прыжком через одно поле в 2; белые проскальзывают в угол ходом 3, черные защищаются, после чего белые совершают распространение на стороне /через два поля/ в 5.

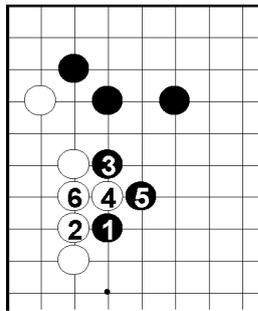
Обе стороны получают устойчивые, легко защитимые позиции. Вариант справа, в котором черные делают когэйма иначе, очень похож на предыдущий, почему мы и рассматриваем оба варианта в одном параграфе.



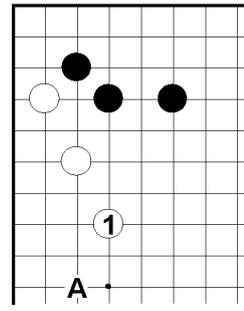
Д. 20



Д. 21



Д. 1



Д. 2

### Слабости белых.

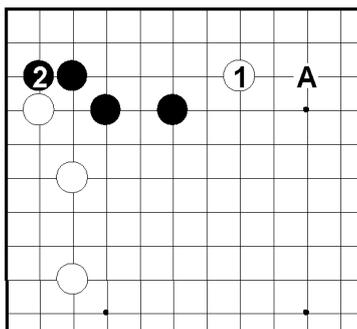
Д.1. У белых много слабостей в построении. Начнем с основной: все белые камни расположены на второй или третьей линии, что затрудняет их развитие в сторону центра. Хотя действия черных и способствовали объединению белых камней, зато они максимально ограничили возможность развития белых в сторону центра.

Д.2. Если белые хотят получить более высокую позицию, они могут сыграть 1, как здесь, вместо хода на третью линию. Недостатком этого хода является то, что у черных появляется хорошая возможность для атаки в А.

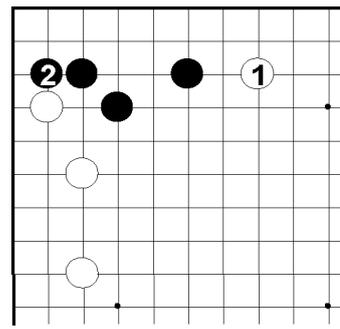
### На верхней стороне.

Д.3. Развитие черных в точку А имеет большую ценность; его можно рассматривать, как часть Основного дзёсэки. Если черные воздержатся от такого хода, у белых появляется хорошая возможность сыграть 1. Естественный правильный ответ черных – 2, т.к. если черные позволят белым сыграть оба хода 1 и 2, то они могут лишиться пространства, необходимого для построения глаз.

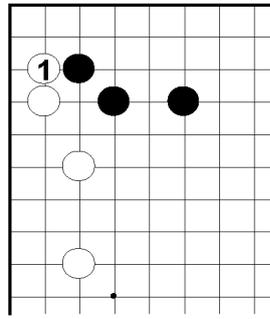
Д.4. Даже, если бы у черных было бы защитное когэйма, ход в 2 был бы для них хорошим ответом на 1. Точка 2 на этой и предыдущей диаграммах является слишком ценной для того, чтобы черные могли себе позволить играть в другом месте.



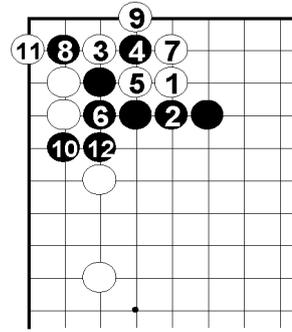
Д. 3



Д. 4



Д. 5



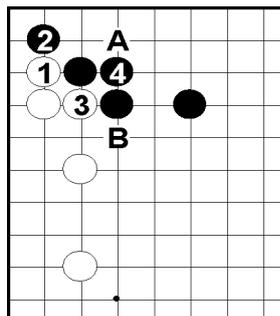
Д. 6

**Белые играют в ключевой пункт в углу.**

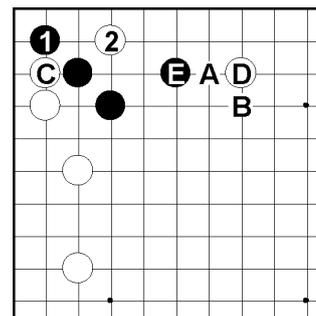
Д.5. Ввиду такой большой важности пункта 1 на Д.5 посмотрим, что будет, если белые сыграют и в него. Такой ход скорее подходит для игры в середине, нежели в конце партии; в начале партии такая игра считается излишне медлительной.

Д.6. Если черные не ответят на ход 1 на предыдущей диаграмме, они могут пойти на жертву, как показано на диаграмме. Если белые не желают, чтобы их два камня были отрезаны от основной группы, они могут с хорошей выгодой для себя сыграть пятый ход в 8. Д.7. Даже если черные ответят на ход белых 1 ходом в 2, белые получают большую выгоду по сравнению со случаем, в котором сами черные сыграли бы в 1. Далее белые могут развить успех с помощью обмена ходами 3 и 4, хотя такой вариант способствует также упрочнению позиции черных в углу. Если же черные сыграют 4 в А для того, чтобы построить крепость с глазами, то у белых появляется возможность сыграть в В.

Д.8. Чтобы подчеркнуть возникающую здесь опасность для черных, предположим, что они позволили белым сыграть оба отмеченных камня С и D на Д.8, сказанное здесь будет в равной мере относиться и к случаю, когда черный камень Е находится на четвёртой линии. Тогда черным будет слишком поздно пытаться строить глаза ходом 1, поскольку белые ответят 2.



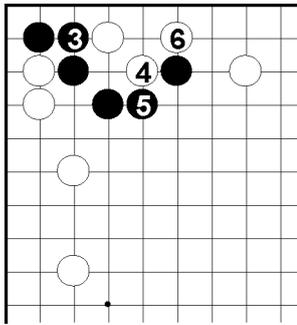
Д.7



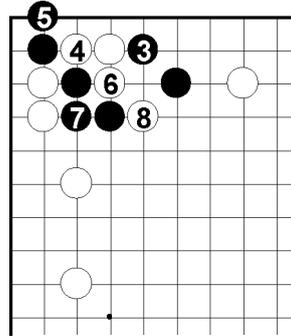
Д.8

Д.9. Если черные соединятся в 3, белые легко соединятся со своим камнем на верхней стороне доски, и положение черных станет катастрофическим, черные могут уклониться от такого пути, если они предвоят 1 на Д.8 обменом ходами А и В. Однако, этот путь будет способствовать усилению белых в верхней части доски.

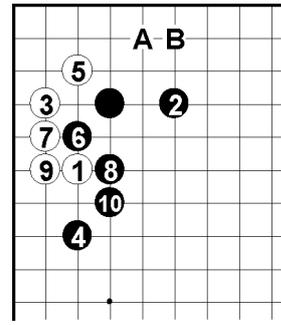
Д.10. Другая идея основывается на ходах 3 и 5; однако, белые играют ханэ 8, и положение Чёрных также безнадежно.



Д. 9



Д. 10



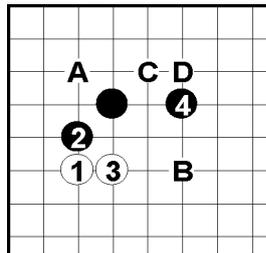
Д. 11

### Вариант основной формы.

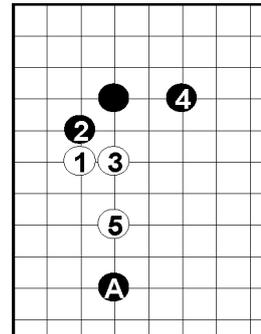
Д.11. Здесь приводится существенная модификация этого дзёсэки. Вместо защиты угла черные играют 4 снаружи, позволяя белым вторгнуться в точку 3-3 ходом 5. Простейшее продолжение, показанное на диаграмме, приводит в обмену территории в углу на наружную стенку. В других вариантах белые играют 9 в А или В или в 10.

### В заключение.

Ключевой ход этого дзёсэки – ход белых 3, нацеленный на вторжение в угол вместе с распространением вдоль левой стороны. Если черные позволяют белым захватить точку 3-3, то белые строят крепость в углу. В следующем параграфе мы увидим, что будет, если черные избирают путь предотвращения хода 3 белыми.



Базовое дзёсэки 22



Д. 1

### Параграф 22

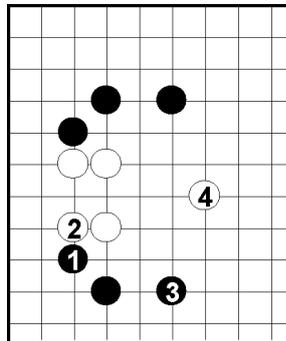
Если черные хотят помешать белым сделать кэйма из параграфа 21, они делают обмен ходами 2 и 3 прежде, чем сделать прыжок 4. Цель черных – не в защите угла /как мы увидим, белые все еще могут вторгнуться в А/, а в более жестком давлении на белые камни, мешающем тем строить крепость с глазами. Ход черных является и атакующим ходом, подготавливающим игру в В. Игра черных в С или D, оставляющая белым в углу слишком много места для вторжения в угол, является иногда приемлемой /вместо хода 4/, однако, такая игра слишком пассивна.

### Когда следует играть диагональное Цукэ.

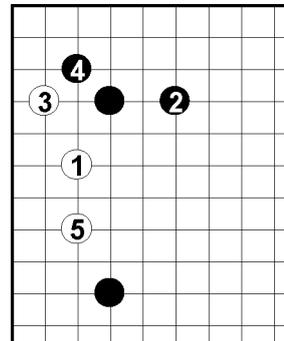
Д.1. Если у черных имеется камень в пункте А или рядом с этим пунктом, обычно они играют ход 2. белые не могут сделать ничего лучше, чем 5 на левой стороне, и, очевидно, что их три камня расположены плохо /слишком тесно/.

Д.2. черные могут продолжать свою атаку, как показано. Сравните получившееся глупое расположение белых с положением на следующей диаграмме.

Д.3. Если черные позволяют белым расширить свою группу путем проскальзывания в угол, то белые камни располагаются намного безопаснее.

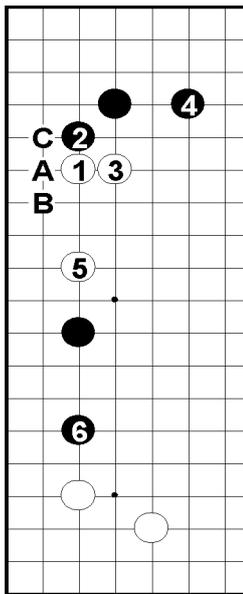


Д. 2

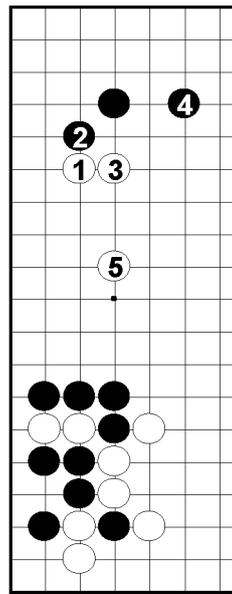


Д. 3

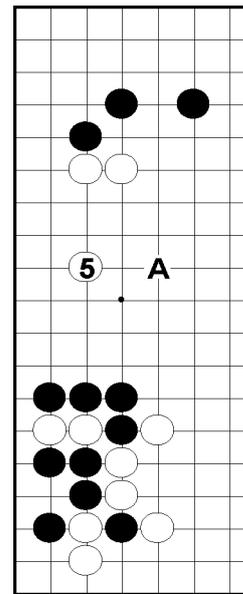
Д.4. Здесь приводится позиция, в которой находит применение диагональное Цукэ. Пространство между белыми камнями 1 и 3 и белым камнем 5 слишком велико. Позднее, после ходов черных в А, белых – в В, черных – в С, черные получают защищенный угол в то время, как у белых довольно слабая группа в качестве компенсации.



Д. 4



Д. 5



Д. 6

Д.5. Ходы черных 2 и 4 также применимы в следующей ситуации, поскольку белые не смогут развиваться вниз дальше, чем в 5, опасаясь мощной стенки черных. Заметим, что белые играют 5 на четвертой линии, готовясь к борьбе в центре.

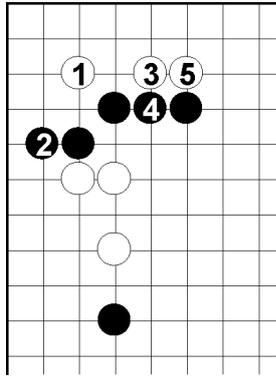
Д.6. Если бы они сыграли 5 на третьей линии, то их позиция была бы слишком стиснутой, и черные получили бы возможность атаковать их снаружи в А.

### **Вторжение в пункт 3-3 сан-сан.**

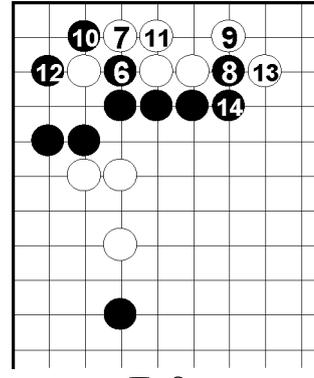
Мы теперь переходим к изучению вторжения в 3-3 - точку в этом дзёсэки и, так как оно встречается довольно часто, то мы собираемся потратить некоторое время на рассмотрение особенно запутанных вариантов.

### Ход черных 2: первый вариант.

Д.7. Пока белые камни на левой стороне еще слабы, вторжение в 3-3 - пункт мало опасно для черных. Они могут ответить в 2, и хотя белые могут выжить на верхней стороне с помощью 3 и 5, темнее менее ...



Д. 7



Д. 8

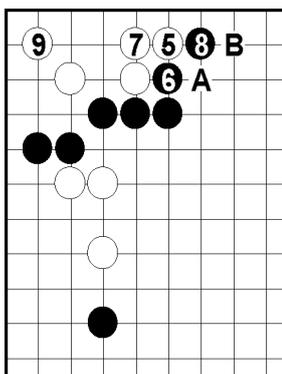
Д.8. Дзёсэки продолжается следующим образом, и после хода черных 14 белые будут вынуждены сыграть на верхней стороне. черные выживают в углу и получают большое влияние снаружи, а белым предстоит много забот по поводу их трех камней на левой стороне. Таким образом, ход белых 1 на Д.7 не стоит играть преждевременно в начале игры. белым лучше позаботиться о безопасности своих камней слева.

Д.9. На последних двух диаграммах белые врываются на верхнюю сторону, однако, черные выживают в углу и не имеют в своей позиции никаких слабых пунктов. Другой путь игры белых, показанный на этой диаграмме, начинается ходом 5 вместо прежнего хода в пункт 6. Теперь черные замыкают белых в углу, хотя остается возможность для ходов белых в А, или В, а черные камни еще не обеспечили себе построение глаз.

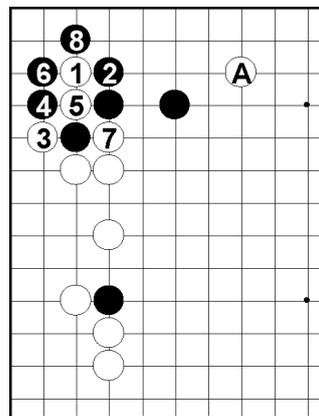
Обычно белые играют вторжение в пункт 3-3, когда их камни на стороне не так слабы, и ход черных – на Д.7, атакующий их, является наилучшим ответом. Иногда, однако, когда позиция белых вполне безопасна, черные играют 2, как дальше.

### Ход черных 2: второй вариант.

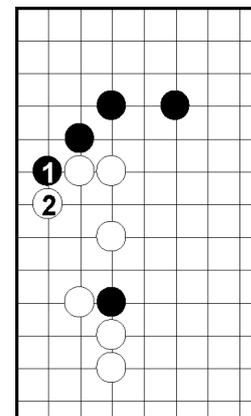
Д.10. Особенно при наличии отмеченного камня белых А на краю, для черных очень важно обеспечить построение глаз в углу, и они имеют возможность сделать это ценой жертвы одного камня, как это показано на диаграмме.



Д. 9

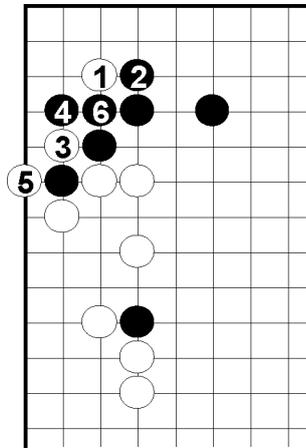


Д. 10

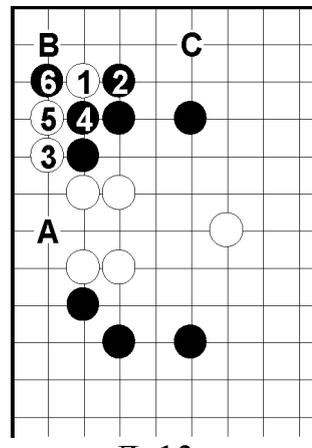


Д. 11

Д.11. В позиции этого вида, если черным имеет смысл пойти на обмен ходами 1 и 2, у них имеется возможность сделать это до вторжения белых в угол. После этого угол в безопасности! белые могут не ответить на ход 1, но это заслуживает особого рассмотрения.



Д. 12



Д. 13

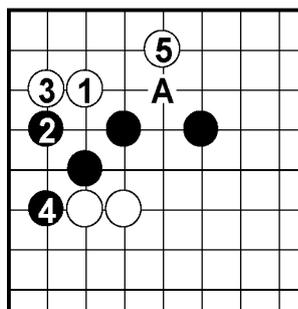
Д.12. белые получают возможность сделать нон-цуки в сэнтэ, но построение глаз уже обеспечено, так что это сэнтэ не так важно.

Д.13. Здесь представлено другое дзёсэки, начинающееся ходом 2. В этом случае черные соединяются в 4 вместо ханэ в 5. Они рассчитывают, конечно, на ход в А. Недостатком этого дзёсэки по сравнению с Д.10 является наличие слабых точек вроде В и С в углу.

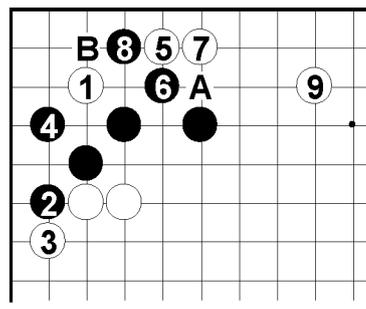
### Ход черных 2: другие варианты.

Д.14. Имеется еще много других путей ответа на вторжение в точку /3,3/; приведенная здесь диагональная игра – часто применяемый и сильный ход. белые имеют возможность выжить в углу после ходов 3 и 5 /как после хода 3 в пункт 5 или А/, но они должны опасаться хода черных 4.

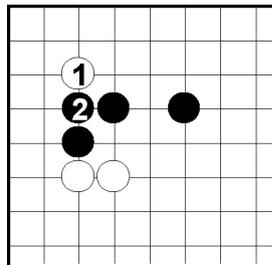
Д.15. Похожая идея – изменение порядка ходов 2 и 4. После ответа черных 2, белые уже не смогут выжить в углу, но зато они построят крепость на верхней стороне /с помощью ходов 5, 7, 9/. Их распространение в 9 безопасно, поскольку А есть их сэнтэ, и, конечно, они могут использовать возможность хода в В /кикаси/.



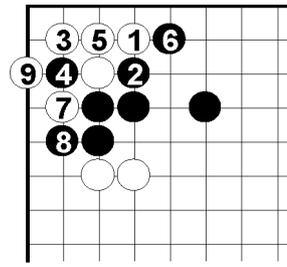
Д. 14



Д. 15



Д. 16



Д. 17

Д.16. Наконец, ответом на ход белых 1 может быть соединение в 2. Иногда такой ход является наилучшим, хотя в отличие от уже рассмотренных ходов, он ни усиливает позицию черных, ни атакует белых. Обмен ходами 1 и 2 ничего не стоит белым, они могут оставить угол и с легкой совестью ожидать подходящего момента для этого, чтобы использовать свой ход 1.

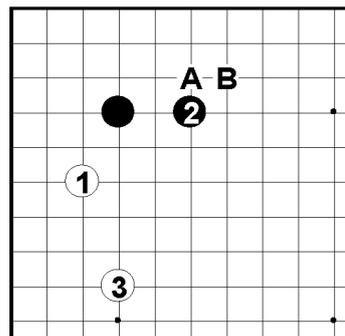
Д.17. В такой подходящий момент белые могут обеспечить себе жизнь в углу, играя 1-9. Их территория довольно мала, и ход черных 8 отрезет их позицию с левой стороны.

### В заключение.

Основная тема этого дзэсэки – агрессия. белые при удобном случае бросают вызов, вторгаясь в точку 3-3, но черные не должны опасаться потерять часть территории, в обмен на атаку снаружи.

### Параграф 23

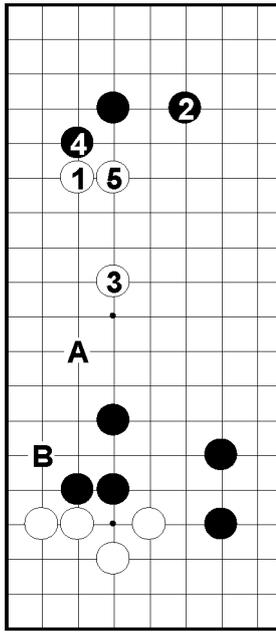
Если черные распространяются в 2 /или А или В/, то нет ничего необычного в том, что белые сами распространяются на левой стороне. Точка распространения, естественно, варьируется в зависимости от обстоятельств, однако, чаще всего корректным является ход 3; остальная часть параграфа посвящена рассмотрению таких вариантов распространения и их значению.



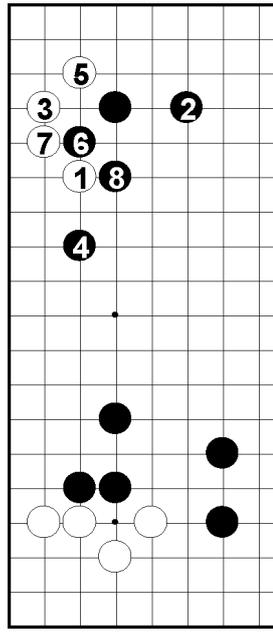
Базовое дзэсэки 23

Д.1. Показывает пример условий, в которых применимо Основное Дзэсэки. белые не хотят распространяться далее пункта 3, опасаясь вторжения между 1 и 3. Заметим, что А, являющееся естественной уязвимой точкой для вторжения после распространения по четвертой линии, вроде Белого 3, в приведенной ситуации мало беспокоит черных, поскольку белые и без того могли совершить прыжок в пункт В из нижнего левого угла. черные могут играть кикаси в 4, хотя такой ход и имеет значение для давления на белых, но у белых, как мы помним из предыдущего параграфа, остается возможность для вторжения в точку 3-3.

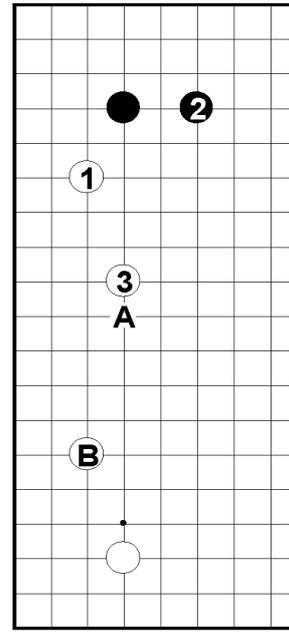
Д.2. А что, если белые сыграют в углу ход 3? Это – не обязательно плохой ход, но черные могут построить очень перспективную группу в центре, как показано в дзёсэки на Д.2.



Д. 1



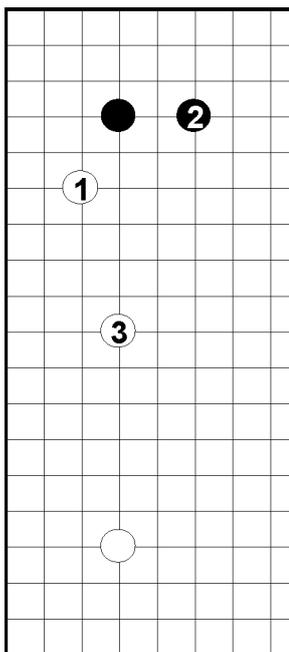
Д. 2



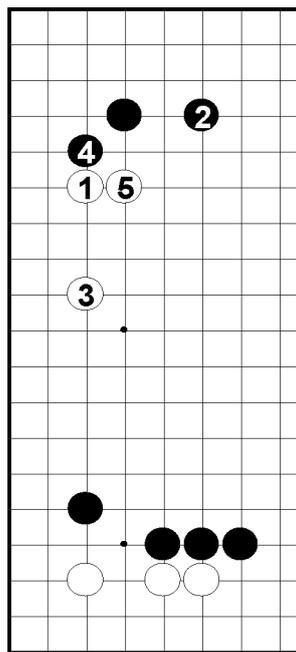
Д. 3

Д.3. Другой пример использования хода 3 из Основного дзёсэки. Точка А, находящаяся посередине между пунктами 1 и А, кажется более предпочтительной, нежели 3, однако, в этом случае черным была бы предоставлена возможность для вторжения между белыми камнями 1 и А. Если же черные вторгнутся между камнями 3 и В, то снизу имеется сильное построение белых из двух камней.

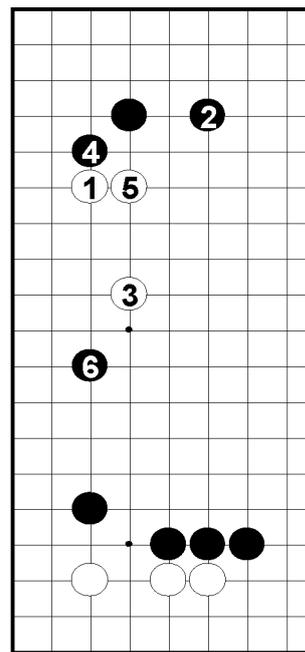
Д.4. Однако, здесь ход белых 3 нарушает правильный баланс на левой стороне. Дзёсэки из параграфа 21 дает другой правильный путь.



Д. 4



Д. 5

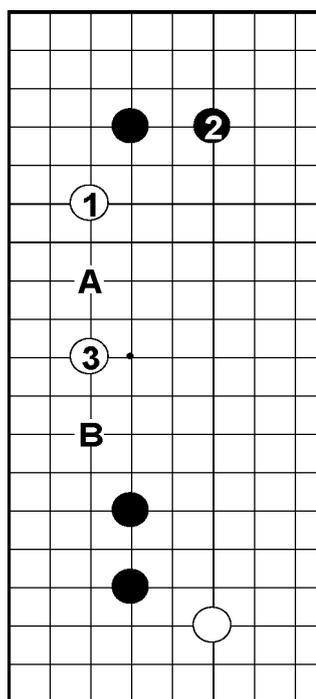


Д. 6

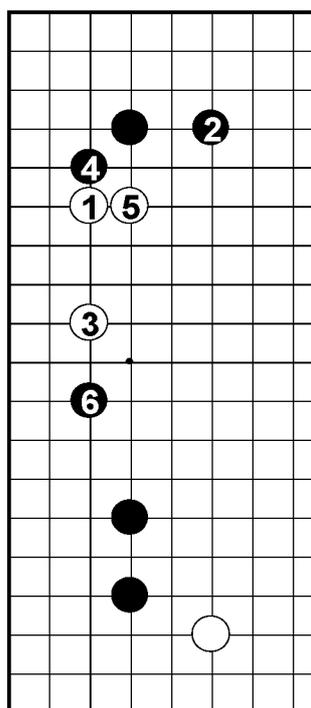
Д.5. Здесь все почти как на Д.1., за исключением того, что теперь белые должны играть 3 на третьей линии по причинам, объясненным на следующей диаграмме.

Д.6. Если белые сыграли бы на 3 на четвертой линии, то черные получили бы хороший атакующий ход 6.

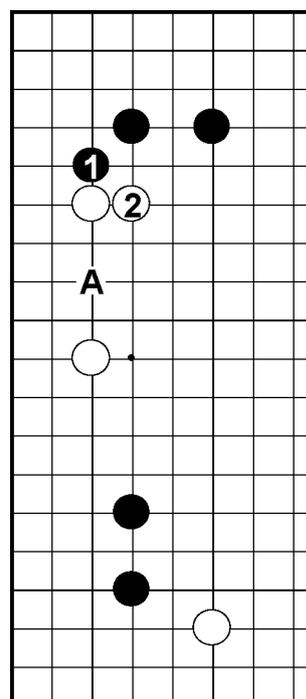
Д.7. Здесь белые совершают распространение через три пункта, которое в данной конкретной обстановке кажется корректным. Хотя имеется опасность вторжения черных в пункт А, однако, достаточной компенсацией за это является открытость левого верхнего угла и возможность распространения в А. Распространение в точку более далекую, нежели 3, было бы уже вовсе безрассудным.



Д. 7



Д. 8



Д. 9

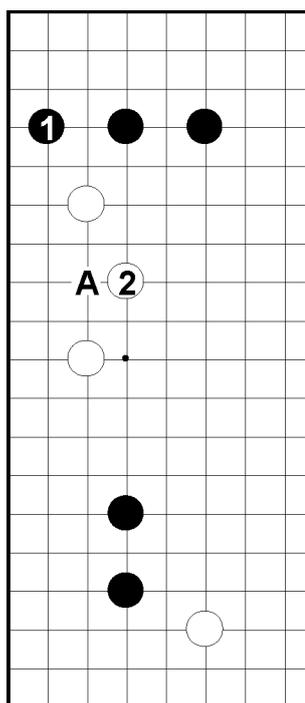
Д.8. Распространение через два пункта в приведенной выше ситуации приводит после ходов черных 4,6 к весьма неудачной позиции для белых.

Д.9. черным не стоит играть 1 /в ситуации, сложившейся на Д.7/, поскольку это существенно ослабляет их шансы успешного вторжения в А.

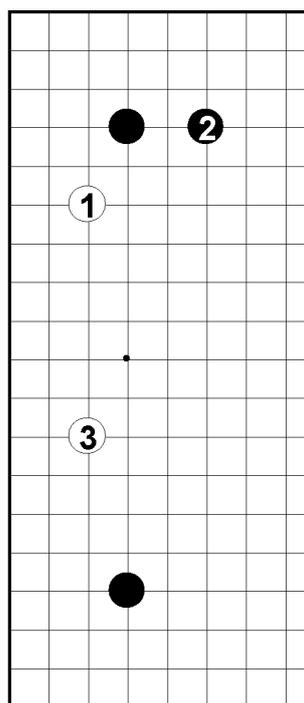
Д.10. Вместо этого они могут сыграть более удачно ходом 1, как здесь. Таким путем и прочно защищается угол, и, в случае игры белых в 2, черные могут вторгнуться в А и почти наверняка захватить верхний камень белых.

Д.11. при таком большом свободном пространстве, как Д.11, белые могут играть даже распространение через пять пунктов.

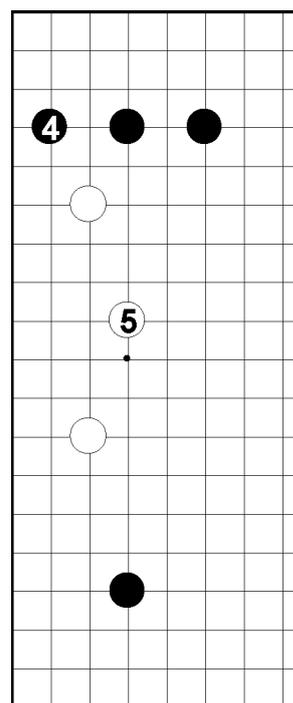
Д.12. Основанием для такой игры является получение более удовлетворительного построения после обмена ходами 4 и 5 по сравнению с более стесненной позицией на Д.10.



Д. 10



Д. 11



Д. 12

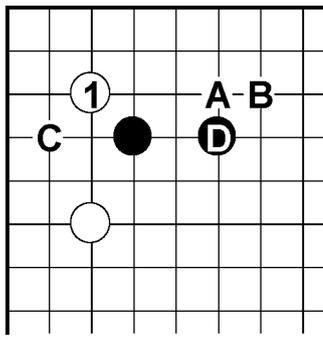
### В заключение.

Распространение белых вдоль стороны приводит к незавершенной позиции главным образом из-за остающегося открытым угла. Часто главным моментом этого дзёсэки является: станут ли черные защищать угол, как на диаграммах 10 или 12, или же белые сами вторгнутся в угол. Вторжению белых в угол посвящается следующий параграф.

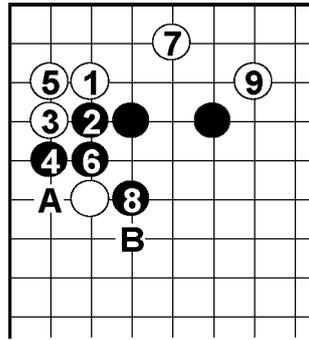
### Параграф 24

В этом параграфе мы будем рассматривать, что произойдет если белые делают какари, черные распространяются в D, A или B, а белые вторгаются в точку 3-3. Ход белых 1 является альтернативой хода в C: если белые не играют C, то это может быть потому, что они оставляют для себя возможность сыграть в 1. Оба хода белых 1 и C являются довольно ценным, как и ход черных в C, предотвращающих их.

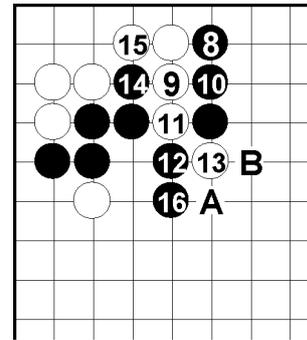
Д.1. показывает наиболее типичное дзёсэки. черные отрезают камень белых снаружи ходами 2 и 4, но из-за этого вынуждены соединиться в 6, получая плохое построение. белые с помощью хода 7 выживают, а черные играют в 8, для того, чтобы завладеть левой стороной; тогда белые могут вырваться из угла на верхней стороне с помощью хода 9. Позднее белые смогут сделать что-либо на левой стороне, играя в A или B. Конечно, прежде чем избрать данное дзёсэки. белые должны сначала внимательно рассмотреть позицию, имеющуюся на левой стороне; однако, они могут позволить себе некоторые потери в этой части доски, поскольку получают значительную компенсацию в углу и на верхней стороне доски.



Базовое дзёсэки 24



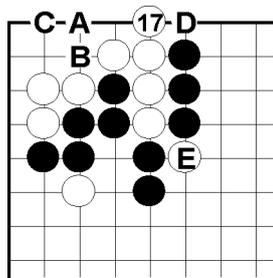
Д. 1



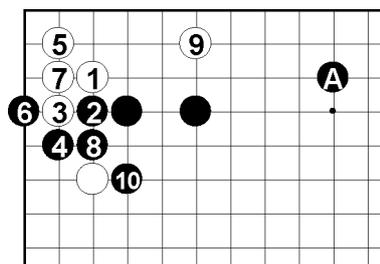
Д. 2

Д.2. Чтобы не позволить белым вырваться из угла вдоль верхней стороны, иногда черные могут играть 8, запирая белых в углу. Этот вариант применим главным образом тогда, когда черные уже имеют камень где-либо вблизи середины верхней стороны и могут надеяться получить территорию между этим камнем и построенной стенкой. Недостатком этой идеи есть то, что даже если после хода черных 16 белые не выживут в углу, они все же иногда могут продолжать борьбу, играя в А или В; угрожая захватом одной из групп, белые разъединяют их.

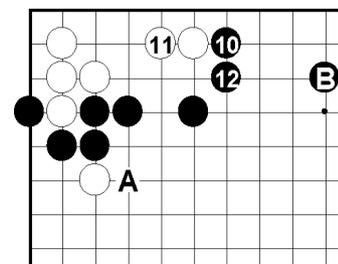
Д.3. Или же белые могут сыграть 17, обеспечивая жизнь угловой группе и оставляя черным в качестве лучшей для них возможности спасение отрезанных камней. Ход 17 является очень интересным: с одной стороны, черные могли бы попытаться привести позицию в углу к секи в состоянии сэнтэ, начиная ходом в А, затем белые – в В, черные – в С, однако, в таком случае белые нажмут в D; с другой стороны, черные могут сыграть в D с сэнтэ, но тогда белые сыграют в А и получат максимально возможную территорию в углу.



Д. 3



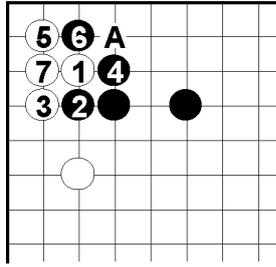
Д. 4



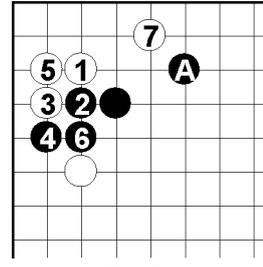
Д. 5

Д.4. Если у черных имеется камень в А, то белые уже не могут, как на предыдущей диаграмме, строить территорию на верхней стороне, поэтому им приходится играть какэ-цуги в 5, после чего совершать прыжок в 9. черные не могут отрезать камень 9 от угла из-за камня 5. Поэтому они даже не пытаются это сделать, и играют в наиболее ценную точку 10.

Д.5. Они могут играть 10 и 12, как здесь, с целью удержать белых в углу, но в этом случае их действия будут проходить слишком близко от камня В, делая это лишним. Таким образом, ход 10 является более ценным.



Д. 6



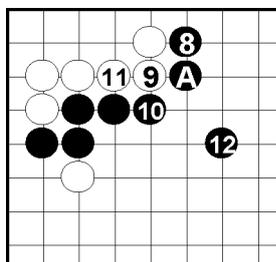
Д. 7

Д.6. Имеется совершенно иной способ борьбы против вторжения белых в угол – позволить белым поход наружу из угла взамен на сэнтэ. черные могут себе это позволить лишь в том случае, если из сэнтэ они смогут извлечь особенно большую пользу, либо если имеются веские причины для удержания собственной территории на верхней стороне, так как они отдают угол и не получают ничего на левой стороне. В этом дзёсэки остается точка А, весьма ценная в конце игры. Обмен ходами 6 и 7 делается для того, чтобы ход в А для белых был возможен только в готэ, если бы они попытались его сделать.

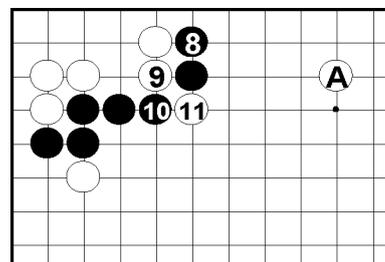
Д.7. Здесь показано /3,3/ - вторжение в Когэйма - форму, образованную камнем А. До хода 7 игра совпадает с приведенной на диаграмме 1.

Д.8. Часто черные могут продолжать, играя 8. После того, как белые обеспечивают себе выживание в углу ходами 9 и 11. черные защищаются от разрезания ходом 12, делая превосходное построение снаружи. Учитывая это, белые предпочтут уклониться от вторжения в угол, в отличие от случая, когда камень А находился на четвертой линии. черные, однако, не всегда имеют упомянутое выше возражение: см. две следующие диаграммы.

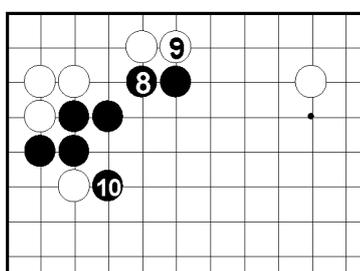
Д.9. Если у белых имеется камень А, то черные подвергаются сильной опасности после разрезания в 11, несмотря на то, что белые еще не обеспечили себе жизнь в углу.



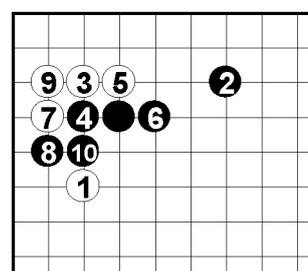
Д. 8



Д. 9



Д. 10



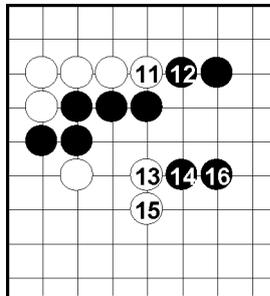
Д. 11

Д.10. Вместо того, чтобы блокировать белых в углу, черные сыграют 8, как здесь, осуществляя давление вверх, а затем играя 10, чтобы защитить свое построение.

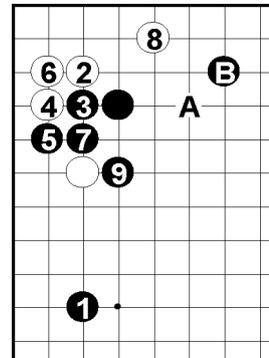
Д.11. Если черные делают Огэйма – распространение в 2, это есть дзёсэки, в котором белые вторгаются в угол непосредственно в 3. Они сначала проползают в 5, а потом играют ханэ в 7.

Д.12. В результате этого дзёсэки белые выживают в углу в сэнтэ и строят форму на левой стороне ходами 13 и 15. После хода 16 получается распространение белых на левой стороне и очень широкое распространение черных на верхней стороне.

Д.13. Вторжение в пункт 3-3 часто используют в качестве ответа на сжимающую игу. При таком продолжении белых нет пространства для распространения по образцу диаграмм 11-12, так что вместо того, чтобы обременять себя слабыми камнями а левой стороне, белые играют 4, 6, 8, позволяя черным захватить пункт 9. В качестве компенсации они получают возможность сыграть позднее А и отрезать черный камень В.



Д. 12



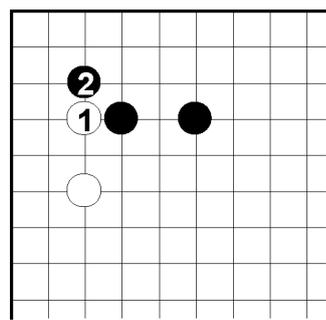
Д. 13

### **В заключение.**

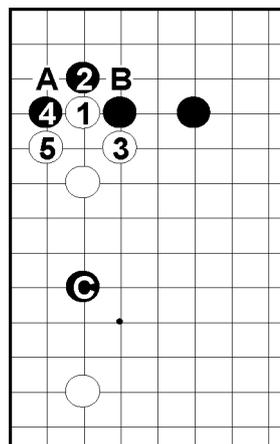
Учитывая размеры угла, вторжение типа рассмотренных в настоящем параграфе, играют довольно рано, обычно в конце начальной стадии игры. При условии, что построение собственной территории снаружи не существенно для общей стратегии белых, и они не хотят отдавать черным слишком большую территорию в этой части доски, белые без всяких колебаний должны вторгаться в угол.

### **Параграф 25**

После какари белых и распространения черных, Цукэ белых 1 есть еще одна возможность, заслуживающая внимания. Целью этого варианта является построение группы на левой стороне в случае, когда не имеется достаточного пространства для более обычного распространения на левой стороне. черные почти обязаны не отвечать 2, иначе белые сами займут этот пункт. Для третьего хода белых имеются следующие две возможности.



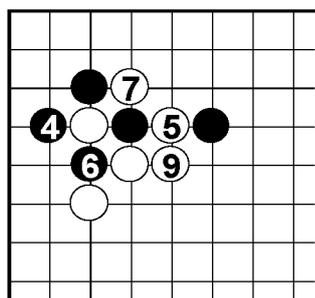
Базовое дзёсэки 25



Д. 1

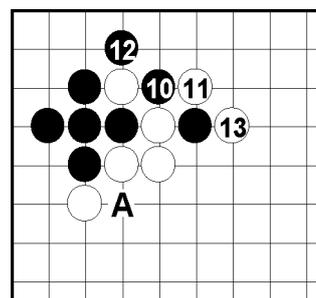
### Третий ход белых: первый вариант

Д.1. Ход белых 1 применим при наличии камня черных ЭФЭю. Другая возможность – вторжение в пункт 3-3 с целью захвата угла, однако, в этом случае белые потеряют всякие шансы атаки камня черных С. Как ход белых 3, так и ход черных 4 является хорошими агрессивными продолжениями, и после хода белых 5 завязывается большая ко-игра. Если белые игнорируют ко-угрозу черных, имея подавляющее превосходство по ко-угрозам, они играют разрезание в А и после соединения в ко-пункте захватывают угол ходом в В.



Д. 2

⑧-соединение



Д. 3

Д.2. Иногда применяется другой путь для ответа на ход черных 4, как показано на этом и следующей диаграммах.

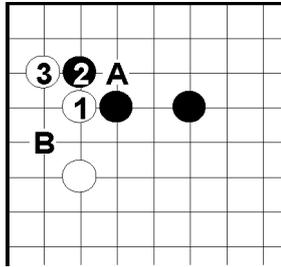
Д.3. белые должны применять этот вариант только, если ситё, возникающей в конце рассмотренной последовательности ходов, работает на них, но даже и в этом случае они не могут быть вполне довольны результатом, поскольку черные могут их разрезать в А.

### Третий ход белых: второй вариант

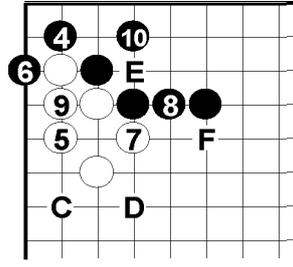
Д.4. Другая возможность для белых – ханэ в 3, которая применяется при отсутствии ресурсов для ко-борьбы или ситё. Начинающие игроки иногда отвечают на этот ход соединением в А, но это облегчает жизнь белым, которые с помощью хода в В получают прекрасную форму.

Д.5. Лучший ход за черных – играть еще одно ханэ в 4. Если теперь белые сыграют 5, черные могут играть атари в 6. В результате белые строят глаз, в то время, как черные получают безопасный угол и возможность атаки в пункты С или D. Другая возможность для черных – играть в Е, но тогда белые распространятся в F.

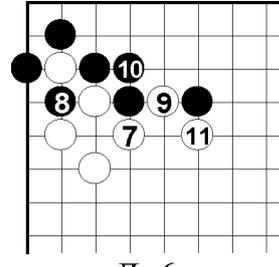
Д.6. черные после хода белых 7 могут пойти на захват белых камней, но тогда белые будут развиваться вверх путем 9 и 11.



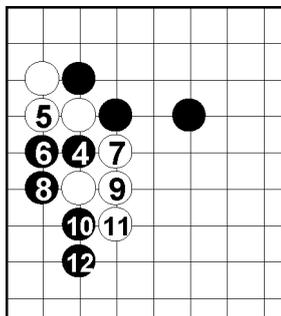
Д. 4



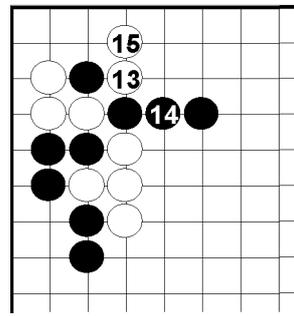
Д. 5



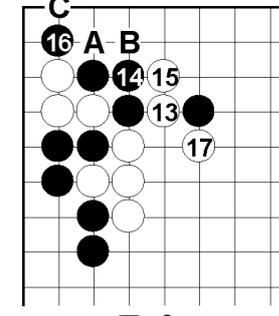
Д. 6



Д. 7



Д. 8



Д. 9

Д.7. Здесь показан более агрессивный, нежели предыдущие ходы черных 4. Играя это атари и, продолжая давление ходом 6, черные разделяют камни белых на две слабые группы. В ответ белые разрезают в 7, соединяются в 9 и осуществляют давление в 11 с целью получить пространство для построения собственной группы целью получить пространство для построения собственной группы снаружи, после чего....

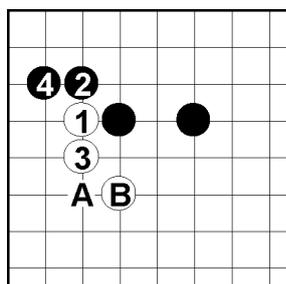
Д.8. Один из путей продолжения для белых – борьба за жизнь в углу с помощью ходов 13 и 15. Конечно, это произойдет за счет серьезных слабостей из камней снаружи.

Д.9. Другой путь – отдать угол ради построения крепости снаружи. Отметим также возможность завязать ко-борьбу вверх слева, начинающуюся ходом белых А, затем черных в В и белых С.

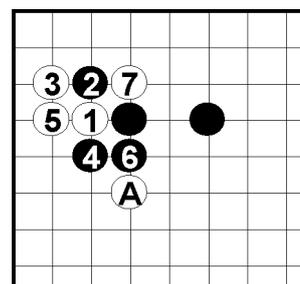
### Другие применения для цуке

Д.10. Если белые играют свое какари в В цуке в пункт 3-4 является для них обычным способом нападения на угол. Обмен ходами показанный здесь, часто производится для того, чтобы помешать черным сделать аналогичное цуке в А.

Д.11. Имеется также вариант с ханэ, в котором белые играют 3 для того, чтобы охватить угол снаружи.



Д. 10

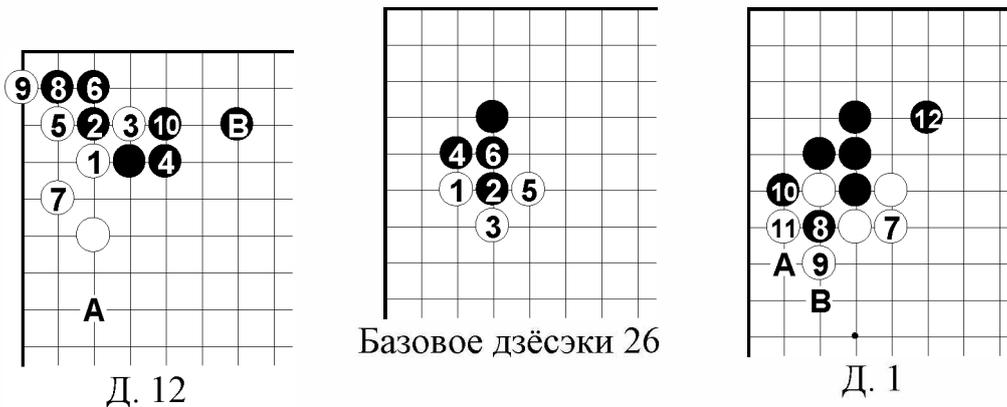


Д. 11

Д.12. Это – стандартное дзёсэки для построения конфигурации на левой стороне, которое избирается белыми в случае огэйма-симари – распространения черных в ЭФЭю белые разрезат в 3. Ход черных 4 является сильным и корректным ответом. белые играют 5,7,9 в сэнтэ. Хотя они могут теперь играть тенуки, но все же их позиция может быть атакована в А.

### В заключение.

Следует помнить, что цуке используется, в основном, не для построения собственной территории, а для защиты от атаки. Тот факт, что черные имеют ощутимый перевес во всех рассмотренных последовательностях, лишь подчеркивает то обстоятельство, что белые прибегают к ним для спасения своих камней в критической ситуации, угрожающей им уничтожением.

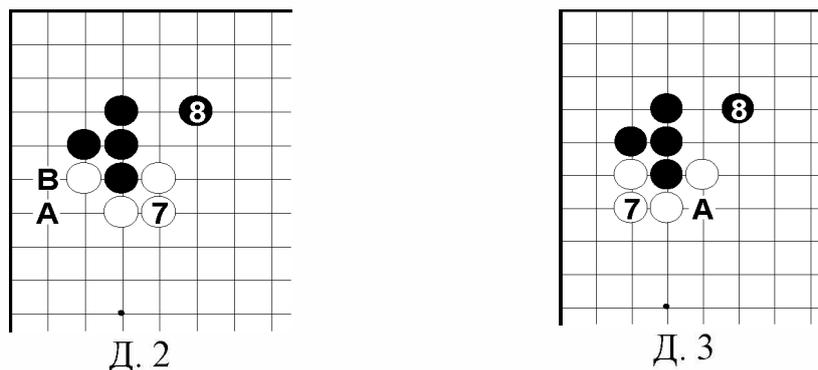


## Параграф 26

Как видно из нескольких предыдущих параграфов, при простом распространении черных в ответ на какари белых, последние получают некоторое пространство для действий в окрестности угла. Приведенное выше дзёсэки, называемое цукэ-осаэ (ход черных 2 есть Цукэ, а ход 4 – осаэ) служит для непосредственного укрепления угла. Сыграл атари 5, белые должны защитить одну из точек, в которых их камни могут быть разрезаны; для этого имеется по крайней мере три возможности.

### Седьмой ход белых: первый вариант

Д.1. Если белые соединяются в 7, то черные могут захватить один камень в сэнтэ, а после того распространиться на верхней стороне (или в направлении) в 12 с ко-борьбой на левой стороне в дальнейшем. Если белые 11 в пункт 12, черные получают возможность сыграть в А или даже в В на левой стороне.



Д.2. черные могут также сразу ответить на ход 7 ходом 8. Это оставляет им возможность сыграть в А позднее, хотя имеется опасность, что белые сами сыграют в В прежде, чем черные воспользуются указанной возможностью.

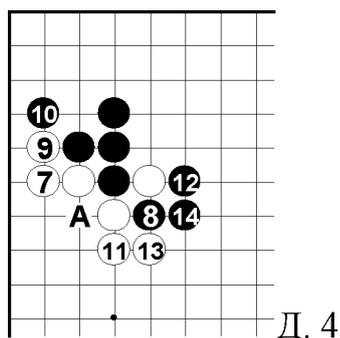
### Седьмой ход белых: второй вариант

Д.3. Если белые соединятся в 7 на Д.3, то черные опять таки распространяются в 8. Разрезание в А – другой путь при подходящих условиях. Ход 7 из тех ходов, которые белые используют, когда у них имеются условия для распространения территории на левой стороне.

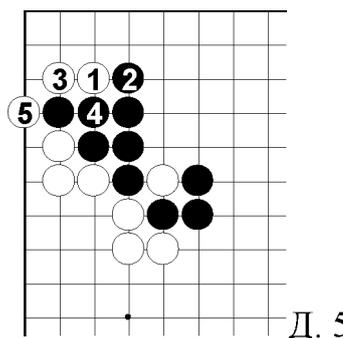
### Седьмой ход белых: третий вариант

Д.4. Ход 7, предлагаемый здесь, с одной стороны защищает территорию на левой стороне, а с другой стороны угрожает вторжением в угол. черные могут в ответ защитить угол ходом 9, но если они согласны на некоторый риск, то у них есть превосходная возможность вместо этого сыграть разрезание в 8. Ход черных 10 угрожает последующим ходом в А, так что белые обязаны ответить 11, и тогда черные захватывают белый камень ходом 12, что выглядит весьма выгодным для них.

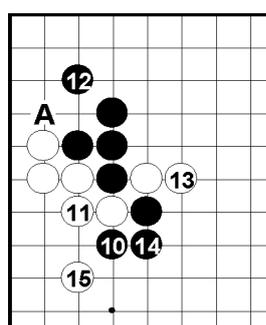
Д.5. В действительности же это не так хорошо, как кажется на первый взгляд, поскольку белые могут ворваться в угол ходом 1. Если черные сыграют 2 в 4, то белые сами сыграют в 2 и выживают.



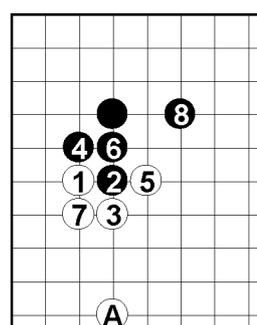
Д. 4



Д. 5



Д. 6



Д. 7

Д.6. черные могут также играть атари 10 вместо блокирования в А. Их угол после хода 12 защищен лучше, чем в предыдущем варианте, но следует заметить, что Д.6. служит началом длительной и трудной борьбы в центре.

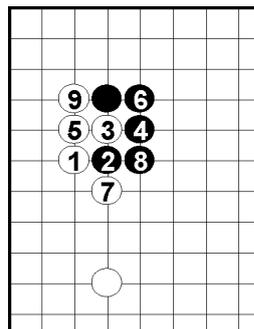
### Третий ход белых: другие возможности

Д.7. Здесь у белых уже имеется камень перед тем, как они сыграли свое какари, и это делает Цукэ-осаз особенно подходящим. На этой диаграмме камень белых А находится по крайней мере на одну линию ближе к стенке, чем это нужно для наиболее эффективного ее использования, и поэтому черные получают определенную выгоду.

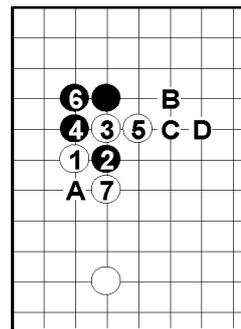
белые могли бы воспользоваться одним из разобранных выше вариантов, однако, все они приводят к переконцентрации белых камней, как это видно на диаграмме.

Д.8. Здесь дается способ решить упомянутые выше проблемы для белых, хотя и зависит это от ситё. Если ситё работает, то белые могут вырваться между черными камнями в 3. После атари в 4 черные могут соединиться в 6, а белые получают возможность играть в углу 9. Если черные попытаются сыграть в 6 и 9, то белые разрежут в 6, и у черных будут маленькие неприятности.

Д.9. Это – ситё. Если оно не работает, то черные определенно сыграют 4, и вместо 7 белые будут вынуждены играть в А. Тогда даже без учета камня 2 черные могут взять большую территорию на верхней стороне после ходов: черные В, белые С, черные D.



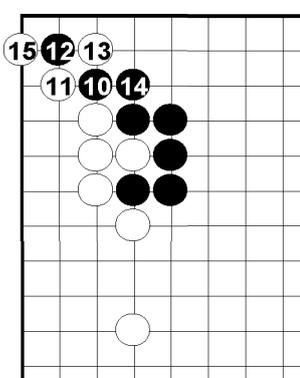
Д. 8



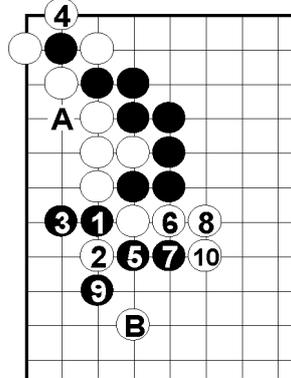
Д. 9

Д.10. Имеется интересное продолжение серии ходов на Д.8, которое мы здесь приводим. черные играют двойное ханэ в 10 и 12, в сэнтэ, не пуская белых в угол и создавая угрозу разрезания из позиции в нескольких точках. После этого черным важнее заняться распространением на верхней стороне, а позднее они могут вернуться к незавершенной ситуации и разрезать в 1 (см. следующую диаграмму).

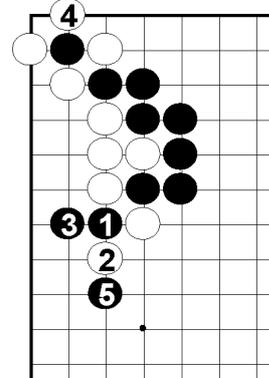
Д.11. После хода черных 3 белые должны захватить камень в углу (иначе черные сыграют А), и тогда черные получают позицию на левой стороне. На их пути находится белый камень А, который теперь оказался бесполезным для построения территории белых на левой стороне. Если же этого камня нет на доске (Белого), то черные могут сделать еще лучше, как показано на следующей диаграмме.



Д. 10



Д. 11



Д. 12

Д.12. черные играют охватывающее Цукэ в 5 и получают очень хорошую позицию. Такое, естественно, может случиться, лишь белые ошибочно сыграют, как на Д.8., не имея своего камня на середине левой стороны.

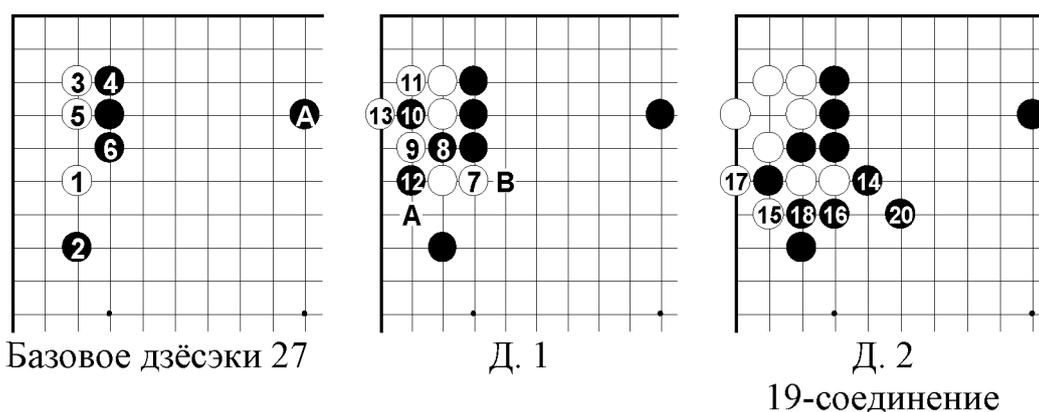
## В заключение.

Тактика черных в этом дзёсэки выглядит несколько вялой, однако, она позволяет надежно защитить угол и часто применяется профессионалами. Цукэ-осаэ, между прочим, является маневром, который полезно применять где-либо вдоль края доски, если черным необходимо защитить территорию, не обязательно в углу.

## Параграф 27

Во многих случаях на какари белых черные отвечают сжимающей игрой: например, если они хотят получить территорию на левой стороне или помешать белым сделать это, или даже для построения хорошей группы на верхней стороне. Последняя возможность иллюстрируется на диаграмме основного дзёсэки. черные стараются наилучшим образом использовать свой отмеченный камень А, строя стенку, обращенную к нему, и для этого хорошим стартом является сжимающая игра через один пункт. В других ситуациях может применяться иная сжимающая игра.

Наиболее легкий путь для белых – отвечать на всякую сжимающую игру ходом в пункт 3-4, как в основном дзёсэки. Ход черных 6 является ключевым для этого дзёсэки: если бы белые заняли этот пункт, то ситуация резко изменилась бы в их пользу. Чтобы понять силу хода 6, посмотрим, что произойдет, если белые попробуют вырваться наружу ходом 7 на Д.1.



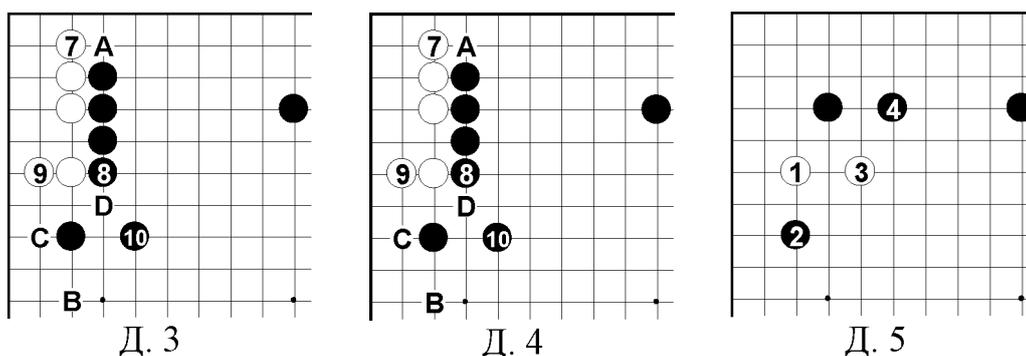
## Несостоятельность попытки белых

Д.1. черные играют 8 между белыми камнями, а затем разрезают с обеих сторон ходами 10 и 12. После ответа белых 13 они могут, если уже вполне удовлетворены приобретенной территорией, сыграть в А, позволяя белым совершить попытку прорыва ходом в В. Более простой путь – играть самим в В.

Д.2. Это приводит к следующей позиции, в которой черные построили сильную стенку и рассчитывают на большую территорию на верхней стороне. белые же получили лишь десять очков в углу с весьма слабыми шансами на развитие.

## Дзёсэки

Д.3. Последние две диаграммы не есть дзёсэки. Вместо него белые должны играть 7 на приведенной диаграмме. Сначала черные делают хорошую стенку ходами 8, 10, но при этом их территория на верхней стороне еще не замкнута, пока они не сделали ход в А. Заметим также, что если белые сыграют в В на левой стороне. То Нои угрожают соединением в С. В этом дзёсэки черные могут пропустить ход 10 (или повременить с ним), хотя это чревато угрозой белых в D.

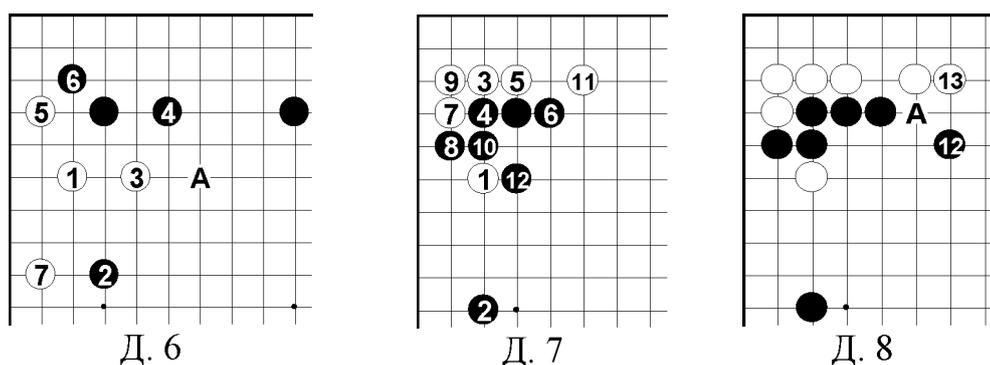


Д.4. Это также дзёсэки. У белых нет возможности проникнуть на территорию черных вверх, однако, у них больше перспектив прорваться на левой стороне, и поэтому черные уже не имеют права играть тэнуки, как это они могли позволить себе на предыдущей диаграмме Д.3.

### Третий ход белых: прыжок через один пункт

Д.5. Если у белых имеется сильная позиция слева внизу, они могут ответить на следующую игру черных прыжком через один пункт, намереваясь развивать атаку на левой стороне. Существует некоторая опасность для белых в связи с ходом 3: если черные начнут распространение от камня 2, то у белых не будет достаточно пространства для построения двух глаз на левой стороне.

Д.6. прыжок через один пункт особенно полезен, когда черные совершают свою сжимающую игру по четвертой линии, благодаря чему белые могут получить пространство для глаз, протискиваясь под черными камнями в 5 и 7. В этом дзёсэки А остается как ценный пункт для противной стороны. Если черные играют 2, то имеется также вариант с ходом белых в 3 с продолжением как на Д.1 или Д.2.



### Черные устремляются вдоль левой стороны

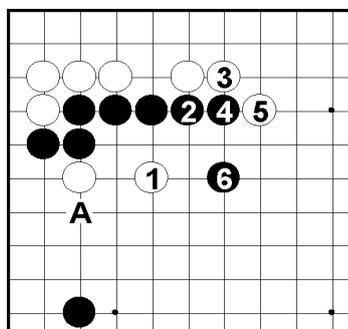
Д.7. Если черные проводят охватывающую игру с целью приобретения территории на левой стороне, они поступают несколько иначе. Главное отличие состоит в том, что на вторжение белых в угол 3 черные отрезают камень 1. К тому же черные делают сжимающий ход в пункт, несколько более удаленный от угла, нежели перед этим, чтобы получить побольше пространства между этим камнем и стенкой, которую они собираются построить. Ход черных 12 – одно из завершений в этом варианте.

Д.8. Здесь приводится другой вариант хода 12. Такого рода игра уже обсуждалась, как вы помните, в параграфе 4. черные рассчитывают получить территорию, большую, чем на Д.7. черные могут также сразу оттеснить белых, играя 12 в А, по-другому удлиняя свою стенку.

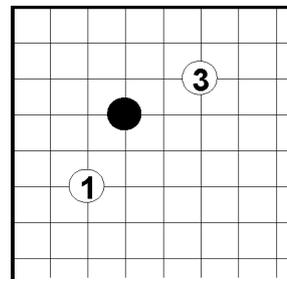
Д.9. наконец, черные могут играть тэнуки. Если при этом белые начнут атаковать черные камни ходом 1, то черные могут отдать часть своей территории, зато получают возможность контратаки, показанной на диаграмме. Они могут также сыграть сжимающее цукэ в А.

### В заключение.

В ответ на сжимающую игру довольно глупо играть вторжение в пункт 3-3, как это показано на большинстве диаграмм. Имеется, однако, иной путь, особенно часто встречающийся в играх с форой, поскольку ведет к весьма сложной борьбе. Это – еще одно какари с другой стороны. Дзёсэки с двойным какари является предметом рассмотрения в следующих двух параграфах.



Д. 9



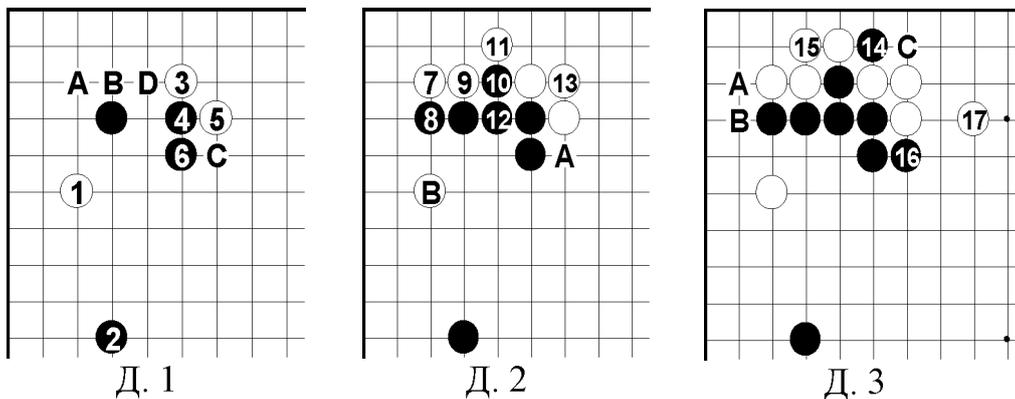
Базовое дзёсэки 28

## Параграф 28

Нередко случается. Что черные по той или иной причине не могут сразу ответить на какари белых 1. Второе какари в 3 является хорошим ходом, продолжающим атаку белых на угол. В этом параграфе мы покажем, как черные могут противостоять этим ходам белых, а в следующем параграфе будет рассмотрена ситуация, когда один из камней белых находится на четвертой линии.

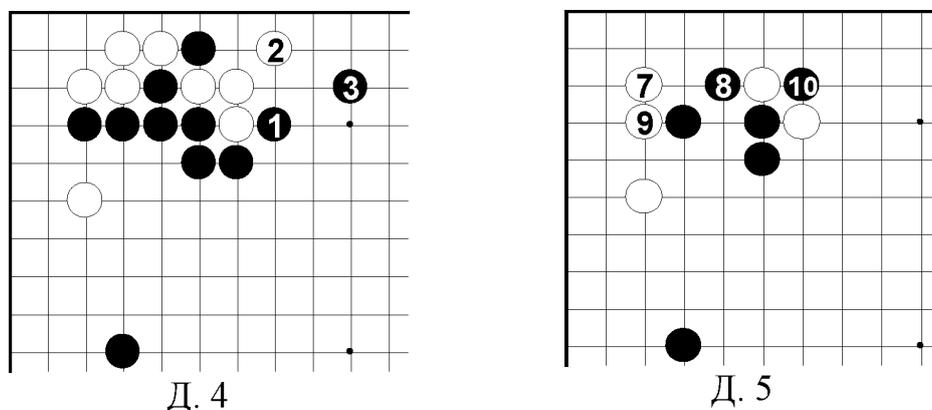
### Цукэ-ноби

Д.1. Второе вторжение – один из путей ответа на сжимающую игру. Обычной контрмерой против двойного какари является давление на более сильный камень белых, создавая силы, которые за тем используются против более слабого камня. Приведенное выше название объясняется ходами 4 (цукэ) и 6 (ноби). После этого белые имеют по крайней мере четыре способа продолжения: А, В, С, D, при этом дзёсэки становится довольно запутанным. Так как такое построение довольно распространено, особенно в играх с форой, то мы не пожалеем времени для разбора всех четырех вариантов.



Д.2. Если белые сыграют в пункт 3-3, то черные естественно отвечают блокированием в 8. Вплоть до хода белых 13 черные строят стенку и захватывают кусок левой стороны, включая и отмеченный камень белых В. Прежде чем заняться чем-либо другим, черным следует воспользоваться шансом сыграть в А – ключевой пункт для увеличения их территории на левой стороне, позволяя белым развиваться на верхней стороне.

Д.3. Но сначала черным стоит сыграть кикаси в 14, а затем уже занимать ключевой пункт 16. белые отвечают 17, чтобы избежать неприятностей. Показанных на следующей диаграмме. черные уже извлекли выгоду из кикаси 14. поскольку получили возможность сыграть 16 в сэнтэ; позднее они смогут использовать камень 14 еще раз. Если они сыграли бы в пункт 16 без предварительной подготовки (кикаси 14), то белые ответили бы разменом ходов А за В, после чего разрезание в 14 было бы сведено на нет ходом белых в С, и черные имели бы готэ.

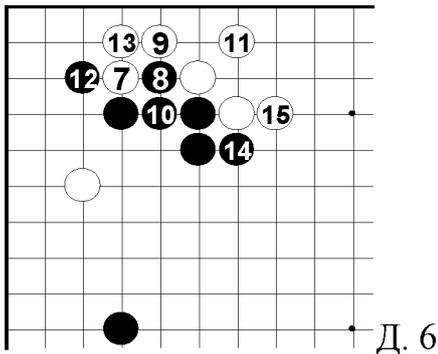


Д.4. Если белые пропускают ход 17 на предыдущей диаграмме, то черные окружают их следующим образом.

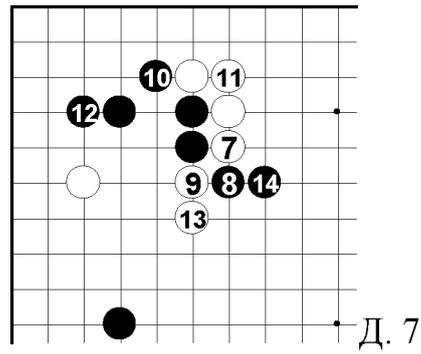
Д.5. Хотя и в противоречие первоначальной идее захвата левой стороны, черные могут ответить на ход 7 ходом 8, позволяя белым жить в углу и на левой стороне после хода 9. Зато, играя 10, черные получают сильную высокую позицию на верхней стороне и в центре, и это есть дзёсэки. Имеется несколько вариантов, в которых белые играют 9 в 10, а черные играют 10 в 9, но мы не станем их здесь разбирать.

Д.6. Рассмотрим теперь цукэ – пункт 3-4. Конечный результат этого дзёсэки несколько напоминает Д.3. Позднее белые могут разрезать в А и получить угол.

Д.7. Если белые играют 7, как здесь, то черные блокируют их наскок ходом 8. Они не должны бояться разрезания в 9, потому что когда они выживают в углу с помощью 10 и 12, а затем вступают в борьбу снаружи 14.

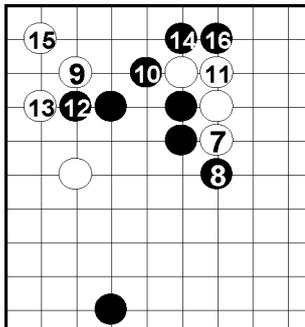


Д. 6

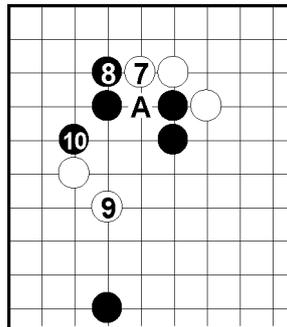


Д. 7

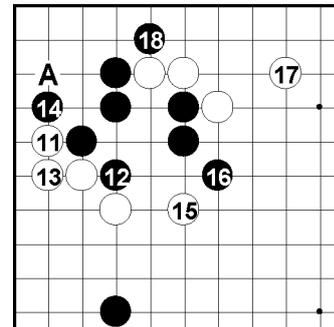
Д.8. А что, если белые вторгнутся в угол ходом 9? Если черные ответят так, как на Д.2, то это повлечет потери, поскольку белые уже захватили точку 7, которая была нужна черным при осуществлении упомянутой комбинации (см. пункт 16 на Д.3). Лучше им сыграть 10, как показано здесь. После размена 7 за 8, белые не хотят позволить противнику разрезание в 11 (они должны идти на размен пунктами 7 и 8 даже, если бы черные уже разрезали в 11), поэтому они соединяются в 11, а черные играют 12, приходя к довольно искусной дальнейшей игре, которую мы, как и при разборе Д.5, здесь не приводим. В конце этой диаграммы белые имеют угол, но их камни на верхней стороне очень плохо расположены. Обе диаграммы Д.7 и Д.8 есть дзёсэки.



Д. 8



Д. 9



Д. 10

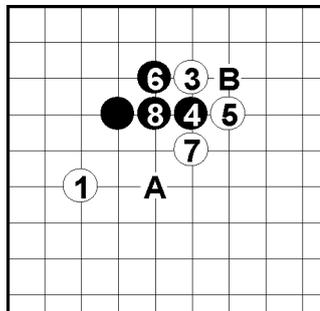
Д.9. Наконец, рассмотрим ход белых в 7, на которых черным необходимо ответить блокированием в 8. В этом хорошо изученном дзёсэки белые играют 9, угрожая давлением в А. черные отвечают защитой в 10, и дальше все развивается, как на предыдущей диаграмме.

Д.10. черные живут в углу и направляются в центр, в то время. Как белые имеют слабые, но перспективные группы на обеих сторонах. Впрочем, черным еще надо сыграть 18, чтобы не позволить белым вторжение в угол А. Посмотрите самостоятельно, что будет, если этого не сделать.

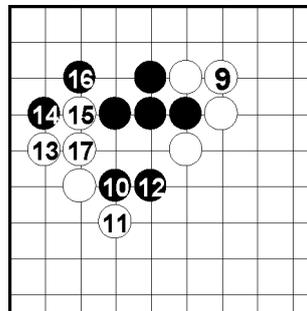
### Цукэ-осаэ

Д.11. Если черные не заинтересованы в атаке белых камней, они могут играть цукэ-осаэ вместо цукэ-ноби, делая ставку на захват угла. После хода черных в 8 белые могут окружить их ходом в А, но тогда черные разрежут в В, и окружение белых станет непрочным.

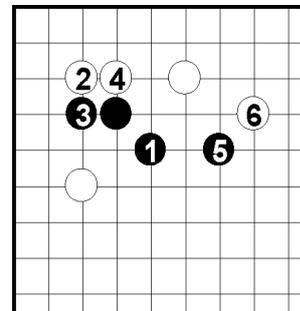
Д.12. Чаще белые соединяются в 9, позволяя черным направиться в центр с помощью цукэ-ноби в 10 и 12. Диагональная игра белых в 13 может быть хорошей в такой позиции. После хода белых 17 черные могут построить живую крепость в углу, соединяясь в А в состоянии сэнтэ, поскольку это вынуждает белых распространиться вдоль левой стороны, или же черные могут сами попытаться играть на левой стороне. Если белые совершают захват в А, то черные все-таки еще выживают в углу.



②-тэнуки  
Д. 11



Д. 12



Д. 13

### Диагональная игра

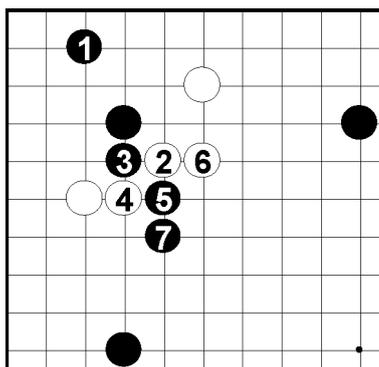
Хотя цукэ-ноби и цукэ-осаэ являются наиболее употребительными ответами на двойное какари белых, они не являются единственными.

Д.13. Например, применима следующая диагональная игра в направлении центра. белые могут ответить ходом в пункт 3-3, после чего они могут соединиться с одним из своих двух какари – лучший при условии, что у них уже имеется камень А.

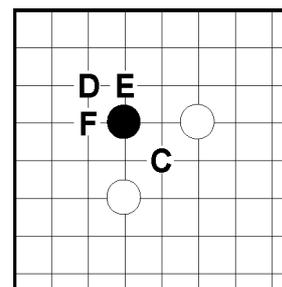
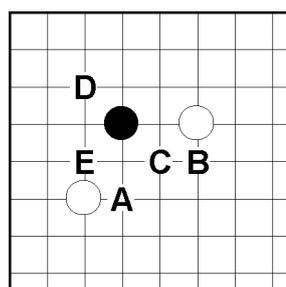
Д.14. Если у черных уже имеются камни на обеих сторонах, диагональная игра в пункт 3-3 хороша. Если белые попытаются заблокировать ходом 2, то черные нажмут и разрежут ходами 3 и 5 (или 3 и А). Они живут в углу, а белые имеют две слабые группы, о безопасности которых им надо заботиться.

### В заключение.

Не следует сильно опасаться двойного какари (даже тройное какари не является роковым для углового камня). Если черные имеют какие-нибудь силы в окрестности угла, то они смогут иногда захватить один из какари – камней с помощью цукэ-ноби или диагональной игры, а если им это не удастся, то, по крайней мере, они получают живую группу в углу с помощью цукэ-осаэ-дзёсэки.



Д. 14



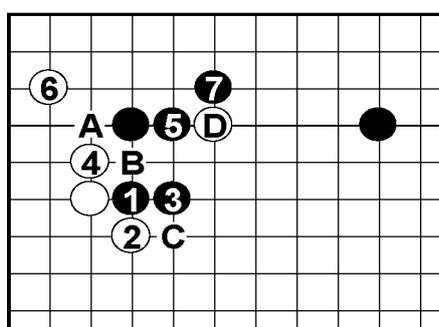
Базовое дзёсэки 29

## Параграф 29

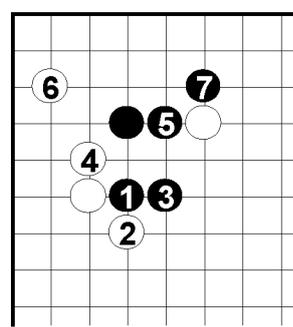
Построение с двойным какари слева вверху, в котором один из белых камней расположен на четвертой линии, очень похож на рассмотренную в предыдущем параграфе. Черные могут сделать цукэ в А или В, которое похоже на цукэ, рассмотренное выше. У них имеется также диагональная игра в С и D, которая совершенно аналогична диагональной игре в Д.13 и Д.14 предыдущего параграфа. Новой является лишь идея цукэ в Е

Построение двойным какари справа вверху наименее удобно для черных, поскольку имеется лишь один путь прорыва в центр в С, который не всегда хорош. Часто игра в D, E, F в угол предпочтительнее.

Возвратимся теперь к первому из построений: черные хотят атаковать на стороне, то они должны сначала сыграть цукэ против Белого камня на другой стороне. Мы увидим, как это делается на нескольких следующих диаграммах.



Д. 1



Д. 2

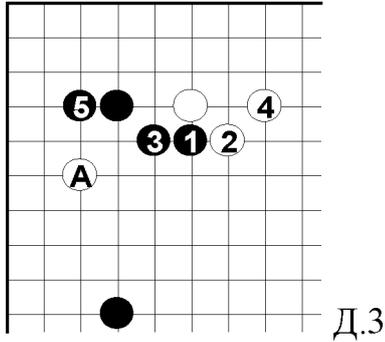
### Черные играют цукэ

Д.1. Здесь черные играют для того, чтобы атаковать камень белых D. Они не могут играть 5 в А (иначе белые надавят в В), но после шестого хода белых, черные строят стенку, которая хорошо согласуется с их камнем в середине верхней стороны. Затем они могут сыграть в С, удлиняя свою стенку и еще сильнее изолируя белый камень.

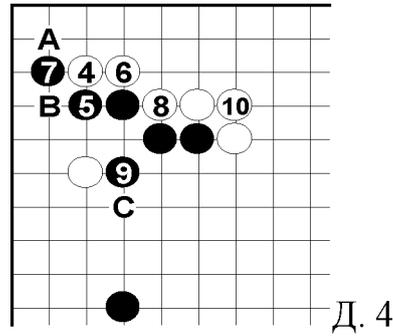
Д.2. Это серия ходов может быть использована, если черные не заинтересованы в атаке, а лишь хотят построить безопасную позицию. Тогда после хода белых 6 они сыграют 7; не очень высокого стиля ход, зато из тех, которые обеспечивают построение двух глаз.

Д.3. Теперь черные хотят атаковать на левой стороне, чтобы использовать цукэ справа. Один из ответов за белых есть ханэ в 2 и какэ-цуги в 4. Ходом 5 черные забирают угол, а если белые попытаются спасти отмеченный камень А, то они будут втянуты в ожесточенную борьбу.

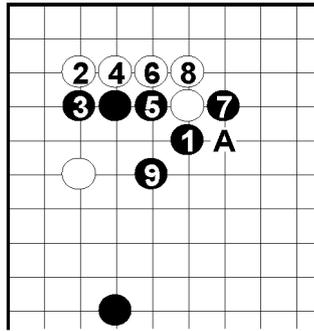
Д.4. Вместо соединения в 4 на Д.3, позволяющего черным захватить угол, белые могут сыграть в пункт 3-3. После соединения в 10 белые могут обменяться ходами А за В, но поскольку это укрепляет позиции черных, то у белых остается мало шансов достигнуть успеха ходом С или в каких-либо других попытках разрушить территорию черных.



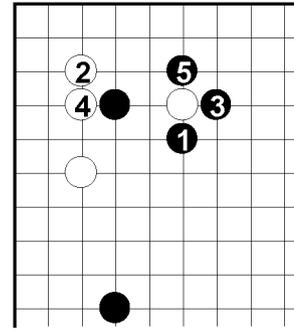
Д.3



Д. 4



Д. 5



Д. 6

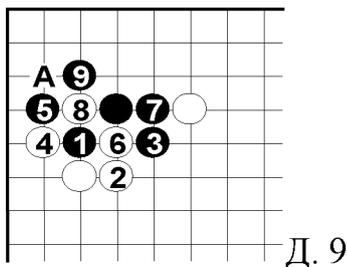
Д.5. Когда белые играют в пункт 3-3 непосредственно после цукэ черных в 1 – это также дзёсэки. Если черные блокируют в 3, то последует серия ходов, почти совсем похожая на предыдущую, после чего белые собираются разрезать в А.

Д.6. Имеется также возможность для черных обменять угол на высокую сильную позицию на верхней стороне.

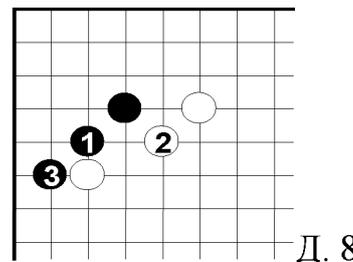
### Диагональное цукэ

Д.7. Рассмотрим дзёсэки, которое начинается ходом цукэ 1 и диагональным ходом в 3, а заканчивается ко-построением. Хорошо это или плохо для черных – зависит от наличия у белых достаточного числа ко-угроз для разрезания в А. Если достаточно, то у белых не будет забот о сохранении камней на левой стороне; если же ко-угроз недостаточно, то хлопот у них будет больше; при этом черные получают угол при наличии многих слабых камней у белых.

Д.8. Если у белых не хватает ко-угроз, и они хотят избежать результата предыдущей диаграммы, то в этом случае они играют 2, как здесь (или тэнуки). черные, естественно, играют 3, а белые могут продолжить развитием на правой стороне.



Д. 9

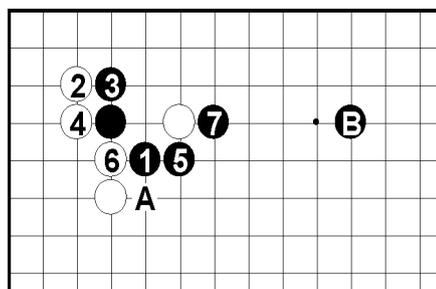


Д. 8

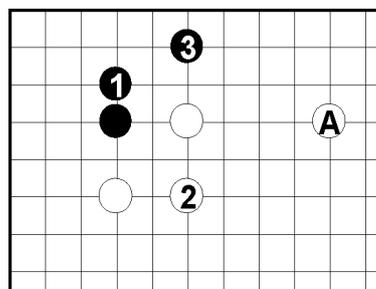
### Двойное высокое какари

Если оба белых камня на четвертой линии, то число возможных дзёсэки существенно меньше, чем в предыдущем случае.

Д.9. Если черные устремятся в центр в 1, белые естественно войдут в угол, и дзёсэки закончится тем, что черные захватят один из белых какари-камней. Ход 5 в А, которым черные могут попытаться совместить захват какари-камня с более высокой игрой, является эффективным при более тесном расположении отмеченного камня черных А.



Д. 9

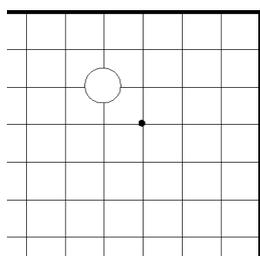


Д. 10

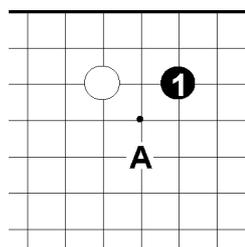
Д.10. При наличии Белого камня А на верхней стороне черным лучше захватывать угол в 1. Это позволяет белым строить территорию снаружи, но ход черных 3, уменьшающей территорию белых на верхней стороне, служит для черных достаточной компенсацией.

### В заключение.

Этим заканчиваем наше изучение 4-4-дзёсэки. Они применяются весьма часто как в игре с форой, так и в обычной игре. У профессиональных игроков игра 4-4 по популярности следует сразу за началами игры в пункт 3-4. Игра в пункт 4-4 была особенно популярна в 30-е годы девятнадцатого столетия (синфусэки-период), когда было особенно популярно высокое открытое развитие, позволяющее проводить быстрое развитие без предварительного построения симари. (Современная игра исповедует те же идеи).



Д. 1



Д. 2

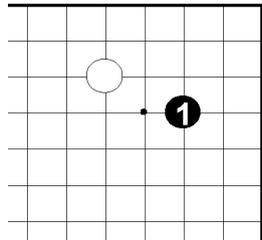
## Глава 6 Дзёсэки 3-5

### Введение

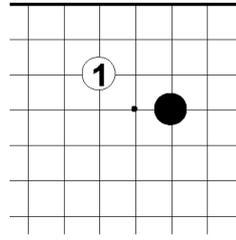
Эта глава посвящена дзёсэки, которые начинаются с камня в точке 3-5 (белый камень на Д.1). Два замечания могут быть сделаны о камне в этом месте. Во-первых, и это очевидно, белые нацеливаются скорее на верхнюю сторону, чем на правую. Во-вторых, они жаждут скорее быстрого развития, чем захвата угла, а также лучшего использования камня на Д.1 для открытой стратегии продвижения вдоль этих линий.

Существует три общих пути атаки камня 3-5. Простейший – вторжение в 1 на Д.2 (параграф 30). черные ожидают ответа белых в А и будут удовлетворены простым выигрышем угла в обмен на внешнюю стенку. А могут и, наоборот, пойти в А, вместо 1 (параграф 35).

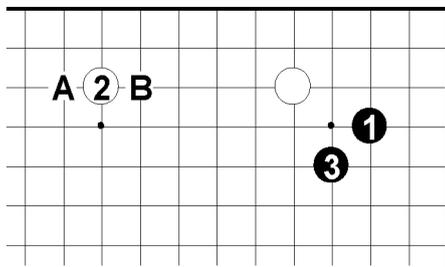
Если черные хотят распространить сферу своего влияния и на угол и на сторону, они атакуют в 1 на Д.3. У белых есть несколько типов сжимающих и давящих игр против Черного 1, и в результате дзёсэки ведут к усложнению (параграфы 31-34). Такая же позиция, естественно, часто возникает, после Белого 1 на Д.4.



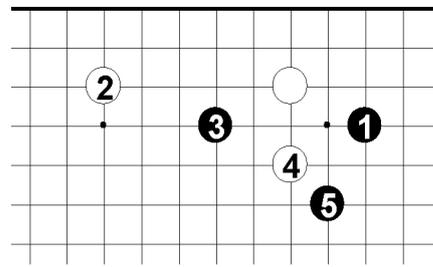
Д. 3



Д. 4



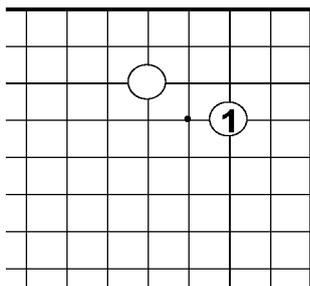
Д. 5



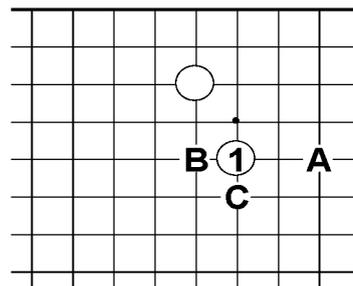
Д. 6

Если основная цель белых – развитие на верхней стороне, они могут ответить на черный 1, распространяясь в 2 (или А, или В и т.д.) на Д.5. черный 3 – ключевая точка; если белые играют здесь, они значительно расширят свою область. Если черные в ответ на белый 2 хотят усложнить игру, они вторгаются в 3 на Д.6. В рамках этой книги, однако, мы не имеем возможности рассказать о дзёсэки после хода белых 2.

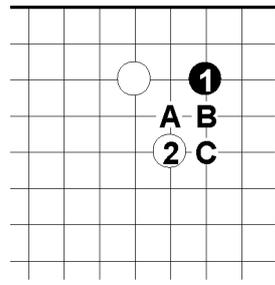
Если черные не атакуют здесь, белые могут сформировать симари 1 на Д.7. Или, если они (белые) хотят обратить свое симари к верхней стороне, они могут сыграть 1 на Д.8, хотя у этого симари есть слабость в А. Вместо Белого 1 на Д.8 разные игроки пробуют ходы белыми В или С с переменным успехом. Все три этих способа игры дают сильное влияние на центр, но слабо удерживают угол, в противоположность Белому 1 на Д.7. Так как мы не собираемся в этой книге изучать симари-дзёсэки, то прекращаем эту тему, затронутую на Д.7 и 8.



Д. 7



Д. 8



Базовое дзёсэки 30

### Параграф 30

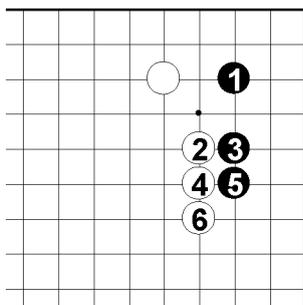
Вторжение черных 1 в 3-3 – простейший путь атаки камня на 3-5. Этот ход можно сравнить с вторжением в 3-3 при наличии форового камня (параграф 19), но здесь группа вторжения будет менее стеснена. Это делает ход черных 1 весьма привлекательным.

Ход белых 2 – обычный ответ, хотя надо держать в уме и другие возможности, такие как А, В, С и тэнуки .

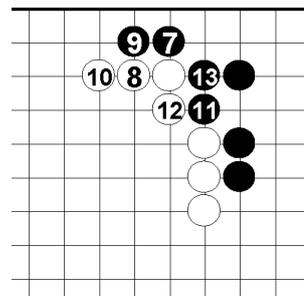
#### Ход белых 4: ноби

Д.1. Показана модель основного дзёсэки. черные осуществляют давление вдоль третьей линии ходами 3 и 5 после хода белых 6 имеют сэнтэ. черные часто используют имеющиеся у них темпы, играя где-нибудь на верхней стороне с целью нейтрализовать влияние Белой стенки.

Д.2. Однако в этом дзёсэки черные могут продолжать играть на территорию в углу. Если в приведенной последовательности белые сыграют восьмой ход в 9, то черные, не колеблясь, разрезают ходом 9 в 8, и последующая борьба складывается для них благоприятно. Если же черные не играют, как на Д.2, а оставляют 10... продолжение стр. 154



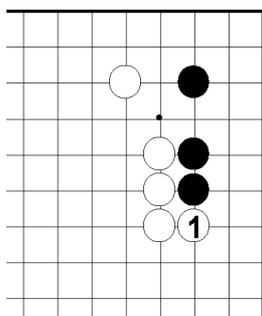
Д. 1



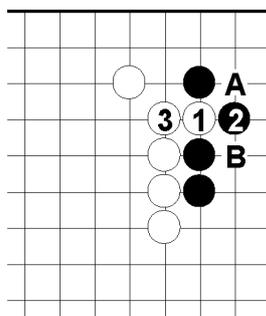
Д 2

Д.3. Ход белых 1 достаточно сильный, дающий им выгоду на правой стороне такую же, как в центре и на верхней стороне. Ход белых 1, однако, есть готэ. Угол черных остается в полной безопасности.

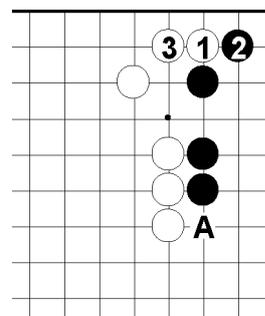
Д.4. Здесь рассмотрена другая возможность хода белых 1. Если черные отвечают 2, то белые 3 угрожают разрезанием в обе точки А и В, и черные терпят в поисках хорошего ответа. Если же после этой диаграммы черные играют тэнуки, то белые берут в плен другой черный камень в пункте 3-3 или два черных камня под белым 1. Во многих случаях черные поступят лучше, если в ответ на ход белых 1 пойдут в 3 вместо 2; вы можете исследовать эту возможность сами.



Д. 3



Д. 4



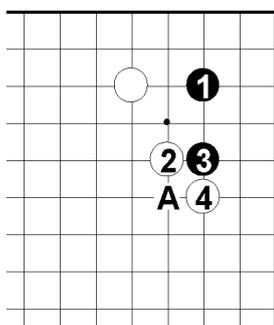
Д. 5

Д.5. Показывает третий путь нападения белых на черный угол. белые 1 и 3 – готэ, а ход в А дал бы им сэнтэ. Рассмотрев последние три диаграммы, вы можете оценить значение ходов на Д.2.

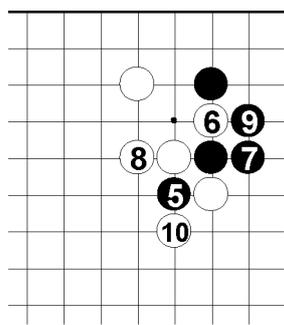
### Ход белых 4: ханэ

Д.6. Было бы несправедливо закончить рассмотрение этого дзёсэки, не показав, что случится, если белые сыграют ханэ в 4 вместо ноби в А. К сожалению, такая игра ведет к большим осложнениям ввиду возможности разрезания черными в А.

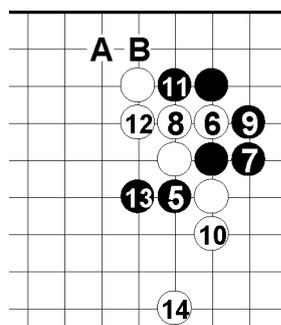
Д.7. Если черные идут на разрезание в 5, то белые отвечают 6 и 8. Ход белых необходим (9), но тогда белые ходом 10 могут захватить черный камень 5 в ситё, и их позиция предпочтительней. Заметим, что этот вариант – не дзёсэки: когда ситё срабатывает, то разрезание черных 5 – плохо, но если ситё в пользу черных, то ходы белых 8 и 10 не корректны.



Д. 6

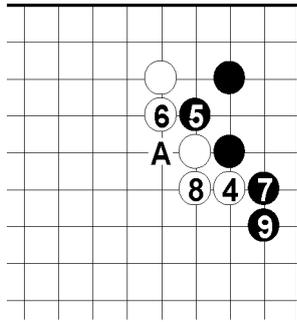


Д. 7

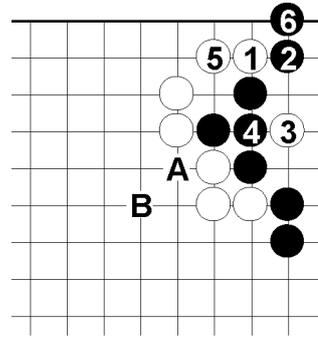


Д. 8

Д.8. Поскольку ситё может не сработать, то это – стандартное дзёсэки, черные сохраняют угол и завязывают борьбу за центр с помощью камней 5 и 13, а белые получают в этом месте две обособленные группы. Они могут играть на верхней стороне А или В в сэнтэ (любой их этих ходов угрожает разрушить угол черных), что сильно помогает им укрепить свои камни. белый 12 в В также допустим в этом дзёсэки.



Д. 9

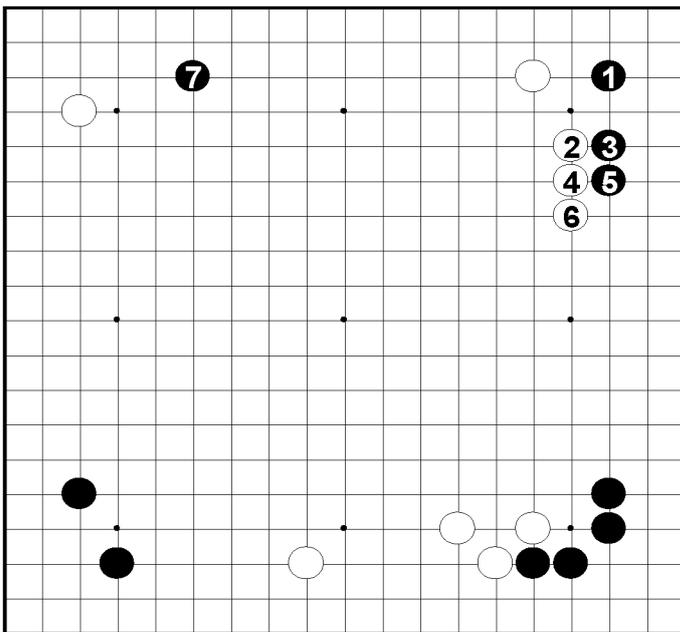


Д. 10

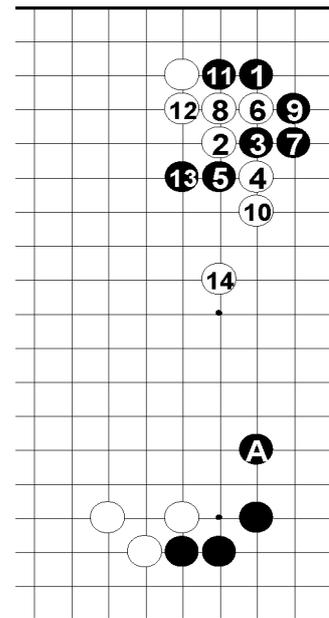
Д.9. Когда ситё работает на белых, они определенно будут играть ханэ в 4, а черные отвечают 5-9. Позиция черных весьма устойчива в то время, как белые еще могут быть разрезаны в А; это – дзёсэки.

Д.10. В создавшейся позиции белые могут потеснить своего противника посредством цукэ в 1. Заметим, что после того, как белые играют 5, если черные пытаются разрезать в А, то белые могут захватить камень в готэ ходом в В.

Д.11. Прежде, чем закончить параграф с этим дзёсэки, рассмотрим фрагмент реальной партии. черные вторгаются в 1, белые играют 2, 4 и 6, а черные – 7 или где-нибудь рядом на верхней стороне. Почему белые избирают этот вариант, а не играют четвертым ходом ханэ в 5?



Д. 11

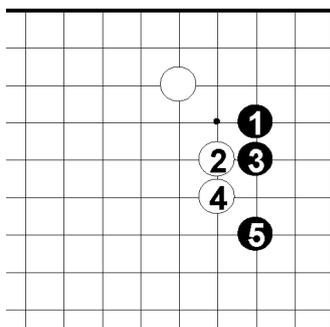


Д. 12

Д.12. Если белые играют ханэ в 4, то черные разрезают в 5. Ситё – против белых, так что они должны соединиться в 8, следуя показанному на диаграмме. Позицию можно оценить не в пользу белых, т.к. им не удастся развиваться на правой стороне ввиду сильного камня черных А. Слабые камни белых 10 и 14 почти ничего им не дают, а заботится о них нужно.

### В заключение.

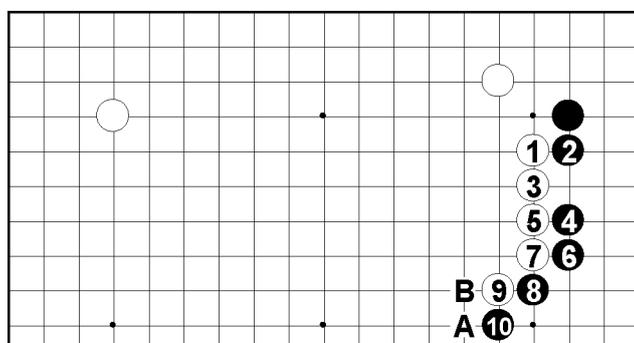
Здесь рассматривалось различие между вторжением в точку 3-3 в этом параграфе. Первая форма есть прекрасный инструмент для разрушения территории противника и рекомендуется в начале или середине игры. Второе дзёсэки имеет созидательную цель, ведет к активной позиции и может без колебаний применяться в начальной стадии дебюта.



Базовое дзёсэки 31

### Параграф 31

Когда черные играют 115огэйма какари в 1, они не так откровенно претендуют на угол, как после вторжения в 3-3, но белым придется теснить их вниз ходами 2 и 4, строя свою территорию на верхней стороне и в центре. В этом параграфе мы обсудим продолжения после основного варианта, а также рассмотрим альтернативы ходами белых 4 и черных 5.



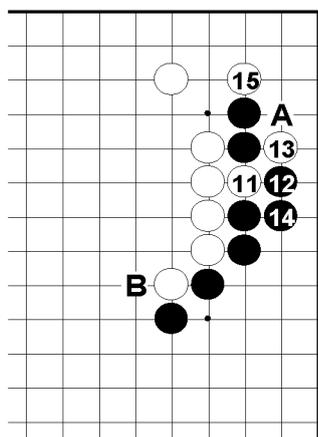
Д. 1

### Продолжение

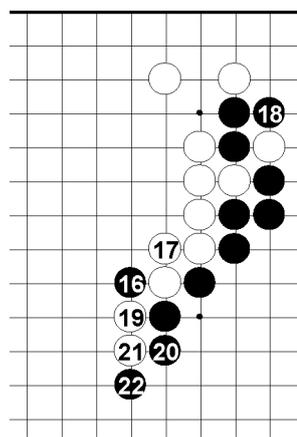
Д.1. Эта позиция характерна для начала игры. белые стремятся огородить себе всю верхнюю сторону, и после хода черных 4 они продолжают давить 5 и 7. черных не устраивает тащиться вдоль третьей линии, и они играют 8 и 10, оттесняя белых как можно выше. белые намереваются укрепить свою стенку, играя в А, или еще лучше, в В, но в этой точке они будут иметь кикаси на правой стороне.

Д.2. Цель ходов 13 и 15 взять белым прибыль в углу. Далее, черные должны защищаться в А, но сначала им следует воспользоваться случаем для создания кикаси ходом в А.

Д.3. Если белые играют ходом 17 и 18, черные очень охотно захватят ходом 17 и взамен нескольких очков в углу получат пон-нуки в центре. Последовательность продолжается до хода черных 22, а мы предоставляем Вам сделать самостоятельно анализ дальнейшего развития этого варианта. Эффект от игры белых на Д.2 заключается в том, что камень белых удерживает черных от создания территории в углу и позволяет белым позднее самим захватить угол, играя в А.



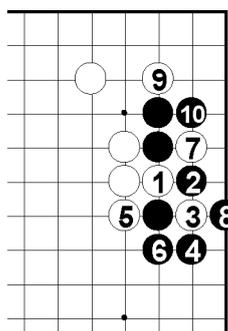
Д. 2



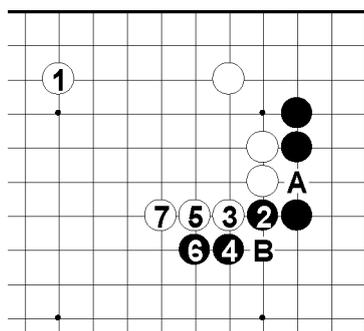
Д. 3

Д.4. Показывает другой вариант игры, использующий те же идеи, что и на Д.2, но начинающийся от позиции Основного дзёсэки.

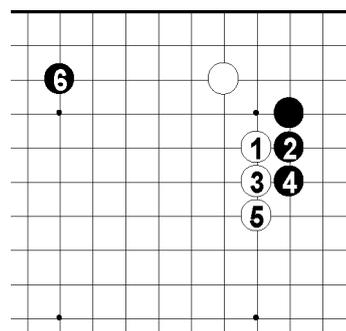
Д.5. После Основного дзёсэки вместо того, чтобы продолжать прижимать черных, развиваясь вниз по правой стороне, играют 1 на верхней стороне. черные ходами 2, 4 и 6 могут загнуть цепь белых, но белые могут из-за этого не огорчаться, поскольку у них остается возможность давления в А и разрезания в В для использования на правой стороне.



Д. 4



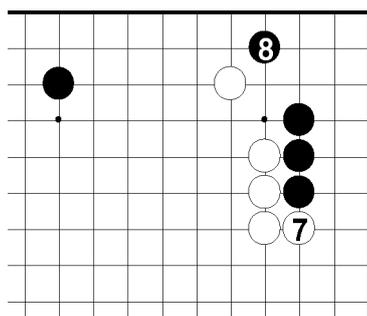
Д. 5



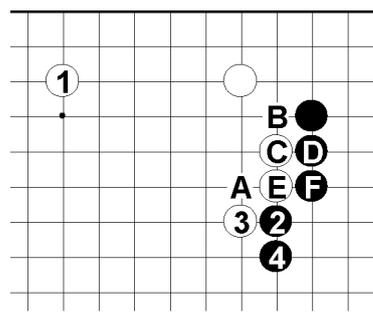
Д. 6

### Ход черных 4: варианты

Д.6. Если черные хотят сдержать развитие белых по верхней стороне, им следует играть 4, как показано. Ход белых 5 вынужден (см. Д.8), и поэтому черные сами могут играть на верхней стороне. В ряду случаев такой маневр необходим, но у него есть большой недостаток.



Д. 7



Д. 8

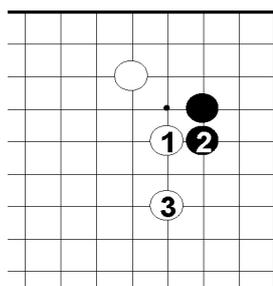
Д.7. Он заключается в том, что белые могут сыграть 7 в сэнтэ. Если черные не ответят, то они могут потерять угол. Теперь белые, а не черные, получают территорию на правой стороне.

Д.8. Опытный игрок инстинктивно чувствует, что ход 5 на Д.6 необходим, но, может быть, Вы хотите более подробных разъяснений. Если после ходов, отмеченных С, Е, и D, F, белые распространяются в 1, черные возьмут ключевую точку в 2. После обмена ходами: белые 3, черные 4 – может показаться, что не произошло ничего особенного, но думается, что удача черных в том, что они могут разрезать в А или надавить в В. Легко видеть, что обмен С, Е на D, F укрепляет позицию черных и почти ничего не дает белым.

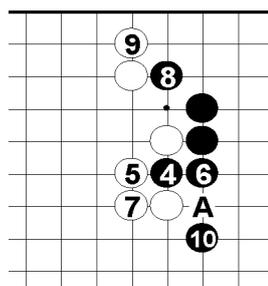
### Ход белых 3: прыжок через один пункт

Д.9. белые могут видоизменить это дзёсэки, совершив прыжок через один пункт ходом 3. Этот путь приводит к некоторым осложнениям, но вполне надежен.

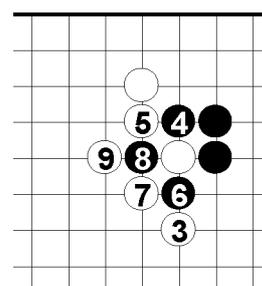
Д.10. Эта вариация дзёсэки продолжается до Черного 10, и белые теперь очень широко распространяются на верхней стороне. Если же черные препятствуют этому ходом 10 на верхней стороне, то белые играют А в сэнтэ. (Продолжение стр.147)



Д. 9



Д. 10

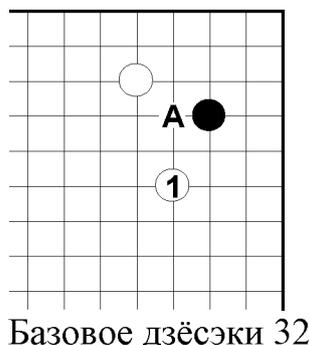


Д. 11

Д.11. Если черные пытаются прорваться 4 и 6, то у них получится построение такое, как в параграфе 9, диаграммы с 12 по 14.

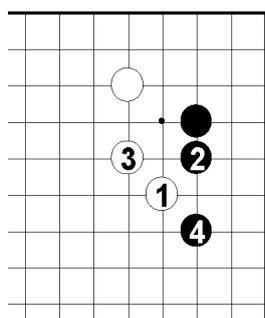
### В заключение.

Главная цель давления белых ходом 2 в Основном варианте – создание сильного влияния в направлении центра; однако следует иметь ввиду еще два аспекта в связи с этим дзёсэки. Во-первых, белые вынуждают черных вести широкую игру на правой стороне. Поэтому это дзёсэки может быть использовано для уменьшения разрывающейся территории черных до умеренных размеров. Во-вторых, белые имеют некоторые надежды построить свою территорию на правой стороне. Если же они хотят развиваться, им лучше отказаться от давления ходом 2 и прибегнуть к сжимающей игре, рассмотренной в следующих трех параграфах.

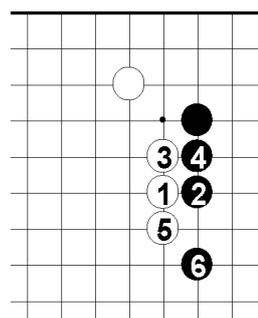


### Параграф 32

белые ходом 1 начинают тайся (большой наклон), дзёсэки наиболее знаменитые варианты которого обличаются большой сложностью. Тайся называют иногда как дзёсэки с тысячью вариантов, из которых в этой книге рассмотреть удастся лишь около одного процента. Некоторые играющие черными из-за боязни тайся после Белого 1 играют тэнуки, но это – не лучшее использование хорошей идеи, т.к. белые могут, играя А, делать очень широкую форму.



Д. 1



Д. 2

#### Устранение опасности

Д.1. Если черные ищут простейший ответ на тайся, они могут сыграть 2, как на диаграмме. Здесь показан один из вариантов, имеющий значительное сходство с Основным дзёсэки последнего параграфа.

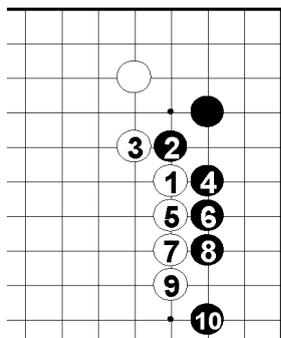
#### После цукэ

Д.2. Цукэ черных 2 – ход, более соответствующий духу тайся. Он может вести к ходам белых 3 и 5, которые дублируются один из вариантов предыдущего параграфа, черные же продолжают развитие вниз вдоль правой стороны ходом 6

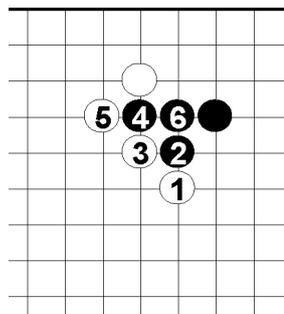
#### Второе цукэ

Д.3. Здесь представлен другой путь игры черных – ход цукэ 2. Если белые отвечают в 3, то черные могут снова продвигаться вниз вдоль стороны ходами 4-10.

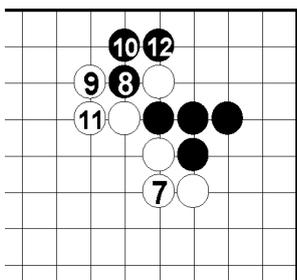
Д.4. черные могут также сыграть 4, создавая сразу три точки разрезания в позициях черных.



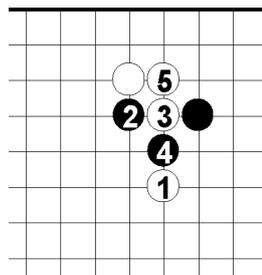
Д. 3



Д. 4



Д. 5



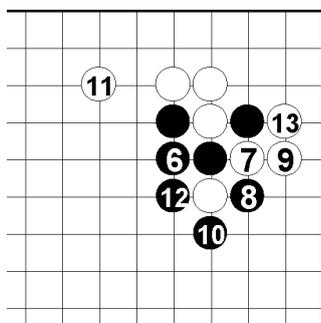
Д. 6

Д.5. В наиболее типичном варианте этого продолжения белые соединяются ходом 7 и получают сильную стенку в сэнтэ; черные же получают большой угол.

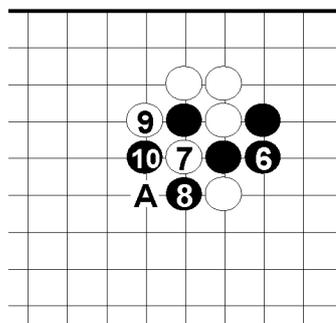
Д.6. Забавно, однако, что черные отделяют два белых камня также посредством цукэ. Стандартный ответ белых – 3. После хода белых 5 черные могут соединиться с черным камнем 4 с одной стороны, а белые разрежут с другой.

Д.7. Пред тем, как соединиться ходом 6 снаружи, черным следует убедиться, что ситё работает, и если это так, то они могут легко обменять угловую территорию на сильно внешнее влияние в сэнтэ.

Д.8. Когда черные соединяются изнутри, а белые отрезают в 7, простейшее продолжение рекомендует черным жертвовать камень и играть 8 и 10. это очень острое продолжение, т.к. белые ходом 11 в А могут завязать ко-борьбу, но идти на неё можно, лишь имея превосходство в ко-угрозах.



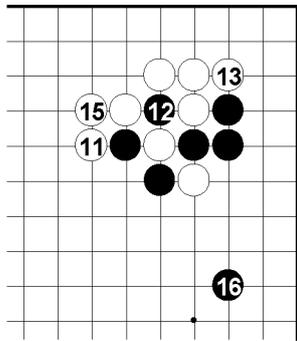
Д. 7



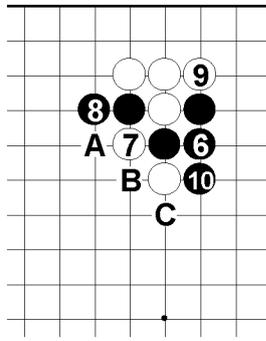
Д. 8

Д.9. Обычно белые продолжают ходом 11, позволяя черным снять камень и закрыть ко, естественно, получая за это достаточную компенсацию. Позиция черных не очень хороша для построения глаз, поэтому напрашивается распространение этой группы в виде хода 16.

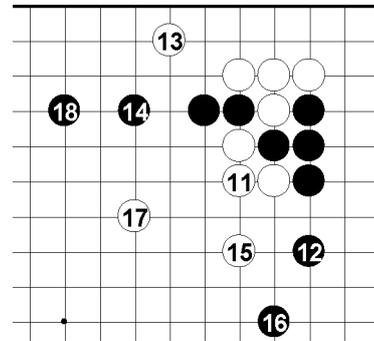
Д.10. более сложные варианты завязываются, когда черные на ход белых 7 уходят от атари ходом 8. Следующие два хода вынуждены, в результате у белых есть выбор первого хода в А, В и С; дальнейшая игра отличается огромным числом вариантов и запутанностью. Которые невозможно обозреть.



Д. 9

*14-соединение*

Д. 10



Д. 11

Д.11. Один из простейших вариантов – стандартное тайся-дзёсэки.

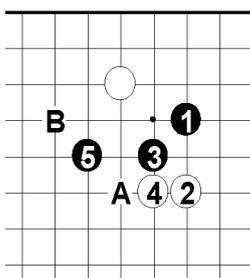
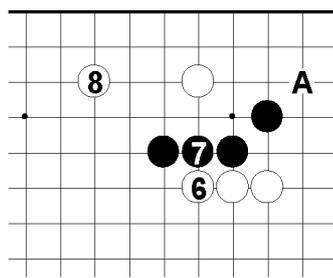
### **В заключение.**

Здесь заканчивается наше обозрение тайся-дзёсэки. Вообще говоря, тайся практически не имеет стратегического значения, так как может привести почти к любой форме. Те, кто так играет, ничего об этом не имеют в виду, как завлечь противника в сложную борьбу, из которой надеются вырвать победу.

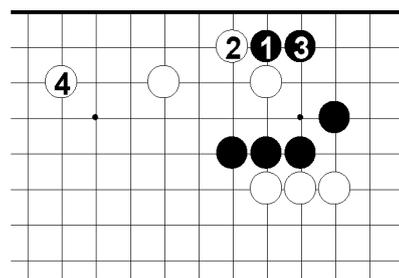
### **Параграф 33**

Сжимающая игра белых через один пункт в 2, как и тайся из предыдущего параграфа – очень трудное дзёсэки. Хотя у черных много разнообразных путей для ответа, диагональная игра в 3 применима почти во всех ситуациях, и в этой книге рассматривается только она. Другая возможность – играть ходом 3 цукэ против сильнейшего из белых камней – во многом похожа на соответствующие дзёсэки из параграфов 28 и 29.

Стандартным продолжением после хода черных 3 является белый 4 и черный 5, но для шестого хода белых наиболее перспективны два пункта А и В. Мы их рассмотрим в указанном порядке.

Базовое дзёсэки  
33

Д. 1



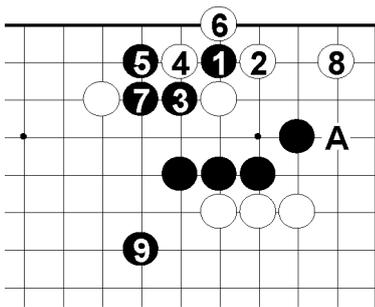
Д. 2

## Игра, освященная временем

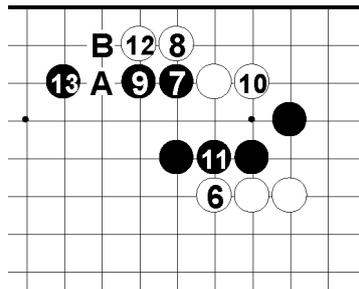
Д.1. Ход белых 6, пожалуй, единственное издавна общеизвестное продолжение Основного дзёсэки, поэтому его варианты хорошо разработаны. В первом из них черные сразу соединяются в 7, а белые защищают верхнюю сторону ходом 8. У черных два способа выбора следующего хода. Один из них умело атаковать камни белых на правой стороне. Второй – защитить А – слабый пункт в углу. Если белые сами сыграют в А, то они соединят этот камень с одной из своих групп, и черным негде будет строить глаза для своей территории.

Д.2. Поэтому черные предпочитают сыграть 1 перед тем, как действовать снаружи. Если белые ответят 2, то черные защищают угол ходом 3. и верхняя сторона белых будет нуждаться в защите ходом 4.

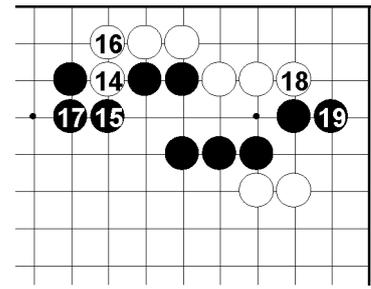
Д.3. Если белые играют, как показано, то черные уступают угол, но строят стенку на верхней стороне и имеют сэнтэ, которое может быть использовано для хода в 9. с точки зрения белых главное их приобретение в результате такого обмена – возможность соединиться в А, если их три камня на верхней стороне будут атакованы.



Д. 3



Д. 4



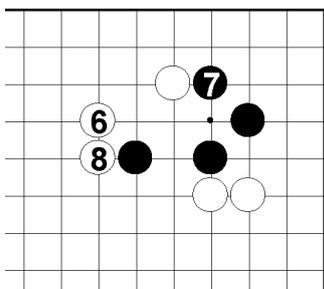
Д. 5

Д.4. черные на ход белых обязаны как-то ответить, чтобы избежать давления белых пункте 11, но прочное соединение не обязательно. Вариант, начинающийся ходом 7, также даст нужный эффект. белые отвечают 8, 10 и 12. Ход черных 13 в этом дзёсэки предпочтительней, чем в А, поскольку если черные позднее сыграют в В, то для них лучше иметь камни 13 и В нежели А и В (захватывается линия слева).

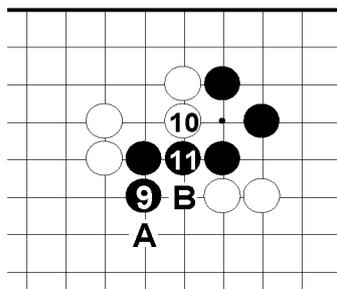
Д.5. Однако белые обычно продолжают 14 и 16. черные могут соединиться в 17, говоря распространение влево, на что белые будут защищать угол, обмениваясь ходами 18-19; или черные могут воспользоваться ходом 17 для атаки на правой стороне, в этом случае белые получают шанс разрезать на верхней стороне.

## Новомодная игра

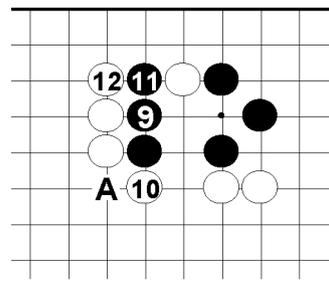
Д.6. Ход белых 6 на этой диаграмме используется лишь в последнее десятилетие, но нет никаких сомнений в его надежности. Возможным ходом на него является диагональное цукэ. Несмотря на некоторую пассивность. белый 8 – а хороший блокирующий ход.



Д. 6



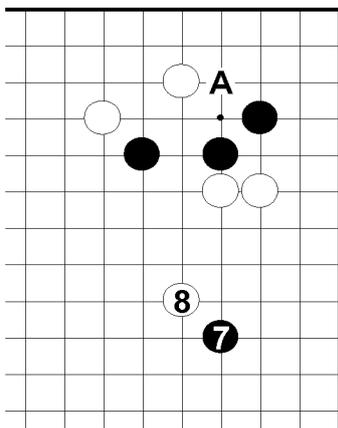
Д. 4



Д. 5

Д.7. После последней диаграммы черным не выгодно прорываться из угла в центр. Если они все же сыграют 9, то белые немедленно пойдут на обмен ходами 10-11, делая черный 9 плохим ходом. Как будто ход черных А лучше, чем в 9, но если черные сыграют в А, то белые ответят в 8. Ход черных 9 в В также не хорош по тем же причинам. Для черных лучше всего ничего не делать, нежели играть в 9 или В.

Д.8. Наилучшее продолжение для черных после Д.6 – играть 9 и 11, позволяя себя окружить. Как минимум они получат возможность разрезания в А.

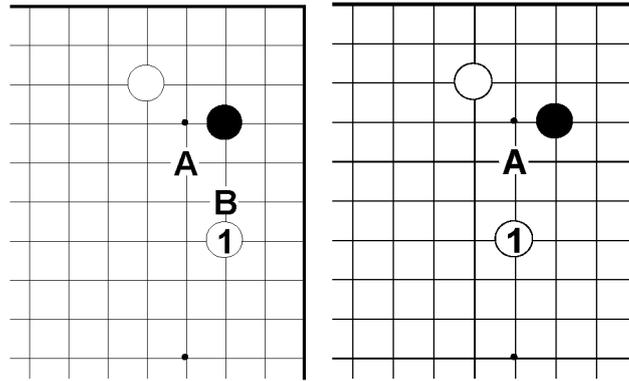


Д. 9

Д.9. Вместо того, чтобы заблокироваться в углу, черные часто в ответ на белых 6 атакуют на правой стороне, играя в 7 или около. Надеясь позднее на диагональное цукэ, белый 8 начинает сложную борьбу, во многом определяющуюся позицией на нижней стороне и нижнем правом углу.

### **В заключение.**

Сжимающая игра через один пункт применима, если белые агрессивны, и они хотят захватить территорию по обе стороны от угла. Это лучше делать. Когда у белых есть камни на соседних участках доски.



Базовое дзёсэки 34

### Параграф 34

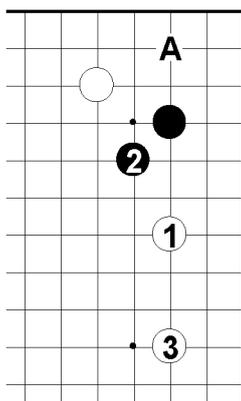
Оба первых хода белыми можно назвать сжимающей игрой через два пункта, хотя они приводят к существенным различным дзёсэки. Игру на третьей линии белые используют тогда, когда они намереваются развиваться на правой стороне, а игру на четвертой линии, если хотят развиваться на верхней стороне.

Также и естественные ответы черных на эти ходы значительно отличаются: если во втором случае им лучше устремиться по диагонали к центру в А (см. предыдущий параграф), то в случае сжимающей игры по третьей линии можно рассматривать и цукэ в В.

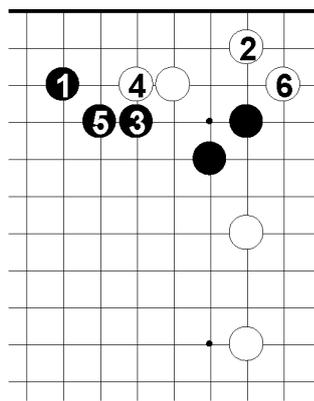
#### Сжимающая игра по третьей линии

Д.1. когда белые намереваются играть 1 на правой стороне, черные отвечают 2, белые – 3. После этого возникает вопрос: как уживутся один белый и два черных камня, оставшиеся в углу? белые имеют в виду шанс сыграть в А и отнять у черных глазное пространство. черные и сами могут так сделать, но активнее им сыграть 1 на следующей диаграмме.

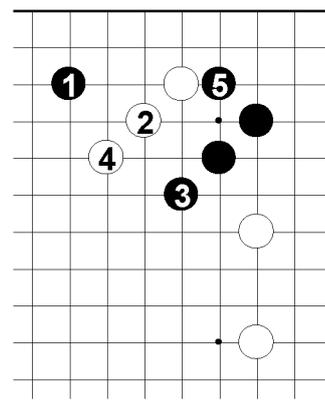
Д.2. Надежный путь для белых в ответ на черный 1 – внезапный удар в угол 2. черные предпочитают закрыть белых ходом 3, а белые выживают ходами 4 и 6. Потерю угла более чем достаточно компенсирует их сильное влияние на верхней стороне.



Д. 1



Д. 2

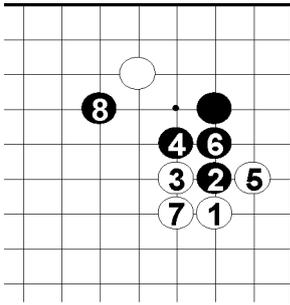


Д. 3

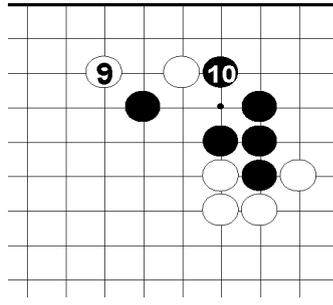
Д.3. Более агрессивный путь для белых в ответ на черный 1 – выход из угла 2. черные вынуждены играть 3, чтобы белые не окружили их, играя в этот пункт, а белые должны сыграть 4, чтобы черные не проделали с ними то же самое. Теперь обе противоборствующие группы открыты в центр, и черные могут ходом 5 обеспечить хорошую главную форму в углу.

Если у черных нет хорошей атакующей позиции на верхней стороне, то им лучше было играть в пункт 5 первым ходом. Вы это можете увидеть на Д.6.

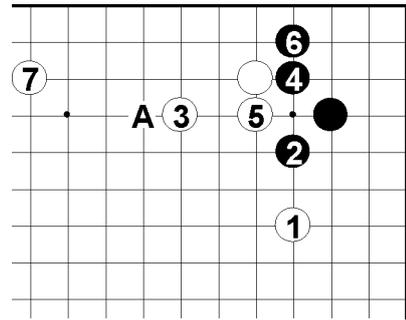
Д.4. Ход черных 2 – другая возможность ответа на сжимающую игру белых 1. Ходы белых 3,5 и 7 естественны, так же как и ход черных 8. Без дополнительных действий в этом районе не только подвергается опасности одинокий камень белых наверху, но и четыре их камня справа также весьма слабы.



Д 4



Д. 5

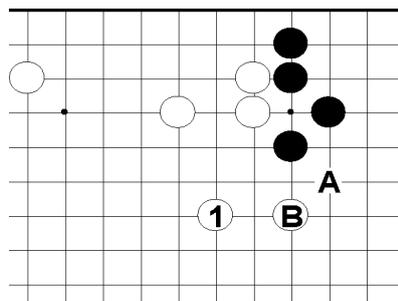


Д. 6

Д.5. Учитывая эту опасность, белые защищаются 9, а черные для этого, чтобы иметь прочную базу для атаки на правой стороне, закрепляются в углу ходом 10. Обе белые группы нуждаются во внимании.

### Сжимающая игра на четвертой линии

Д.6. Когда белые ставят камень 1 на четвертой линии, они помышляют о верхней стороне и в ответ на ход черных 2 играют 3. Для черных важно ходами 4 и 6 взять угол (представьте, что эти ходы не сделаны, а белые сыграли в 2-3). Однако теперь у белых есть сэнтэ для хода в 7, чем они и обеспечивают себе глаза на верхней стороне. Цель, преследуемая белыми 1,3 и 5, заключается в создании трудностей для попыток черных вклиниться в расположение белых. Если бы белые сразу сыграли в 7 без предварительной подготовки. То черные могли бы легко вторгнуться, например, в А, и пространство белых серьезно уменьшилось бы. Соображения в пользу игры белых в 1 видны на следующей диаграмме.

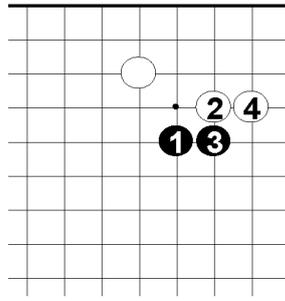


Д. 7

Д.7. Ход белых 1, прочно запирающий черных в углу и цементирующий позицию белых, является исключительно удачным; имея такие ресурсы, белые могут не опасаться атаки на верхней стороне. В то же время, ход 1 не был бы столь хорош, если бы белый располагался на третьей линии в В. Между прочим, А – другая возможность для белых в этом дзёсэки.

### В заключение

Продвижение на одну линию от угла (в сравнении с сжимающей игрой через один пункт и тайся из двух последних параграфов), сжимающая игра через два пункта (в этом параграфе) менее агрессивны. белые в несколько ходов отдают угол, получая взамен множество возможностей для дальнейшей игры.



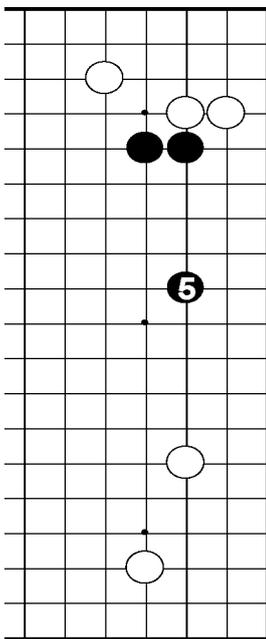
Базовое дзэсэки 35

### Параграф 35

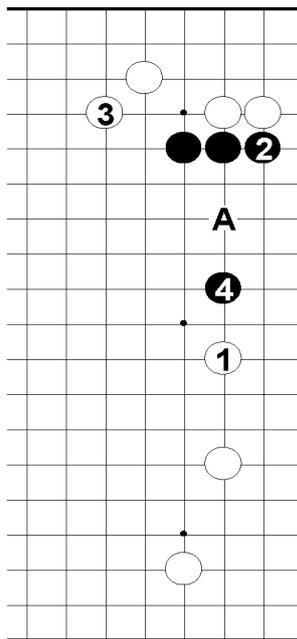
Как будет видно из дальнейшего, дзэсэки в 3-5 обычно характеризуется тем, что пока белые развиваются снаружи, черные берут угол. Однако если у черных есть причины предпочесть противоборство, то они могут сыграть 1, приглашая белых защищать угол ходом 2. После обмена ходами 3-4 черные могут либо играть тэнуки, либо распространяться вниз по правой стороне или к центру. Рассмотрим эти варианты, а затем обсудим возможные разновидности хода белых 4.

#### Ход черных 5: распространение вниз вдоль стороны

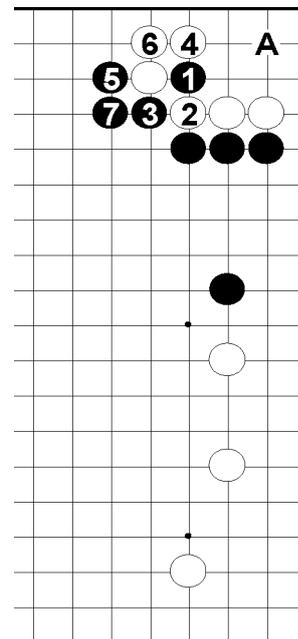
Д.1. Когда черные хотят получить некоторое пространство для своих камней на стороне, как показано здесь, то такое распространение – хорошее. Вполне корректен интервал в три линии между черным камнем 5 и стенкой из двух камней.



Д. 1



Д. 2

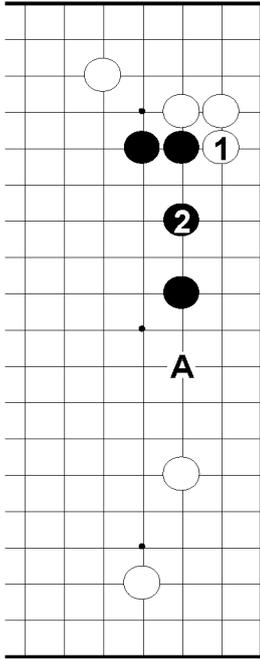


Д. 3

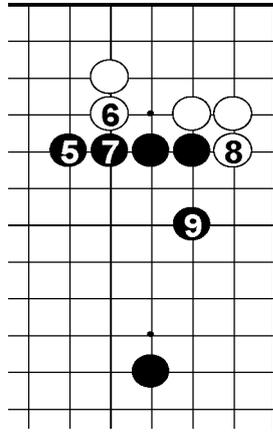
Д.2. В надлежащее время в ответ на ход белых 1, угрожающий вторжением в А, черные могут ответить, например, ходом 2 в сэнтэ. И этот ход черных – достаточная защита от вторжения белых в А

Д.3. Ход черных 2 на последней диаграмме – не совсем сэнтэ, но если белые неудачно ответят на него, то черные не только смогут сыграть 1, как на этой диаграмме, зажав белых в углу, но и поставят белых под опасность вторжения черных в А. Рассмотрите самостоятельно, что будет, если такое вторжение состоится.

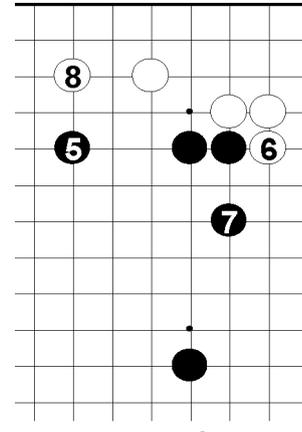
Д.4. белые могут сами сыграть 1, опережая игру черных здесь и получая выгоду на краю доски. Однако, провоцируя при этом ход черных 2, они нивелируют значение своего возможного варианта распространения в А.



Д. 4



Д. 5



Д. 6

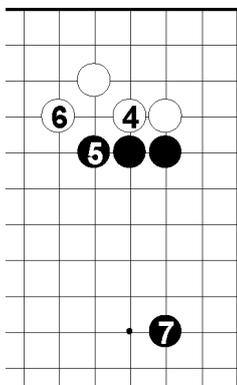
### 5-й ход черных: распространение к центру

Д.5. Если у черных уже есть камень на стороне, и они хотят распространяться, то могут идти в центр. Ходы черных с 5-ого – стандартное дзёсэки; белым приходится идти на обмен 8-9, чтобы черные не получили слишком большой территории на стороне.

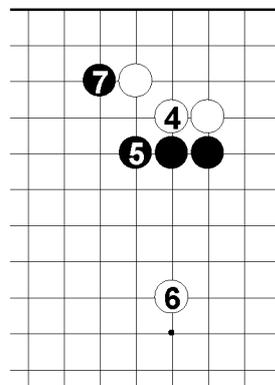
Д.6. Прыжок 5 через два пункта – также дзёсэки. Если белые пропустят ход в 8, то это – очень хороший пункт для хода туда черных.

Д.7. Ход белый 4 – также дзёсэки. Ход черных 5 практически вынужден из-за угрозы белых сыграть сюда же. белый 6 и черный 7 – один из возможных приемов окончания этого дзёсэки.

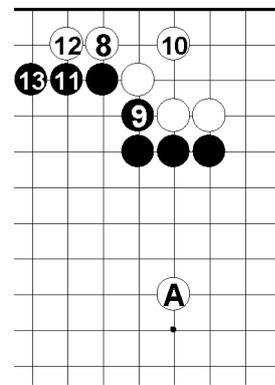
Д.8. Одна из выгод хода белых 4 – это получить возможность сыграть 6 на правой стороне, если белые чувствуют в этом необходимость. черные отвечают цукэ 7.



Д. 7



Д. 8



Д. 9

Д.9. Здесь показано нормальное продолжение после цукэ черных. Очевидно, белым необходимо сыграть 8, 10 и 12 на второй линии, пока черные ходят 9, 11 и 13; белые выберут этот вариант только тогда, когда на правой стороне имеется камень в А или около него.

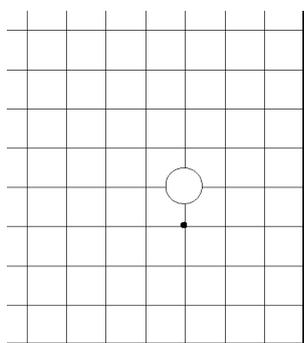
**В заключение.**

Игра белых в этом дзэсэки добротна до простоты, но у них превосходный итог – угловая территория. Следовательно рассмотренная игра может быть частью надежного плана развития наружу. Например, белые могут усложнить это дзэсэки (начиная играть цукэ ходом 2), но такой путь редко улучшает естественные ходы, показанные выше, посему мы минуем все это и перейдем к следующей главе.

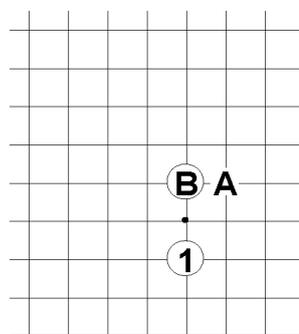
## Глава 7 Дзэсэки 4-5

**Введение**

Камень, поставленный в точку 4-5, выглядит одиноким на Д.1, но он оказывает большее давление на сторону, нежели на угол, и дзэсэки этой главы очень похожи на дзэсэки из последней главы. В сравнении с точкой 3-5 точка 4-5 дает лучшие шансы для развития к центру, но слабее у углу. В этом можно убедиться, сравнив симари, сформированные белым 1 и В на Д.2 и с 1 и белым в А.



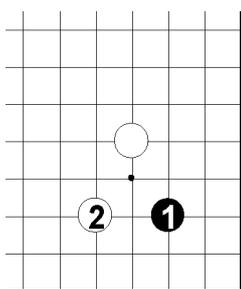
Д. 1



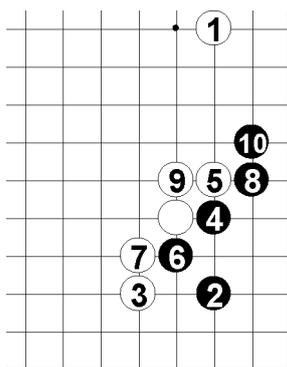
Д. 2

Можно предположить, что игра в 4-5 провоцирует вторжение на Д.3. обычно белые отвечают 2, и после этого возникают некоторые дзэсэки, сходные с дзэсэки из параграфа 30 предыдущей главы; здесь не будет параграфа о вторжении в 3-3, хотя это часто используется. Один из случаев вторжения в 3-3 показан на Д.4. белый 1 почти умоляет черных пойти 2. поскольку дает темпов десять черным. Ломаются планы белых в отношении территории на правой стороне.

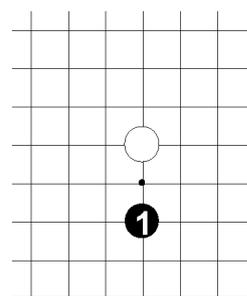
Д.5. Другой путь атаки камня в 4-5 – ход черных 1 на Д.5. Такому дзэсэки будут посвящены три параграфа этой главы.



Д. 3



Д. 4

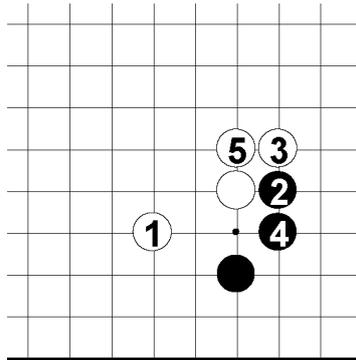


Д. 5

### Параграф 36

Кэйма в 1 наиболее отвечают устремлениям белым играть свой первый камень в 4-5, развиваясь в центр. После простого обмена ходами от Черного 2 до Белого 5 черные выживают в углу, но их маленькая территория стоит значительно меньше, чем внешняя стенка белых. Уравновешивающим фактором является то, что у черных три камня против четырех белых и сэнтэ.

Среди вариантов этого дзёсэки есть длинные и сложные, которые начинаются ходом белых 3 в 4. Мы не станем их рассматривать, а упомянем пару других применительно к белым и завершим показом варианта, посвященного тэнуки черных вместо 2.

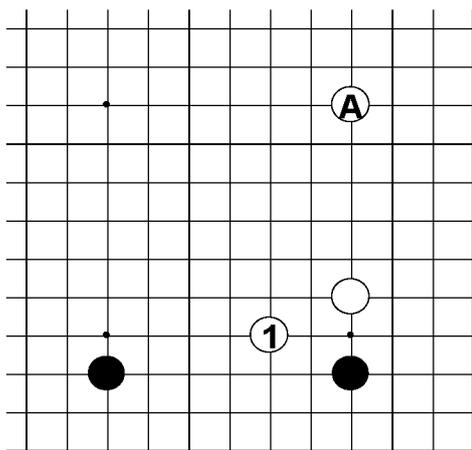


Базовое дзёсэки 36

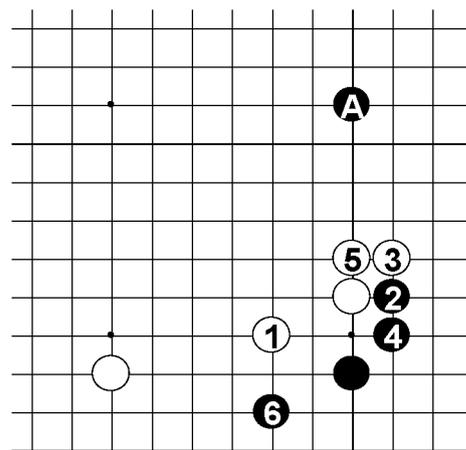
#### Естественность Белого 1

Чтобы вы лучше поняли суть хода белых 1, мы покажем одну ситуацию, в которой он оправдан. И другую, в которой этот ход плох.

Д.1. Показанный здесь камень белых 1 - лучший. Вместе с А он строит большую территорию на правой стороне, одновременно сдерживая черных от слишком большого влияния на нижнюю сторону. Этот пункт, между прочим, хорош для черных.



Д. 1

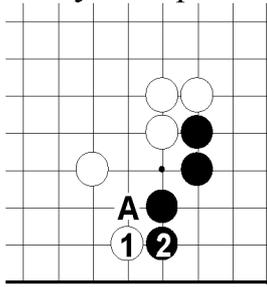


Д. 2

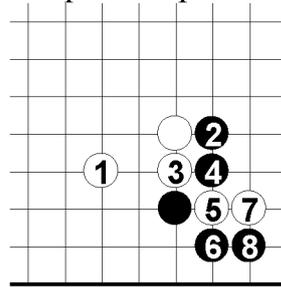
Д.2. Здесь белый 1 не так хорош. черный А удерживает белых от желанного распространения, а на нижней стороне черный 6 сулит шансы на захват территории. Даже если черные не сыграют 6, самый факт, что они могут сделать, достаточно ясно показывает, что белый 1 ошибочен. Лучший ход – в 3-3 – цукэ, описанное в параграфе 38.

**Кикаси**

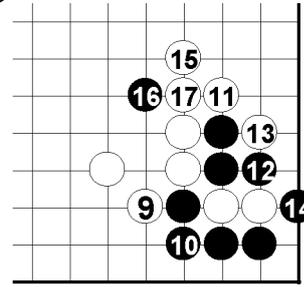
Д.3. Если после Основного дзёсэки белые захотят воспрепятствовать Черному 6 на предыдущей диаграмме. Они сыграют кикаси в 1 на этой диаграмме. белые не хотят дать им сэнтэ, они могут сыграть в А и запереть черных в углу.



Д. 3



Д. 4



Д. 5

**Ход белых 3: варианты**

Д.4. В одном из вариантов этого дзёсэки белые играют 3 и отрезают 5. Их план заключается в использовании 5 и 7 в качестве камней жертв, чтобы построить внешнее оцепление.

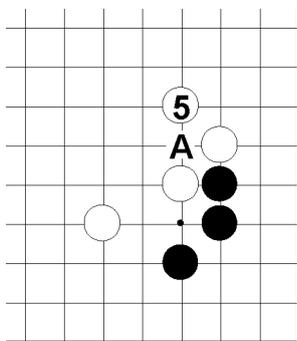
Д.5. Отдавая два камня, белые играют 9, 11 и 13 в сэнтэ, после которого продолжают в 15. черные немедленно играют кикаси в 19, надеясь в дальнейшем использовать этот камень и белые ходом 17 заканчивают дзёсэки. Этот прием жертвы двух камней с целью получения сильной формы известен своей ценностью и может быть использован не только в углу, но и в любом другом месте доски.

Правда, этот прием свойственен, главным образом, любителям. Профессионалы, однако, стараются избегать таких вариантов. Так, в рассматриваемой ситуации хотя угол черных и не очень большой, но зато он абсолютно безопасен; белые вряд ли смогут обеспечить достаточно много ко-угроз для борьбы с этой группой в углу.

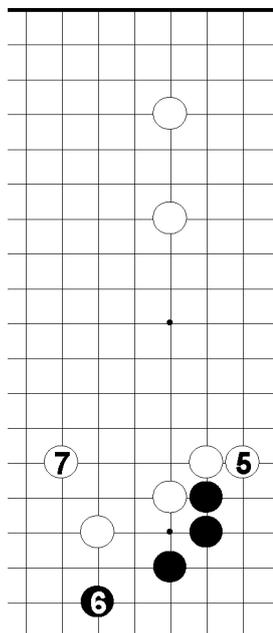
Профессионалы не любят допускать, чтобы в результате их собственных действий противник получал прочную позицию.

**Ход белых 5: варианты**

Д.6. белые могут соединиться в 5, вместо хода в А. Результат сходен.



Д. 6



Д. 7

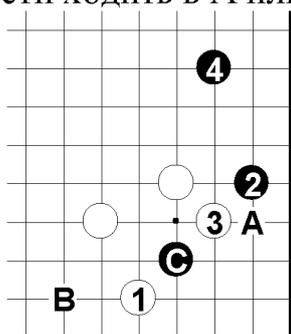
Д.7. Ход белых 5 здесь демонстрирует другую возможность. Так этот ход угрожает глазной форме черных в углу, им (черным) лучше сыграть 6, и белые могут закончить 7. Если ходы белых 5 и 7 дадут им хорошие границы территории на правой стороне, как на этой диаграмме, то это хорошие ходы. В противном случае, однако, белые должны поостеречься ввиду того, что черные после хода 6 получают сэнгэ.

### Черные играют тэнуки

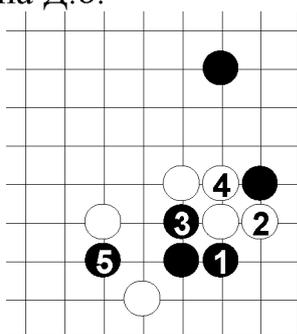
Часто случается, что черные оставляют Белое кэйма без ответа. Как белым поступить в этом случае?

Д.8. Одна из возможностей – белый 1 на диаграмме. черные с помощью 3 могут выжить в углу, но будут слишком тесно там заперты, поэтому им лучше прыгнуть в 2, планируя обменять угол на укрепление на правой стороне. Даже если черный С погибает, то не напрасно, поскольку дает возможность черным эффективно сыграть в А или В.

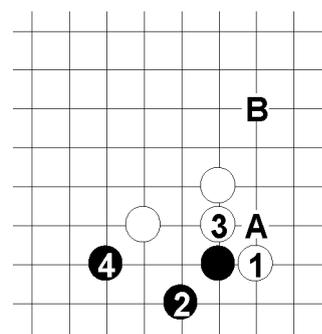
Д.9. Следует помнить, что после Д.8 черные могут использовать комбинацию, позволяющую им вырваться из угла. Использование этого варианта избавляет черных от необходимости ходить в А или В на Д.8.



Д. 8



Д. 9

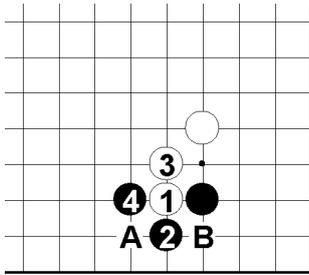


Д. 10

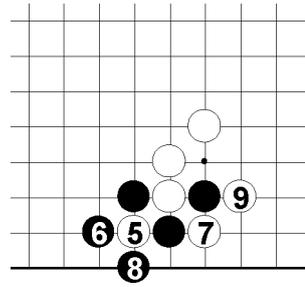
Д.10. Вместо 1 на Д.8 белые могут сыграть 1 в 3-3. Теперь черные играют по диагонали в 2, угрожая ханэ в А. белые защищаются 3, а черные распространяются в 4. Есть и другая идея для черных – попытаться получить камень в В, после чего сыграть в А, создавая базу на правой стороне.

### В заключение.

Варианты тэнуки в этом дзёсэки весьма важны. Кэйма белых – также продолжение, имеющее большую ценность, и черным во многих случаях полезнее сыграть снаружи, оставляя угловой камень атакованным. Как ясно из последних трех диаграмм, у них есть еще много путей для борьбы, и даже сыграв еще одно тэнуки, что позволит белым захватить угол, черные не будут в накладе.



Базовое дзёсэки 37



Д. 1

### Параграф 37

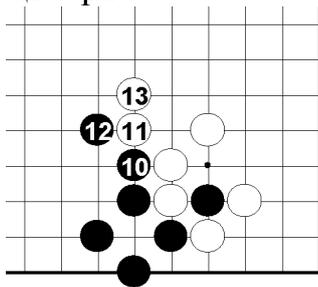
Другой путь белых в ответ на какари черных – наружное цукэ на этой диаграмме. Ханэ в 2 – вполне корректно, и лучший ответ белых – вытянуть ходом 3. Ход черных 4 может показаться странным, так как он дает белым возможность разрезания в двух точках А и В. Однако, это как раз и входит в план черных, поскольку, если белые разрежут в одной из этих точек, черные, жертвуя отрезанный камень, строят глазную форму.

#### Белые разрезают снаружи.

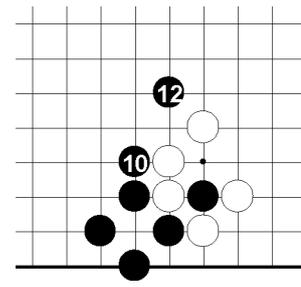
Д.1. В наиболее общем варианте этого дзёсэки белые разрезают снаружи в 5, черные жертвуют отрезанный камень, и белые берут угол. Учитывая, что белые потратили на один камень больше, черные довольны таким обменом. У черных сэнтэ, поэтому, Имея хорошую глазную форму, они могут оставить эту часть доски и играть где-либо еще.

Д.2. Однако черные могут продолжить в 10. если белые ответят, как показано, то черные строят свою позицию в сэнтэ.

Д.3. Если белые не отвечают на черный 10, то черные могут сыграть в точку 12, отрезая белых от центра.

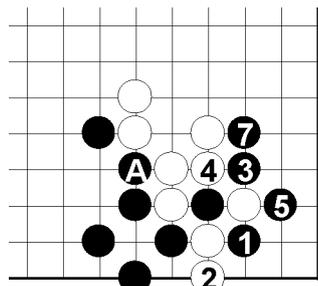


Д. 2

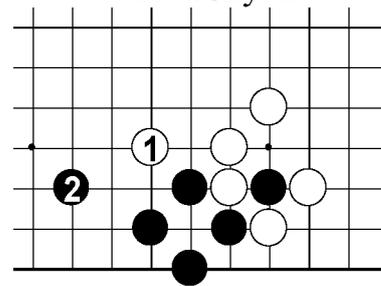


Д. 3

11- тенуки



Д. 4



Д. 5

⑥ -соединение

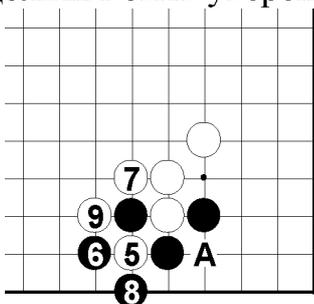
Д.4. Еще один довод в пользу игры черных в 10 на последних двух диаграммах заключается в возможности хода черных 1 на этой диаграмме. Наличие Черного А вынуждает белых на ход черных 3 ответить 4, а не в 5, и черные ходом 7 выживут на правой стороне. Если белые не в состоянии убить черные камни, то они могут предупредить вторжение, немедленно жертвуя ходом 4 (когда черные играют 1) и тем самым, заставляя соединиться в 2.

Д.5. Если черные не играют 10, как на Д.2, у белых есть кикаси в 1. Такая игра избавляет от угрозы жизнеспособности черных камней, Но черные предпочитают как-нибудь защититься в 2, предупреждая сильную атаку. Обмен ходами 1-2. ухудшая глазную форму черных и оттесняя их вдоль стороны, в целом выгоден белым.

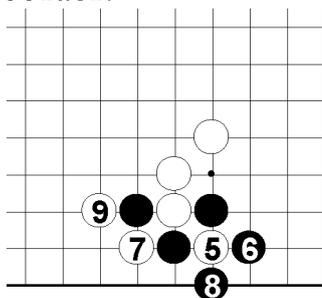
Д.6. показывает другой вариант этого дзёсэки, в котором белые продолжают разрезание в 5, 7 и 9, пытаясь получить стенку взамен угла. Этот вариант осложняется борьбой. черные не будут играть 8 в 9, так как тогда белые разрежут в А, забирая угол, и после хода 7 их позиция заметно лучше, нежели на Д.1.

### Белые разрезают изнутри

Д.7. показывает вариант, в котором белые разрезают изнутри ходом 5. Естественно, они должны быть уверены, что ситё работает.



Д. 6

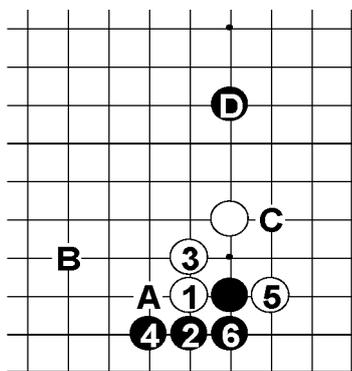


Д. 7

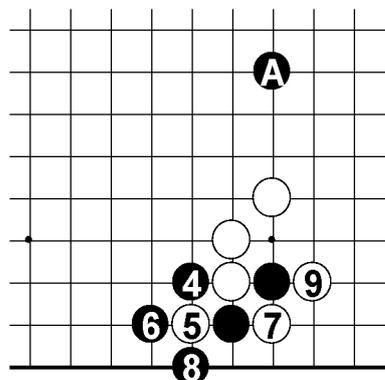
### Вариант

Д.8. черные делают сжимающую игру в D, а белые отвечают цукэ в 1. черный 2 – хорош, но далее черным придется сыграть 4 на второй линии вместо А, избегая разрезания со стороны белых. После обмена ходами 5-6 белые имеют возможности пойти в В, С и т.д., но у них слабая глазная форма, а черные камни работают эффективнее, сжимая белых с обеих сторон.

Д.9. Если черные ошибочно сыграют 4, то белые удачно разрежут и возьмут угол (либо разрежут на другой стороне, если ситё работает) и сделает стабильную позицию. черный А потеряет свою атаковую силу и будет слишком перекрыт слева позицией белых.



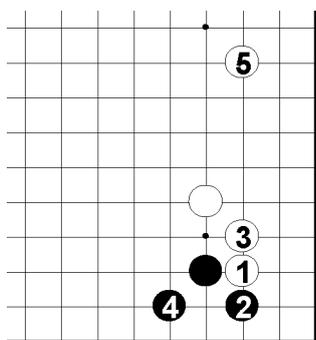
Д. 8



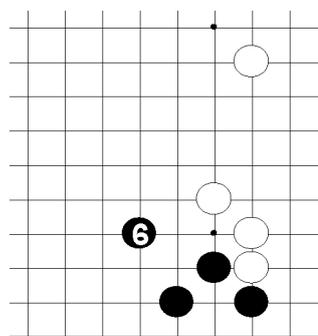
Д. 9

### В заключение

Есть в Го изречение: “Убивай отрезанный камень”, и другое: “Пон-нуки” стоит тридцати очков”. Это дзёсэки является хорошей иллюстрацией обоих высказываний. Не важно, насколько большими и сильными выглядят позиция белых на диаграммах с 1-ой по 7-ую, у черных хорошая глазная форма и сэнтэ и совершенно равный результат.



Базовое дзёсэки 38



Д. 1

### Параграф 38

Третий путь игры белых в ответ на какари черных – цукэ изнутри (на этой диаграмме). черный 2 и белый 3 форсированы. черный 4 делает сильную форму, и это хороший ход, хотя и на второй линии. Распространение в 5 или около, дающее белым некоторое пространство на стороне, весьма важно.

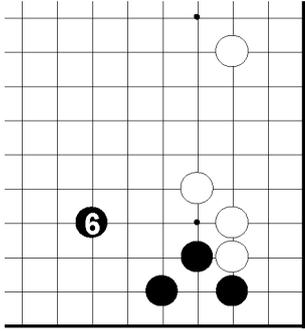
Для Черного 6 есть несколько возможностей (включая тэнуки), которые показаны далее.

### Черные играют 6

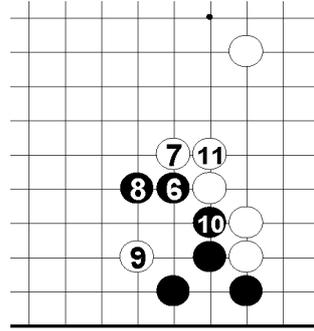
Д.1. Это одна из возможностей для Черного 6; получающаяся при этом позиция сходна с Д.1. из параграфа 6.

Д.2. черные часто играют 6, как здесь, втягиваясь несколько левее. Имея первоначально три камня на второй линии и третьей, черные могут позволить себе высокое распространение в 6.

Д.3. Здесь более агрессивная альтернатива для Черного 6. После 7 и 8 белые играют 9, провоцируя черный 10 и обеспечивая себе соединение в 11. У них крепкая форма, и теперь черные гадают, что делать с белым камнем слева на нижней стороне.



Д. 2

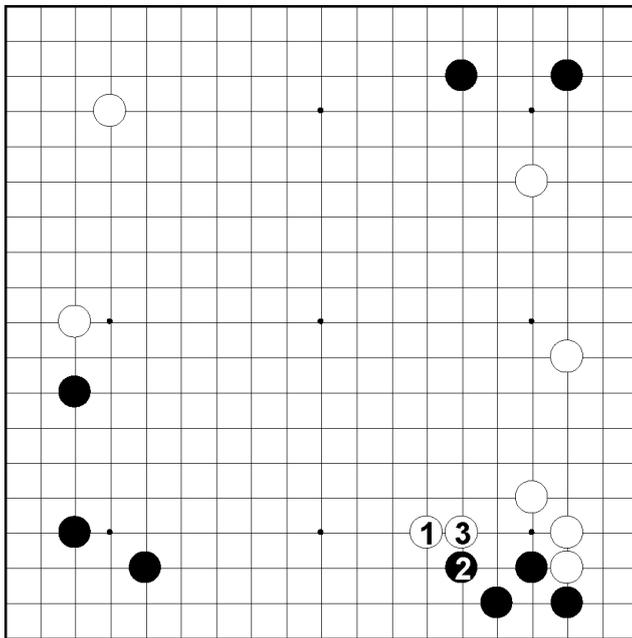


Д. 3

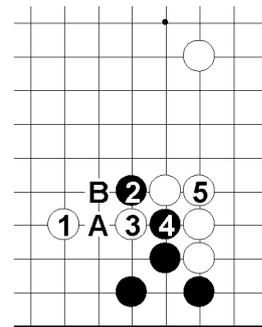
### Черный 6: тэнуки

Если черные не делают ни одного хода на последних трех диаграммах, белые усмотрят для себя шанс атаковать (как на одной из следующих диаграмм).

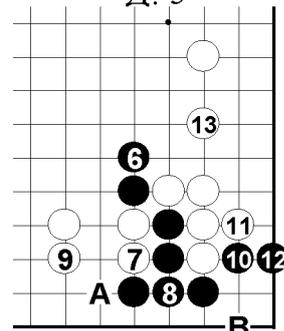
Д.4. Здесь белым лучше сыграть 1. черный 2 и белый 3 – дзёсэки, и белые раздуваются от гордости за свою слабость справа, нацеливая острие в черные территории на нижней и правой сторонах.



Д. 4



Д. 5



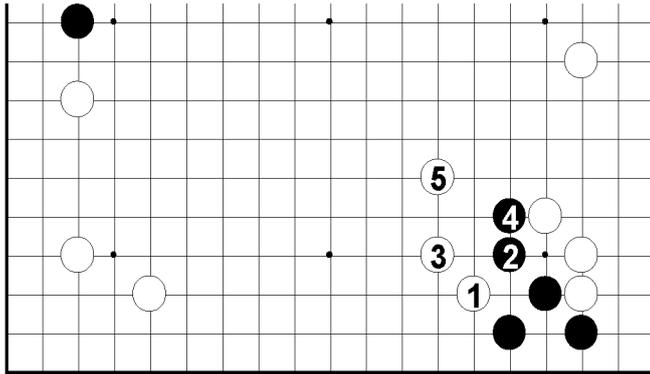
Д. 6

Д.5. черные могут предпочесть ответный удар в 2 и 4, как на этой диаграмме, что также является дзёсэки. белый 5 – хорошее соединение. Если теперь черные сыграют в А, то белые в В. Мы уже рассматривали этот отрывок ранее (в параграфе 9), и видели, что черным здесь нечего делать.

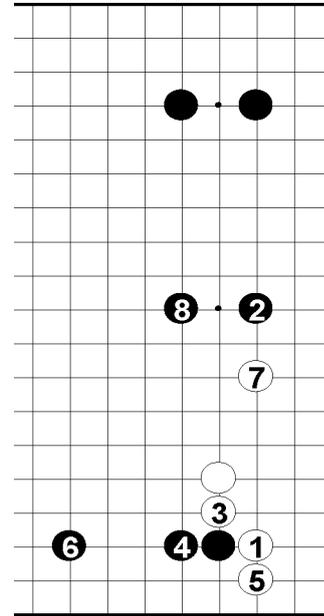
Д.6. Итак. черные сыграв 6, начинают борьбу в центре. белые 7 и 9 необходимы для создания формы на нижней стороне, но тогда черные 10 и 12 необходимы для

выживания в углу. Затем следует А (белое сэнтэ); черные должны ответить в В, или белые убьют их здесь же.

Д.7. Если ситуация в левом углу противоположна, белые намереваются сыграть иначе, чем на Д.4. Теперь они будут атаковать в 1, нанося удар черным в слабый пункт. Продолжая 3 и 5, они захватывают обширную территорию на нижней стороне, а группа черных все еще не в безопасности.



Д. 7

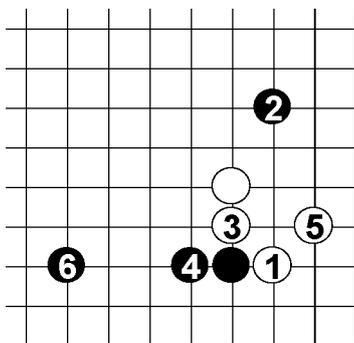


Д. 8

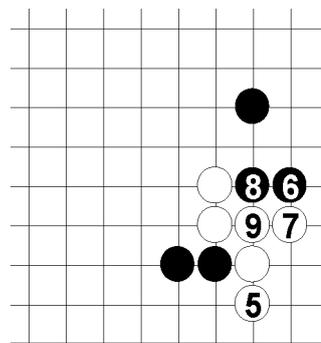
### Черные 2: тэнуки

Д.8. Если черные предпочитают проигнорировать первоначальное цукэ в 1, тогда у них не возникает больше проблем. Здесь, например, мы видим их играющими в 2 в середину правой стороны, что дает им возможность получить максимальную пользу от своего симари. Ходы белых 3, 5 и 7 естественны, и хотя позиция черных на нижней стороне не слишком крепкая, у них есть сэнтэ в 8.

Д.9. Когда играют 2 ближе, белые слегка изменяют свою тактику, сыграв 5, как показано. Это дает им хорошую глазную форму, а также подготавливает контратаку против 2.



Д. 9



Д. 10

Д.10. Если белые играют 5, как показано здесь, черные могут усилиться в сэнтэ ходами 6 и 8, оставляя белых без оформившейся глазной формы в углу.

## **В заключение**

В то время, как в предыдущих двух параграфах дзёсэки были направлены на развитие к центру, в дзёсэки этого параграфа белые усиливают свое развитие вдоль стороны. Если раньше белые играли, значительно расширяя свое влияние на большей части доски, то здесь рассказывалось о завоевании скромной, но реальной позиции. Оба стиля есть дзёсэки, и оба применяются в фусэки.