

Содержание

Введение	2
Глава 1. Миаи	3
Глава 2. Адзи	4
Глава 3. Кикаси	16
Глава 4. Ацуми	25
Глава 5. Коригатачи	28
Глава 6. Сабаки	31
Глава 7. Фурикавари	35
Глава 8. Ёсу-миру	36
Задачи	43
Ответы	60
Словарь терминов	99
Приложение	104

Введение

Сущность стратегии Го и фактически самого Го заключается в восьми концепциях, представленных в первой части этой книги. Понимание этих концепций и их взаимосвязи необходимо для того, чтобы оценить красоту Го. Однако подавляющее большинство игроков с кю не осознают этих концепций и много игроков с данами имеют только смутное представление о их значении. В дальнейшем никто не достигнет более высокого разряда на уровне данов без уяснения и практического понимания этих концепций. Цель книги - помочь читателю в этом.

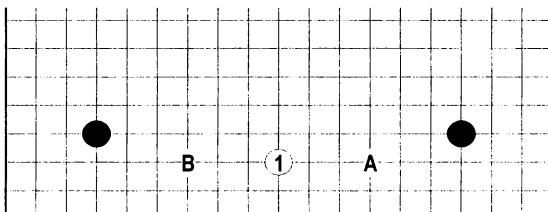
Токио, сентябрь, 1971

Ричард Бозулич

Глава 1. Миаи

В буквальном переводе *миаи* означает «рассматриваемые вместе». Это понятие относится к двум пунктам доски, которые связаны тем, что при занятии одного из них кем-либо из партнёров, второй (для того, чтобы сохранилось сложившееся равновесие) должен быть сразу же занят другим партнером.

Так, ходом ① на Диа. 1 белые сыграли симметрично относительно двух чёрных



Диа. 1

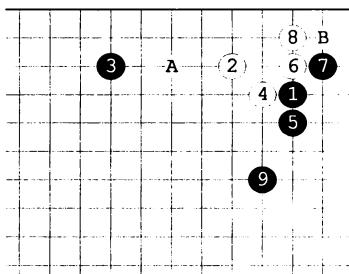
камней и это создало ситуацию *миаи*. Теперь на цумэ чёрных в *A* или *B* белые занимают, соответственно, *B* или *A*. Эти два пункта являются *миаи*.

На Диа. 2 приведено известное дзёсэки, в котором (после хода ④) положение стабилизировалось настолько, что белые могут играть *тэнюки*, поскольку их группа пока вне опасности. Но, как только, чёрные начнут её атаковать (например *осаэ B*), белые должны ответить в *A*, а на цумэ чёрных в *A*, белые защищаются в *B*. Таким образом, *A* и *B* - *миаи*.

Важным моментом *миаи* является то, что нет необходимости разыгрывать *миаи* немедленно, т.е. розыгрыш может быть отложен до конкретизации ситуации в окрестностях.

На той же Диа. 2 чёрным сейчас трудно решить, как лучше атаковать - ходом *A* или *B*, но ничто не мешает им подождать с началом атаки до тех пор, пока обстановка на доске в целом не станет настолько определённой, что подскажет рациональное решение здесь.

Миаи является важнейшим компонентом стратегии Го и тесно связан с другими ее компонентами, и, особенно, с *адзи*, которое будет рассмотрено следующим. В этой книге будет приведено множество примеров *миаи* и его стратегическое значение более подробно будет рассмотрено в этих примерах.



Диа. 2

Глава 2. Адзи

Адзи буквально означает вкус, вкус в отношении еды, который может быть приятным или неприятным. Поэтому в Го существуют выражения: “адзи га варуй” (плохой вкус) и “адзи га ий” (хороший вкус). Одной из характеристик вкуса является длительность. Качество длительности является предпосылкой того, что слово “адзи” используется как термин Го. В Го *адзи* относится к условию, плохому или хорошему, длительно присущему группе камней, которое предоставляет возможности для игры в будущем.

Этот скрытый потенциал не требует немедленного использования, так как это чаще всего приводит к “адзикэси” (уничтожению *адзи*). Его надо рассматривать и учитывать в процессе игры в прилегающих областях, так как использование *адзи* в нужный момент приводит к наилучшему результату. Другими словами, *адзи* - не точно определенный способ игры с конкретным результатом, а будущие возможности, которые могут быть реализованы или нет.

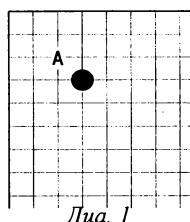
В некотором смысле это напоминает плотность. Плотность - не территория, но возможность ее построить. Даже если плотность не реализована в территории, она оказывает воздействие на игру и благодаря ее присутствию в одном месте может возникнуть территории в другом месте. Также и *адзи*, хотя в определенных ситуациях никогда не будет реализовано, но его существование всегда оказывает воздействие на направление игры.

Проводя аналогию с войной, *адзи* похоже на резервную армию в тылу. Во время боя, даже если она никогда не вступит в сражение, враг должен учитывать возможность ее появления. Из-за этого длительного и неприятного для противника аспекта профессиональные игроки как чумы избегают ходов, приводящих к *адзикэси*. Высказывание “не сжигай мосты позади себя” может быть применено к го в том смысле, что надо оставлять открытыми все возможности (*адзи*), так как они могут понадобиться в будущем.

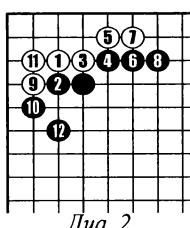
Диа. 1. Если у черных есть камень *хоси*, то он хорошо поддерживает развитие в направлении центра. Однако расположение камня *хоси* оставляет позади себя *адзи* - возможность вторжения в *сан-сан* - пункт *A*, используя которое белые могут отобрать угол у черных.

Один из вариантов *дзёсэки* при таком вторжении белых в угол приведён на Диа. 2. Белые обеспечивают жизнь в углу в *сэнтэ*, но форма чёрных великолепна, т.к. они получили хорошую стенку и избавились от неприятного *адзи*.

Диа. 3. Рассмотрим этот пример в игре с шестью форами. Белые никогда не будут играть эту последовательность, так как в результате плотность черных совместно с отмеченным камнем формирует намного большую область, чем 8 или 9 очков, полученные белыми в углу. Эта диаграмма демонстрирует глупость попытки использовать *адзи* слишком



Диа. 1



Диа. 2

рано. В игре на большой форе белые должны быть особенно осмотрительны и неторопливы.

Вторжение будет оправдано лишь тогда, когда влияние возможной стенки белые заранее погасят игрой в окрестностях или, когда такое вторжение остаётся единственным способом уменьшить территорию чёрных.

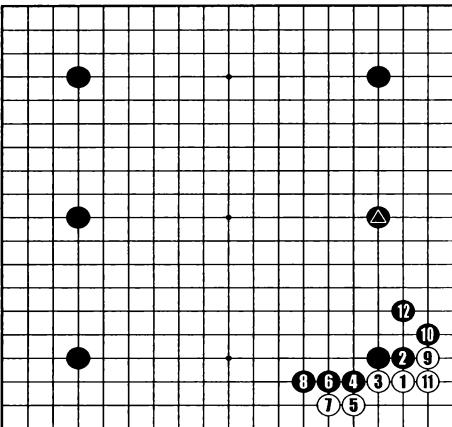
В партии профессионалов (Диа. 4) чёрные ходом 23 осуществляют раннее вторжение в угол.

Но здесь такая стратегия - правильна, т.к. это вторжение чёрные успели подготовить и, независимо от того, как белые развернут стенку (в *A* или *B*), влияние её уже в какой-то степени нейтрализовано чёрными камнями 15 и 21. Конечная позиция на Диа. 2 даёт и другой пример *адзи*. На Диа. 5 пункт *A* является слабым в форме чёрных, и это - *адзи* (плохое для чёрных) данного варианта *дзёсэки*.

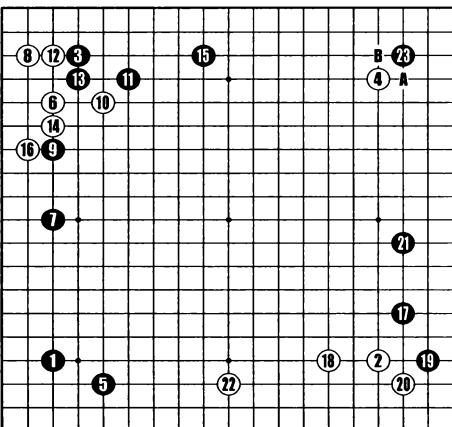
Использовать его белые могут только в том случае, если они предварительно захватят пункт *B* (или какого-то из соседних), потому что немедленное разрезание (*①* на Диа. 6) легко парируется чёрными (даже при неблагоприятном *сите*).

Оценить вариант на Диа. 6 ясно, что чёрные получили по меньшей мере десять очков прибыли и увеличили своё влияние. Кроме того, белые раз и навсегда потеряли *адзи*: ход *кири* *①*. То есть в пункт *B* на Диа. 5 нужно играть раньше, нежели в *A*.

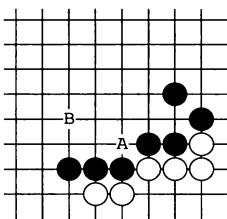
Одним из достоинств *адзи* является то, что оно приучает к терпению, и это очень важно, т.к. человек со склонностью к спешке никогда не станет хорошим игроком в



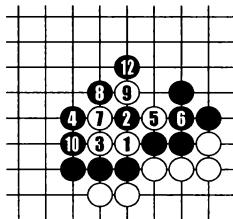
Диа. 3



Диа. 4



Диа. 5



Диа. 6. 11 в 2.

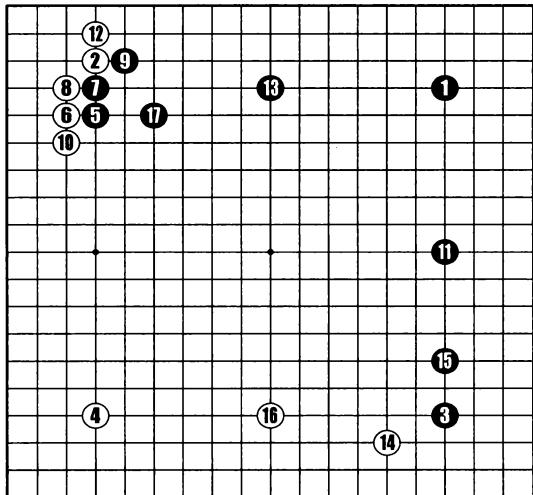
Го, если не избавится от этой черты своего характера. Конечно, всегда существует возможность, что партнёр будет играть так, чтобы исключить плохое для себя *адзи* (это является причиной раннего использования *адзи* у любителей), но нужно помнить, что устранение

адзи требует дополнительного хода, т.е. не приносит большой выгоды, тогда как полученный темп почти всегда может считаться вполне достаточной компенсацией за потерю *адзи*.

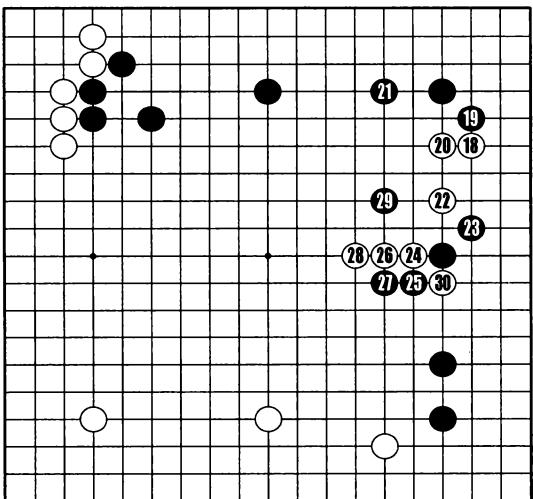
Диа. 7. Партия №1.

Пример из партии Саката - Рин, сыгранной в 1970 году в матче за титул Хонинбо (первая партия). После фусэки белым необходимо рассмотреть возможность вторжения в верхней правой части доски.

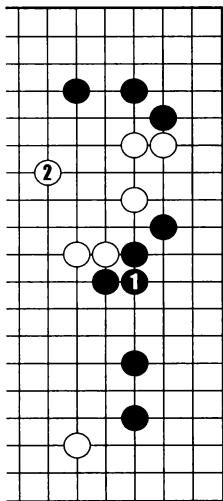
Диа. 8. 18 - 26 - хорошо известное дзёсэки, а 6.28 чёрные встречают ходом 29, не давая белым построить форму для глаз. Белые проводят разрезание 30, и этот ход даёт хороший материал для анализа проблемы *адзи*.



Диа. 7 (1 - 17)



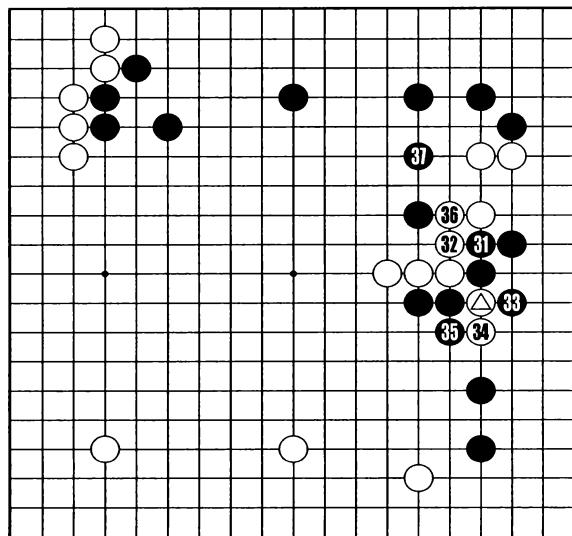
Диа. 8 (18 - 30)



Диа. 9

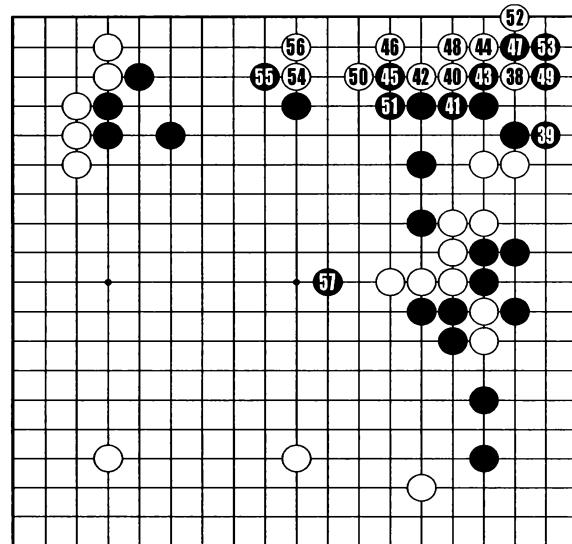
Диа. 9. При игре на форе чёрным рекомендуется соединиться ①, что, конечно, несколько пассивно, во предохраняет их от серьёзных проблем, которые, впрочем, возникают в этом случае при борьбе за центр, т.к. ② не только хорошая форма, но и выход в центр.

Диа. 10. Чёрные стабилизируют ситуацию на правой стороне и успевают сделать важный ход 37, после чего белые, хотя и имеют выход в центр, но остаются без глаз, т.е. их группа будет хорошей мишенью для атак в будущем. Компенсацией же им служит адзи от камней 34 и 35.



Диа. 10 (31-37)

Диа.11. Вторжение в угол ходом 38 корректно, так как образовавшаяся в результате плотность чёрных нейтрализуется белыми камнями на правой стороне. Белые к 56 ходу обеспечивают себе жизнь вверху, после чего чёрные возобновляют свою атаку восьми белых камней ходом 57.



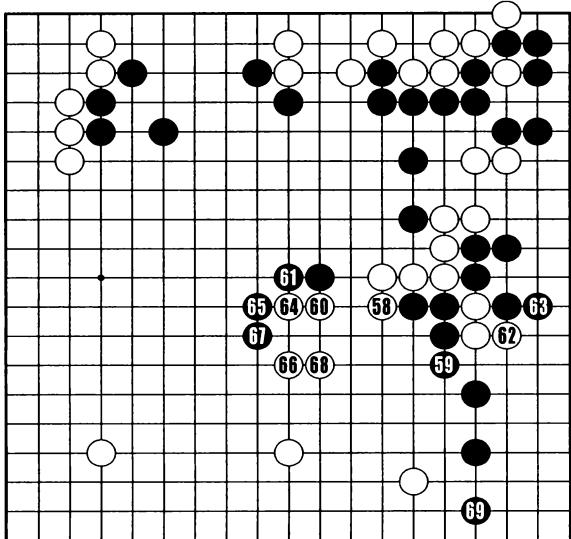
Диа. 11 (38 - 57)

Диа. 12. В ответ на ч.57, белые ходят 58, используя *адзи* своих камней, и вынуждая ч.59, а на б.62 черные должны ответить 63.

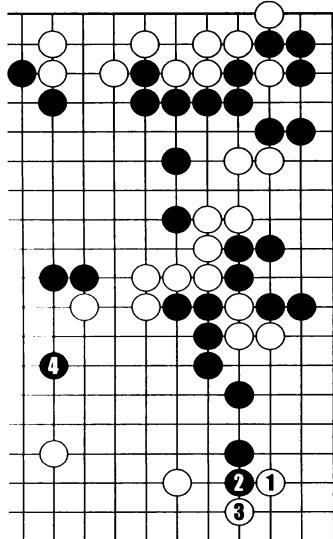
Заметьте, что ход б.62 даёт их тройке дополнительное *дамэ*.

Далее белые убегают 68, а чёрные закрывают угол 69.

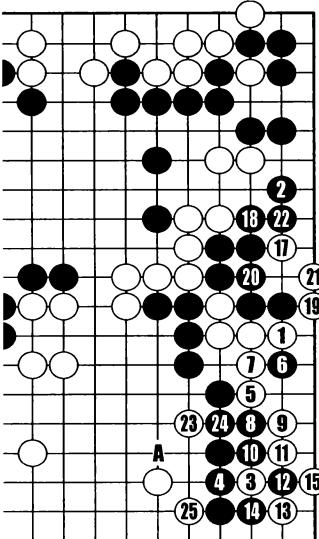
Диа. 13. Может показаться, что теперь невозможно будет использовать *адзи* и нужно играть в углу ходом ①, хотя дальнейший ход событий предугадать трудно, но после ④ центральная группа белых окажется в опасности.



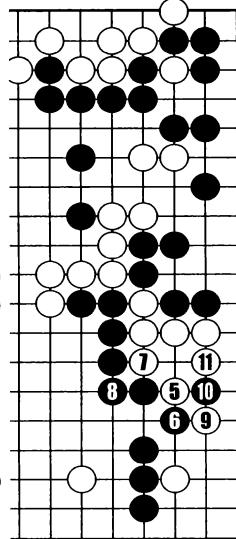
Диа. 12 (58 - 69)



Диа. 13

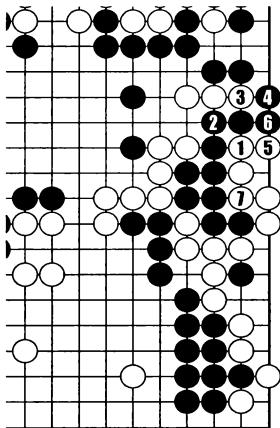


Диа. 14 (16 в ③)



Диа. 15

Диа.14. *Адзи* действительно сейчас использовать, пожалуй, нельзя, потому что белым *сэмэй* не выиграть, т.к. даже после ходов 23 и 25 их позиция довольно слаба и чёрные без труда могут построить глаз и увеличить *дамэ* своей группы ходом, хотя бы через цукэ *A*.

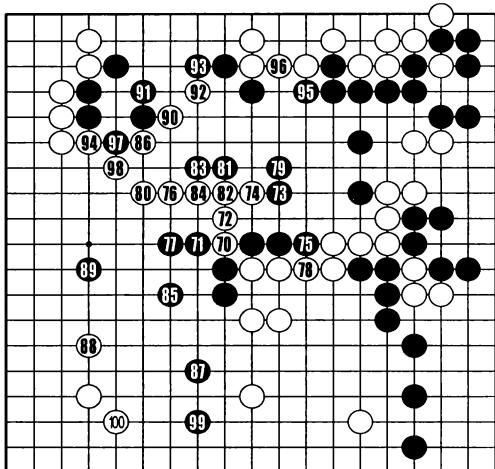


Диа. 16

Этот вариант, впрочем, показывает, что *адзи* всё ещё остается, т.к. чёрным было бы нелегко, будь белые немного покрепче. В нём, кстати, есть и «подводные камни».

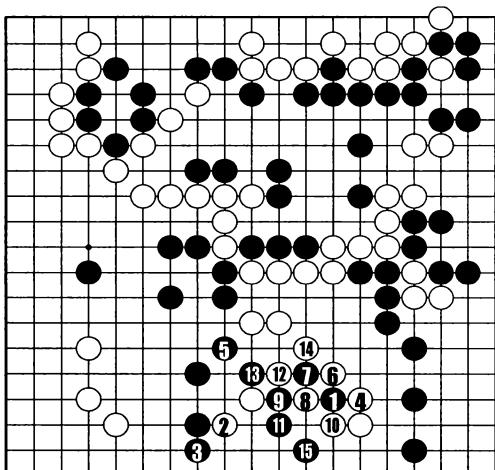
Диа. 15. Здесь показана ошибочность напрашивавшегося ответа чёрных осаэ ❶, дающего неприятную ко-борьбу,

Диа. 16. Ход 22 на Диа. 14 необходим, ибо без него белые спокойно получают здесь второй глаз.



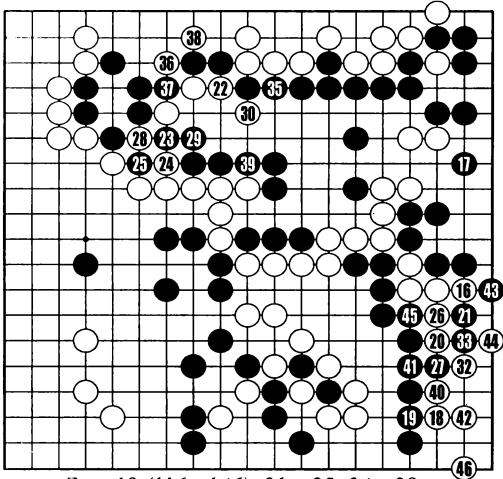
Диа. 17 (70 - 100)

Диа.17. В партии белые проводят разрезание 70 и игра перемещается на верхнюю часть доски, чтобы через некоторое время опять вернуться в район *адзи*. После *косуми* 100 становится ясно, что чёрные попытаются убить белые камни справа.

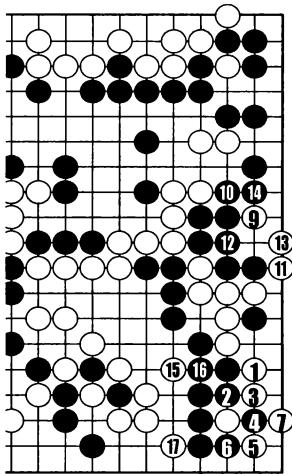


Диа. 18 (101 - 115)

Диа. 18. Чёрные начинают атаку с помощью *катацуки* ❶. В этой последовательности и белые, и чёрные сделали очень грубые ошибки (особенно ❸ и ❹). Однако, мы не будем ими заниматься, лишь отметим, что белые камни стали плотными и обезопасили себя в этой части доски. Этим они создали возможность для реализации *адзи* трех камней на правой стороне, и теперь откладывать эту операцию вряд ли целесообразно.



Диа. 19 (116 - 146), 31 в 25, 34 в 28



Диа. 20. (3 - цуги)

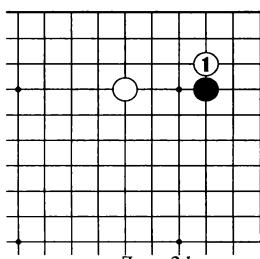
Диа. 19. Используя *адзи* для построения жизнеспособной группы в правом нижнем углу, белые не забывают и о других местах доски, проведя операцию с *ко-борьбой* вверху слева. Сыграв 33, чёрные позволили белым выжить 40 - 46. Что будет, если 33 сыграть в ❷ на Диа. 20?

Это возвращает нас к Диа. 14, но теперь белые усилились и 15, 17 становятся эффективными, выигрывая *сэмэй* на один темп, т.е. у чёрных нет выбора. После 33 на Диа. 19 они, по крайней мере, могут захватить шесть камней противника.

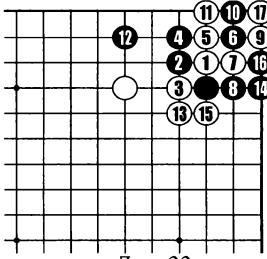
Эта партия является хорошим примером правильного использования *адзи*, и главный вывод, который должен сделать изучающий, заключается в том, что нужно уметь и быть готовым терпеливо создавать для этого подходящую окружающую обстановку. Другие интересные моменты этой партии будут обсуждаться в других главах этой книги, а полную ее запись вы можете найти в Приложении на стр. 104). А сейчас давайте рассмотрим ещё несколько примеров *адзи*.

Диа. 21. *Никкентакагакари* белых не жёстко атакует комоку чёрных. Поэтому чёрные часто решают игнорировать его и играть *тэнгуки*. Соответственно, часто встречается цукэ ❶.

Диа. 22. В ответ на цукэ ❶ - ❷ естественен. Белые должны резать ❸, и чёрные спускаются ❹. Начиная с ❹, белые распространяют своё влияние для того, чтобы создать форму, позволяющую усовершенствовать внешнее влияние за счет *адзи* в углу. Цукэ ❻ - *тэсудзи*, и белые строят свою форму до 11. Теперь ч.12 необходим, после чего белые образуют форму в центре - 13. Теперь чёрные должны вернуться и захватить белые камни в углу, тогда как белые играют *сибори* 15 и берут два чёрных камня - 17.



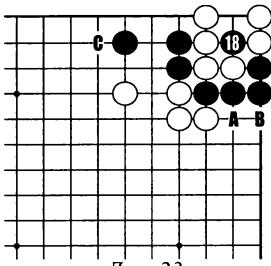
Диа. 21



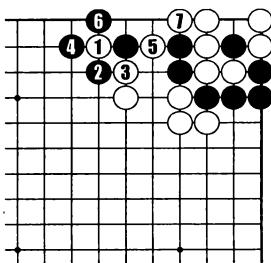
Диа. 22

Диа. 23. Наконец, чёрные играют 18, и дзёсэки подходит к концу. С первого взгляда, прибыль чёрных много больше, чем внесенная плотность белых, но при более тщательном рассмотрении будет видно, что *адзи* шести белых камней в углу приносит ощутимый эффект. Прежде всего у белых имеется *сивори* A и B, и возможность построить стену на верхней стороне через цукэ C. Но это цукэ зависит от присутствия шести белых камней в углу. Таким образом, белым не следует торопиться играть A и B слишком быстро, поскольку это уничтожает цукэ C. Давайте изучим это *адзи* более подробно.

Диа. 24. Если белые находят более предпочтительным запереть верхнюю сторону (для получения территории, или может быть, для уничтожения группы чёрных камней), они могут играть цукэ ①. Конечно, если чёрные хотят прорвать блокаду, они могут играть ② - ⑥, но теперь оказывается *адзи* шести белых камней, и белым удается спасти эти камни, равно как и захватить территорию в правом верхнем углу.



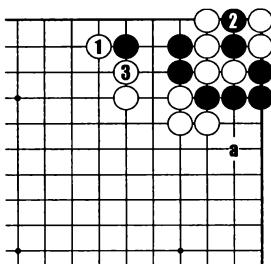
Диа. 23



Диа. 24

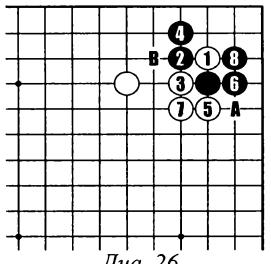
Диа. 25. Для чёрных бросить угол так, как показано на Диа. 24 - очень большая потеря. Следовательно, чёрные, скорее всего, сыграют ②. Тогда белые играют ③, запирая верхнюю сторону. Однако чёрные теперь могут сыграть A и вторгнуться справа.

На ранних стадиях игры, когда, вероятно, будет сыграно это дзёсэки, невозможно предсказать, с какой стороны белые захотят получить плотность. Если они блокируют с одной стороны, то теряют возможность блокировки с другой. Соответственно игра в A, B или C на Диа. 23 для белых будет *адзикэси*.



Диа. 25

Диа. 26. Для того чтобы подчеркнуть значение *адзи* пожертвованных камней в дзёсэки на Диа. 21, рассмотрим ситуацию, при которой эта жертва не сделана. В ответ на *sagari* ④ белые просто играют ⑤ и соединяются ⑦. Конечно, чёрные должны играть ⑧ и отдать белым *сэнтэ*, но теперь в углу нет *адзи*. Если белые сыграют A или B, эти ходы не повлияют на жизнь угла, так что чёрные могут играть *тэнкуки*.



Диа. 26

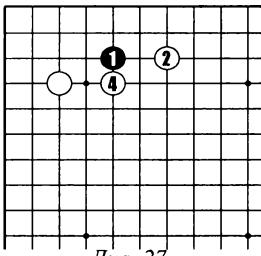


Диаграмма 27

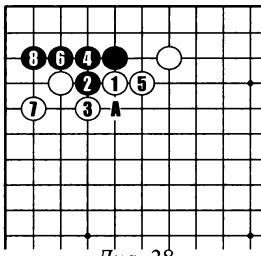
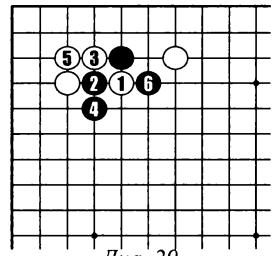


Диаграмма 28

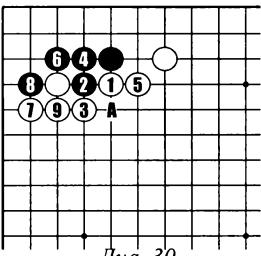


Диа. 29

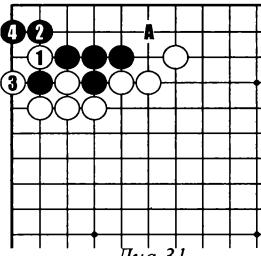
Диа. 27. Давайте рассмотрим другую ситуацию. Когда белые играют *иккенбасами* ②, иногда случается, что чёрные не отвечают здесь, а играют в другом месте. В таком случае, ④ - естественное продолжение.

Диа. 28. В ответ на ①, ханёкоми ② - дзёсэки, и вариант продолжается до ⑧, белые получают внешнюю плотность, а чёрные - угол.

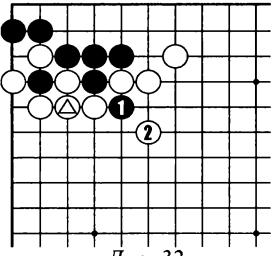
Диа. 29. (*Ситё*). Когда чёрные играют *ханэкоми* ❷, нужно учитывать *ситё*. Предположим, белые играют *атэ* ❸ снизу. После ❶, если *ситё* неблагоприятно, то чёрные потеряют очень много.



Дua. 30



Лиц. ЗП

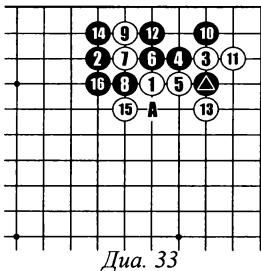


Диа. 32

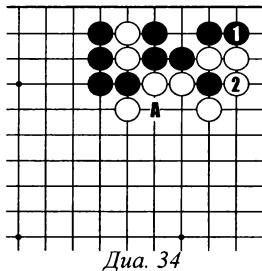
Диа. 30. (Сэнтэ). Следует заметить, что Диа. 28 - *готэ* для чёрных. Читатель может спросить: «Не позволяет ли **❸** на этой диаграмме выйти чёрным в сэнтэ?» Ответ будет «да», но **❸** - азикэси, и теперь чёрные больше не могут разрезать в *A*.

Диа. 31. (*Чёрные живут*). Если белые теперь играют ①, ③, чёрные могут выжить ②, ④, но теперь *A* - большой ёсэ ход, на который черные должны ответить, и их приобретения в углу стали незначительными.

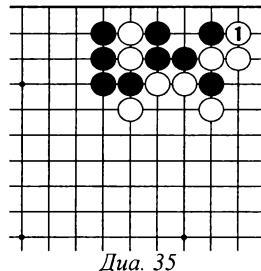
Диа 32 (Гэта). Вдобавок, если черные разрезают ❶, то из-за присутствия ❸, обусловленного ❷ на Диа. 30. белые могут захватить этот камень посредством *гэта* ❹. Соответственно, ❸ на Диа. 30 рекомендовать нельзя. Более разумно играть ❸ на Диа. 28, несмотря на то, что это заканчивается *готэ*. Такой ход не только оставляет *адзи А* на Диа. 28, но и увеличивает прибыль в углу. Ценность этого *адзи* трудно переоценить. Более того, играть ❸ в *готэ* не так уж плохо, если вспомнить, что чёрные уже играли *тэнюки*. Следовательно, более ценно выжить в углу, терпеливо ожидая шанс использовать *адзи А* на Диа. 28.



Диа. 33



Диа. 34



Диа. 35

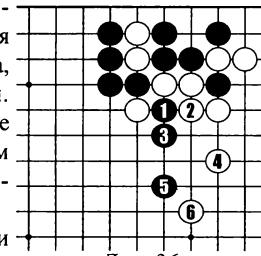
Диа. 33. Последовательность на этой диаграмме - другое популярное дзёсэки. В результате у чёрных имеется прочная и надёжная позиция, тогда как у белых - стена, распространяющая влияние вдоль правой стороны. Однако, поскольку чёрные ходили в углу первыми, а белые в этом варианте заканчивают в сэнтэ, естественным ожидать, что позиция белых несовершенна. Из-за присутствия Δ есть адзи: разрезание в А.

Диа. 34. Ход ① - большое ёсэ, и белые, почти неизбежно, должны отвечать, захватывая чёрный камень - ②. Но играть так слишком рано - адзикэси для чёрных, поскольку адзи разрезания в А теперь более не существует. То есть ёсэ-ходов, вроде ①, на ранних стадиях игры следует избегать.

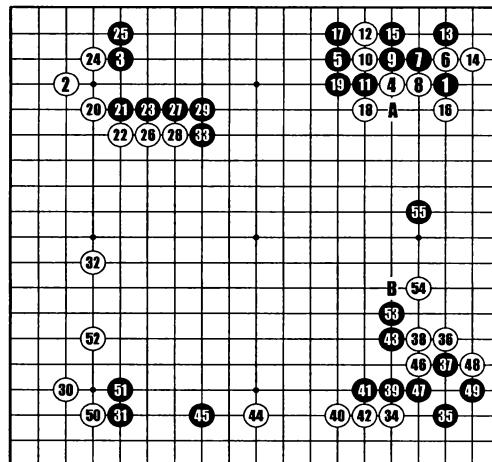
Диа. 35. Другая причина, по которой чёрным нет надобности торопиться с ходом ① на Диа. 34, в том, что магари ① на этой диаграмме - готэ, и чёрным незачем отвечать на него до позднего ёсэ. Если чёрные играют ① на Диа. 34, белые должны забрать ②, если ① здесь, чёрным отвечать необязательно. Таким образом, наиболее вероятно, что чёрные сыграют ① когда захотят.

Диа. 36. Если чёрные разрезают ①, белые отвечают ②, и чёрные начинают строить стену на верхнюю сторону. Но на ранней стадии невозможно предсказать, будет ли такая стена иметь какой-нибудь эффект, и следует также заметить, что белые строят прочную территорию по правой стороне, тогда как чёрные строят стенку. Следовательно, это разрезание, которое пытается использовать адзи чёрных, играть слишком рано не стоит.

Следующая диаграмма даёт пример искусного использования этого адзи, образующегося из данного дзёсэки.



Диа. 36

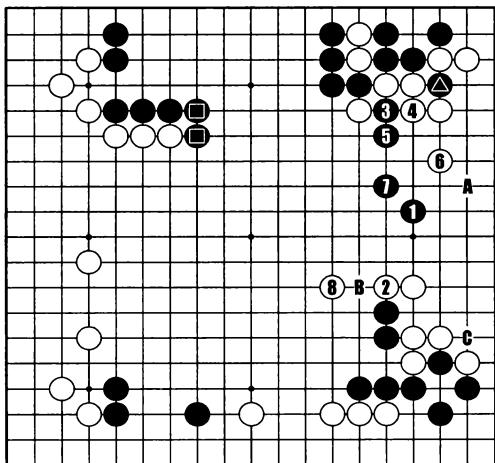


Диа. 37 (1-55)

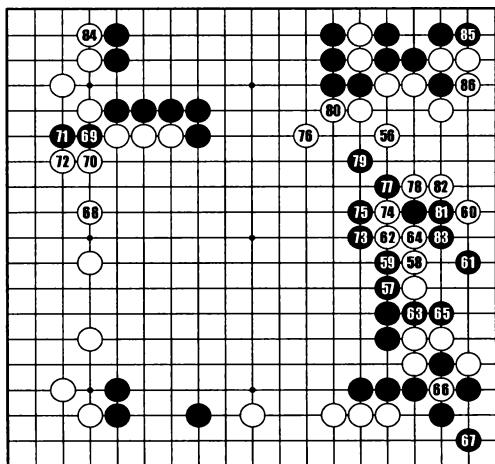
Диа. 37. Партия №2.

Пример из партии Саката - Рин, сыгранной 5-6 августа 1966 года в матче за титул Мэйдзин (первая партия). *Дзёсэки*, которое мы изучили, было сыграно в правом верхнем углу ходами 4 - 19. После *магари* 33, чёрные строят немалую территорию на верхней стороне доски. А белые - слева. В дальнейшем проводятся маневры на нижней стороне доски. В конце концов после хода 54 чёрные вторглись на правую сторону ходом 55. Этот ход нацелен на *A*, используя *адзи* ❶ и на *B*, атакуя белых справа. Эти пункты - *миаи*. Давайте более детально рассмотрим значение ч.55, чтобы показать какое он имеет отношение к *адзи* в *A*.

Диа. 39. Поскольку белым не понравились перспективы Диа. 38, они сыграли какэцуги 56, исправляя плохое *адзи* в правом верхнем углу. Соответственно, чёрные заняли 57, и на правой стороне доски развились яростная борьба. После 83 чёрные захватывают половину правой стороны, тогда как верх правой стороны становится территорией белых. На этой стадии у чёрных нет больше возможности использовать какие-либо другие *адзи* в правом верхнем углу и, поэтому после 6.84, чёрные играют 85. Вышеизложенное - хороший пример, показывающий, как *адзи* может быть использовано в сочетании с *миаи*. Подобные ситуации часто встречаются в реальной игре.

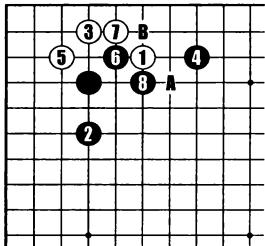


Дua. 38



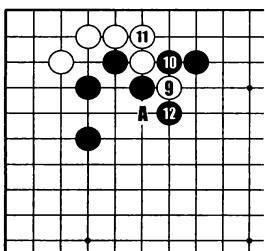
Диа. 39 (56 - 86)

Диа. 40. В этом примере белые должны выбирать между двумя видами *адзи*. Одно подразумевает *ко*, а другое - *ситё*. В ответ на ③, чёрные сыграют ④, если чувствуют, что выделять следует верхнюю сторону. После ③ белым следует выбирать между *A* и *B*.



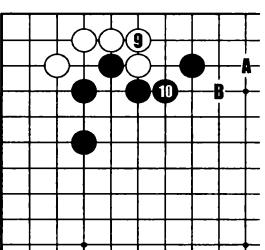
Диа. 40

Диа. 41. Если белые могут использовать *ситё адзи*, им следует играть ⑨, как здесь. После обмена: 10 - 11 чёрные захватывают один камень в *ситё* ходом 12. В данном случае, если ситуация подходящая, белые, возможно, смогут использовать *ситё* - *адзи* с тем, чтобы сделать два полезных хода в правом нижнем углу. С другой стороны, если *ситё* неблагоприятно для чёрных, они будут вынуждены играть 12 в *A* и захват ⑨ довольно маловероятен.



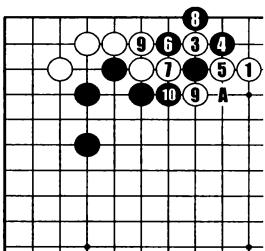
Диа. 41

Диа. 42. Другой способ ответа для белых - соединение ⑩. Чёрные сыграют *хики* ⑪, и *дзёсэки* подходит к концу. В будущем остается вероятность, что в пунктах *A* или *B* появится белый камень. Если такое случится, то у белых будет возможность присоединить его к камням в углу.



Диа. 42

Диа. 43. Чтобы проиллюстрировать эту связь, предположим, что на ① чёрные играют ② *тэнуки*. В этом случае продолжение ③ - ⑨ позволяет белым соединиться в *ко*. Однако это *ко* для чёрных выиграть практически невозможно, потому что закрыть его в пункте 3 нельзя. Если вместо ① белый камень стоит в *A*, вариант соединения будет сходным.



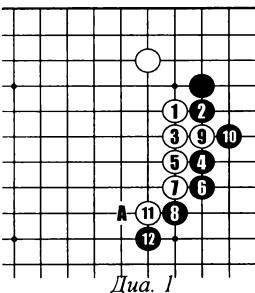
Диа. 43

Глава 3. Кикаси

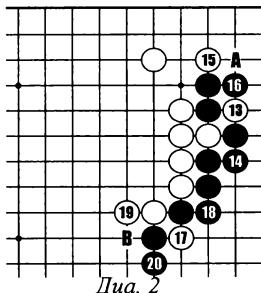
Кикаси - ход, на который противник должен ответить, причём, обычно только одним способом. Обмен «*кикаси* - ответ на него» в чём-то полезен тому, кто это *кикаси* сыграл. Термины «*кикаси*» и «*сэнтэ*» могут показаться одинаковыми, но *кикаси* относится к ходам, более или менее второстепенным по отношению к основному течению игры. Однажды сыгранные, камни *кикаси* обычно могут быть брошены без особенных потерь.

При игре *кикаси* важен выбор подходящего времени. Обычно существует лишь одно правильное время для хода *кикаси* с максимальным эффектом, и если этот шанс упустить, то он может быть потерян навсегда.

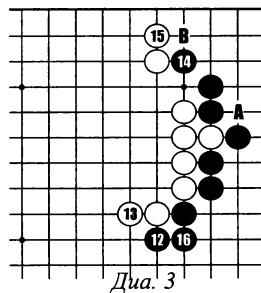
Последующие примеры прояснят концепцию *кикаси*, равно как и продемонстрируют эффективность таких ходов.



Диа. 1



Диа. 2



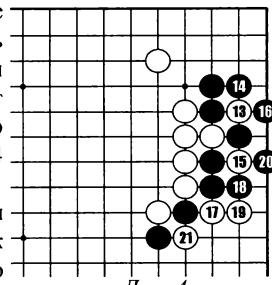
Диа. 3

Диа. 1. Продолжение до ч. 12 - начало обычного дзёсэки. Ход ⑩ - пример *кикаси*, и чёрные должны блокировать ⑪. Если этим ходом пренебречь, белые сыграют в 10, и потери чёрных будут огромны. После ч. 12 пункт *A* становится критическим и белые должны занять его. Но прежде чем играть в *A*, белым следует сделать несколько предварительных ходов. Более того, единственное время, когда они могут сделать эти ходы - сейчас.

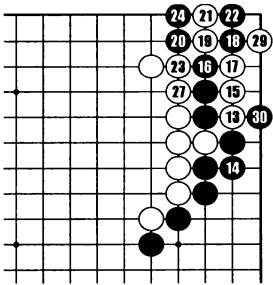
Давайте рассмотрим, каким будет исход, если белые пренебрегут *кикаси* 13, 15 и 17 (Диа. 2).

Диа. 2, Диа. 3. В ответ на ч. 12 белые не играют *кикаси*, как на Диа. 2, а вместо этого удлиняются 13. В этом случае чёрные играют *косуми-цуку* 14, и белые должны отвечать *сагари* 15, после чего чёрные соединяются 16. По отношению к углу, теперь уже у чёрных появился шанс обеспечить территорию там ходом *B*. Кроме того, на правой стороне больше нет плохого *адзи* с Диа. 2, потому что чёрные смогли прочно соединиться 16. Пожалуйста, заметьте, что после ч. 14 разрезание в *A* уже не имеет никакого значения.

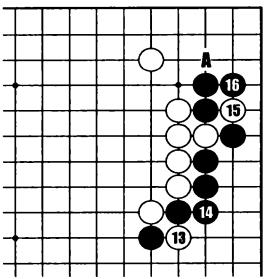
Диа. 4. В ответ на разрезание b13, чёрные не должны захватывать 14, иначе они будут полностью прижаты к стороне, почти ничего не получая последовательностью до 21-го хода. Значит соединение ч.14 на Диа. 2 абсолютно необходимо.



Диа. 4



Диа. 5 (625 в 19, 426 в
21, 428 в 19)



Дua. 6

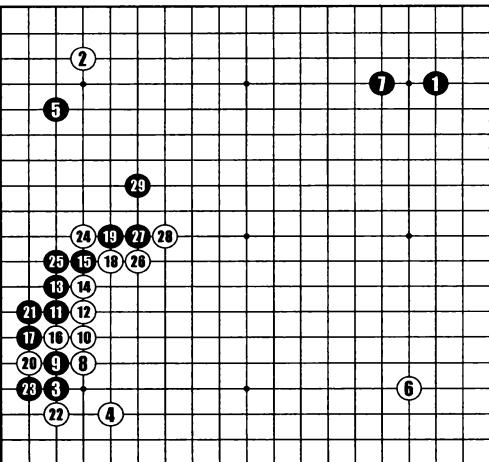
Диа. 5. После 14 чёрным не нужно бояться б15, потому что они выигрывают сэмэй, что здесь и показано.

Диа. 6. Играя *кикаси* на
Диа. 2, белые не намерены
менять порядка ходов. Если
белые сначала сыграют 13
на этой диаграмме, чёрные
могут ответить на разре-
зание 15 захватом 16 без

всяких опасений запирания, приведённого на Диаграмме 4. Теперь ход белых *A* больше не кикаси.

Всегда, играя *кикаси*, нужно скрупулезно рассчитывать порядок ходов. На этой диаграмме 6.13, может быть, и *кикаси*, но, кроме того, он также и *адзикэси*.

Диа. 7. В этой партии между двумя любителями в левом нижнем углу образовалось *ձէչքի*, сходное с тем, что мы изучали. Однако, в ответ на б.26, чёрные надавили 27, сопровождая его *տօի* 29. Эти два хода были не очень хороши, поскольку белый



Два. 7

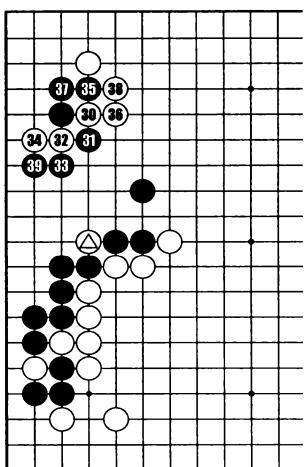
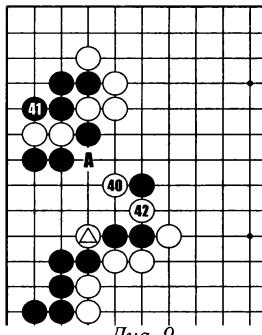


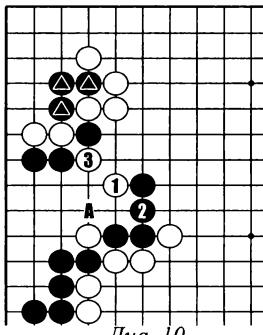
Диаграмма 8

камень 24 создает плохое для чёрных *адзи* на левой стороне. Конечно, в ответ на б.26 чёрным следует играть 20 на Диа. 2, но даже после ханэ б.28, ход 29 в А сократил бы плохое *адзи*. В этой партии белые сопроводили 29 некоторыми очень искусными ходами и успешно использовали *адзи*.

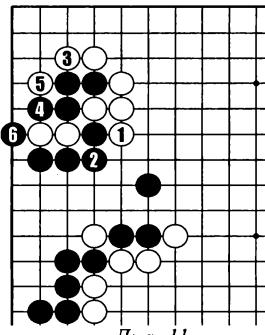
Диа. 8. Продолжая Диа. 7, белые сыграли чук-кири 30, 32 и до ч.39 всё естественно. Но в этот момент у белых появилось тэсудзи, позволяющее использовать адзи.



Диа. 9



Диа. 10



Диа. 11

Диа. 9. Цукэ 6.40 - тэсудзи, после которого 42 и *A* - миаи. Если чёрные играют 41, захватывая два камня, белые тоже берут два камня ходом 42, и результат очень плохо для чёрных.

Диа. 10. Если чёрные на ① (= 6.40 на Диа. 9) соединяются ②, белые захватят один камень ходом ③, и у чёрных нет хорошего ответа, потому что они должны учиться как потерю трех камней ④, так и хики б.А, которое заставит четыре чёрных камня дрейфовать без глаз в центре. Этот пример снова показывает, как концепция *миаи* входит в игру при использовании *адзи*.

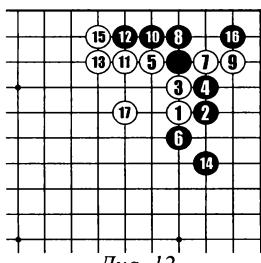
Диа. 11. ① - ⑤ - тэсудзи, и эти ходы, кроме того, *кикаси*. Но такую игру следует расценивать лишь как локальное судзи, не принимающее во внимание позицию в целом.

На протяжении партии часто встречаются ходы, которые кажутся *кикаси*, но на самом деле ими не являются. Но если на такой ход ответить так, словно он - *кикаси*, то тогда он фактически и станет *кикаси*.

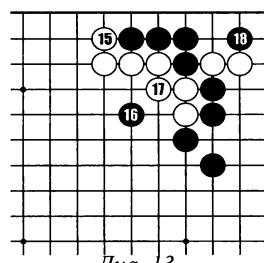
Диа. 12. ① - 17 - одна из разновидностей *надарэ-дзёсэки*. Из-за 17 форма белых в центре становится очень хорошей. Однако чёрные могут попытаться предотвратить это ходом, который выглядит *кикаси*.

Диа. 13. Вместо хода 16 на Диа.12, чёрные могут попробовать играть 16 здесь. Если белые, не подумав, сыграют 17, то 16 станет *кикаси*, и чёрные вернутся, чтобы забрать угол ходом 18. Эффект хода 16 очевиден - он оставляет белых с бесформенной горстью камней снаружи, в то время как чёрные сохраняют свою большую прибыль в углу, играя цукэ 18.

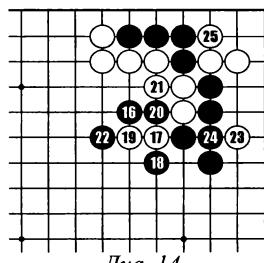
Диа. 14. В ответ на 16 белые не должны позволить запугать себя, а должны наоборот агрессивно играть *ханэ* 17. За чёрных глупо продолжать таким образом,



Диа. 12



Диа. 13



Диа. 14

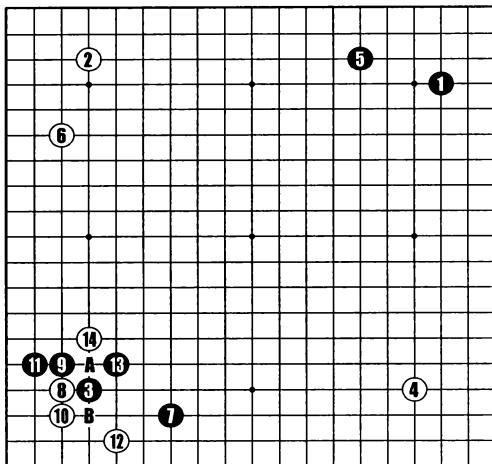
так как после 22 белые играют настоящее *кикаси* 23 и потом забирают угол с помощью *осаэ* 25. Надо отметить, что камень 23 играет определенную роль в *ёсе* и что два камня 17 и 19 могут быть захвачены только в *сите*. Поэтому, если эти два камня когда-нибудь убегут, наличие камня 6, 23 приведет к тому, что черная группа на правой стороне останется без глаз. Может быть, среднему читателю лишь в далеком будущем придется считаться с этими возможностями, но этот вид *адзи* необходимо всегда иметь в виду.

Диа. 15. Пример из партии любителей. После *какэцуги* ч. 13 белые сыграли *нодзоки* 14. Возникает вопрос: *кикаси* это или нет? Если чёрные соединятся в *A*, то окажется, что 14 выполнил задачу и стал *кикаси*. С другой стороны, чёрные могут начать контратаку, играя *B* и т. д. Какова верная линия игры чёрных? Пожалуйста, подумайте над этой проблемой с точки зрения как *сэнтэ*, так и *адзи*.

Диа. 16. В данном случае правильным ответом для чёрных будет простое соединение ①. После этого белые должны выживать в углу ② - ⑥. Теперь чёрные получают *сэнтэ* и играют *какари* ⑦.

Диа. 17. В ответ на ⑤, ⑥ на Диа. 16 пропустить нельзя. Если белые сыгают ⑥, как на этой диаграмме, чёрные убивают белые камни ⑦ - 11.

Диа. 18. Как насчет *дэгири* ①, ③? После ④ чёрные могут играть *сикори* ③, ⑩, и в результате кажется, что ⑧ потерял своё значение как *кикаси*.



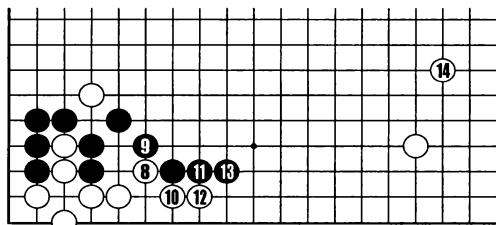
Диа. 19. С другой стороны, белые могут с легкостью выжить на нижней стороне. И, после *ноби* ч.13, *сэнтэ* уже у белых, что позволяет им играть 14.

Диа. 20. Может возникнуть вопрос - удастся ли белым после *цуги* ① выжить после ⑥, и сыграть *огэйма* ⑧?

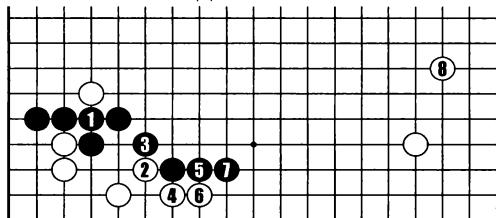
Диа. 21. Если белые следуют продолжению Диа. 20, их камни могут выжить, но не безусловно. *Адзи* белых в углу очень плохо, и чёрные могут завязать *ко* после ⑤.

Диа. 22. Давайте взглянем на это *ко*, если бы белые не сыграли *нодзоки* 14 на Диа.15. В этом случае, после ③, ⑥ начинает *ко*, и теперь угроза дополнительного захвата *A* делает выигрыш этого *ко* очень трудным для чёрных. А именно, у них будет величайшая надобность соединиться в *A*. С этой точки зрения, б.14 следует расценивать не как *кикаси*, а как *адзикэси*, так что чёрным не следует сожалеть о том факте, что они соединяются ① на Диа.16. Более того, продолжение на Диа. 18 тоже *адзикэси*, в котором чёрные теряют возможное *адзи - ко* на Диа. 21. Следует заключить, что ① на Диа.16 - правильный ответ, потому что белые должны выживать в углу, Чёрные могут забрать *сэнтэ* ⑦. С другой стороны, если белые играют на Диа. 20, чтобы вырвать у чёрных *сэнтэ*, плохое *адзи*, остающееся позади, будет почти невыносимо для них.

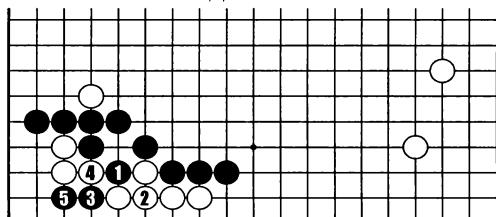
Грань между *кикаси* и *адзикэси* очень тонка. Возможно, главное значение *кикаси* - создать *адзи*, и в этом смысле оно отличается от *сэнтэ*. Значит, ходы, которые имеют последствия в виде сокращения плохого *адзи* противника, не могут на самом деле считаться *кикаси*, если только они не имеют других, более важных задач. Начинающие игроки обычно не могут уловить эту взаимосвязь, и часто можно видеть, как слабый игрок покорно следует по доске за более сильным, прилежно отвечая на каждый ход наиболее очевидным образом; также можно видеть игроков, которые при первой возможности играют *атари*, *кикаси*, *нодзоки* и т.д., под ошибочным впечатлением, что эти ходы - *кикаси*, когда они лишь усиливают камни противника и не получают за это никакой выгоды.



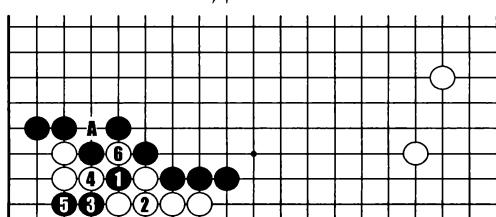
Диа. 19



Диа. 20



Диа. 21



Диа. 22

Грань между *кикаси* и *адзикэси* очень тонка. Возможно, главное значение *кикаси* - создать *адзи*, и в этом смысле оно отличается от *сэнтэ*. Значит, ходы, которые имеют последствия в виде сокращения плохого *адзи* противника, не могут на самом деле считаться *кикаси*, если только они не имеют других, более важных задач. Начинающие игроки обычно не могут уловить эту взаимосвязь, и часто можно видеть, как слабый игрок покорно следует по доске за более сильным, прилежно отвечая на каждый ход наиболее очевидным образом; также можно видеть игроков, которые при первой возможности играют *атари*, *кикаси*, *нодзоки* и т.д., под ошибочным впечатлением, что эти ходы - *кикаси*, когда они лишь усиливают камни противника и не получают за это никакой выгоды.

Следующие примеры иллюстрируют способ мышления, который позволяет решить, стоит или нет играть *кикаси*.

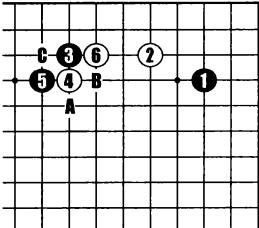
Диа. 23. Рассмотрим никкенбасами дзёсэки. После ⑥, чёрным следует выбирать из трёх основных вариантов - *атэ А*, *атэ В* или *цуги С*. Но что стоит за ними? И почему бы чёрным не сыграть *А* или *В* прежде, чем соединиться в *С*? Разве это не *кикаси*? Конечно, очевидно, что после *осаэ* ⑥ чёрным нужно безотлагательно защищать пункт разрезания *С*. А именно, если чёрные играют *атэ А*, белые соединяются в *В*, и чёрные соединяются в *С*. С другой стороны, если ч.*В* - б.*А*, и снова ч.*С*.

Однако на данной стадии игры невозможно предсказать, какой путь игры лучше. Более того, предположим, что чёрные сначала соединяются в *С*. Для белых есть два возможных хода - *ноби А* и *цуги В*. Если б.*А*, *кикаси* исчезает, но *сэнтэ* у чёрных, и разрезание *В* всё ещё остаётся как *адзи*. С другой стороны, белые соединяются в *В*, чёрные могут взять *сэнтэ* и сыграть в другом месте, или могут сыграть в *А*, что вернёт нас к случаю - ч.*А* - б.*В* - ч.*С*. Соответственно, чёрным в этом случае необязательно играть *кикаси*, так что они в ответ на ⑥ соединяются в *С*.

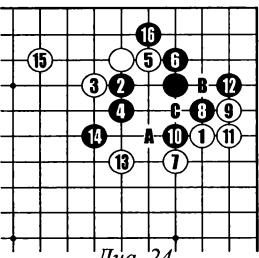
Решая, играть *кикаси* или нет, задумайтесь, достаточно ли оно принесет выгоды, чтобы скомпенсировать потерю некоторых возможностей выбора. Значит, как показал этот пример, чёрные, соединяясь в *С* и отказываясь от *атэ А* и *В*, могут получить эффект, по крайней мере, одного из этих двух *кикаси*. Этот пример будет развит в разделе задач.

Диа. 24. Эта ситуация - довольно обычное дзёсэки с двойным *какари* против чёрного *хоси*. В этом варианте чёрные заканчивают в *готэ*, играя *ханэ* 16. Это происходит из-за того, что в углу всё ещё остаётся плохое *адзи*, а именно, белый камень в *В* ставит чёрный камень в положение *атари*. Кроме того, пожалуйста, заметите, что ход б.*А* выглядит *кикаси*, на которое чёрные должны отвечать *С*. Однако, если этот ход играть раньше, чем ч.16, то он обернётся *адзикэси*, что сделает ч.16 ненужным.

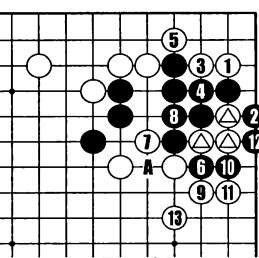
Диа. 25. Предположим, чёрные пропускают 16 на Диа. 24. Тогда белые сыгают *хасами-цуки* ①. После ②, *нодзоки* ③ вынуждает чёрных соединяться ④, что позволяет белым соединиться снизу ⑤. Далее, чёрные играют ⑥ для того, чтобы захватить три камня ⑦. Теперь самое время для белых сыграть ⑧, который становится действительно *кикаси*. Это - последний шанс белых играть так, потому что, когда три камня ⑦ будут захвачены, то сделать этот ход в *сэнтэ* не получится. Вдобавок, этот ход необходим, потому что ход ч.*А* становится угрозой после ⑨. Ход ⑩ исправляет этот дефект. Наконец, белые играют *сибори* ⑪, 11, вынуждая чёрных захватывать 10, 12, после чего белые строят хорошую форму - 13. Белые вторглись в угол чёрных, тогда как чёрным придётся сделать ещё один ход, чтобы обеспечить жизнь своей группе. Соответственно, следует заключить, что ч. 16 на Диа. 24 нельзя опустить.



Диа. 23

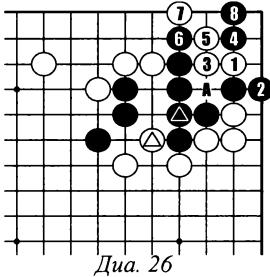


Диа. 24



Диа. 25

Диа. 26. Какой будет ситуация, если в ходе дзё-сэки на Диа.25 белые обменяют Δ на \bigcirc ? Это будет не кикаси, а адзи-кеси. В этом случае чёрные могут спуститься $\textcircled{2}$, в ответ на цукэ $\textcircled{1}$, и теперь $\textcircled{3}$ не угрожает атари A . Значит, за чёрными свободный ход, и они



Диа. 26

могут играть тэсудзи $\textcircled{4}$. Сопротивление белых до $\textcircled{7}$ - тщетно, поскольку чёрные забирают угол - $\textcircled{8}$.

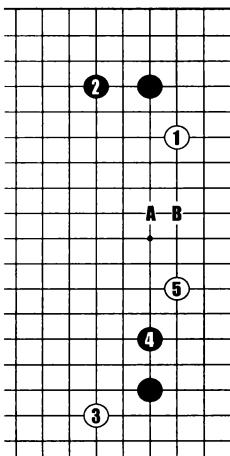
Диа. 27. Эта диаграмма показывает, что без камней \bigcirc - Δ с Диа. 26 комбинация белых прекрасно срабатывает.

До сих пор мы приводили примеры *кикаси*, встречающиеся в технической, непосредственной борьбе. Однако концепция *кикаси* более общая и часто встречается при стратегическом планировании, как показывает следующий пример,

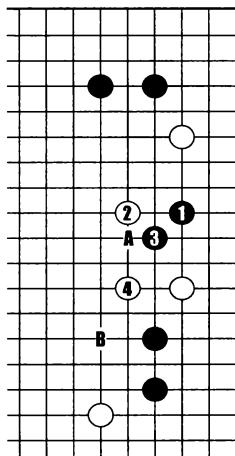
Диа. 28. $\textcircled{1}$ - $\textcircled{5}$ часто можно встретить в партиях на четырёх камнях форы. Лучший вариант для чёрных - вторгнуться на правой стороне. Но что лучше: *A* или *B*?

Диа. 29. Если чёрные проникают слишком глубоко ходом $\textcircled{1}$, белые сыграют *boshi* $\textcircled{2}$, и после *косуми* $\textcircled{3}$, белые выпрыгивают $\textcircled{4}$, угрожая ходами *A* и *B*, которые становятся *миаи*. Хотя $\textcircled{1}$ неизбежно плох, он может привести к очень запутанной борьбе. Следует также упомянуть, что помимо $\textcircled{3}$ у чёрных есть и другие ходы. Приводя этот вариант, мы лишь пытаемся дать чувство $\textcircled{1}$.

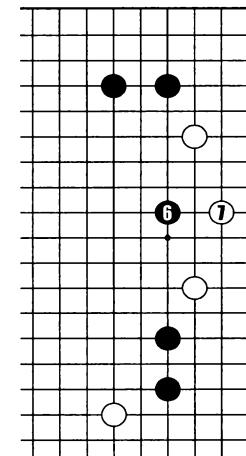
Диа. 30. После $\textcircled{5}$ на Диа.28 рекомендуется вторжение $\textcircled{6}$ по четвёртой линии. Варианты $\textcircled{6}$ не полностью разделят два белых камня, потому что можно соединиться понизу, скользнув $\textcircled{7}$. Однако, этот ход немного покорен и делает $\textcircled{6}$ - *кикаси*.



Диа. 28



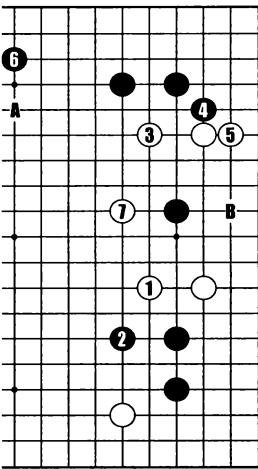
Диа. 29



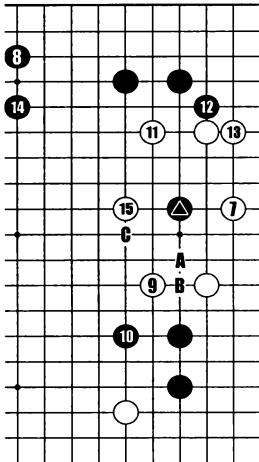
Диа. 30

Диа. 31. Рассмотрим гипотетический вариант после ⑦. Чёрные вытягиваются ⑧, тогда как белые прыгают ⑨. Тоби ⑩ - естественный ответ, и после 11 чёрные играют *косуми-цуку* 12 (тоже *кикаси*), вынуждая белых играть *сагари* 13.

Теперь чёрные могут убежать 15, но давайте предположим, что они бросают свой камень *кикаси* и играют *иккен-тоби* 14, что естественно. Если белые играют 15, то камень ④ потерял своё значение, но ⑦ - тоже, так что чёрные не возражают. Более того, остается *адзи* ч.А - б.В - ч.С



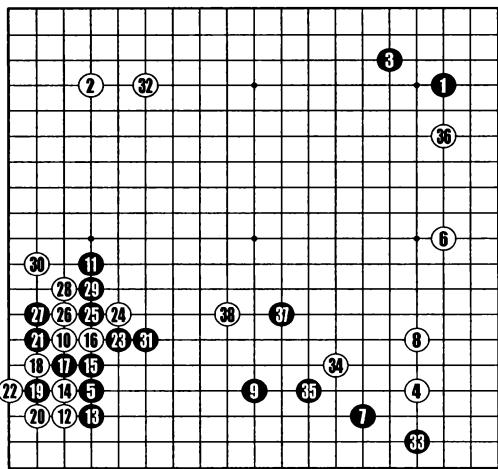
Диа. 32



Диа. 31

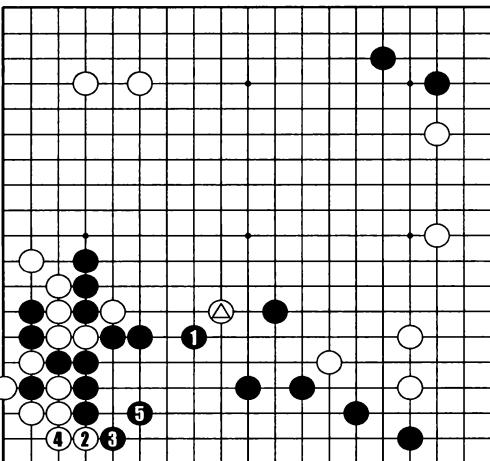
Диа. 32. Вместо ⑦ на Диа. 30, белые немедленно играют ① - ⑦. Вариант тот же, что и на Диа. 31, за тем исключением, что у чёрных нет камня в А, а у белых - в В. Из этого предположительного анализа можно увидеть, почему ⑥ на Диа. 30 эффективно разделяет два белых камня.

Диа. 33. Партия №3.
Пример из партии Саката - Рин (чёрные), сыгранной в 1968 году в матче за титул Хонинбо (четвёртая партия). Ходом 37 черные угрожают построить обширную территорию на нижней стороне. Белые играют 38, чтобы сократить эту территорию. Как отвечать чёрным?



Диа. 33 (1 - 38)

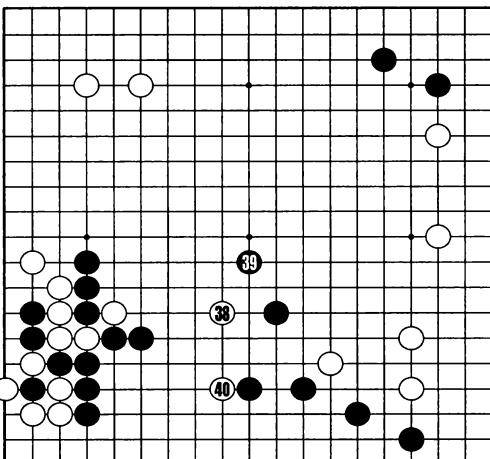
Диа. 34. Ход ❶ - очень большой, закрывающий территорию вдоль нижней стороны. Однако, когда чёрные играют так, камень ❷ становится *кикаси*. Поскольку после ❶ больше нет шанса вторгнуться на нижнюю сторону, белые играют *ханэ-цууги* ❸, ❹, против которых чёрные должны соединиться ❺, чтобы избежать дальнейшего сокращения своей территории. Для чёрных играть ❶ неплохо, но такому ходу не хватает присутствия духа. Давайте посмотрим, как Рин Кайхо ответил на б.38 на Диа. 33.



Диа. 34

Диа. 35. В реальной партии чёрные ответили кэйма 39. Это очень агрессивный ход, который предполагает захват всей стороны вместе с камнем 38.

После б.40 разразилась страшная драка, но мы отложим анализ этой борьбы на другой раз (полную запись партии вы можете найти в Приложении). Однако, пожалуйста, попытайтесь осознать дух ч.39, в сравнении с ❶ на Диа. 34, который напоминает ❷ на Диа. 30.



Диа. 35

Глава 4. Ацуми

Термин «ацуми» при использовании в Го приблизительно равнозначен слову «сила». Группа камней плотна, если в ней нет или мало уязвимых пунктов и она устойчива перед нападением. Должно быть ясно, что иметь плотность хорошо. Ваш противник должен быть осторожен вблизи вашего ацуми, так как если он не найдет каких-либо полезных кикаси, его камни будут в опасности. Вы можете беззаботно атаковать при поддержке плотности. Кроме того, в ко-борьбе тот игрок, чьи группы прочны, будет иметь преимущество. Следовательно, в первой половине партии построение плотности не менее важно, чем приобретение территории.

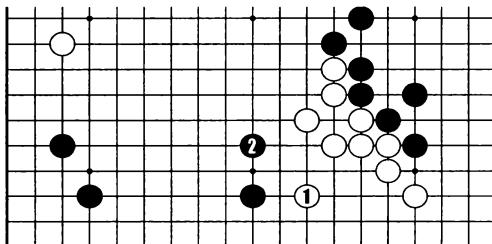
Ключевая идея в обращении с ацуми в том, чтобы относиться к ней с почтением и не играть слишком близко от неё, независимо от того, чьё это ацуми - противника или ваше. Давайте рассмотрим несколько примеров, которые иллюстрируют этот принцип.

Диа. 1. Пример из партии: Саката, 9 дан (белые) и Хосино, 8 дан. Белая группа внизу справа в высшей степени прочна. Как играть белым? Ход ① на этой диаграмме слишком близок к ацуми белых. Очевидно, что ② - больший ход, чем ①.

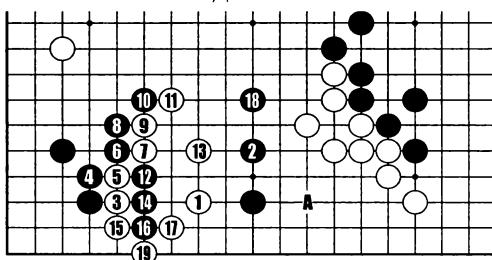
Диа. 2. Саката выбрал вторжение ①, и до 19, то, что было в реальной партии. У чёрных возникают некоторые трудности с нахождением жёстких ходов. Из-за присутствия ацуми белых им пришлось делать оборонительные ходы: ② и 18, и вторжение оказалось успешным для белых. Заметьте, что A всё ещё остаётся большим ёсэ-ходом для них.

Диа. 3. Если чёрные используют 18 на последней диаграмме для захвата трёх камней ходом ①, они понесут большие потери. Ход ② захватывает большую территорию, и для чёрных бесполезно расширяться в пасть ацуми белых ходом ③: ④ в совокупности с ацуми белых лишает чёрных глаз. Детали следует проработать самостоятельно.

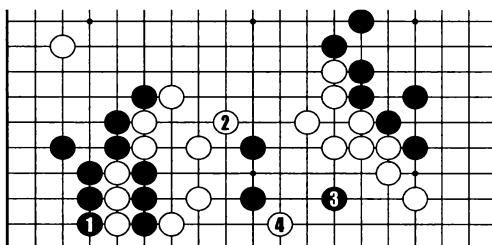
Когда ваш противник построил стенку, вам следует попытаться справиться с ней, поставив свои камни на безопасном расстоянии. После образования базы можно подходить и ближе.



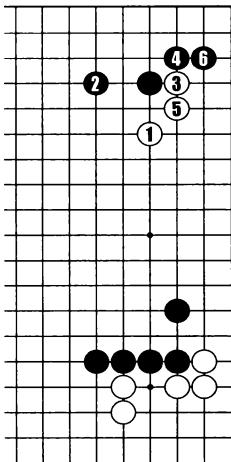
Диа. 1



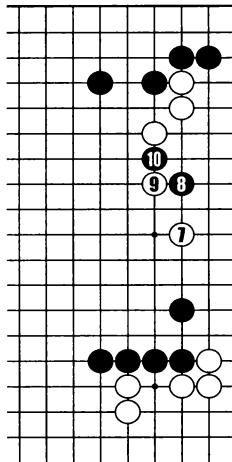
Диа. 2



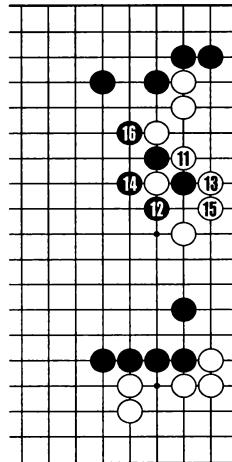
Диа. 3



Диа. 4



Диа. 5



Диа. 6

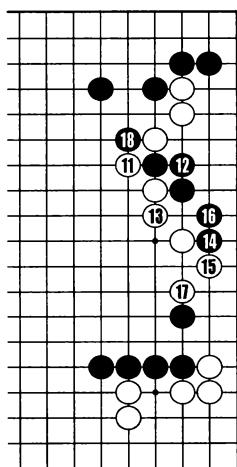
Диа. 4. На этой диаграмме, взятой из партии между профессионалом и сильным любителем, чёрные сыграли внизу справа дзёсэки, дающее аюми в обмен на угловую территорию. Белые играют ①, ③ и ⑤ придерживаясь только что описанной стратегической линии. Где теперь белым играть ⑦?

Диа. 5. При отсутствии камней внизу справа, белый ⑦ - дзёсэки, но при имеющихся обстоятельствах чёрные могут вторгнуться ⑧, угрожая захватить ⑦. После ⑨ - ⑩ белые попадают в беду.

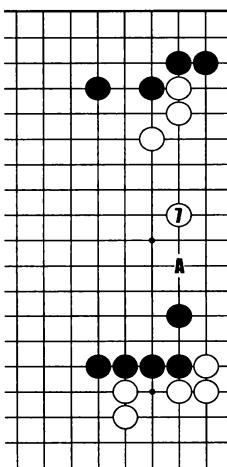
Диа. 6. Возможно, белые смогут соединиться снизу, играя 11, 13 и 15, но тогда ч. 16 даёт чёрным ещё большую плотность, обещая большую территорию наверху и в центре. Более того, группа белых наверху справа ещё не наверняка имеет два глаза.

Диа. 7. Если белые играют 11 снаружи, они потеряют несколько камней в последующей борьбе.

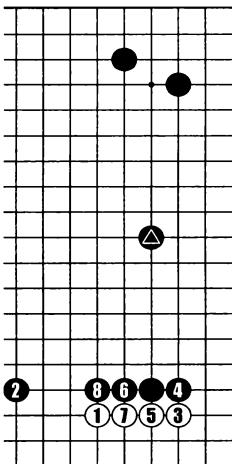
Диа. 8. Учитывая это, профессионал (Исида Ёсио) распространился только до ⑦ на этой диаграмме. Это обеспечило ему безопасность, и позже он имеет шанс подобраться ближе к белой плотности, играя в А.



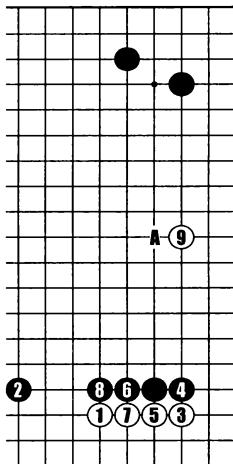
Диа. 7



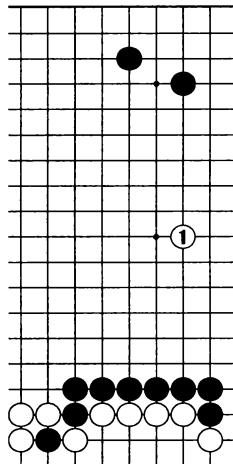
Диа. 8



Диа. 9



Диа. 10



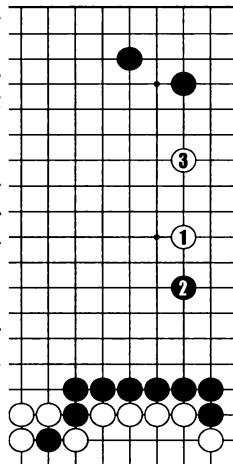
Диа. 11

Диа. 9. В ответ на ①, хорошим будет никкентакабасами ②. Сан-сан утикоми ③ - обычное продолжение, и после ④ чёрные построили ацуми снаружи, тогда как белые - территорию в углу. Камень ⑤ идеально расположен, поскольку это хорошее расширение как от *симари* в верхнем правом углу, так и от стенки в нижнем правом углу.

Диа. 10. Но если у чёрных нет камня в *A* или в ⑨, ② - плохой ход. Теперь, после ③, белые играют *вариути* ⑩, уничтожая эффект чёрного ацуми. Когда чёрные играют ②, они имеют в виду построение ацуми, не обращая внимания на угол, так что перед тем, как делать этот ход, убедитесь, что со стратегической точки зрения ацуми будет иметь некоторую ценность.

Диа. 11. В силу обстоятельств, которые часто встречаются в реальных партиях, не всегда можно получить идеальное расположения камней, как на Диа. 9. Рассмотрим ситуацию на этой диаграмме. Чёрные построили очень впечатляющую стенку. Но белым вроде бы удается свести к минимуму ацуми, вклинившись ①. Как играть чёрным, чтобы наилучшим образом использовать стенку?

Диа. 12. Для чёрных бессмысленно играть цумэ ② в ответ на ①. Этот ход провоцирует *хираки* ③, которое позволяет белым получить хорошую форму справа и ослабляет «надёжный» угол чёрных. К тому же, ② близок к прочной стене камней и недостаточно эффективно использует её. Для такого числа поставленных камней ② не формирует достаточно большой территории. Ход ② нарушает один из принципов ацуми - «Не используй плотность для построения территории».



Диа. 12

Диа. 13. Один из стратегических принципов Го гласит: «Гоните противника к вашим сильным камням, а не к слабым». Поскольку *ацуми* чёрных внизу справа сильнее, чем *симари* в верхнем правом углу, понятно, что *цумэ* ❷ следует этому принципу. Белый ❸ иллюстрирует обратный принцип по отношению к *ацуми*, а именно: «Не приближайтесь к *ацуми* близко». Другими словами, «не бейтесь головой о каменную стену». Кроме того, ❹ позволяет легко убежать в центр - ❺. Простое *хираки* ❻ не оставило бы этого хорошего хода. Далее, *боси* ❻ выглядит наиболее логичным для чёрных способом продолжения атаки.

В результате *цумэ* ❷ и *тоби* ❸, чёрным удалось построить идеальную форму в сочетании с *симари* в верхнем правом углу. Более того, белые камни всё ещё слабы, поскольку мощное влияние чёрной стены может позволить им извлечь сице большую выгоду, продолжая атаку - ❾.

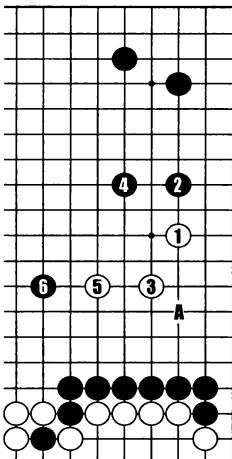
Во второй части этой книги будет много задач, касающихся *ацуми*, и читатель сможет попрактиковаться в применении вышеизложенных принципов.

Глава 5. Коригатачи

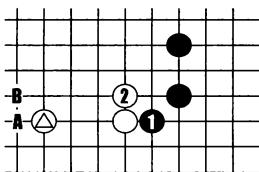
Буквально «коригатачи» означает «замороженная форма». Этот термин относится к конфигурации камней, которая переконцентрирована и камни в которой не используются с максимальной эффективностью. Диа. 1 показывает простой пример *коригатачи*.

Диа. 1. Неэффективно.

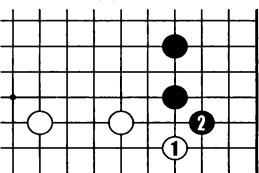
Белые сыграли *хираки* через два пункта. В данной ситуации для чёрных играть *кикаси* - *косуми-цуку* ❶ - почти



Диа. 13



Диа. 1



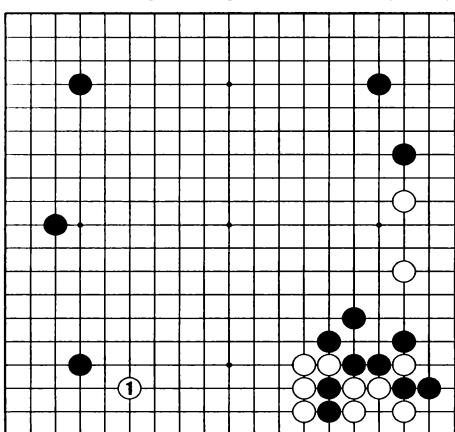
Диа. 2

что аксиома, вынуждая ❷. Теперь ❸ слишком близок к двум камням, и их форма становится *коригатачи*. Более эффективно камень ❸ был бы расположен в *A* или *B*.

Диа. 2. Идеальная форма.

Если чёрные не сделают обмен ❶ - ❷ на Диа. 1, то после ❶ - ❷ здесь, форма белых идеальна.

Диа. 3. Белые только что сыграли *какари* ❶. Как чёрным отвечать, чтобы заставить белых образовать *коригатачи*?



Диа. 3

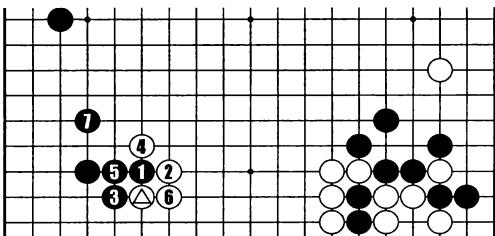
Диа. 4. В ответ на *какари* ④ чёрным следует играть *цуки-осаэ* ❶, ❸. ② - ❷ - *дзёсэки*, оставляющее чёрных с большой прибылью в углу, а белых - с *ацуими* на нижней стороне.

Диа. 5. Для формы белых слева идеальным *хираки* был бы ход в *A*. С другой стороны, идеальным пунктом *хираки* от группы справа будет *B*. Сферы влияния этих двух форм перекрываются в пунктах, помеченных «х». Когда-нибудь белым придётся сыграть в какой-нибудь из этих пунктов, чтобы предотвратить вторжение чёрных. Но для белых ходы в пункты «х» дадут в результате *коригатачи*.

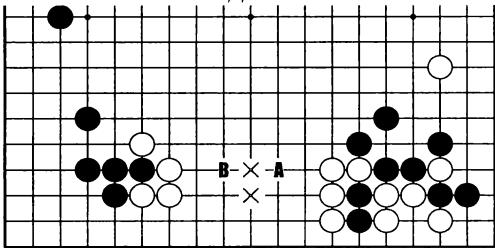
Диа. 6. Белые только что сыграли *цумэ* ①, на что чёрные ответили разрезанием ❶. Каков смысл этого разрезания?

Диа. 7. На *кири* ❷ чёрные ожидают *атэ* ❸. После обмена: ❹ - ❻ чёрные играют *кикаси* ❺, ❻ и ❾, вынуждая белых захватывать камни ❷ и ❹. Эти *кикаси* очень полезны, поскольку чёрным удаётся построить прочную стенку без каких-либо *адзи*. С другой стороны, камень ④ теперь слишком близок к белой стене ⑦, ⑤ и ❾. Этот камень был бы более эффективно расположен в *A*. У белых - переконцентрация.

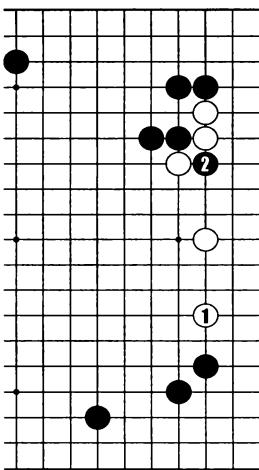
Диа. 8. В ответ на *кири* ❷, для того, чтобы избежать *коригатачи*, получившегося на Диа. 7, белым следует играть ❸, ❾. Теперь камень ④ расположен хорошо, поскольку блокирует продвижение чёрных камней ❷ и ❹. Более того, у чёрных в их стене все еще есть плохое *адзи* в *A*, оставляющее для белых пункт *B*.



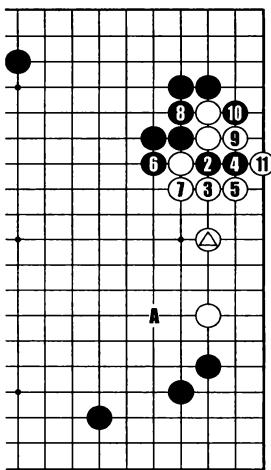
Диа. 4



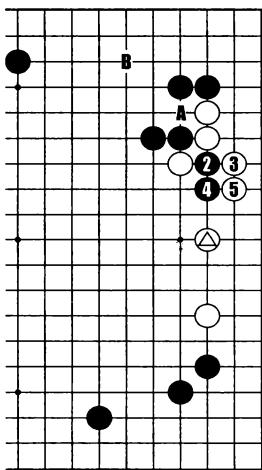
Диа. 5



Диа. 6



Диа. 7

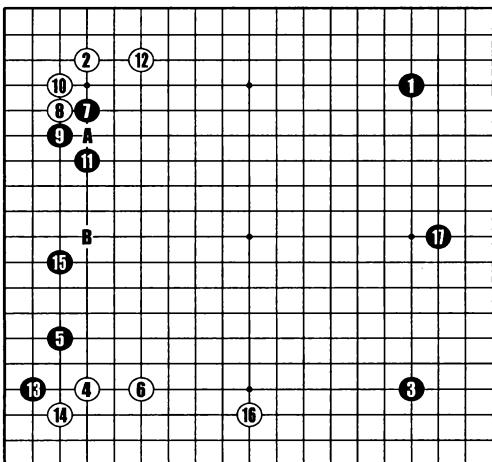


Диа. 8

В примере на Диа. 7 *адзи* камней ❷ и ❹, в сочетании с *кикаси* ❶, ❸ и 10, были важны для получения *коригатачи*. *Кикаси* часто заставляет противника образовать *коригатачи*. На Диа. 8, не позволяя чёрным сыграть *кикаси*, белые смогли эффективно использовать все свои камни и всё ещё сохранить плохое *адзи* чёрных.

Ещё один пример, подтверждающий связь между этими двумя концепциями.

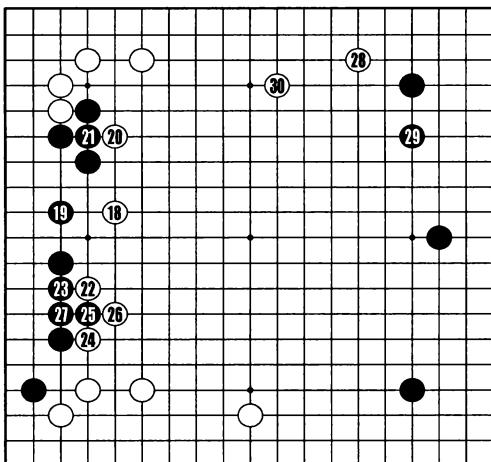
Диа. 9. В этом *фусэки* ходы чёрных 11 - 15 немного сомнительны. Для чёрных было бы лучше играть 11 в *A* затем *B*. Тогда на левой стороне у чёрных получилась бы хорошо сбалансированная форма. После ч. 17 белые могут вынудить чёрных образовать *коригатачи* хорошо рассчитанными *кикаси*.



Диа. 9

Диа. 10. Белые играют *кикаси* 18, 20, 22 и т.д. В результате позиция чёрных слева становится низкой. Эта низкая позиция оставляет чувство, что чёрные не получают достаточно территории из вложенных в неё камней, то есть эти камни переконцентрированы.

Белые, напротив, начинают формировать стену вдоль всей левой стороны и эта потенциальная стена будет обладать стратегическим влиянием на протяжение средней стадии игры. Следует заметить, что 6.24 на самом деле не *кикаси*, и этот ход следует делать позднее. Он приведен здесь для того, чтобы подчеркнуть “самочувствие” левой стороны. Однако пункт 24 можно рассматривать как предопределенный белым, так как затруднительно представить значительные ходы за чёрных в этой области.

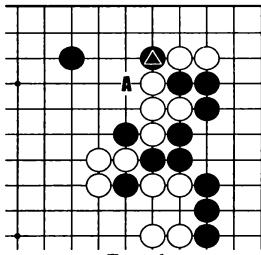


Диа. 10

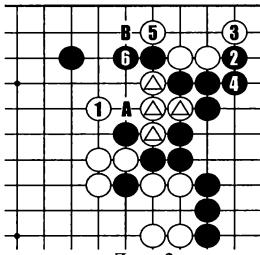
Глава 6. Сабаки

Сабаки по-японски значит «развитие». То же значение распространяется на это слово, используемое в качестве термина Го. В Го оно относится к развитию камней в опасной ситуации быстрым, легким и гибким способом, позволяющим скрыться или построить глаза, если это необходимо.

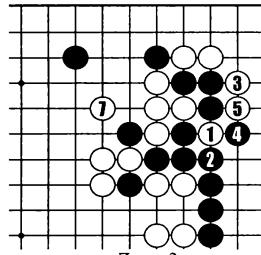
Рассмотрим следующий пример.



Диа. 1



Диа. 2



Диа. 3

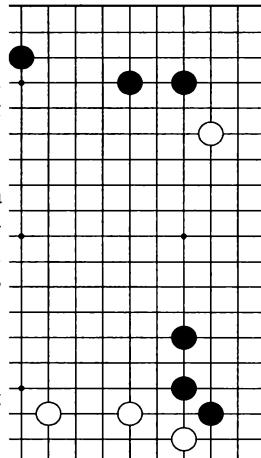
Диа. 1. Чёрные только что сыграли **Δ**, угрожая захватить четыре камня ходом **A**. Вдобавок, два белых камня в углу все еще не имеют живой формы.

Диа. 2. *Гэта* ① выглядит наиболее очевидным ходом для продолжения. Чёрные атакуют - *ханэ-цуки* ②, ④, белые пытаются выжить - ③, ⑤. Однако ⑤ заставляет чёрных играть *ноби* ⑥, и теперь всё же белые отмеченные камни в беде, поскольку чёрные могут захватить их, играя **A**. С другой стороны, если белые защищаются от этой угрозы ходом **B**, чёрные сыграют в **B** и белые камни в углу гибнут. Но у белых есть способ спасти как камни ⑦, так и два камня в углу.

Диа. 3. Правильная последовательность, которой нужно следовать белым - это *кикаси* ①, ③ и ⑤. Белым удаётся придать своим камням в углу хорошую форму без ущерба для камней снаружи. Вдобавок, белые сохраняют *сэнтэ*, благодаря которому они могут, сыграв *гэта* ⑦, защитить свои камни оказавшиеся в опасности.

Ходы ① - ⑦ - пример *сабаки*. Пожалуйста, заметьте, что термин «*сабаки*» относится не к форме, скорее уж это - способ игры. Но сама идея формы часто относится к методу *сабаки*. *Сабаки* часто используется для того, чтобы избежать *омои катачи* (тяжёлой формы). Группа камней, имеющих тяжёлую форму, громоздка и подвержена атаке. Метод *сабаки* может быть использован для предотвращения утяжеления камней, позволяя легко получить глаза.

Диа.4. Рассмотрим ситуацию в правом верхнем углу. Ход чёрных. Как им предотвратить получение белыми *сабаки*?



Диа. 4

Диа. 5. Косуми-цукуэ ① вынуждает ноби ②. В этой позиции белым, чтобы сделать идеальную форму, нужно сыграть **A** или **B**. Но сейчас ход чёрных, и они атакуют - *хасами* ③. После этого хода форма белых камней тяжела и не может легко дать глаза.

Диа. 6. Если чёрные переставят ходы и сначала сыграют ①, белые могут влезть к ним в угол, играя *сабаки* ② - ⑤. Играя так, белые получат по меньшей мере один глаз, после чего могут легко убежать в центр ходом ⑩.

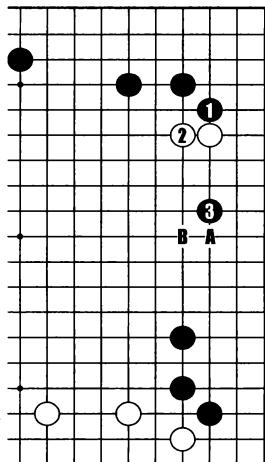
Метод *сабаки* часто встречается в дзёсэки, но является преимущественно техникой средней стадии игры. Наиболее частое его применение следует искать во вторжении и сокращении больших территорий. Когда имеешь дело с такими структурами, метод *сабаки* - очень полезная техника.

Диа. 7. Чёрные построили двукрылую позицию, основанную на *кэйма-симари*. Здесь важный пункт, как для обороны, так и для атаки - ①. В ответ чёрные обычно играют либо в **A**, либо в **B**. Для нашего обсуждения предположим, что чёрные отвечают в **A**.

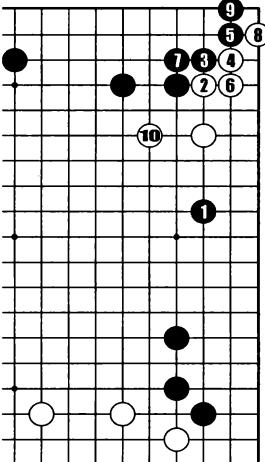
Диа. 8. После *кэйма* ②, *цукуэ* ③ и *кири* ⑤ - стандарт. После ⑥, белые сыгают *кикаси* ⑦, заставляя захватить камень - ⑩. Наконец, белые легко убегают 11, имея точку опоры на верхней стороне.

Диа. 9. Можно усомниться относительно б.11 на Диа.8. Из-за того, что в форме белых остается много слабостей, они могут решить, что следует запицьаться более бесхитростно, вроде *какэцуги* ① здесь. Но чёрные сыграют *нодзоки* ② - *кикаси*, вынуждая белых соединиться ③. Это *кикаси* не даёт белым глаза, оставляя их с тяжёлой формой.

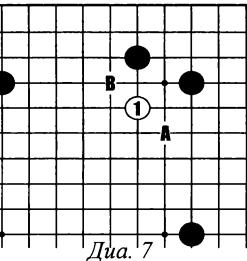
Диа. 10. Просто соединяясь ① для белых ещё хуже. Чёрные быт по форме, оставляя белую группу безглазой и тяжёлой.



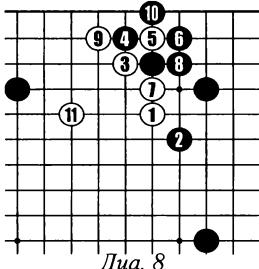
Диа. 5



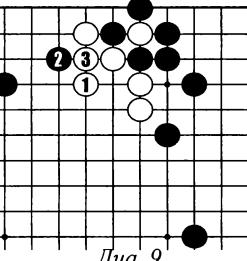
Диа. 6



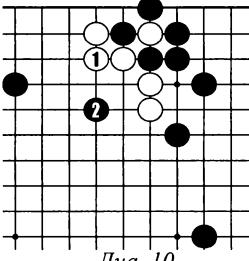
Диа. 7



Диа. 8



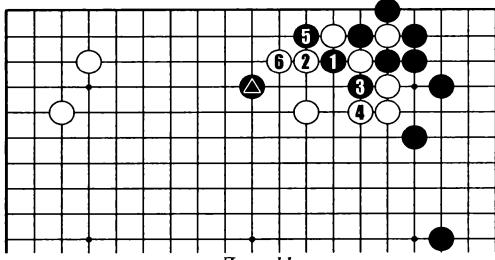
Диа. 9



Диа. 10

Диа. 11.

В ходе б.11 на Диа. 8 заключена сущность того, что называется «карюи-сабаки» (лёгкое *sabaki*). Камни ③, ⑤, ⑦ и ⑨ - *кикаси*, и белые намереваются использовать эти камни в сочетании с 11, чтобы образовать хорошую форму снаружи. По этой причине они не боятся



Диа. 11

разрезания ① здесь. На самом деле, они лишь приветствуют его. В ответ белые играют *атэ* ②, и после того, как чёрные захватывают камень - ③, белые играют *магари* ④. Если чёрные продолжают в том же духе и захватывают ещё один камень - ⑤, белые играют *nobi* ⑥. Понять здесь нужно следующее: пока чёрные направляют свои усилия на захват камней (заметьте, что каждый ход здесь стоит от одного до двух очков), белые становятся всё сильнее снаружи, а камень ⑧ - слабее и слабее, неуклонно уходя в тень растущей белой плотности. Следует также заметить, что на б.4, вероятно, чёрные ответят захватом камня в C.

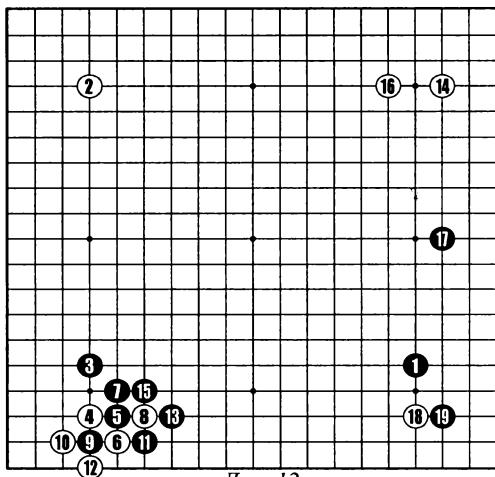
Однако, белые не должны торопиться играть здесь, поскольку B тоже вынуждает чёрных захватывать C. Это *адзи* следует оставить на потом, потому что белые не знают, какой из этих ходов станет важнее с развитием игры.

Если ① чёрные по глупости сыграют B, белые продолжатся D, и теперь б.4 больше не будет *адзикэси*. Этот пример иллюстрирует одно важное свойство *кикаси*: не нужно обращать внимания на камни, использованные как *кикаси*. Их следует использовать как *адзи*, которое они создают, и жертвовать без сожаления. Пожалуйста, заметьте, что белые также эффективно предотвращают прорыв чёрных в центр.

Диаграммы 7, 8, 9, 10 и 11 показывают, как *сабаки* используется для сокращения потенциально больших территорий, которые встречаются в средней стадии игры. Однако метод *сабаки* также встречается и на стадии *фусэки*, в тех случаях, когда игрок должен быстро развить свои камни.

Диа. 12.

Этот пример взят из партии двух любителей. После *какари* б.18, чёрные играют *цуке* 19. Учитывая присутствие черного камня 17 и *ацуми* чёрных внизу слева, как теперь играть белым?



Диа. 12

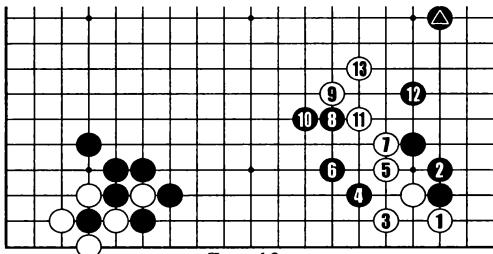
Диа. 13. *Ханэ* ① и *какэцуги* ③ - наиболее обычный для белых способ отвечать на *цукэ* 19 Диа.12. Однако, из-за присутствия камня ④ справа, чёрные могут немедленно начать с хода ①. До б.13 - хорошо известное *дзёсэки*, но в данном случае оно очень плохо для белых. Чёрные построили территорию справа, равно как и начали строить большую перспективную территорию внизу, тогда как белым удалось только убежать. Значит, следует заключение, что ход ③ был ошибочен. Как им следовало играть?

Диа.14. После того, как белые играют *кикаси* ①, правильным продолжением будет легко прыгнуть ③. Такой путь - *сабаки*. Что произойдет дальше?

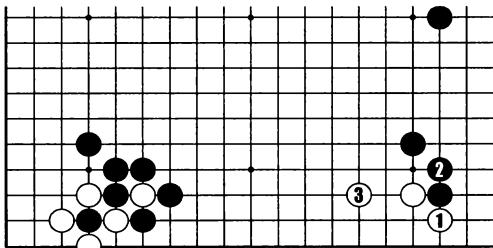
Диа.15. Ходы ①, ② - очень медлительны. В ответ белые легко прыгнут ⑤ и сыграют *кикаси* ⑦, вынуждая чёрных захватить камень ⑧. После этого у белых *сэнтэ*, и они могут пойти где-нибудь еще. Так что, пока чёрные копошатся в правом нижнем углу, белые развиваются очень быстро.

Диа.16. Результат Диа. 15 очень плох для чёрных, так что в ответ на ③ на Диа.13 они сыгают *цумэ* ④. На это белые играют *сагари* ⑤. Если сравнить с Диа.13, видно, что этот результат хорош для белых. Камни белых живут в углу с хорошими ёсэ-возможностями снизу по правой стороне. Вдобавок, черная область по нижней стороне по-прежнему очень хлипкая. Принимая во внимание изначальное преимущество чёрных в этой области, белые могут считать свое вторжение успешным.

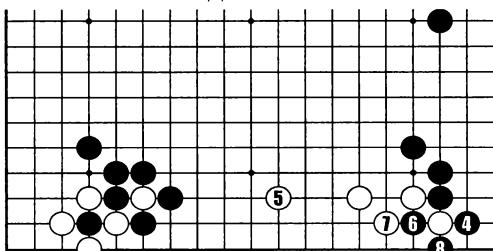
Из вышеприведенных примеров видно, что *сабаки* состоит из двух шагов: первый - *кикаси*, второй - ходы, занимающие критические пункты. Обычно ходы *кикаси* делаются для блокировки, чтобы противник был вынужден окружать их для того, чтобы добраться до основных камней. Тем временем играющий *сабаки* в очень быстром темпе развивает свои камни. Из этого легко понять, почему *сабаки* столь полезны для атаки формаций, которые почти полностью построились.



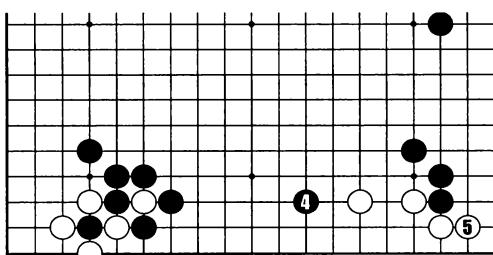
Диа. 13



Диа. 14



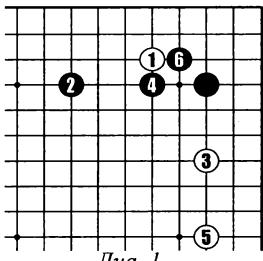
Диа. 15



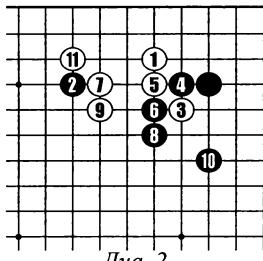
Диа. 16

Глава 7. Фурикавари

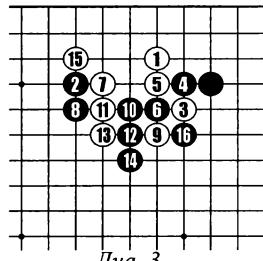
Фурикавари означает «обмен». *Фурикавари* означает обмен. В ходе игры иногда может случиться, что один игрок отбирает территорию (действительную или потенциальную), принадлежащую другому игроку, отдавая взамен свою собственную. Иногда игроки просто выходят на целину и делят её между собой, как в следующих примерах.



Диаг. 1



Диаг. 2



Диаг. 3

Диа. 1. Этот вариант - пример *фурикавари* в *дзёсэки*. В ответ на *никкентакабасами* ②, белые играют *контрхасами* ③. Цукэ ④ - обычное продолжение, но теперь белые вызывают на *фурикавари*, распространяясь ⑤. Из-за *адзи* ⑥, у чёрных нет выбора, кроме *осаэ* ⑦. Результат этой последовательности - *фурикавари*, в котором белые отдали территорию в углу, чтобы получить позицию на правой стороне. Хотя выгода несомненно больше у черных, эта процедура может быть оправдана, если правая сторона важна для белых.

Диа. 2. Это другое *никкентакабасами* *дзёсэки*. После какэ ③, чёрные играют *дэгири* ④, ⑥. В этот момент белые перемещают боевые действия на верхнюю сторону, играя цукэ ⑦. Однако чёрные фокусируют своё внимание на правой стороне и играют *ноби* ⑧. После *ноби* ⑨ - ⑩, сокращая плохое *адзи* белого камня ⑪, и после 11 *дзёсэки* подходит к концу, причем чёрные берут правую сторону, а белые обосновались наверху.

Диа. 3. В ответ на цукэ ⑦, *ноби* ⑧ на Диа. 2 почти вынужденно. Если вместо этого чёрные играют *тачи* ⑨ на этой диаграмме, белые сыграют *атэ-де тэсудзи* ⑩, 11. Вариант заканчивается на ч. 16, но это - *готэ* для чёрных. Однако, когда чёрные просто следуют варианту Диа. 2, они получают *сэнтэ*. Следовательно, ⑧ на этой диаграмме следует отвергнуть.

Варианты *фурикавари* всегда имеют камень (или камни), на которых фокусируются все ходы. Этот камень имеет *адзи*, которое один игрок должен уничтожить, в то время как другой игрок издалека угрожает оживить это *адзи*.

Ходы ① на Диа. 1 и ② на Диа. 2 - примеры камней, обладающих таким *адзи*. В обоих случаях нужно потратить два хода на сокращение этого *адзи*, но в это время противник строит позицию где-то в другом месте. Это похоже на ситуацию, которую мы видели в главе о *сабаки*. В том случае существовало *адзи* камней *кикаси*, которое следовало преодолеть, прежде чем атаковать основные камни. Однако, пока один игрок копается с этими камнями *кикаси*, второй развивается в другом месте. Если быть точным, то *сабаки* - путь игры, а *фурикавари* - результат. Фактически примеры Диа. 1 и Диа. 2 этой главы - *сабаки*, которые дают в результате *фурикавари*.

Глава 8. Ёсу-миру

Ёсу-миру - зондирующая техника, которая вынуждает противника фиксировать форму своих камней. На протяжении партии игрок, естественно, старается делать свои построения как можно более гибкими в течение как можно большего времени, чтобы извлекать преимущества из постоянно меняющейся позиции на доске. Играя ёсу-миру вы сохраняете свою гибкость и возможности, но вынуждаете противника устанавливать определённую форму прежде, чем он к этому готов, сокращая, таким образом, его свободу выбора. Может быть много вариантов ответа на ёсу-миру, но, когда форма установится, другой игрок может планировать свою стратегию с использованием этой фиксированной формы.

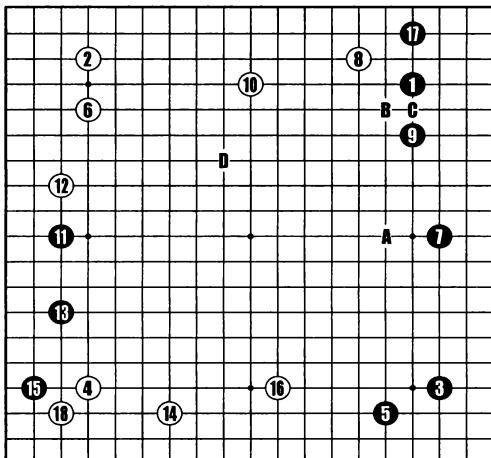
Возможно, техника ёсу-миру самая трудная для овладения, потому что она использует все концепции, которые мы изучили в предыдущих главах, особенно *адзи*, *кикаси* и *сабаки*. Кроме того, она требует проницательности и интуиции.

Диа.1. Партия №4.

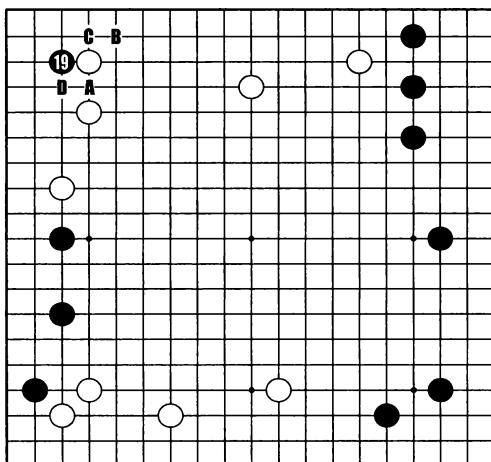
Пример из партии Саката - Рин (чёрные), сыгранной в 1968 году в матче за титул Хонинбо (шестая партия).

После *косуми* 18 *фусэки* заканчивается. Чёрным хотелось бы сейчас играть *иккен-тоби A*. Но этот ход медлителен, и белые ответят *кикаси: B - ч. C*, после чего б. *D* образует очень большую перспективную область для белых наверху. Следовательно, чёрные должны играть на верхней стороне.

Диа.2. Чёрные начинают свое вторжение с *цуки* 19. Этот ход - ёсу-миру. Его назначение в том, чтобы посмотреть, как белые собираются защищать эту часть доски. В зависимости от того, как ответят белые, чёрные будут планировать свою стратегию. У белых есть четыре способа ответить - *цуки A*, *косуми B*, *сагари C* и *осаэ D*.



Диа. 1 (1 - 18)



Диа. 2

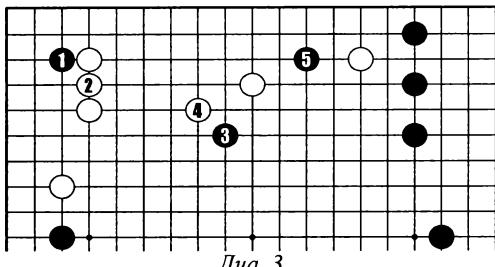
Диа. 3. На ① белые соединяются ②. Этот ход показывает, что белые хотят выделить внешнюю сторону. Значит, чёрные противостоят этому намерению, играя *кикаси* ③, вынуждая белых защищаться ④. Теперь черные вторгаются ⑤ и это - естественное продолжение.

Диа. 4. Вторжение ⑤ на Диа. 3 - очень важный пункт. Но этому ходу должно предшествовать *кикаси* ③. Если после хода ③ чёрные немедленно рванутся играть ①, как на этой диаграмме, белые сыграют ②, ④, строя впечатляющую территорию наверху слева. *Кэси* ③ на Диа. 3 предотвращает это расширение.

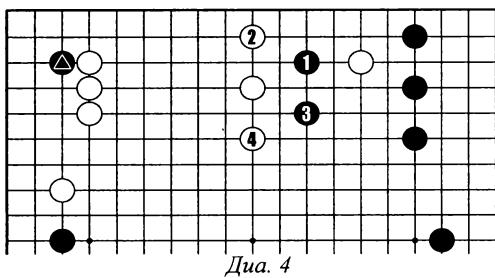
Диа. 5. Для чёрных - вторгаться ① - переигрывание. Такое вторжение слишком глубоко, и чёрные жестко атакованы - ②.

Диа. 6. После ② на Диа. 3, может показаться, что черные потеряли свой камень ①, когда они сыграют ③, ⑤. Но это не так, поскольку в углу осталось очень плохое для белых *адзи*. Чёрные могут завязать *ко*-борьбу ① - ⑦. Это очень трудное *ко* для белых, потому что, если чёрные выиграют это *ко*, захватив в A, область белых на верхней стороне будет под угрозой полного уничтожения. Таким образом, присутствие этого потенциального *ко* будет занозой для белых так долго, пока оно существует, и им придется терять ход на исправление этого *адзи*.

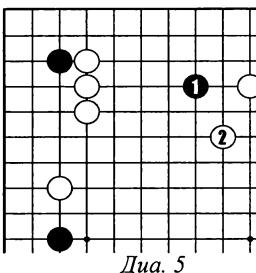
Диа. 7. Ход ① на Диа. 3 - пробный, с целью увидеть, как сыграют белые. Предположим, черные поменяют порядок ходов ① и ③, что случится? Если чёрные вначале сыграют *кикаси* ①, белые снова покорно сыграют ②. Но теперь, на *цукэ* ③, белые меняют тактику и играют *осаэ* ④. Чёрные продолжают играть *кикаси* ⑤, ⑦, но теперь, из-за присутствия ②, возможности для бегства или выживания двух чёрных камней становятся более сомнительными. В этом смысле ① становится *адзикэси*.



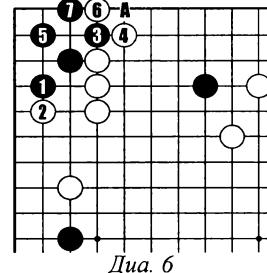
Диа. 3



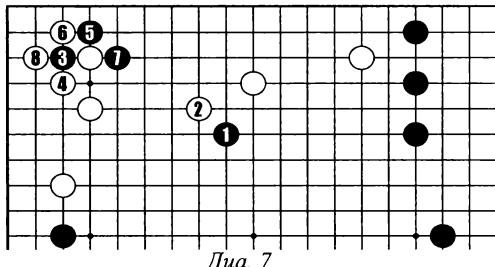
Диа. 4



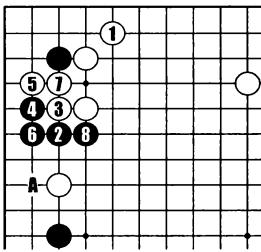
Диа. 5



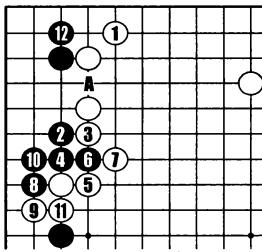
Диа. 6



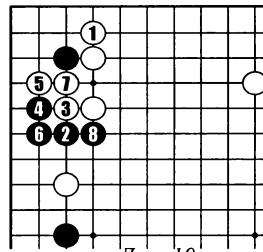
Диа. 7



Диа. 8



Диа. 9



Диа. 10

Диа. 8. Если белые ответят *косуми* ①, чёрные вторгнутся ②. Если белые защищают угол - *осаэ* ③, то - *ханэ-чуги* ④, ⑥. Вместо ③ чёрные могут играть *ватари* A, но ⑧, кажется, больше соответствует духу игры.

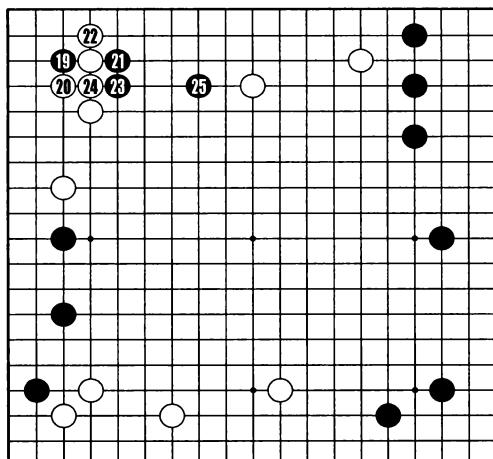
Диа. 9. В ответ на ②, белым не стоит пытаться запереть чёрных - оси ③. В таком случае чёрные выживут в углу 4 - 12. Размер угла - по меньшей мере, десять очков, что слишком много, чтобы белые могли это позволить. Хотя чёрные камни слева внизу ослабли, чёрные могут легко обеспечить себе жизнь. Заметьте, что этот вариант невозможен, если у белых есть камень в A.

Диа. 10. Против *сагари* ①, снова *утикоми* ②, и вариант такой же, как на Диа. 8.

Диа. 11. В реальной партии белые сыграли *осаэ* 20. Делая этот ход, белые показывают свое намерение удержать угол, поэтому черные переносят свое внимание наружу, используя *адзи* камня 19, чтобы создать приемлемую позицию ходами 21 и 23. Эти два хода - *кикаси*, и вместе с распространением 25 создают сабаки. На этом маневры черных на верней стороне подошли к концу и они должны быть удовлетворены результатом.

После хода 18 с Диа. 1 чёрные стоят перед проблемой: как вторгнуться на верхнюю сторону. Цуке 19 - *ёсу-миру*, которое которое должно выявить намерения белых. Если те соединятся в ② как на Диа. 3, то это означало бы, что белые обращают особое внимание на внешнее влияние. С другой стороны, *осаэ* 20 на Диа. 11 показывает намерение белых сохранить угол. В обоих случаях чёрные принимают соответствующие контргермы. Кроме того, есть *косуми* ① на Диа. 8 и *сагари* на Диа. 10. Оба этих хода позволяют чёрным вторгнуться ② (чтобы понять это, пожалуйста, изучите комментарии по поводу ⑨), создавая таким образом значительную область по левой стороне.

Далее, после хода 25 с Диа. 11 перед белыми стоит задача - как атаковать чёрную группировку на правой стороне? Где начинать? Вторгаться ли на верхнюю сторону или же атаковать *симари* в правом нижнем углу? Эта задача также решается с помощью *ёсу-миру*.

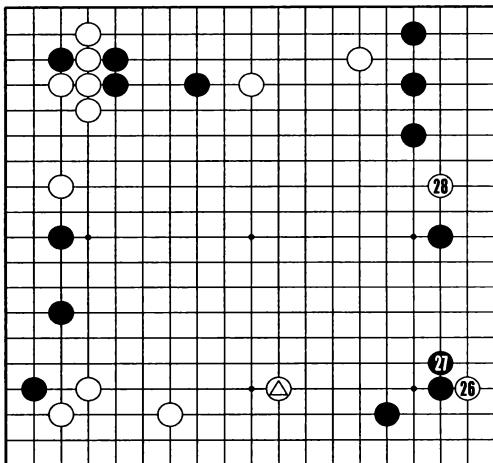


Диа. 11 (19 - 25)

Диа. 12. Белые сыграли цукэ 26. Этот ход также ёсу-миру, против которого чёрные сыграли ноби 27.

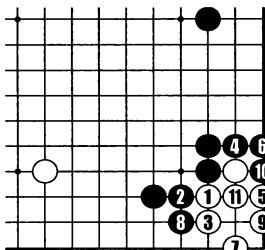
Белые переносят атаку и вторгаются 28. Почему?

Потому что ход 27 делает ставку на внешнее влияние, а камень ② расположен так, что аннулирует это влияние. Кроме того, адзи в углу неприятно черным, так как белые могут легко выжить там. Следовательно, так как на правой стороне (снизу) почти все определено, остается вторжение 28.

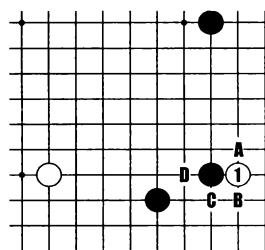


Диа. 12 (26 - 28)

Диа. 13. Как упоминалось по поводу Диа. 12, в любое время, как только белые захотят, они могут выжить в углу, играя ① - ⑤. Если чёрные продолжают атаковать: ⑥ - ⑩, белые обороняются до хода 11. Однако белые заканчивают в готэ, так что им следует тщательно выбрать время, когда играть этот вариант.



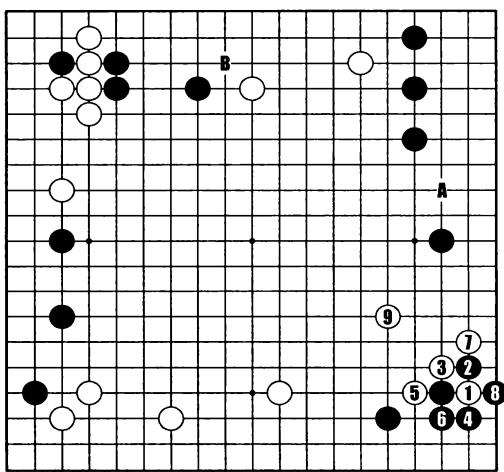
Диа. 13



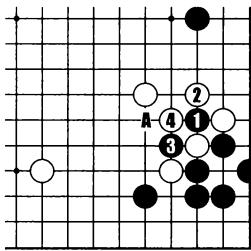
Диа. 14

Диа. 14. Помимо ч.27 на Диа.12, есть ещё четыре способа ответить на этот ход - *A*, *B*, *C* и *D*. Давайте рассмотрим каждый из этих ходов.

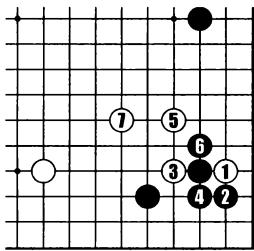
Диа. 15. Прежде всего, в ответ на ① имеется осаэ ②. В этом случае, белые разрезают ③, и после атэ ④ белые строят сабаки, играя кикаси ⑤, ⑦, сопровождая их легким ⑨. После этого белые нацеливаются на вторжение в пункт *A* или атакуют чёрные камни на верхней стороне с помощью косуми *B*. В любом случае, белые достигают своей цели, установив опорный пункт на правой стороне.



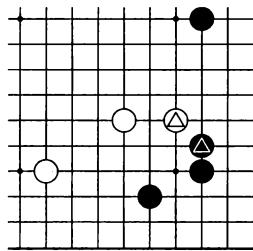
Диа. 15



Диа. 16



Диа. 17



Диа. 18

Диа. 16. Не стоит и говорить, что белым не нужно бояться разрезания ❶. Ответ белые сыграют атэ ❷, сопровождая его ещё одним - ❸, получая хорошую форму. Если ❹ в 4, белые отвечают в А.

Диа. 17. Второй альтернативой для чёрных является осаэ изнутри ❻. Снова белые играют сабаки с помощью кикаси ❼, сопровождая его тоби ❽ и ❾. Такой результат вполне удовлетворителен для белых.

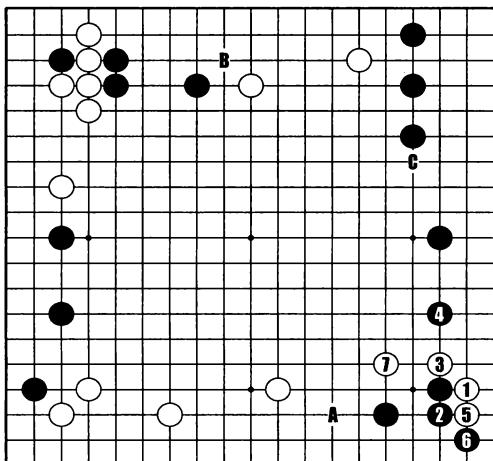
Диа. 18. Это диаграмма тэвари. Она получена удалением камней кикаси с Диа.17 и ответов на них. Таким способом становится ясной настоящая ценность ходов. Так мы видим, что на ход ❻ чёрные ответили А, что на самом деле нехорошо. Это даёт более глубокое понимание ценности кикаси.

Диа. 19. Следующая разновидность - хики ❻. Белые отвечают ханэ ❼. Ход ❽ - жёсткий, но белые играют ❽ и убегают ❾. В этом случае, поскольку угол чёрных ещё уязвим, ход б.А - сэнтэ. Вдобавок, белые могут также нацеливаться на пункты В и С.

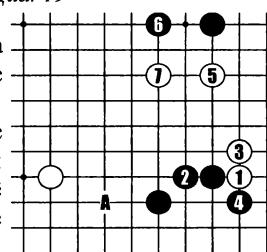
Диа. 20. Наконец, есть хики-атэ ❻. На ❼, чёрные могут играть осаэ ❽. Теперь белые прыгают ❽, и после ❽, белые снова прыгают ❾. В этом случае адзи белых в углу неприятно для чёрных и и цумэ б.А практически сэнтэ.

Диа. 21. В ответ на ❼ чёрные могут также сыграть какэ ❽, ограничивая белых на стороне и в углу. Однако белые получают хорошую жизнь в углу после ❽ и ничуть не огорчены.

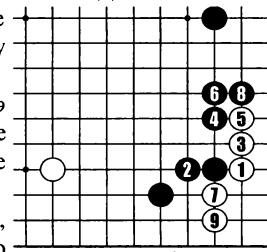
Из вышесказанного можно понять, что ёсу-миру - метод, помогающий одному из игроков определить, как именно



Диа. 19



Диа. 20



Диа. 21

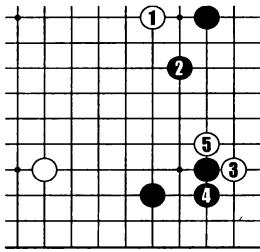


Диаграмма 22

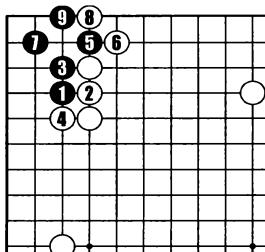


Диаграмма 23

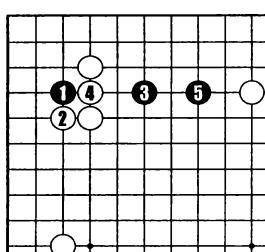


Диаграмма 24

использовать плохое *адзи* противника прежде, чем начинать атаку. Если атаку начать без предварительного *ёсу-миру*, плохое для противника *адзи* может начать исчезать, как мы видели на Диа. 7. Вот ещё один пример.

Диа. 22. На боси ①, чёрные ответят ②. Теперь, если белые играют цукэ ③, чёрные отойдут хики ④, вынуждая белых идти наружу - ханэ ⑤. Но присутствие ② сделает для белых очень трудным использование сабаки ③, ⑤, и, по всей вероятности, эти камни будут очень тяжелыми.

Таким образом, ёсу-миру либо сохраняет *адзи*, как на Диа. 12, либо показывает путь немедленного использования этого *адзи*.

Ходы ч.19 на Диа. 2 и б.26 на Диа. 12 - не единственные способы игры ёсу-миру против симари. Последующие диаграммы дают некоторые альтернативы.

Диа. 23. Против иккен-симари чёрные могут также играть нодзоки ❶. Если белые соединяются ❷, чёрные получают ко после ❹. Однако учтите, что чёрным не следует играть этот вариант немедленно, а вместо этого держать адзи «про запас», · до востребования образа действий с Диа. 3.

Диа. 24. Если белые ответят на *нодзоки* - *осаэ* ②, чёрные сыграют ❸. Из-за *адзи*, остающегося в камне ❶, белые должны играть ④. Дальше чёрные распространяются ❾, и результат похож на Диа. 11.

Как видно из приведённых выше примеров, есть много способов играть ёсу-миру. Есть также много ответов на этот ход. Выбор хода ёсу-миру или ответа на него может зависеть от конкретных обстоятельств, но часто он также зависит от темперамента или стиля игрока. На самом деле невозможно расценивать такие ходы как хорошие или плохие. Но бывают такие практические ситуации, где ход типа ёсу-миру - единственная возможность получить удовлетворительный результат. Вот пример этому.

Диа.25. Белые сыграли цумэ ①, угрожая вторжением A. Как чёрным защищаться?

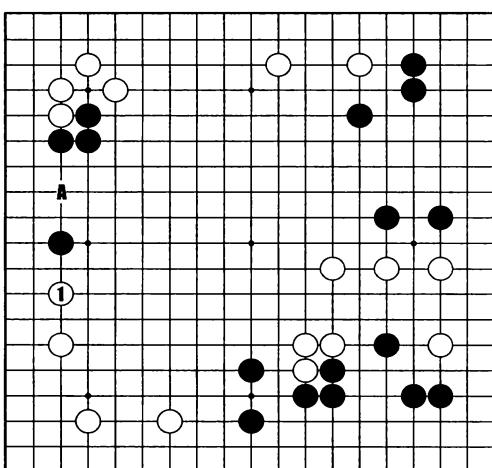
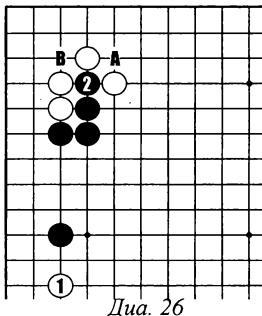


Диаграмма 25



Дua. 26

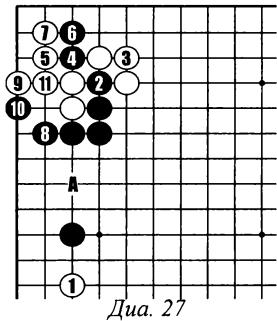


Диаграмма 27

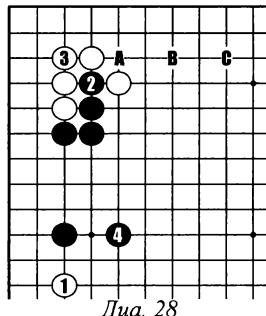


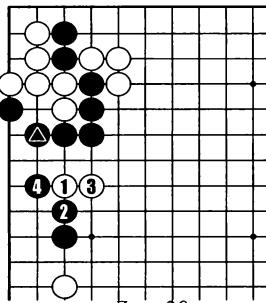
Диаграмма 28

Диа. 26. Чёрным следует играть *casi-komi* (вставку) ② в ответ на *цумэ* ①. Теперь белые должны соединиться *A* или *B*.

Диа. 27. Если белые соединяются ③ в ответ на ②, то чёрные разрежут ④, и после ⑤, следует *сагари* ⑥. Белые должны играть *осаэ* ⑦, и теперь чёрные могут использовать *адзи* своих камней ⑧ и ⑨, чтобы сыграть ⑩ в *сэнтэ*, заставляя белых защищаться *какэцуги* ⑪. Из-за камня ⑫ чёрным не нужно больше беспокоиться о вторжении на A, им можно продолжать играть в другом месте.

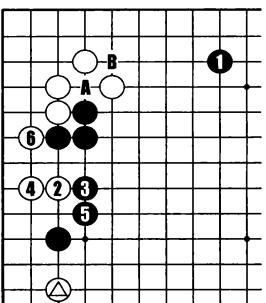
Диаграмма 28. Другая возможность для белых - ③ в ответ на ②. В этом случае чёрные просто защищают свою группу ④, оставляя *адзи* разрезания в A. Это *адзи* будет неприятно для белых, когда чёрные вторгнутся на верхней стороне. В зависимости от обстоятельств, чёрные могут выбрать - начинать ли вторжение ходом B или C.

Диа. 29. Присутствие камня **Δ** делает вторжение **①** бессмысленным. Чёрные играют *цукэ-атари* **②** и легко соединяются снизу ходом **④**.



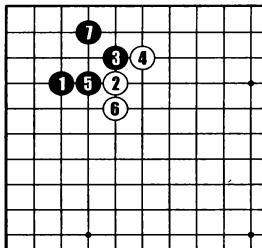
Дua. 29

Диа. 30. Если чёрные в ответ на ход \textcircled{A} играют $\textcircled{1}$, белые немедленно вторгаются $\textcircled{2}$ и после $\textcircled{3}$, $\textcircled{5}$ уже белые соединяются понизу, оставляя чёрные камни плывущими в центр без глаз. Если чёрные теперь играют *casi-коми* A , белые соединяются в B , и у чёрных нет *адзи*, которое можно использовать.



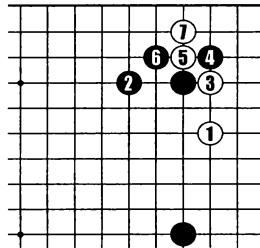
Лига 30

Задачи



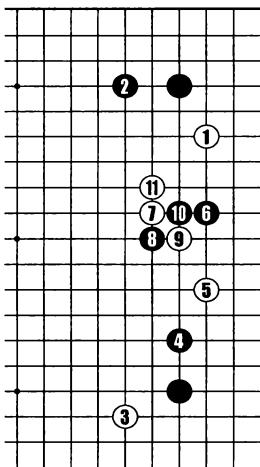
Задача 1. Ход белых.

Какэцуги 7 создаёт хорошую форму, защищающую угол и не имеющую плохого *адзи*. В любом случае сейчас ход белых. Каково правильное продолжение?



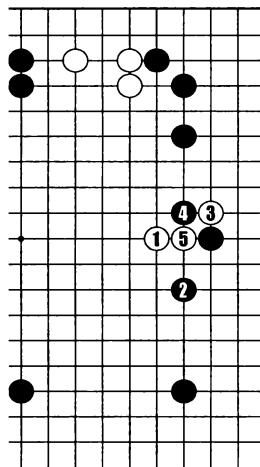
Задача 2. Ход чёрных.

В ответ на осаэ 4, белые отрезают 5. Как после атэ 6 и сагари 7 чёрные должны продолжить, чтобы извлечь максимальную выгоду из этой ситуации?



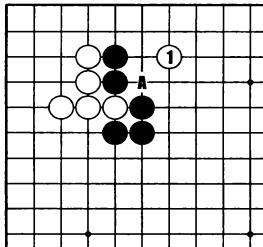
Задача 3. Ход чёрных.

Задача из игры на четырёх камнях. На боси 7 - цукэ 8. Дальше следует естественный обмен: 10 - 11. Как продолжать чёрным?



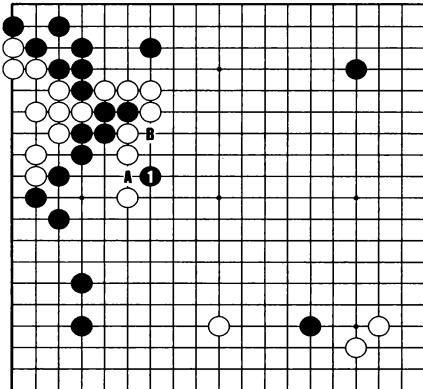
Задача 4. Ход чёрных.

В ответ на боси 1 чёрные играют кэйму 2. Вариант 3 - 5 приводит к разрезанию. Здесь применима пословица: «На цукэ-коси игрей ноби». Но в этом случае чёрные не должны следовать этому правилу. Вместо этого им следует занять более агрессивную позицию. Какой лучший ход чёрных?



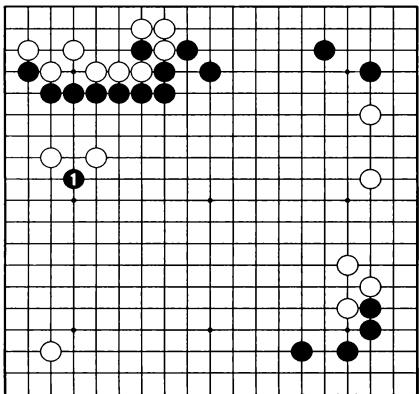
Задача 5. Ход чёрных.

Белые вполне правильно сыграли подзодки ①, намереваясь разрезать в *A*. Смогут ли чёрные предотвратить это разрезание? Если нет, то какое чёрным выбрать продолжение?



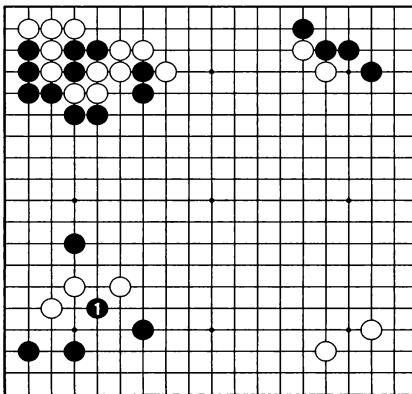
Задача 6. Ход белых.

Ход становится *кикаси*, если на него покорно отвечают. Чёрные играют *нодзоки* ❶, намереваясь продавиться в *A*. Белые, кроме этой угрозы, должны предусмотреть разрезание чёрными в *B*. Как должны ответить белые на ❶?



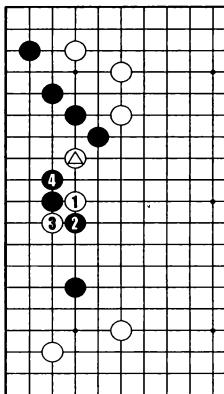
Задача 7. Ход белых.

В присутствие плотной стенки как должны ответить белые на нодзоки ❶?



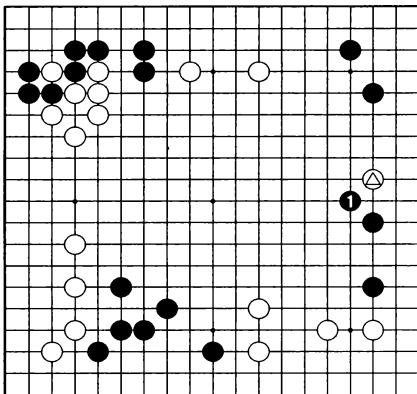
Задача 8. Ход белых.

Белые должны найти тэсудзи для создания сабаки против нодзоки ❶.



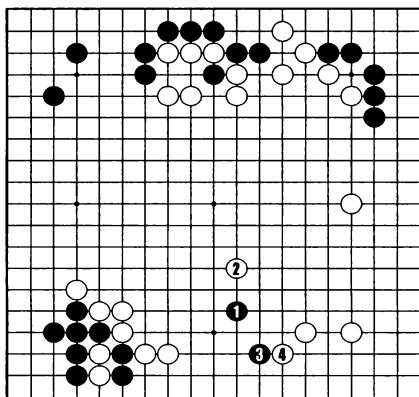
Задача 9. Ход белых.

Для спасения камня $\textcircled{2}$ белые играют ① - ③. Как после этого создать сабаки?



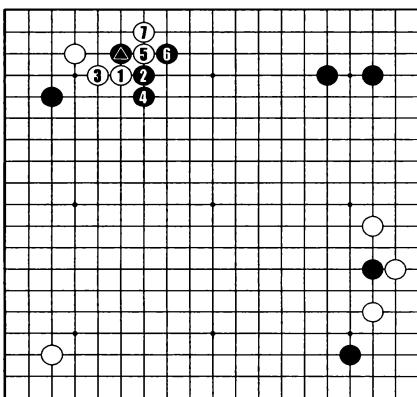
Задача 10. Ход белых.

Чёрные только что сыграли косуми ①, атакуя камень $\textcircled{2}$. Каким образом белые могут создать сабаки?



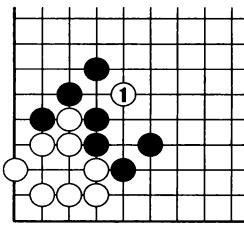
Задача 11. Ход чёрных.

В ответ на ход ① белые сыграли боси ②, с целью использовать стенку на верхней стороне. В дальнейшем чёрные, стараясь укрепиться на нижней стороне, играют ③. Белые в ответ играют косуми-цукуэ ④. Как чёрные должны ответить?



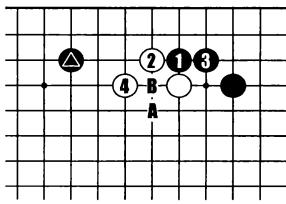
Задача 12. Ход чёрных.

Это дзёсэки вверху слева продолжается до сагари ⑦. Как чёрные должны ответить, чтобы использовать как их симари в верхнем правом углу, так и адзи камня Δ ?



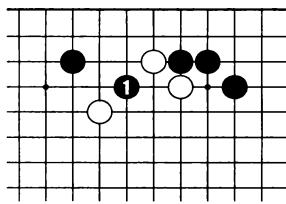
Задача 13. Ход чёрных.

Белые только что сыграли *нодзоки* ①. Является ли этот ход *кикаси*? Как должны ответить чёрные?



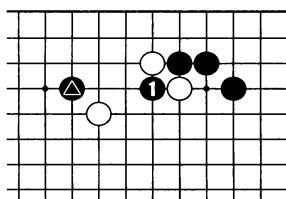
Справочная диаграмма 2.

В этом случае, после *цуке-хики* ч. ①, ③, нормальное развитие белых до ⑧, как по С.Д.1, блокируется камнем Δ . Здесь ход ④ - тяжёлый, не создающий *сабаки*. Так у чёрных имеется возможность играть *кикаси* с *нодзоки* в А, заставляя белых играть в В.

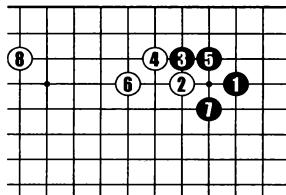


Задача 14. Ход белых.

Чёрные атакуют белые камни, вторгаясь ①. Как белые могут закончить построение *сабаки*, начатое на С.Д.3?

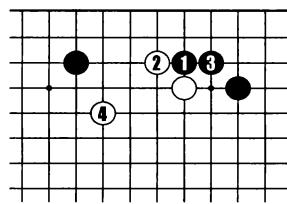


Здесь камень Δ на одну линию выше, чем в задаче 15. Каким образом белые построят *сабаки*?



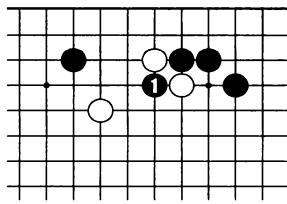
Справочная диаграмма 1.

Вариант на этой диаграмме является в спокойной игре одним из наиболее распространённых дзёсэки.



Справочная диаграмма 3.

Правильным продолжением за белых является создание *сабаки* ходами ②, ④. Для того, чтобы читатель ощутил силу этого *сабаки*, следующие несколько задач проиллюстрируют различные попытки чёрных атаковать как эту форму *сабаки*, так и некоторые другие формы, подобные ей.

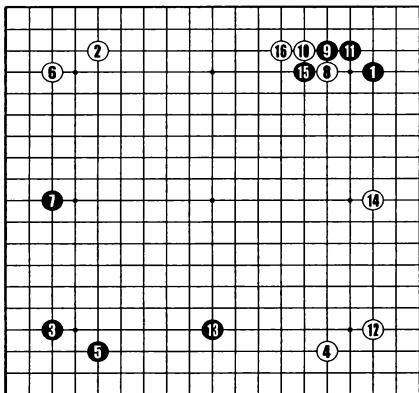


Задача 15. Ход белых.

В данный момент чёрные разрезают ①. Как должны ответить белые?

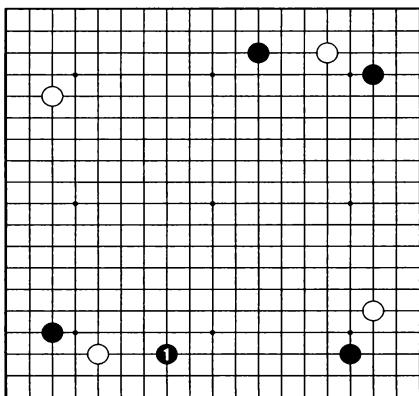
Задача 16. Ход белых.

Здесь камень Δ на одну линию выше, чем в задаче 15. Каким образом белые построят *сабаки*?



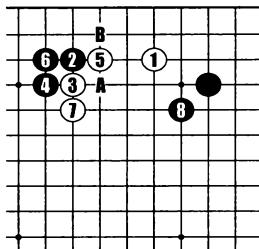
Задача 17. Ход чёрных.

Эта задача связана с тремя предыдущими задачами. В этом фусэки, после цукэ-хики ❾, 11, белые играют тэнуки. Позднее чёрные разрезают 15, на что белые отвечают ноби 16. Рассматривая позицию в целом, как чёрные должны продолжать?



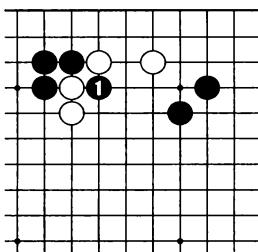
Задача 20. Ход белых.

Чёрные только что сыграли никкен-басами ❶. Как продолжать?



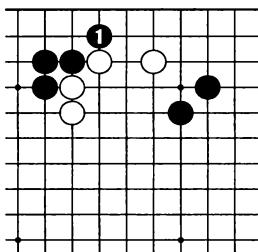
Справочная диаграмма 4.

Дзёсэки на этой диаграмме было кратко затронуто в Главе 3. После кикаси ❸ у белых есть возможность оставить всё как есть и, отражая атаку чёрных, предпринимать усилия для создания сабаки. В следующих двух задачах будет рассмотрено разрезание ч.А и ханэ ч.В.



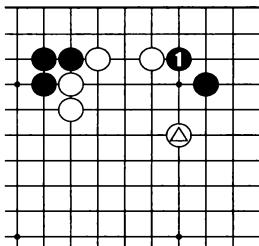
Задача 18. Ход белых.

Каким образом белые могут построить сабаки после кири ❶?



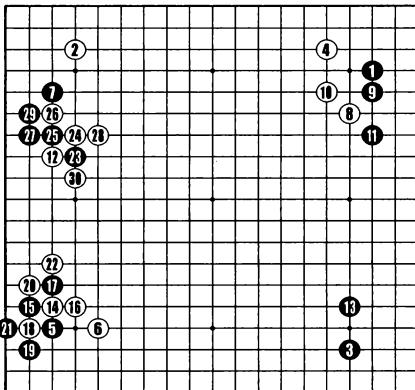
Задача 19. Ход белых.

Чёрные играют ханэ ❶. Белые должны построить сабаки.



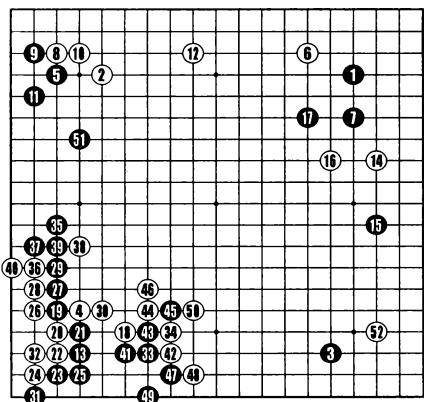
Задача 21. Ход белых.

Чёрные, после хода ①, играют косуми-цукуэ ①. Как в этом случае белые строят сабаки?



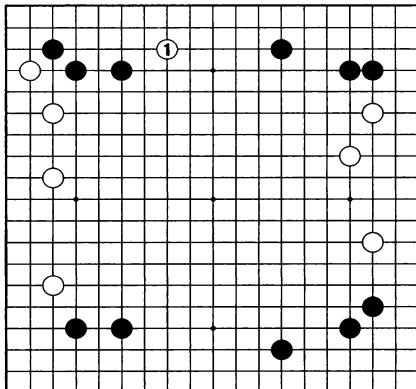
Задача 22. Ход чёрных.

В Го существует правило, которое советует: камень в *ситё*, должен быть снят с доски как можно раньше. В этой задаче белые разыграли два дзёсэки на левой стороне. Однако в обоих белые не сняли камни, а оставили *ситё* 22 и 30. Из-за плохого *адзи* в данной ситуации с двумя *ситё*, у чёрных имеется возможность достигнуть преимущества. Как они это могут сделать?



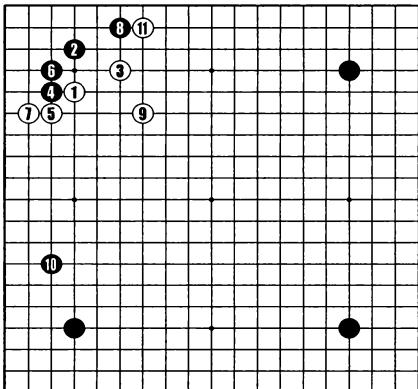
Задача 23. Ход чёрных.

Эта задача взята из игры между двумя любителями. Длинное и сложное дзёсэки 18 - 50 хорошо известно большинству игроков. После ч.51 белые играют *какари* в очень большой пункт 52. Но слева ещё осталось плохое *адзи* камня ч.45. Как должны использовать чёрные это *адзи*?



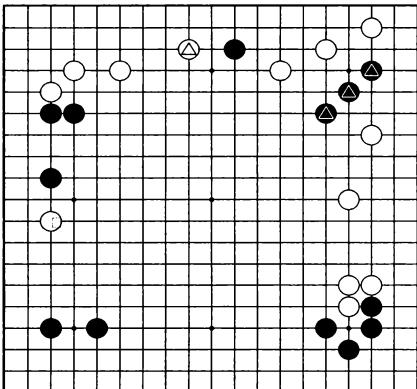
Задача 24. Ход чёрных

Как должны ответить чёрные на *какари* ①?



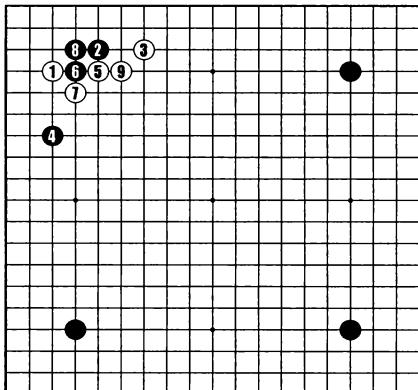
Задача 25. Ход чёрных.

Партия на трёх камнях. ① - ⑨ - это дзёсэки. Чёрные, в ответ на ⑨ - играют огэйма ⑩. Белые, чтобы ограничить чёрных в углу, прикрепляются 11. Какой с точки зрения ёсэ, правильный ответ чёрных?



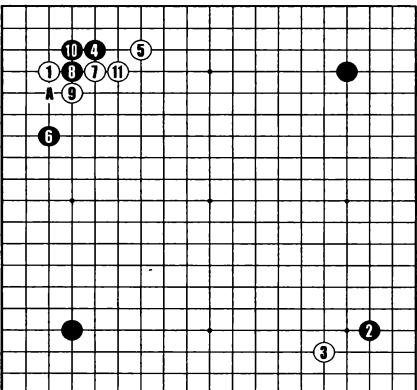
Задача 26. Ход чёрных.

Белые, атакуя изолированный чёрный камень на верхней стороне, только что сыграли хасами ⑧. При решении этой задачи внимание должно быть обращено на слабость трёх камней ⑤. Как должны ответить чёрные на ход отмеченный белым камнем?



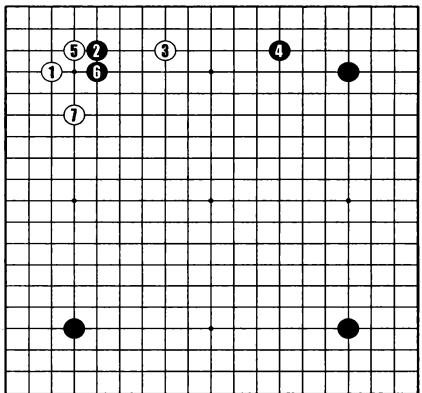
Задача 27. Ход чёрных.

Чёрные, в ответ на ③, играют хасами ④. Белые играют цукэ ⑤ и продолжают как в дзёсэки, показанном на Диаграмме 28 в Главе 2. Однако, ход ⑨, из-за присутствия камня ④ - плохой. Каким образом чёрные должны воспользоваться этой ошибкой?



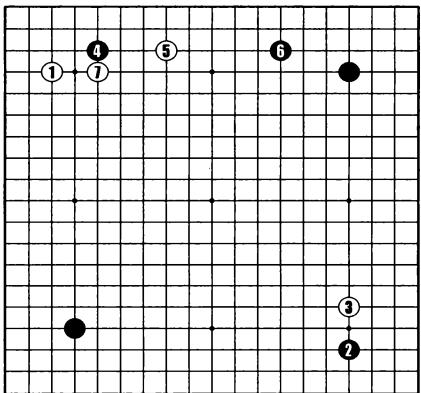
Задача 28. Ход чёрных.

Дзёсэки, аналогичное рассмотренному выше, разыграно в верхнем левом углу только в игре с двумя камнями форы. Пожалуйста, рассмотрите влияние на это дзёсэки белого камня ③. Должны ли чёрные разрезать в А?



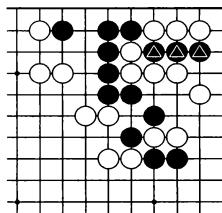
Задача 29. Ход чёрных.

В этом фусэки партии на трёх камнях форы, белые, играя ⑤, ⑦, пытаются утяжелить чёрные камни. Как чёрным построить сабаки?



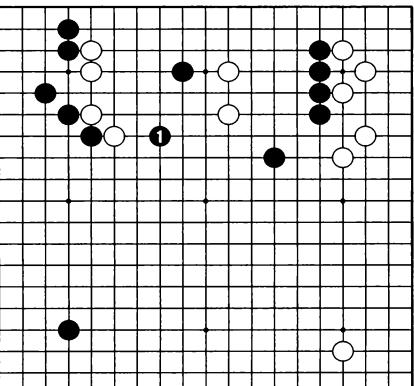
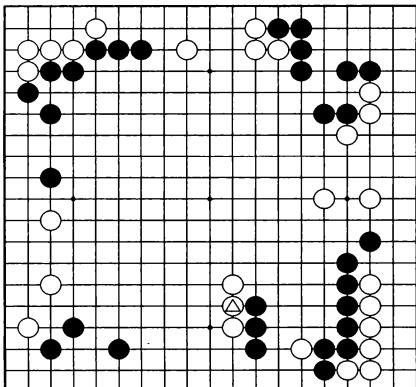
Задача 30. Ход чёрных.

Здесь белые в игре с двумя камнями форы сыграли цукэ ⑦. Как должны ответить чёрные? Непременно рассмотрите значение белого камня ③ с точки зрения симё, которое может возникнуть в левом верхнем углу.



Задача 31. Ход чёрных.

Чёрные камни почти мёртвые, но, из-за адзи камней ⑥, у чёрных есть возможность спастись.

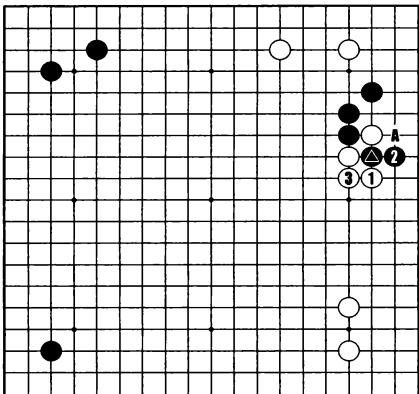


Задача 32. Ход белых.

Чёрные, атакуя обе группы белых камней на верхней стороне, играют огэйма ①. Как белым отвечать?

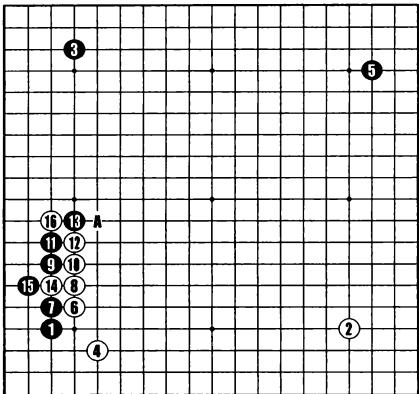
Задача 33. Ход чёрных.

Белые только что соединились ⑧. Как должны сейчас играть чёрные?



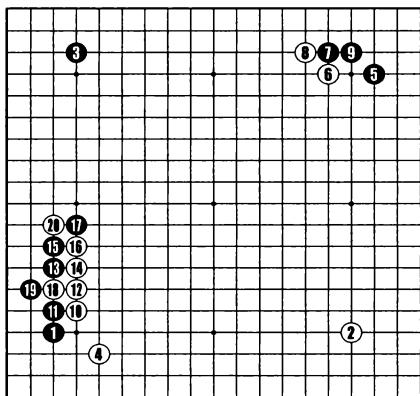
Задача 34. Ход чёрных.

Белые, после разрезания их чёрным отмеченным камнем, вынуждают чёрных играть в *A*, продолжая обычным образом ①, ③. Но у чёрных есть возможность сыграть так, чтобы оставить для белых плохое *адзи*. Что должны чёрные предпринять перед тем, как играть в *A*?



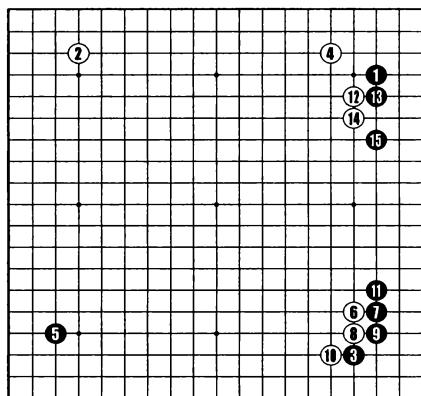
Задача 35. Ход чёрных.

В Главе 3 изучалось *дзёсэки*, начинающееся ходом ⑥. Как было отмечено, вместо *кири 18, осаэ A* - *дзёсэки*. Что можно сказать о 16 в этой задаче? Это действительно не очень хороший ход. Белые хотят усложнить позицию в надежде на ошибку чёрных.



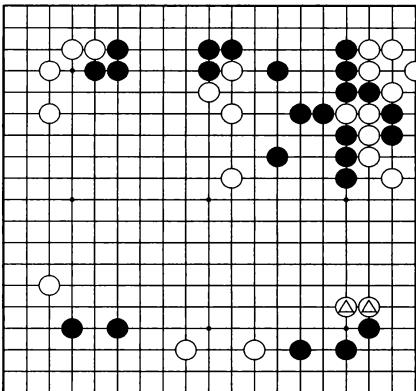
Задача 36. Ход чёрных.

Из-за камней ⑥, ⑧, *ситё*, которое было в задаче 35, становится неблагоприятным для чёрных. То есть нужно выбирать другое продолжение.



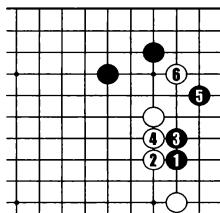
Задача 37. Ход белых.

Как отвечать на ч. 15?



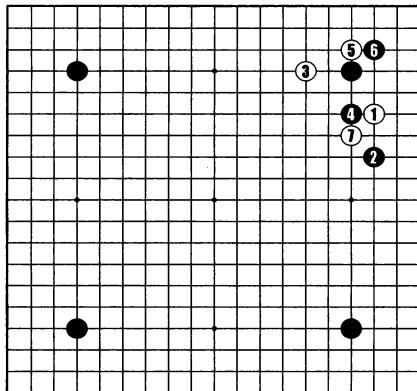
Задача 38. Ход чёрных.

Два камня $\textcircled{\textcircled{◎}}$ тяжёлые. Как их атаковать?



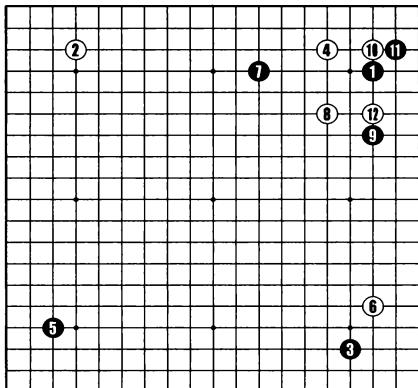
Задача 40. Ход чёрных.

Утикоми ❶. После ⑥, кажется, что чёрных отделяют от их камней, на верхней стороне доски. Как чёрным играть?



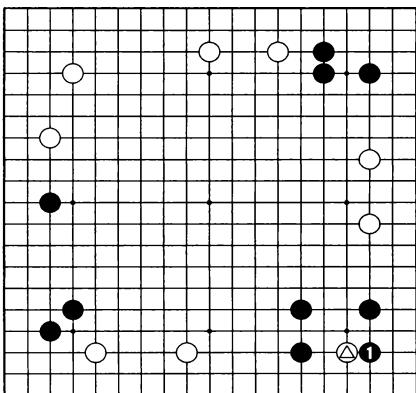
Задача 39. Ход чёрных.

Чёрные, в ответ на какари ❶, играют иккенбасами. Вариант после ⑦ становится очень сложным. Чёрные могут повернуть игру в выгодное для них русло. Как это сделать?



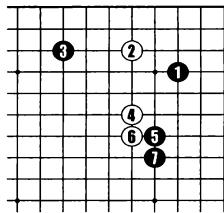
Задача 41. Ход белых.

Как играть чёрным после ⑩, 12, чтобы избежать потери?



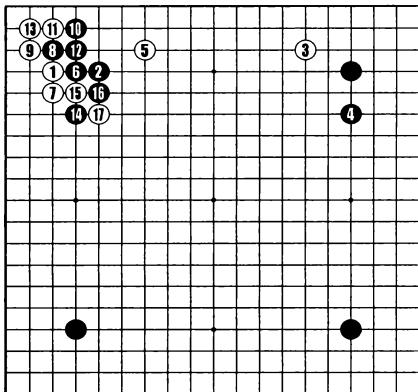
Задача 42. Ход белых.

Чёрные, нападая на камень $\textcircled{\textcircled{◎}}$, затратили четыре камня. Несмотря на это, по-прежнему сохраняется некоторое адзи слева. Как белые могут реализовать это адзи?



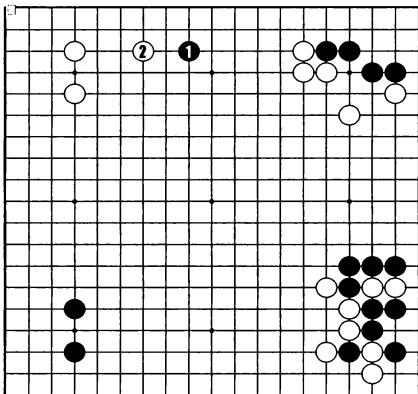
Задача 43. Ход чёрных.

Чёрные, в ответ на ⑥, играют *ноби* ⑦. Однако это не очень хороший ход. Какой ход у чёрных лучше, и как должны в дальнейшем играть белые?



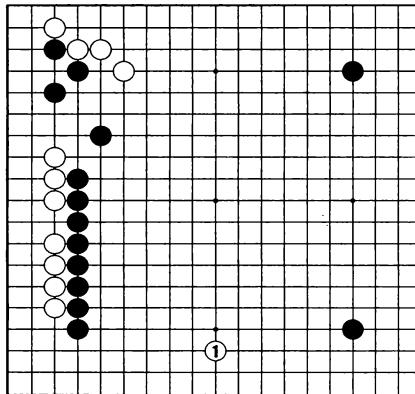
Задача 44. Ход чёрных.

В этой игре с тремя камнями форы, сыгран вариант до разрезания б17. Какой следующий ход чёрных?



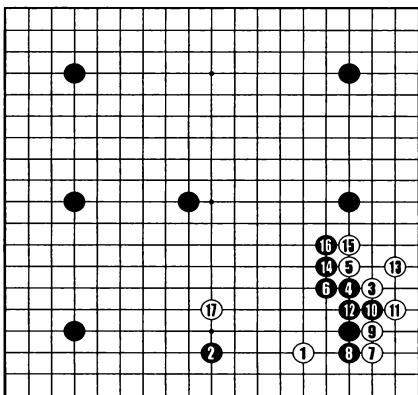
Задача 45. Ход чёрных.

В ответ на *варианты* ① белые играют цумэ ②. Как отвечать?



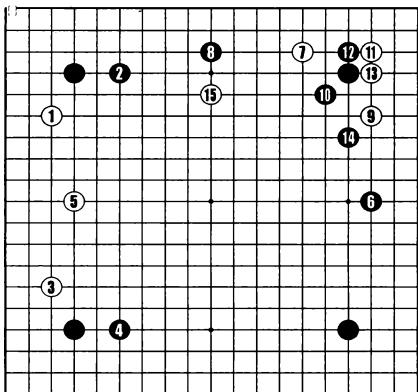
Задача 46. Ход чёрных.

Как отвечать на *вариуми* ① ?



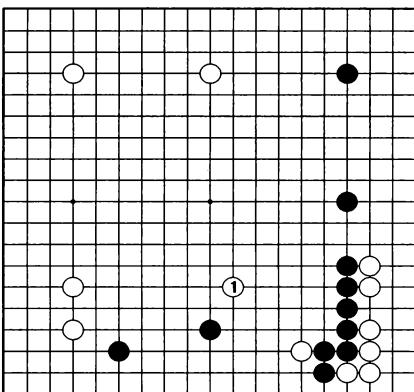
Задача 47. Ход чёрных.

Партия на семи камнях. 16-м ходом чёрные завершили строительство массивной стенки. Боси 617 угрожает погасить влияние стенки. Как играть чёрным?



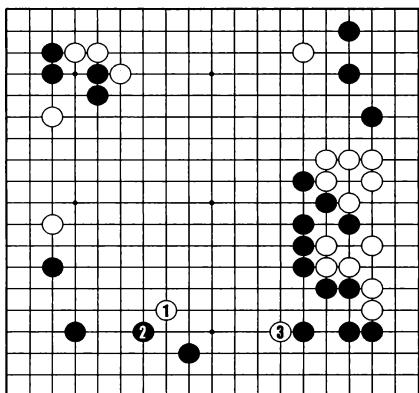
Задача 48. Ход чёрных.

И снова боси 15 - важный пункт. Как реагировать?



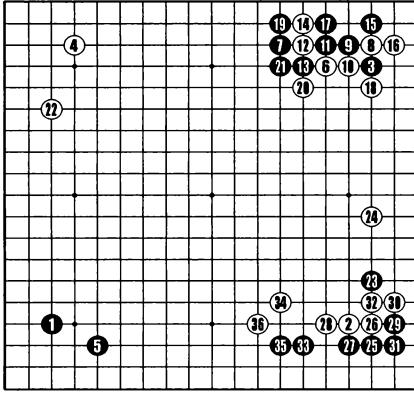
Задача 49. Ход чёрных.

Как отвечать на боси ① здесь?



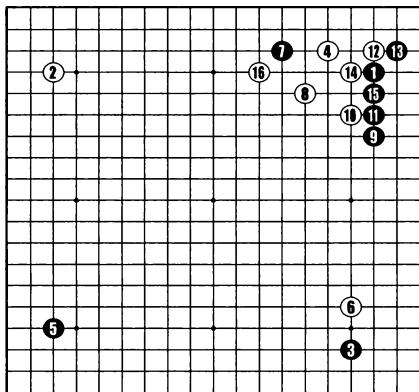
Задача 50. Ход чёрных.

На кэси ① чёрные играют кэйма ②. Затем, через цукэ ③, белые пытаются создать сабаки. Как, используя стенку, пресечь планы белых?



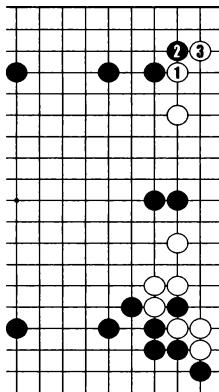
Задача 51. Ход чёрных.

Белые в этом фусэки, продолжающемся до 34-го хода, планируют захватить в будущем территорию по правой стороне. Однако, косуми б3б является пассивным, неуместным ходом. Как сыграть чёрным, чтобы построить сабаки справа?



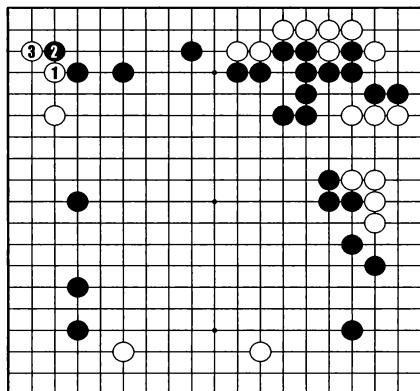
Задача 52. Ход чёрных.

Белые только что сыграли 16. Как должны чёрные играть на верхней стороне?



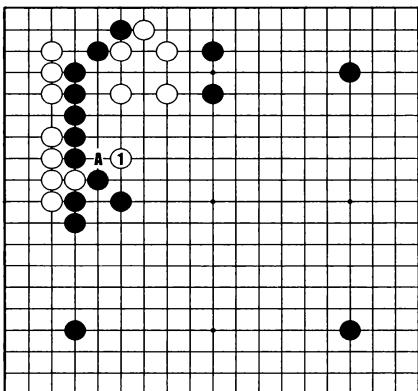
Задача 53. Ход чёрных.

Белые сыграли ниданбанэ ①, ③. Как должны ответить чёрные, учитывая ситуацию на правой стороне?



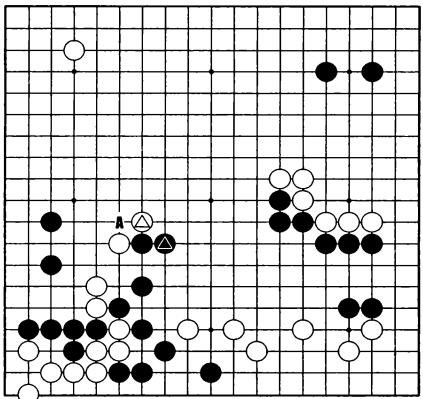
Задача 54. Ход чёрных.

Как и в задаче 53, белые опять играют ниданбанэ ①, ③. Должны ли чёрные отвечать так же, как и в задаче 53?



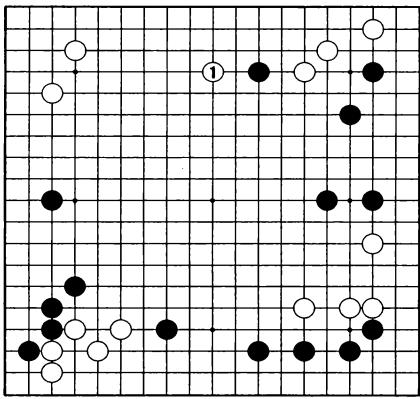
Задача 55. Ход чёрных.

Эта задача взята из партии между Хонинбо Сюсай и Китани Минору, 9 дан, когда он был мальчишкой. Белые (Сюсай) только что сделали нодзоки ①. Является ли это кикаси, вынуждающее чёрных соединиться в A? Если нет, то как должны чёрные ответить на этот ход?



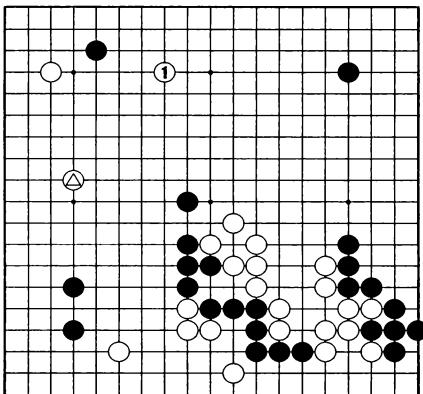
Задача 56. Ход белых.

Как должны белые защититься от разрезания в A, после обмена: $\bigcirc A - \triangle \Delta$?



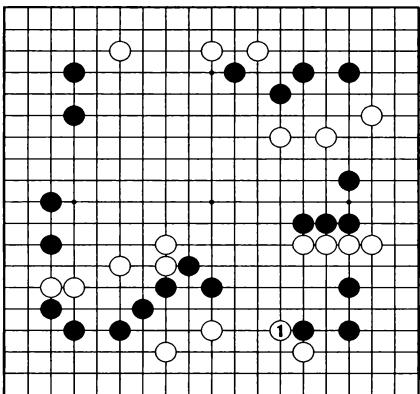
Задача 57. Ход чёрных.

Как нужно отвечать чёрным на хасами ①?



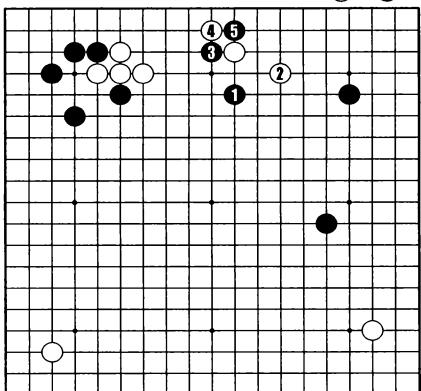
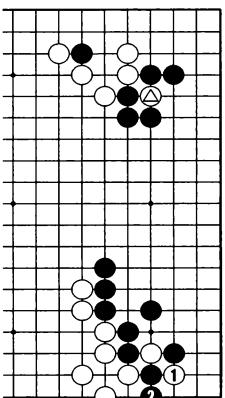
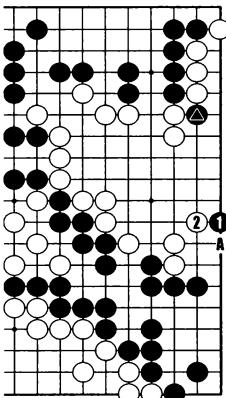
Задача 58. Ход чёрных.

Как чёрным нужно ответить на хасами ①, принимая во внимание камень A?



Задача 59. Ход чёрных.

Каков наилучший способ игры за чёрных в ответ на ход ①?



Задача 61. Ход белых.

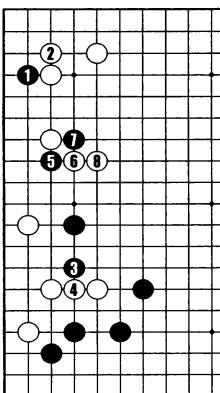
В ответ на боси ① белые сыграли кэйма ②, после чего чёрные играют ③, ④. Как белые могут помешать чёрным построить сабаки?

Задача 60. Ход чёрных.

Ходы ① и ② - стандартные в ёсэ. Затем обычный ход за чёрных - отступление в А. Однако, из-за камня ④, у белых плохое адзи. Какой следующий ход чёрных?

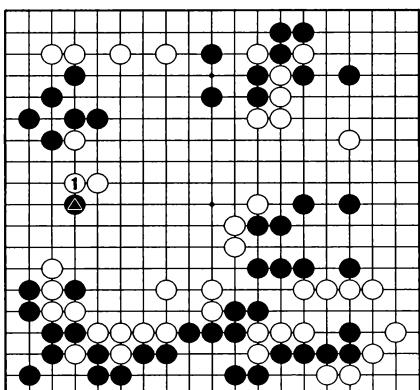
Задача 61. Ход белых.

Чёрные, в ответ на ход ①, играя ②, оставляют плохое адзи в углу. Как белым использовать это адзи, в связи с адзи камня ④, для разрушения огромной территории, которую чёрные выстроили на правой стороне?



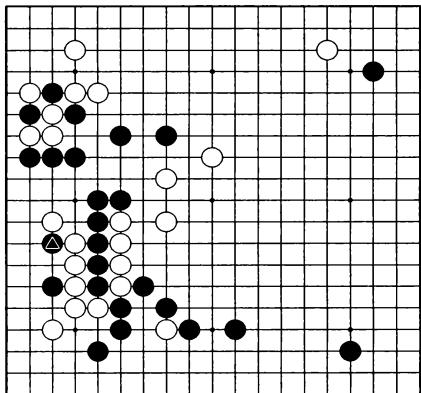
Задача 63. Ход черных.

Чёрные сыграли ёсу-миру ①. Белые отступили ②. Чёрные играют кикаси ③, затем цукэ ⑤ и кири ⑦. В ответ на ⑦ белые распространяются в ⑧. Как чёрным наилучшим образом использовать камни, которые они только что поставили?



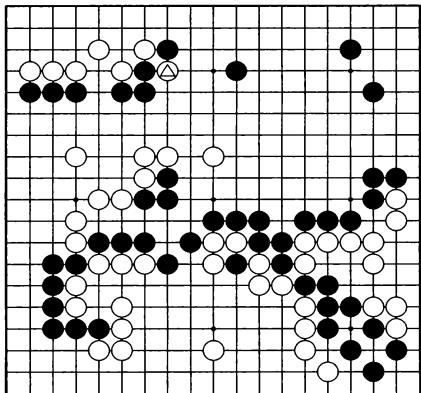
Задача 64. Ход черных.

Белые только что сыграли ①, пытаясь изолировать камень ④ и создать большую территорию в центре доски. Как чёрные могут помешать этому?



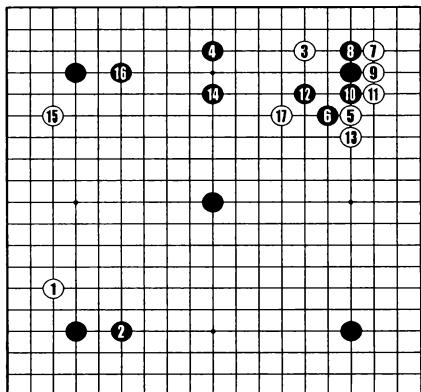
Задача 65. Ход чёрных.

Как чёрные могут использовать адзи отмеченного камня в связи с адзи своих камней в верхнем левом углу?



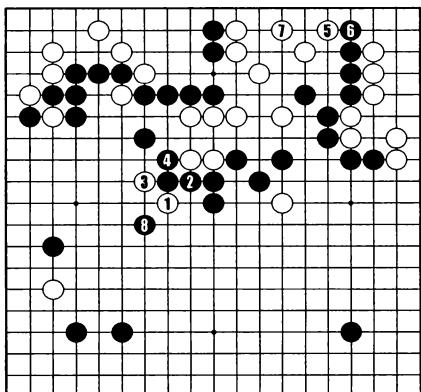
Задача 66. Ход чёрных.

Белые только что разрезали ④. Как следовало бы чёрным ответить?



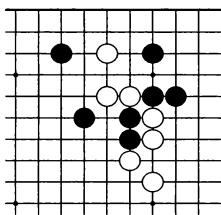
Задача 67. Ход чёрных.

В этой игре на пяти камнях форы, белые сыграли 17, посягая на территорию на верхней правой стороне. Как чёрные должны ответить на этот ход?



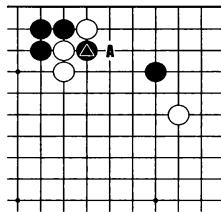
Задача 68. Ход белых.

Как и задача 67, эта задача взята из игры с пятью камнями форы. Перед тем, как спасти свои камни на верхней стороне ходами ④, ⑥, белые сыграли кикаси ①, ③. Чёрные сейчас сыграли нодзоки ⑧. Каков ответ белых?



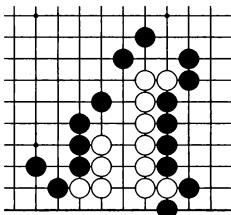
Задача 69. Ход белых.

Попробуйте убежать тремя камнями на верхней стороне.



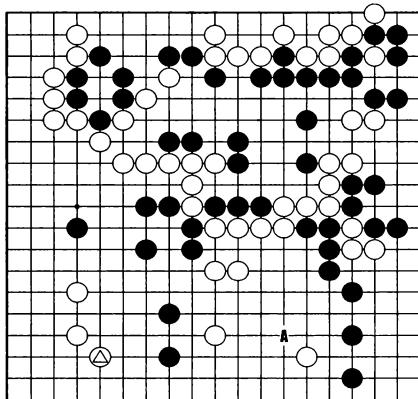
Задача 70. Ход белых.

Белые не могут поймать камень Δ ходом в A из-за присутствия черного камня в *hosci*, прерывающего *ситё*. Однако белые могут получить выгоду из созданногося положения. Как им продолжать?



Задача 71. Ход белых.

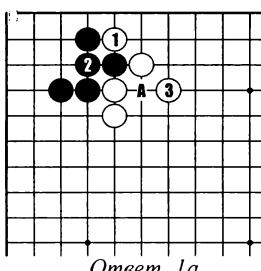
Как выжить? Попробуйте построить 2 глаза.



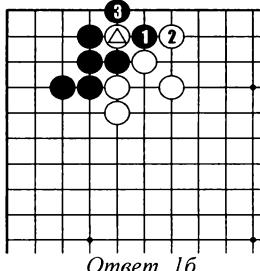
Задача 72. Ход черных.

Эта задача взята из первой иллюстративной партии в Главе 2. Белые только что сыграли *косуми камнем* \bigcirc . В партии Саката, игравший черными, начал атаку ходом в *A*. Однако перед тем, как играть здесь, нужно сделать один предварительный ход. Какой?

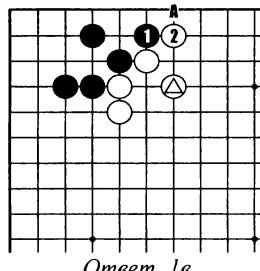
Ответы



Ответ. 1а



Ответ. 1б



Ответ. 1в

Ответ 1а. Правильно.

Атэ ① является *кикаси*, вынуждающее чёрных соединиться ②. После этого белые ликвидируют свою слабость в *A* с помощью *какэцуги* ③, образуя хорошую форму.

Ответ 1б.

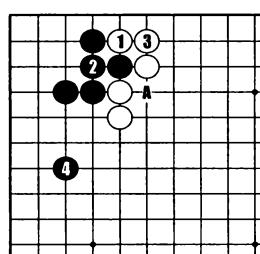
Возможно, что у чёрных есть желание сделать ход в ①, но теперь, из-за присутствия камня ④, ход ② - *сэнтэ*, вынуждающее чёрных к взятию ходом ③.

Ответ 1в.

Если белые вместо хода ①, как в Ответе 1а, просто соединяются камнем ④, то чёрные могут пойти ① и ход ② не является больше *сэнтэ*. Более того, за чёрных также возможен ход в *A* для получения нескольких дополнительных пунктов в ёсэ.

Ответ 1г.

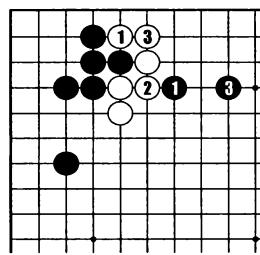
После соединения чёрных ходом ②, белые не должны соединяться ③. В ответ, чёрные будут спокойно развиваться ходом ④, оставляя разрезающий пункт *A*, как сильное *адзи*.



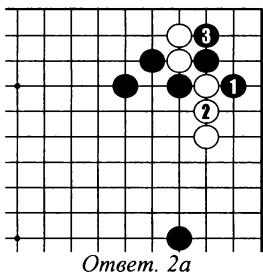
Ответ. 1г

Ответ 1д.

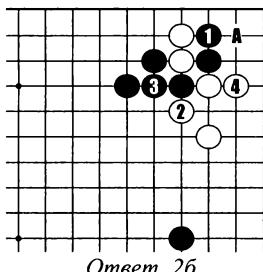
В дальнейшем, *нодзоки* ① с последующим *иккен-тоби* ③ - один из возможных путей атаки чёрных. В этом случае камни белых остаются тяжеловесными. Таким образом видно, что *какэцуги* ③ в Ответе 1а необходимо для создания хорошей формы.



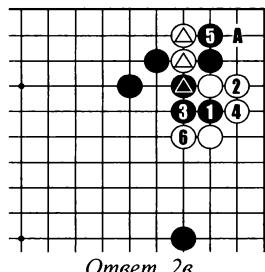
Ответ. 1д



Ответ. 2а



Ответ. 2б

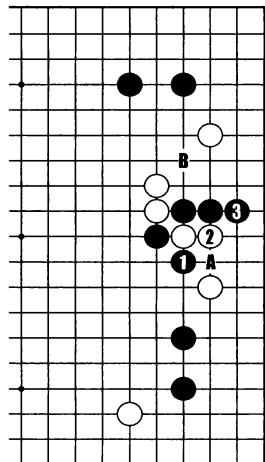


Ответ. 2в

Ответ 2а. Правильный ответ - *кикаси* ①. Если белые соединяются ②, то чёрные ловят два камня ходом ③. Рассмотрим теперь эффект *кикаси* чёрных.

Ответ 2б. Предположим, чёрные не играют *кикаси*, а просто продолжают *осаэ* ①. В этом случае белые сыграют *атэ* ② (это тоже *кикаси*), а затем *сагари* ④. Форма белых очень хороша и они могут легко выжить с помощью *сивори* (сжатия) А. С другой стороны, в Ответе 2а форма белых тяжёлая и построение двух глаз в этом случае весьма проблематично.

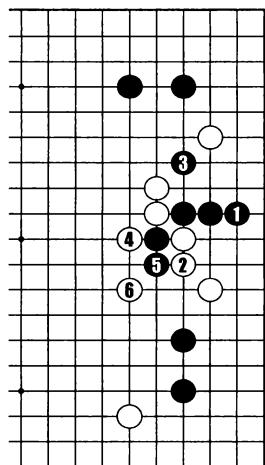
Ответ 2в. Здесь ①, ③ представляют собой вульгарное (неграмотное) судзи. После ④ чёрные должны играть ⑤. Далее белые продолжают ⑥ и их камням нетрудно избежать опасности, поскольку камни чёрных ①, ③ и Δ испытывают *дамэзумари*. Более того, белые легко могут построиться в углу через *цуки* А. Короче говоря, *адзи* камней Δ обеспечивает безопасность белых справа. Кикаси ① в Ответе 2а, предотвращает использование этого *адзи* и делает белую группу тяжеловесной и беззащитной.



Ответ. 3а

Ответ 3а. Правильный

Опять правильным ответом за чёрных является *кикаси* ходом ①, который вынуждает белых играть ②. Чёрные продолжают игру ходом *сагари* ③. Теперь пункты А и В становятся *миаи*, так что, если белые играют в А, то чёрные В, в результате разделяя белые камни.

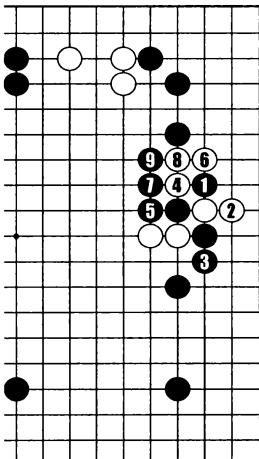


Ответ. 3б

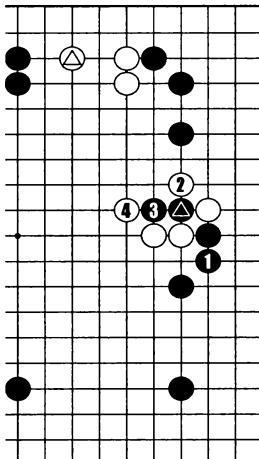
Ответ 3б.

Если чёрные вместо *кикаси* ①, как в Ответе 3а, просто опускаются ходом ① как здесь, то белые отступят ②. У чёрных нет выбора, кроме прыжка в ③, после которого белые сыгают ④, ⑥ для пленения двух чёрных камней.

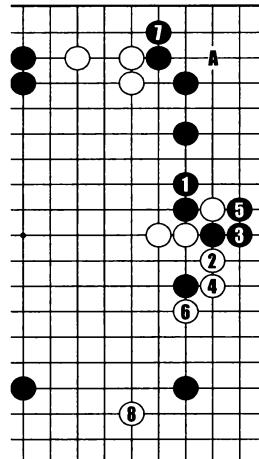
Можно считать, что *кикаси* ① в Ответе 3а являются продолжением, препятствующим этой контратаке белых.



Ответ. 4а



Ответ. 4б



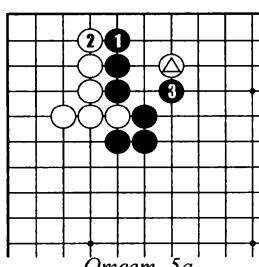
Ответ. 4в

Ответ 4а. Атэ ❶, являющееся *кикаси* - правильный ответ. После *сагари* ❷, чёрные удлиняются ❸. Белые должны теперь разрезать ❹ с последующим атэ ❺, но чёрные используют *адзи* своего камня в ❻, чтобы создать плотность снаружи ходами ❼ и ❽. Белым необходимо сделать ещё один ход, после ❾, чтобы обеспечить жизнь своим камням на правой стороне. А тем временем три белых камня сверху попадут под атаку из-за плотности чёрных.

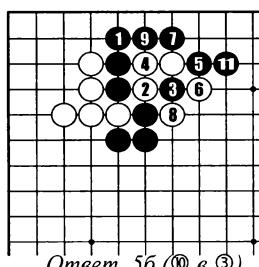
Ответ 4б. Если чёрные пренебрегают *кикаси* ❶, как в Ответе 4а, а вместо этого, следуя пословице «На киритигаи играй ноби», удлиняются ❷, то белые, используя присутствие своего камня ❸, могут поймать камень ❹ в *сите* ходами ❻ и ❼. *Кикаси* ❶ препятствует осуществлению этого *сите*.

Ответ 4в. Здесь чёрные, удлиняясь ❷, также следуют пословице. Кроме того, этот ход тоже препятствует *сите*. Однако в ответ на ❷, ❼, чёрные вынуждены играть ❸, ❽, и после ❺, должны защищаться от угрозы вторжения в A, закрываясь ❼. Далее белые играют *какари* ❻. Хотя это продолжение и не является очень плохим за чёрных, вариант, в Ответе 4а, и лучше и проще.

Ответ 5а. Правильный. Сагари ❶ правильная реакция на ход белых ❷. Если ❷, то *какэцуги* ❸ придаёт чёрным хорошую форму, и, в то же время, ограничивает подвижность камня ❹.

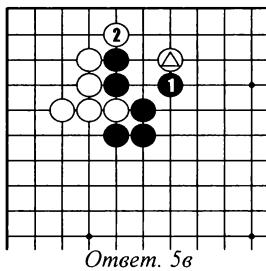


Ответ. 5а

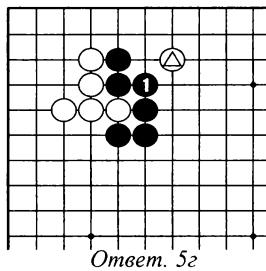


Ответ. 5б (❷ 6 ❸)

Ответ 5б. Естественно рассмотреть что произойдёт, если белые разрежут ❷ в ответ на *сагари* ❶. После ❸, ❹, если атэ ❺, чёрные сыграют *субори* ❼, ❻. Если белые соединяются ❻, чёрные играют *ноби* 11. В результате белые камни образуют форму, называемую «*данго*» (бесформенная груда), и чёрные будут уверенно себя чувствовать в любой борьбе, которая может развернуться вокруг этих камней.



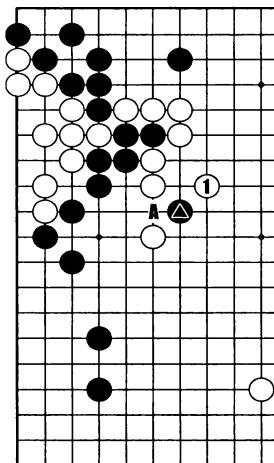
Ответ. 5в



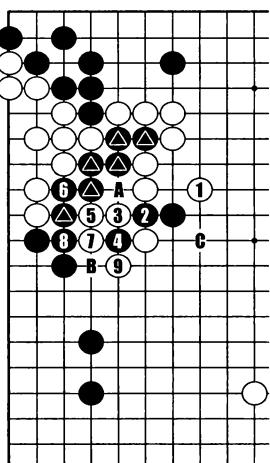
Ответ. 52

Ответ 5в. У чёрных не должно возникать сомнения в том, что в ответ на ① им не следует играть какэцуги ❶. После ② они не могут помешать соединению ② и ④.

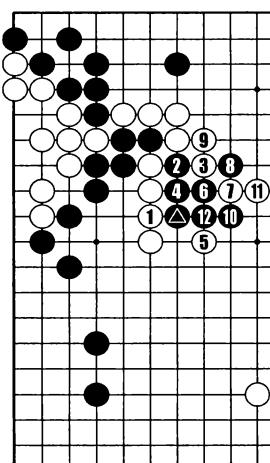
Ответ 5г. Цуги ❶ - плохой ход, поскольку чёрные камни получают тяжёлую форму. Покорность хода ❷ делает камень ❸ - кикаси.



Ответ. 6а



Ответ. 66



Ответ без

Ответ 6а. Тоби \oplus - правильный ответ на ходы черных Δ . После этого хода чёрные не могут прорезать в A .

Ответ 66. Если на ① чёрные всё-таки режут ❷, ❹, белые используют слабость камней ❸, играя *кикаси* ⑤, ⑦. Затем белые захватывают камень чёрных ходом ⑨, после чего пункты *A* и *B* становятся *миаи*. После разрезания в *A*, белые атакуют *B* в сэнтэ группой чёрных камней на левой стороне, затем захватывают два камня ходом в *C*.

Ответ 6в. Если белые соединятся \oplus , то камень Δ станет *кикаси*. Затем следует разрезание \bullet и естественное продолжение до хода ч. 12. Теперь чёрные имеют преимущество, поскольку белые камня разрезаны на две слабые группы

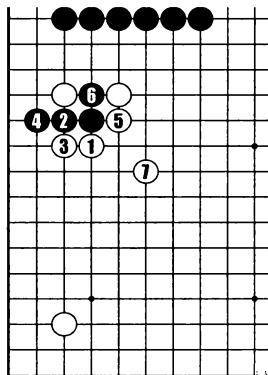
Ответ 7а. Цукэ ① - правильное тэсудзи. После ② белые строят сабаки, завершая комбинацию кэймой ⑦. Белые камни имеют лёгкую форму и влияние на центр доски, у чёрных - коригатчи и влияние их мощной стены ослаблено.

Ответ 7б. Если белые соединяются ①, то камень Δ становится кикаси и чёрные спокойно играют ②. У белых камней тяжёлая форма и они становятся объектом для серьёзной атаки, поскольку находятся в сфере влияния мощной стены чёрных.

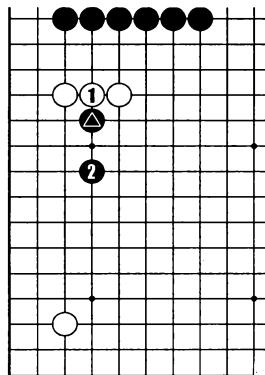
Ответ 8а. Цуги ① - плохой ответ на нодзоки Δ . В результате этот камень становится кикаси. Далее чёрные играют ②, заставляя белых бежать ③, и ходом ④ делают территорию вдоль нижней стороны. Кроме того, чёрные создали обширную область влияния на левой стороне доски. Белые камни имеют тяжёлую форму и открыты для атаки. Следовательно, ход ① должен быть отвергнут.

Ответ 8б. Цукэ ① - правильно. Вариант ② - ⑦ приводит к тому, что чёрные строят стенку ходом ⑧. Однако ⑨ разрушает позицию чёрных на левой стороне, сводя на нет влияние стены чёрных камней в левом верхнем углу. Кроме того, симари в правом нижнем углу и наличие плохого адзи в A делают стенку чёрных не столь эффективной.

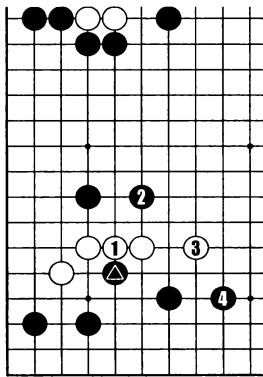
Ответ 8в. Что случится, если чёрные вместо ⑧ на Диаг. 8б сыграют ноби ⑩? Ход ⑩ - кикаси. После 611, 12 - вынужденный ход. На б.13 чёрные опять должны отвечать 14, и белые атакуют левый нижний угол ходом 15. Обратите внимание на эффективность кикаси ⑩. Этот ход позволяет играть 11, 13 в сэнтэ. К тому же, белые камни ⑩ и ⑪ всё ещё оставляют адзи, так что чёрные не могут считать территорию на левой стороне надежно защищённой. Белые не должны беспокоиться за свою группу, так как они легко могут обеспечить ей жизнь ходом косумишукэ A.



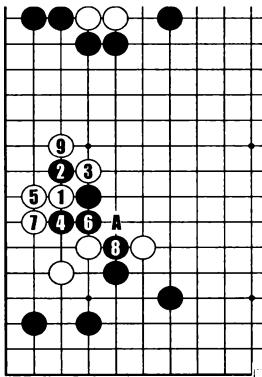
Ответ. 7а



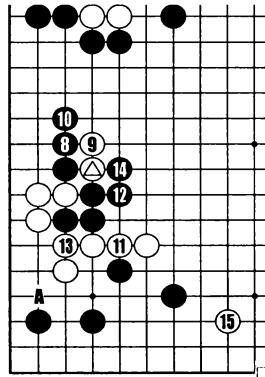
Ответ. 7б



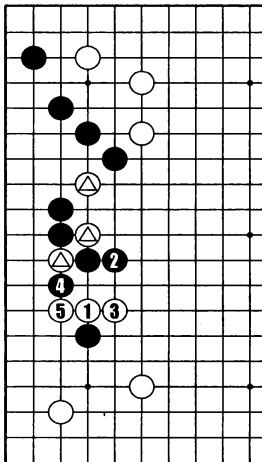
Ответ. 8а



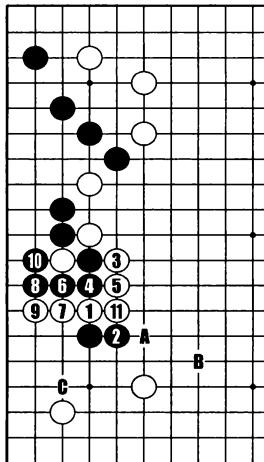
Ответ. 8б



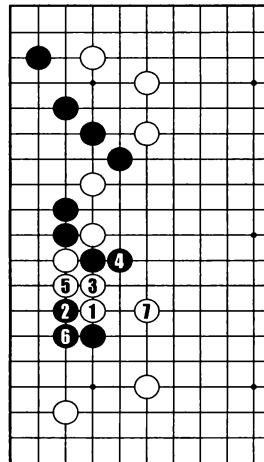
Ответ. 8в



Ответ. 9а



Ответ. 9б



Ответ. 9в

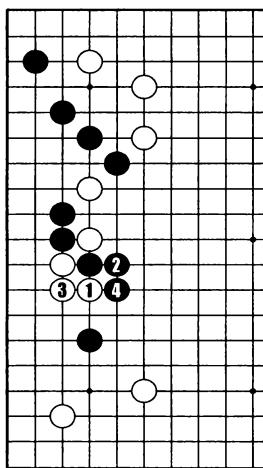
Ответ 9а. Правильный ответ - цукэ ①. Этот ход создает сабаки. Если чёрные удлиняются ②, последовательность ходов до ⑤ приведет к фурикавари. Белые должны быть довольны результатом - они успешно реализовали адзи трёх камней Ⓢ, получив контроль над огромной областью в левом нижнем углу.

Ответ 9б. Если чёрные удлиняются ②, белые играют кикаси ③, ⑤, ⑦ и ⑨. Чёрные забирают один камень ходом ⑩, а белые соединяются 11. В результате чёрные камни приобретают плохую форму. Например, если чёрные попытаются убежать **A**, белые атакуют **B**, строя в это время территорию на нижней стороне. Поскольку белые могут в любое время соединиться ходом **C**, их камни вне опасности. Заметьте, что соединившись в **C**, белые не оставляют в левом нижнем углу никакого плохого адзи.

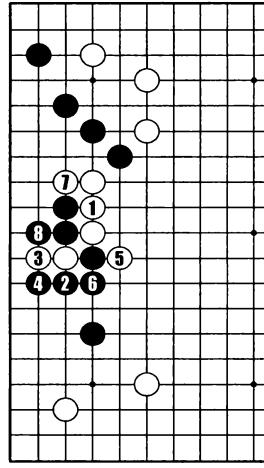
Ответ 9в. Другой ответ чёрных - это ханэ ②. Однако вариант ③ - ⑦ плох для чёрных, поскольку три их камня не могут убежать.

Ответ 9г. Белым не следует играть атэ-цуги ①, ③, так как это даёт возможность чёрным сделать очень сильный ход ④.

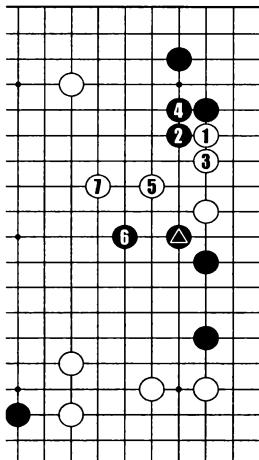
Ответ 9д. Соединение ① - также плохой ход для белых. Ходы ⑤, ⑦ может и кикаси, но форма белых после этого очень тяжелая. Более того, раз черная группа на левой стороне жива, симари белых в левом нижнем углу становится слишком уж тонким.



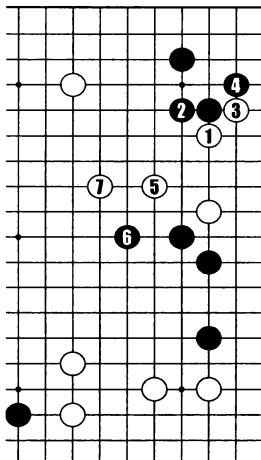
Ответ. 9г



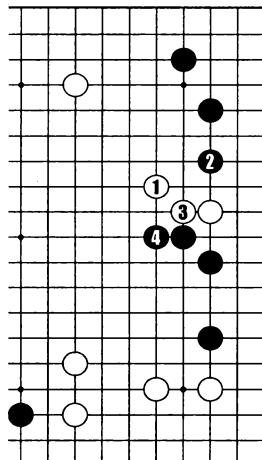
Ответ. 9д



Ответ. 10а



Ответ. 10б



Ответ. 10в

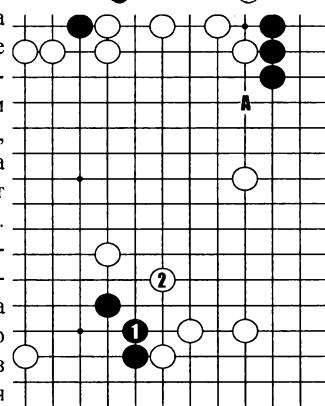
Ответ 10а. Правильный ответ на ход Δ - сыграть цукэ ①, а в ответ на ② - прятнуться ③. Эти ходы являются кикаси, поскольку они вынуждают ответ в этой части доски. После ④ белые могут с легким сердцем убегать в центр ⑤, ⑦.

Ответ 10б. Вместо ② в Ответе 10а, чёрные в ответ на цукэ ① могут играть ноби ②. В этом случае белые опять играют кикаси ③, а затем убегают ⑤, ⑦.

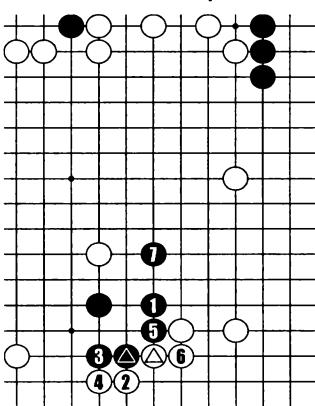
Ответ 10в. Если белые откажутся играть кикаси, как в рассмотренных выше вариантах, и просто сыграют кэйму, им не построить сабаки. В ответ чёрные займут ключевой пункт формы белых камней ходом ②, заставляя их отвечать ③. Затем следует ноби ④ и форма белых камней становится тяжёлой.

Ответ 11а. На простое ноби ①, сразу следует атака ②. Теперь чёрные вынуждены либо строиться на нижней стороне, либо бежать в центр. Но это будет трудно, т.к. у них тяжёлая форма. В любом случае, у чёрных готэ и белые могут играть ④, строя огромное мойо. Ходом ① чёрные лишают себя возможности построить сабаки.

Ответ 11б. Если белые на Δ отвечают ②, он становится кикаси. Теперь тоби ① строит сабаки. На ②, ④, чёрные строят лёгкую форму ③, ⑤, затем играют тоби ⑦, убегая в центр. На ① белые могут отвечать ② и 7. Результат этих ходов повторяет ситуацию Диа. 11а после хода ②, но теперь чёрные без труда закрепляются на нижней стороне.



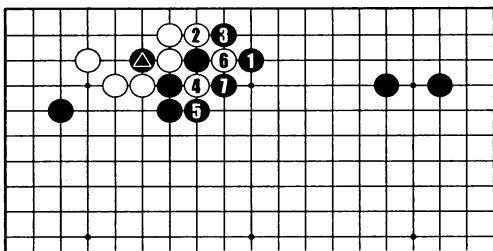
Ответ. 11а



Ответ. 11б

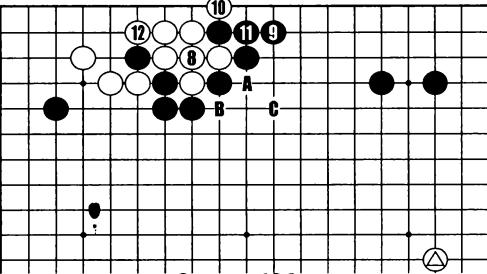
Ответ 12а. Правильно.

Чёрным следует играть ①. Этот ход вместе с ходом ⑥ Задачи 12, даёт чёрным *сабаки*. Если белые сопротивляются ②, ④, чёрные блокируют ③ - ⑦, используя *адзи камня* ⑧.

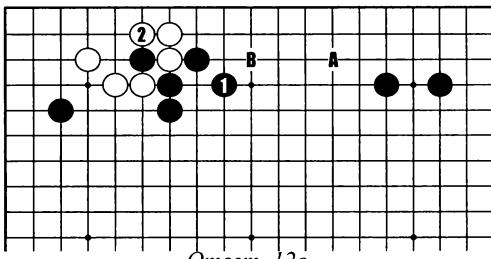


Ответ. 12а

Ответ 126. После *атари* ⑦ на предыдущей диаграмме белые соединяются ⑧. Теперь *какэцуги* ⑨ - очень точный ход. Если белые разрезают *A*, чёрные, после *кикаси* *B*, без труда пленяют белый камень ходом в *C*, поскольку *ситё* из-за камня ⑩ - в пользу белых. В любом случае, вариант продолжается до 12, после чего чёрные, вероятно, соединяются в *B*, устранив *адзи* белых, которое ещё остаётся. В результате чёрные могут претендовать на огромную территорию в верхней части доски.

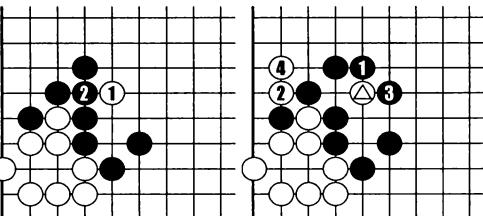


Ответ. 126

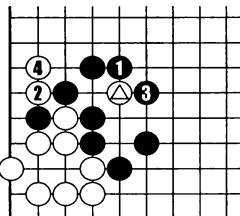


Ответ. 128

Ответ 12в. *Какэцуги* ① также даёт чёрным хорошую форму и вынуждает ответ ②. Но так играть не рекомендуется, поскольку расстояние между построенной формой и *симари* чёрных в правом верхнем углу слишком велико. И если белые захотят вторгнуться в верхнюю часть доски, они смогут сыграть в *A*, а затем *B*.



Ответ. 13а



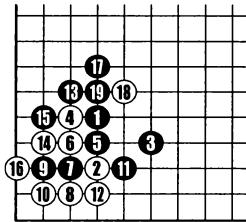
Ответ. 136

Ответ 13а. Правильно.

Нодзоки ① - кикаси. Чёрные должны соединяться ②. Что случится, если они этого не сделают?

Ответ 13б. Предположим, черные отвечают на \bigcirc ходом ❶. В этом случае белые заберут камень и после ❸ играют *ноби* ④, прорывая таким образом блокаду черных. Может быть ход ❸ неточен?

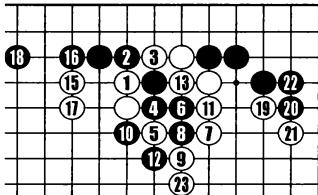
Ответ 13в. Играть за черных атэ ❸ как здесь даже хуже. Следует последовательность до ноби ❽ и черные оказываются разделенными на две слабые группы. Для них это просто катастрофа.



Ответ. 13г

Ответ 13г.

Разобранная позиция возникает после распространенного дзёсэки. В результате, у белых надёжная группа в углу, а форма чёрных оказывает влияние на всю доску.



Ответ. 14а

Ответ 14а. Правильный

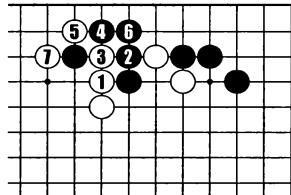
Правильная игра для белых - дэгири ①, ③. Если чёрные попытаются убежать, белые, после этого ⑤, ⑦, проводят сиборо ⑨ - 13. После иккен-тоби 15 начинается сложная борьба, в которой, однако, у белых преимущество. После 15, 17 чёрные должны защищать верхнюю сторону 16, 18. Затем белые играют кикаси 19, 21 и ноби 23, заставляя группу чёрных развиваться к центру.

Ответ 14б.

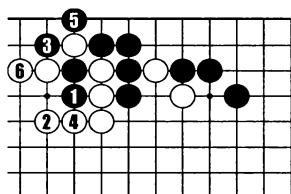
Предыдущий вариант не в пользу чёрных, им следует просто сыграть ②. Белые атакуют дэгири ③, ⑤ и берут камень чёрных в сите. Возникшее фурикавари удовлетворяет белых, они успешно построили сабаки.

Ответ 14в.

Даже если сите не в пользу белых, последовательность ① - ⑥ позволяет им защититься.



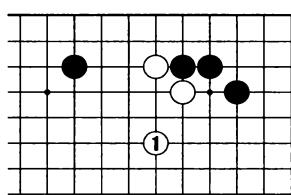
Ответ. 14б



Ответ. 14в

Ответ 14г.

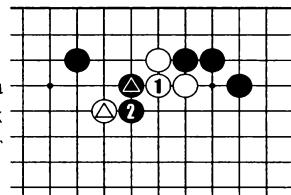
В зависимости от ситуации, вариант в Ответе 14в может не удовлетворять белых. Тогда ① - другой путь построения сабаки.



Ответ. 14г

Ответ 14д.

В любом случае, соединение ① - плохой ответ на ②. После ②, камень ③ изолирован, а три остальных камня имеют тяжёлую форму. Играя ① белые признают что ход чёрных ④ - кикаси.



Ответ. 14д

Ответ 15а. Правильно. Белые могут играть цукэ ①.

После ② - *sagari* ③. Эффективность камня Δ сводится на нет, пока остаётся глазообразующее *адзи* отмеченных белых камней. Пункт *A* - ключевой для формы белых, однако, если чёрные опередят их, заняв этот пункт, белые сыграют *B*, и *адзи* камней ④ оживет.

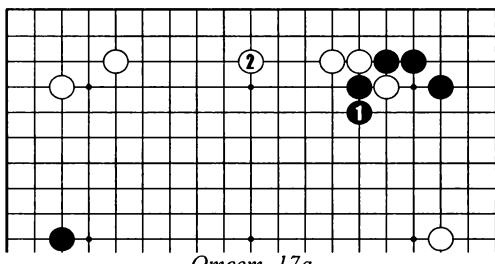
Ответ 15б. Правильно. Для белых возможен также вариант с *атэ* ①. После ⑦, пункты *A* и *B* - *миаи*. Выбор варианта 15а или 15б определяется ситуацией на доске.

Ответ 16а. Правильно. Вновь *атэ* ①, ③ - *тэсудзи*, позволяющее белым построить *сабаки*. После ⑦ камень Δ становится бесполезным из-за влияния стены из четырёх камней белых. Ход 6. *А* - *сэнтэ*, они могут занять этот пункт, когда им захочется. В зависимости от ситуации, белые ходом ⑦ могут играть в *A*.

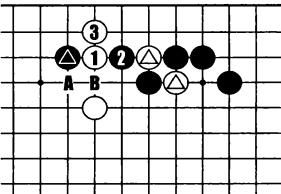
Ответ 16б. Интересно сравнить этот вариант с диаграммой ответа 15б. Здесь ход ⑦ даёт белым огромное преимущество. Этот факт отчетливо проясняет различия между игрой по третьей и четвёртой линиям.

Ответ 17а. Кажется, что ① - точен, но его пассивность позволяет белым создать хорошую форму на верхней стороне - ②. Чёрным не страшен ход белых в ①, поскольку *ситё* в пользу чёрных.

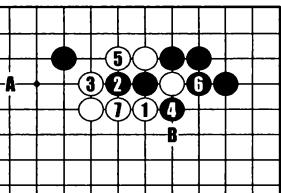
Ответ 17б. Правильный путь для чёрных - ути-коми



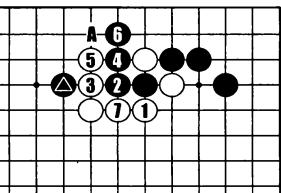
Ответ. 17а



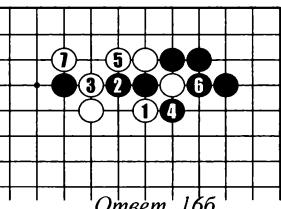
Ответ. 15а



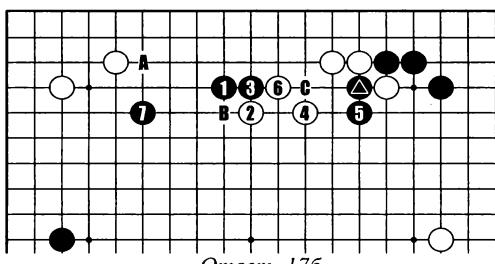
Ответ. 15б



Ответ. 16а



Ответ. 16б

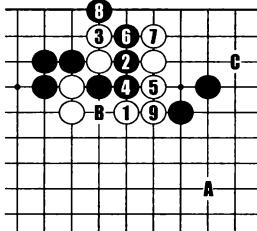


Ответ. 17б

в верхней части доски.

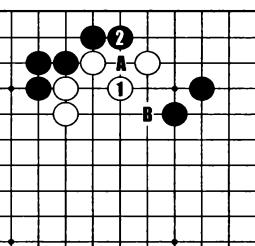
❶. На ② - оси ❸. *Иккен-тоби* ④ угрожает пленить камень Δ . Поэтому следует *ноби* ❹, угрожающее *тачи* ❺. Белые защищаются ❻, а чёрные убегают ❼, после чего *A* и *B* - *миаи*. Чёрные могут построить *сабаки* ходом в один из этих пунктов. Следует обратить внимание на то, что в сравнении с предыдущим вариантом чёрные имеют возможность сделать сразу два хода ❻ и ❼, и построить затем *сабаки*

Ответ 18а. Ход ① - правильный. Затем атэ ②, заставляя белых опуститься ③. После естественного варианта до цуги ⑨, чёрная группа в углу становится объектом для серьёзной атаки. Если чёрные улучшат форму, развиваясь в А, белые сыграют **B** в сэнтэ. Затем они могут построить глаза в углу, играя ути-коми **C**.



Ответ. 18а

Ответ 18б. Для белых атаковать ① плохо. В ответ чёрные сыграют *кикаси* ②, ④ с последующим развитием ⑥. У чёрных хорошая форма на правой стороне. В этом случае белые не могут играть *ути-коми* в **C**.



Ответ. 18б

Ответ 19а. Правильно. Хотя это кажется опасным, но ① - правильное *тэсудзи*, позволяющее построить *сабаки*.

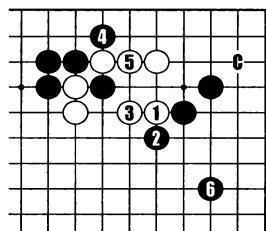
Белые могут не отвечать на ② и играть в любом месте доски, так как им не опасен ход ч.А. В ответ на этот ход белые строят *сабаки*, играя **B**.

Ответ 19б. Поскольку ② в Ответе 19а слишком пассивен, чёрные не должны играть в этом углу. То есть, вполне вероятно, что белые со временем смогут сыграть ①, создавая законченную глазную форму.

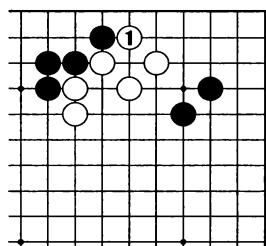
Ответ 19в. Просто соединить-ся ① - очень плохо для белых. После *нодзоки* ② белые камни приобретают тяжёлую форму.

Ответ 20а. Правильно. После ① - ⑨ форма чёрных несколько переконцентрирована, т.к. камни ⑥ и ⑧ занимают неоптимальное положение.

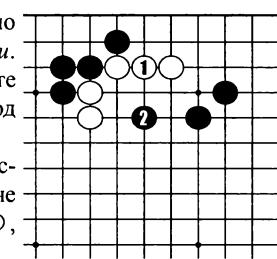
Ответ 20б. Предположим, белые изменили порядок ходов. Теперь, поскольку у чёрных уже есть камни **Δ**, они могут отвечать на какэ ① - ②, ④. Этот вариант приводит к тому, что белые камни ① и ⑤ становятся объектом серьёзной атаки из-за наличия отмеченных чёрных камней.



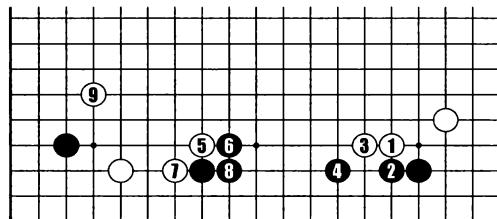
Ответ. 18б



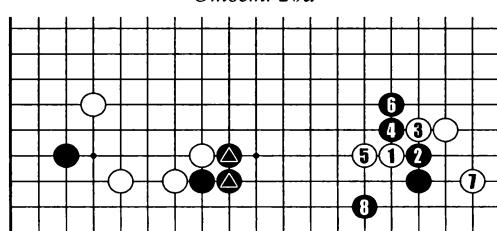
Ответ. 19а



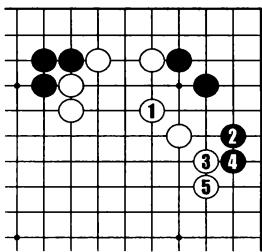
Ответ. 19б



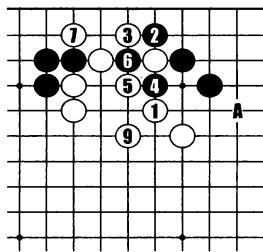
Ответ. 20а



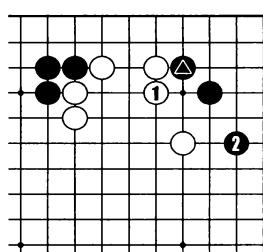
Ответ. 20б



Ответ. 21а



Ответ. 21б



Ответ. 21в

Ответ 21а. Правильно.

Иккен-тоби ① - правильный ответ. Если чёрные сыграют *субэри* ②, белые прибавят ③, ⑤.

Ответ 21б.

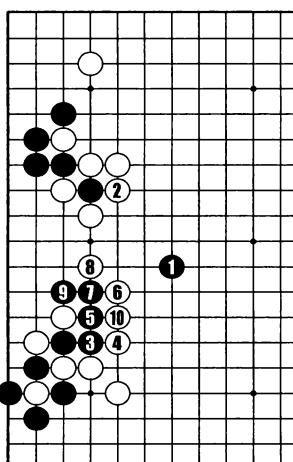
Но истинный смысл хода ① проявляется в следующем варианте: если *ханэ* ②, белые пожертвуют отмеченный камень ③ - ⑦, а после соединения ⑧, сыграют *какэцуги* ⑨, строя хорошую глазную форму в центре. Затем чёрные, вероятно, сочтут необходимым защитить три камня на верхней стороне, предоставив белым возможность сыграть *кикаси* А.

Ответ 21в.

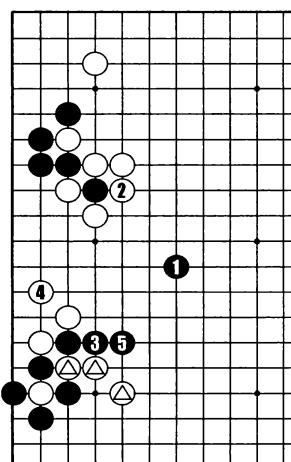
Ноби ① - плохой ход. Камень ② становится *кикаси*. У белых камней тяжёлая форма, им трудно построить глаза. Ход ① на Диа. 21а даёт много возможностей, в этом смысле это более гибкий ход.

Ответ 22а. Правильно.

Ход ① - искусен, разрушающий оба *ситё*. Возможно, что ② - лучший ответ белых. Но чёрные теперь уходят ③, ④, ⑥ и ⑧ - *тэсудзи*, но после ⑨ белые должны отступить, защищая слабость своей стенки ходом ⑩. Компенсируя влияние этой стенки, чёрные должны развиваться от *симари* ходом 11. В результате, чёрные добились преимущества на левой стороне, а влияние стенки белых компенсировано камнями чёрных ① и 11.



Ответ. 22а



Ответ. 22б

Ответ 22б.
Если белых не устраивает вариант Ответа 22а, они могут играть *какэцуги* ④. Теперь, после ⑤, отмеченные камни белых в большой опасности.

Ответ 23а. Правильно.

Чёрные должны играть *кикаси* ①, затем какэ ③. Этот ход заставляет белых забрать чёрный камень ходом ④. После ⑤ у белых возникают большие осложнения в верхней части правой стороны.

Ответ 23б.

Возвращаясь к диаграмме задачи нужно сказать, что вместо *какари* 52, белые должны были забрать камень ходом ①, поскольку он разрезающий. Чёрные, конечно, построят *симари* ② и этот ход очень большой, но по правилам стратегии, срочный ход ① должен предшествовать большому ходу 2. Белые должны играть ① как можно раньше.

Ответ 24а.

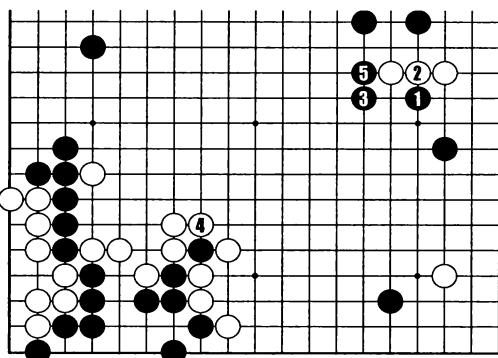
Ясно, что наиболее естественно чёрным играть *хасами* на верхней стороне. Но *иккен-басами* ① плохой ход. После вынужденного ответа ③ на ②, у белых возникает *адзи* в правом верхнем углу. Они могут построить жизнеспособную группу 4 - 12.

Ответ 24б.

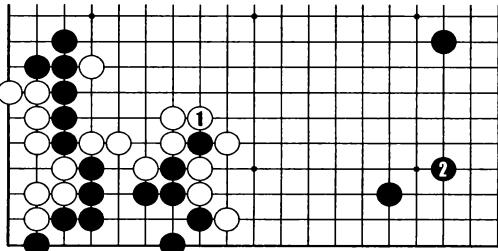
Ход ⑦, вместо ⑦ в Ответе 24а, также не может лишить белых возможности построить живую группу.

Ответ 24в.

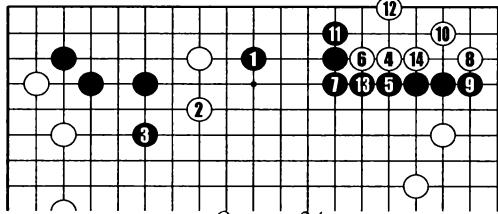
Правильный ответ - *никкен-басами* ①. Теперь, после ③, белые не могут рассчитывать на успешное вторжение в пункт 4. В ответ на *ханэ* ⑧, чёрные играют *осаэ* ⑨. Это стало возможным из-за присутствия ①. Этот камень лишает белых надежды выжить в углу.



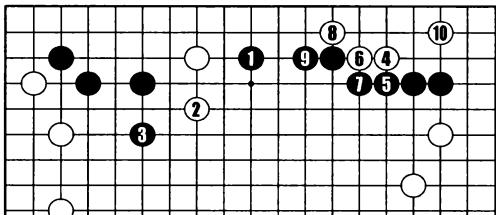
Ответ. 23а



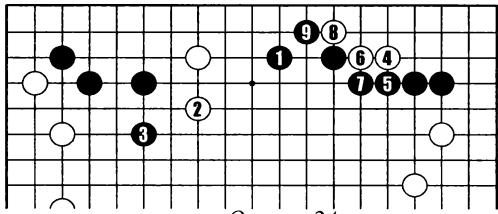
Ответ. 23б



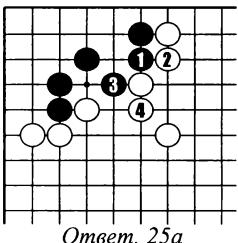
Ответ. 24а



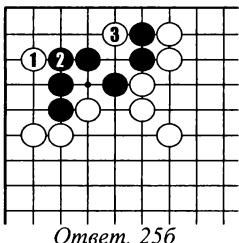
Ответ. 24б



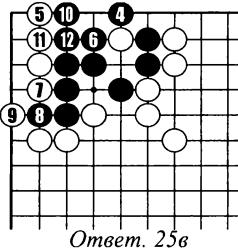
Ответ. 24в



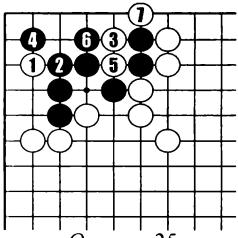
Ответ. 25а



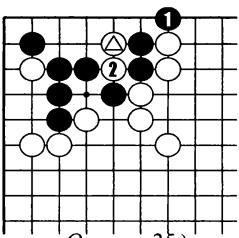
Ответ. 25б



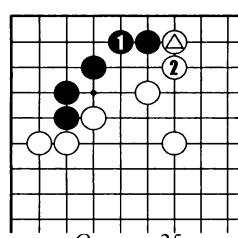
Ответ. 25в



Ответ. 25г



Ответ. 25д



Ответ. 25е

Ответ 25г. Если ④ здесь, белые сыгают *тэнуки*. В ёсэ они заберут два камня в *готэ*: ⑤, ⑦.

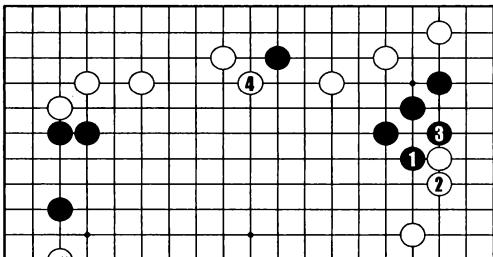
Ответ 25д. Стоит отметить, что присутствие камня ⑧ мешает черным сыграть *ханэ* ①, поскольку теперь белым только и нужно, что захватить два камня ходом ②. Если бы камень ⑧ отсутствовал, чёрные могли бы сыграть ① в *сэнтэ*.

Ответ 25е. Правильно.

Следовательно, правильный ответ на ⑧ - просто отступить ①. Белые могут сыграть ② в *готэ*. Следовательно, белым не следует спешить с ходами вроде указанного, а делать их стоит немного позже.

Ответ 26а. Правильно.

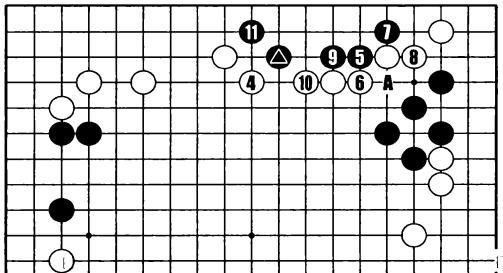
Правильный ответ - *косуми-цуки* ①. Белые обязаны ответить ② и чёрные строят жизнеспособную форму ходом ③. Защитить эти камни очень важно для чёрных. Но теперь белые играют *косуми* ④, намереваясь построить террито-рию на стороне. Что делать чёр-ным?



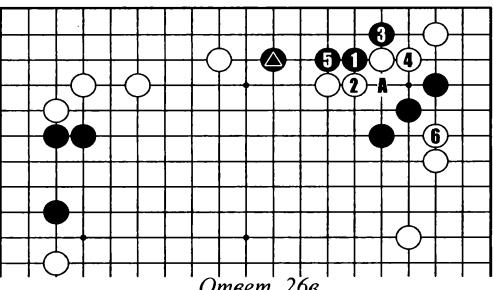
Ответ. 26а

Ответ 26б. В ответ на *косуми* ④ чёрные атакуют ⑤, затем ханэ ⑦. Комбинация до хода 11 позволяет чёрным закрепиться на верхней стороне. Более того белые все еще обеспокоены плохим *адзи* разрезания в A.

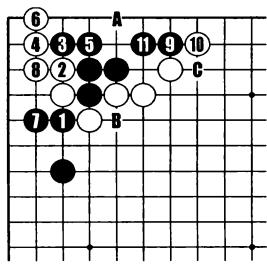
Ответ 26в. Если чёрные сразу попытаются использовать *адзи* камня Δ, играя ① - ⑤, то *ноби* ⑥. Теперь разрезание в A бесполезно. Более того, у чёрных камней на правой стороне плохая форма. Это пример несвоевременного использования *адзи*. Поскольку белым нужно сделать два хода для нейтрализации *адзи* камня Δ, у чёрных есть время защитить свои камни ходами в Ответе 26а. Следовательно, не надо торопиться защитить эти камни: пока остаётся *адзи*, следует сохранять хладнокровие.



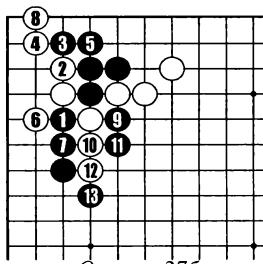
Ответ. 26б



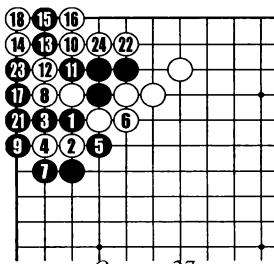
Ответ. 26в



Ответ. 27а



Ответ. 27б



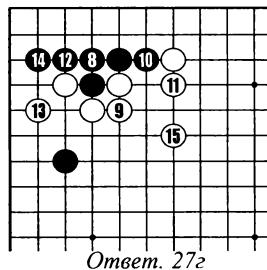
(19 в 13, 20 в 15, 25 в 13)

Ответ 27а. Правильно. Правильный способ игры за чёрных - разрезание ①. Если белые сопротивляются ② - ⑩, чёрные легко выигрывают *сэмэй*, поскольку после хики 11 они могут построить два глаза ходом в A, или разрезать в B и C.

Ответ 27б. После соединения ⑤, белые могут закрепиться в углу, играя ⑥, ⑧. Но чёрные камни могут легко убежать из угла, создавая *ситё* 9 - 13.

Ответ 27в. Белые не могут захватить чёрных в углу. Вариант 2 - 25 плох для них.

Ответ 27г. Вместо ⑨ на диаграмме задачи, белые должны соединиться. Последовательность до 15 - *дзёсэки*.

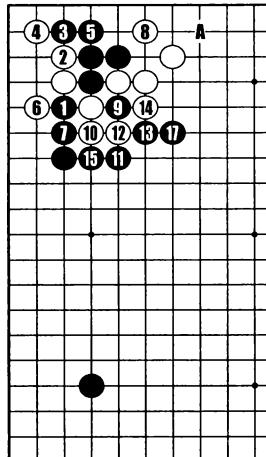


Ответ. 27г

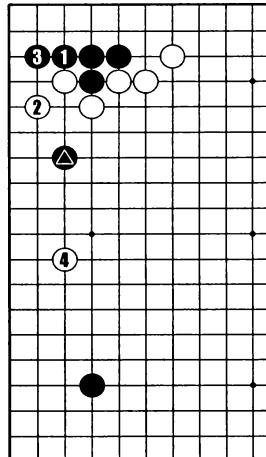
Ответ 28а. Правильно.

И в этом случае кири ① возможно. Хотя после ⑨ чёрные не могут захватить камень в *сите*, но могут сдавить белых 13, 15, оставляя *адзи* в углу и строя плотную стенку. И наконец черные играют *ноби* 17 и даже то, что камни черных в углу оказались мертвыми, не мешает им содергать некоторое *адзи* вроде хода черных в *A*, угрожающего оживить их.

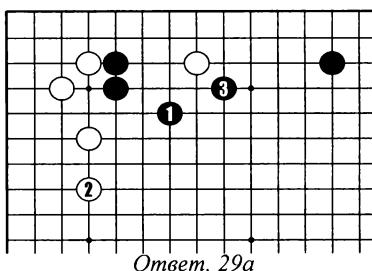
Ответ 28б. Кажется, что ①, ③ - хорошая игра, но, камень ④ используется неэффективно из-за влияния получившейся стенки белых камней. После ④ кажется, что этот камень вообще лишний. В любом случае, такая игра гораздо хуже, в сравнении с Ответом 28а.



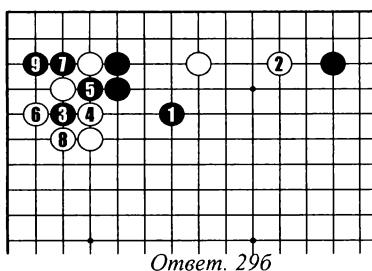
Ответ. 28а



Ответ. 28б



Ответ. 29а

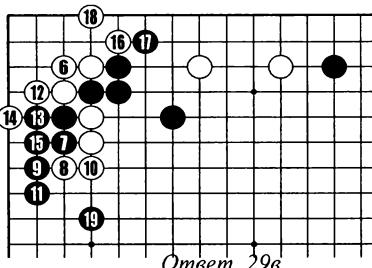


Ответ. 29б

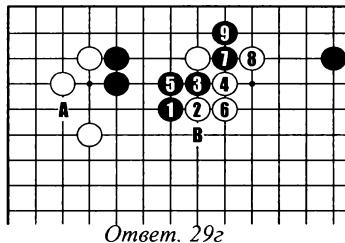
Ответ 29а. Правильно - кэйма ①. Если белые защищают левую сторону ②, чёрные сыграют какэ ③, придавливая и отрезая изолированный камень белых на верхней стороне.

Ответ 29б. В ответ на ①, белые закрепляются на верхней стороне ②. Но чёрные могут использовать *адзи* в левом верхнем углу, играя цукк-коси ③. Если ⑥, ⑧, чёрные забирают угол ⑦, ⑨.

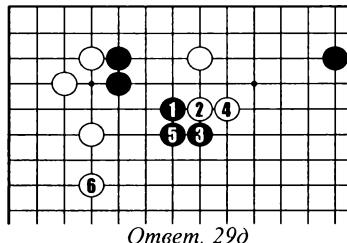
Ответ 29в. После *sashi-komi* ⑤ белые могут соединиться ⑥. В этом случае белые защищают угол, а чёрные 19 ходом строят хорошую форму. Четыре белых камня вынуждены бежать в центр, а чёрные должны быть довольны результатом.



Ответ. 29в



Ответ. 29г

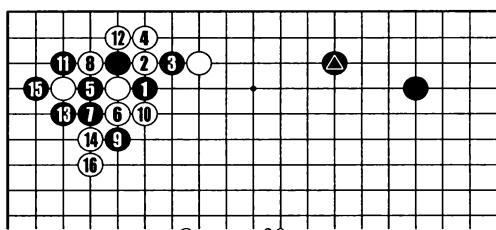


Ответ. 29д

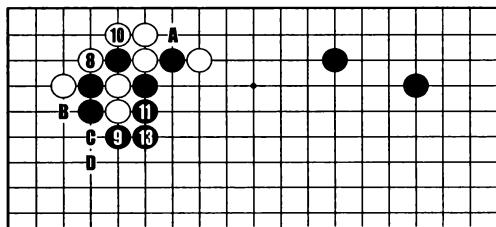
Ответ 29г. Белые могут ответить цукэ ②. В этом случае ханёкоми ③ подходящий ответ. Если ⑥, чёрные без труда закрепляются на стороне ⑦, ⑨. При этом у них остаётся адзи в углу и они будут стремиться сыграть в А. Если ⑥ играть в 7, чёрные сыграют кикаси B, затем цукэ в A.

Ответ 29д. Чёрные не должны отвечать на цукэ ② просто ханэ ③. После соединения ⑤ белые могут защититься ⑥ и группа чёрных остается тяжёлой.

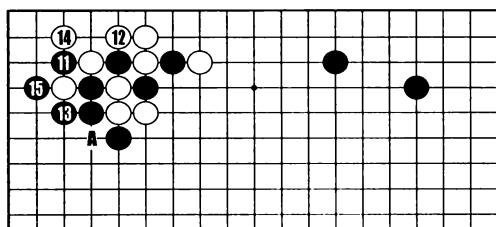
Ответ 30а. Правильно. Чёрные должны ответить ханэ ①. Ситё в пользу белых, поэтому они могут резать ②. После ⑧, ⑨ - важное кикаси. Затем чёрные закрепляются в углу 11 - 15, а белые тем временем строят плотную стенку. Но камень Δ делает эту стенку малоэффективной и чёрные довольны результатом. Кроме того, у них ещё остается адзи камня ⑩.



Ответ. 30а



Ответ. 30б



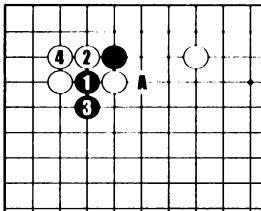
Ответ. 30в

Ответ 30б. В ответ на ⑩ белые забирают камень. После ч. 11, 13 чёрные могут построить стенку, заняв пункт А, которая будет оказывать влияние на всю верхнюю сторону. Если белые первыми сыграют в А, чёрные ответят кикаси B, а затем будут играть в другом месте. На возможное разрезание в С чёрные ответят жертвой трёх камней и построят стену, влияющую на всю левую сторону, начиная комбинацию с хода D.

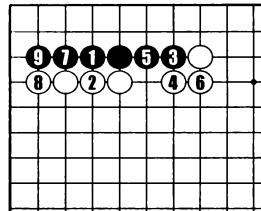
Ответ 30в. Белые могут также играть 14 в ответ на ч. 13. Это уменьшает территорию чёрных в углу, но разрезание в А будет невозможным ещё долгое время.

Ответ 30г. Чёрные не могут играть ханэкоми ①. После соединения ④ сите чёрных в A не в их пользу.

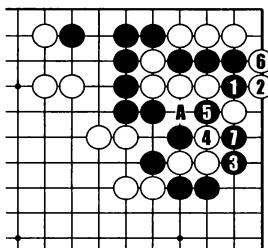
Ответ 30д. На ноби ① белые соединяются ②. После ⑨ у чёрных угол, но он не компенсирует влияния мощной стенки белых камней, к тому же у белых сэнтэ.



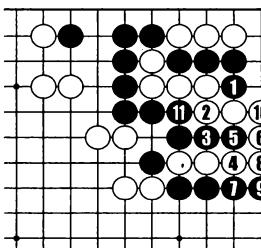
Ответ. 30а



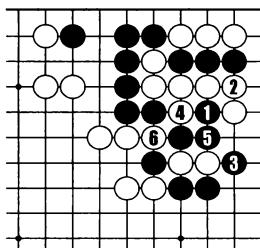
Ответ. 30а



Ответ. 31а



Ответ. 31б

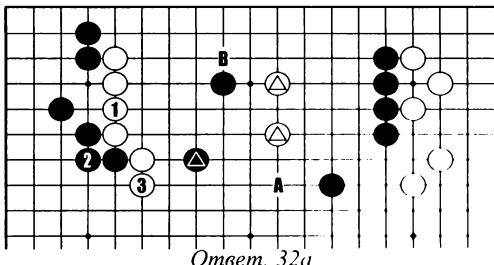


Ответ. 31в

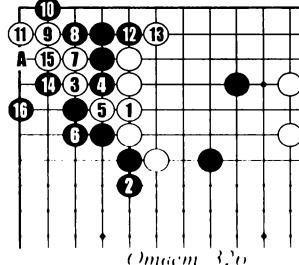
Ответ 31а. Правильно. Несмотря на то, что ход ① кажется самоубийством - это верный ход. Этот ход - *кикаси*, вынуждающий белых играть ②. Затем следуют ходы ③, ⑤. Из-за *дамэдзумари*, создаваемого камнем ①, белые не могут разрезать в A. Вместо этого они вынуждены играть ⑥. Теперь чёрные забирают три камня ходом ⑦, сохраняя все свои оставшиеся камни.

Ответ 31б. Соединение ② не поможет белым. Если после ③, ⑤ белые попытаются заблокировать чёрных, то потеряют все свои камни в углу после ч.11.

Ответ 31в. Что будет, если чёрные вместо варианта Диа. 31а сразу сыграют ①? Белые ответят ② и после ③ они захватят семь камней на верхней стороне ходами ④, ⑥.



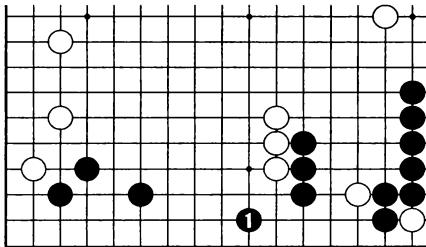
Ответ. 32а



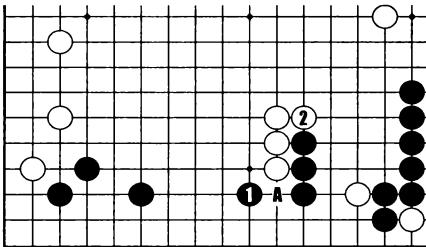
Ответ. 32б

Ответ 32а. Правильная реакция на ① - соединение ②. Чёрные должны соединяться ②, а белые выходят в центр - *ноби* ⑩. Теперь у белых одна проблема - забрать камни ⑧. Это не трудно, т.к. имеется два пути - A или B.

Ответ 32б. Чёрные не могут отвечать на ① *ноби* ② иначе как белые выиграют. Тогда отвечают *цукэ-коси* ③. После б17 чёрные могут занять камни в верхней части через ходы ④-⑥. Но ко-борьба не в пользу чёрных, поскольку у них нет срока сдачи - время



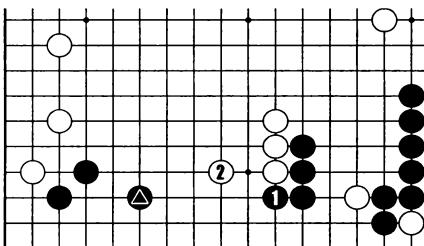
Ответ. 33а



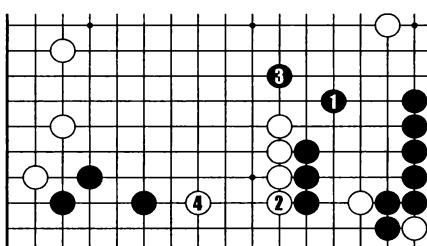
Ответ. 33б

Ответ 33а. В подобных ситуациях *кэйма* ① - правильный ответ.

Ответ 33б. *Тоби* ① плохо играть для чёрных, поскольку после *магари* ② у белых остается *адзи* в А.



Ответ. 33в



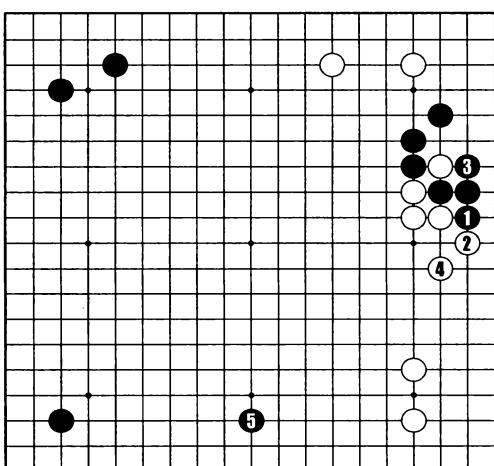
Ответ. 33г

Ответ 33в. *Магари* ① провоцирует *тоби* ②. Теперь чёрные не могут соединиться со своим камнем Δ.

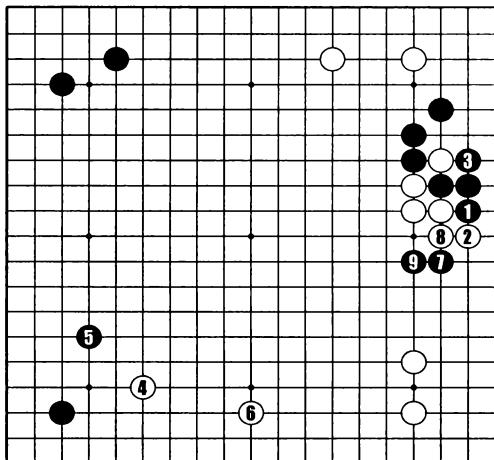
Ответ 33г. *Кэйма* ① - плохо для чёрных. В ответ на ②, ③ кажется единственным правильным, но после ④ чёрные лишаются территории на стороне.

Ответ 34а.

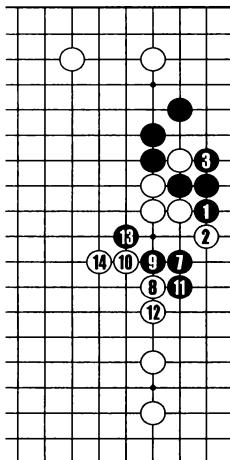
Ходы ①, ③ - правильная игра. Если сыграть *какэцуги* ④, чёрные, используя *сэнтэ*, занимают очень важный пункт ⑤.



Ответ. 34а



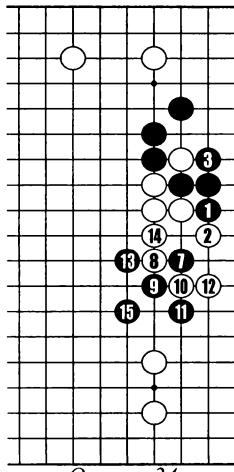
Отвem. 346



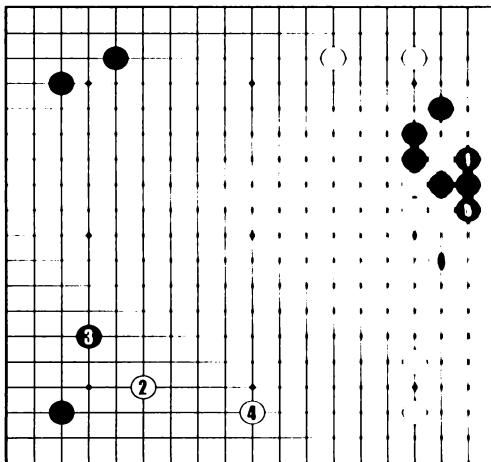
Ответ. 34в

Ответ 34б. Если белые вместо ④ на Диа. 34а сыграют *какари*, после ⑥ последует *кикаси* ⑦. Белые вынуждены соединиться ⑧, а чёрные играют *ноби* ⑨. В результате чёрные вторглись на сторону белых, а пять белых камней стали тяжёлыми.

Ответ 34в. В ответ на 7 белые могут сыграть катауки 8. Но после 14 четырёх белых камня остаются тяжёлыми и изолированными.



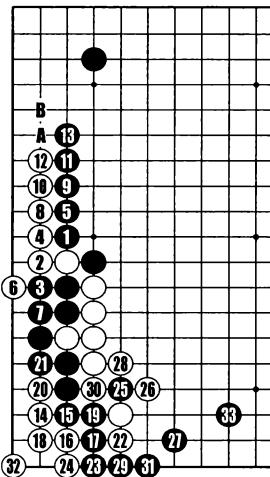
Ответ. 342



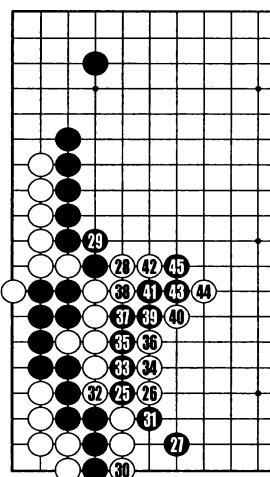
Ответ. 34(

Ответ 34г. Возможно также цукэ ®, в ответ на 7. В этом случае белые легко строят один глаз, но, чёрные и в этом случае вторгаются на правую сторону, строя сабаки 9 - 15.

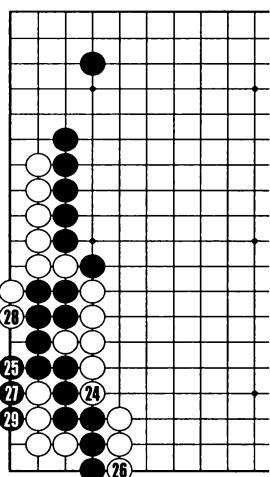
Ответ 34д. Ход ❶ Ответа 34а - *кикаси* и его нужно играть именно тогда. Если чёрные просто играют ❶ как здесь, то после ❷ на запоздалую атаку ❸, белые ответят ❹, устранив *адзи* чёрных, рассмотренные в Ответах 34б, 34в, 34г.



Ответ. 35а



Ответ. 35б



Ответ. 35в

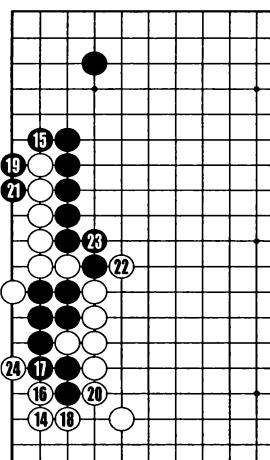
Ответ 35а. Чёрные могут играть ①. Ход ⑥ - кикаси. Ходы 15 - 23 обычны, Ход 6.24 - очень важный, обеспечивающий белым успех в борьбе за жизнь в углу. Но после ч.31 чёрные выбегают на сторону, после чего белые не могут спасти свои камни на левой стороне ходом в А. Чёрные ответят В, захватывая белых. Следовательно, белые должны защитить свои камни в углу ходом 32. Наконец, чёрные уходят на сторону, кейма 33. Это катастрофа для белых. Следует отметить, что ход ч.29 в 30, был бы плох для чёрных, поскольку их камни оказались бы в дамэдзумари, и белые сохранила бы все свои камни на левой стороне.

Ответ 35б. Чёрные сыграли ханэ 25. Рассмотрим вариант с ситеё. После 27 белые играют кикаси 28 и начинают ситеё ходом 32. Но им нельзя так играть, поскольку отмеченный камень чёрных разрушает их ситеё.

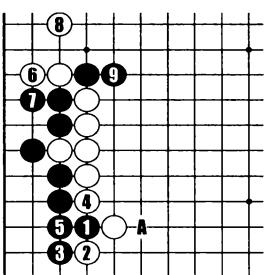
Ответ 35в. Вместо 6.24 в Ответе 35а, белые не могут играть 24 здесь. Если они всё же сыграют так, то чёрные ответят 25 и белая группа в углу гибнет.

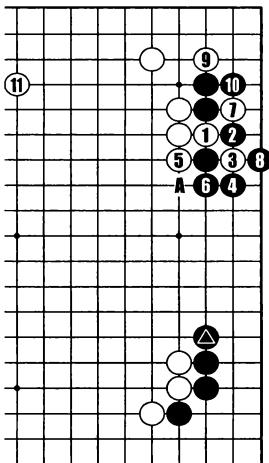
Ответ 35г. После 614 чёрные не могут играть 15, так как они проигрывают сэмэй, как это видно из последовательности ходов до 24.

Ответ 36а. В этом случае чёрные должны играть косуми-цуке ①. После ⑤ идут ⑥, ⑧. Затем - ноби ⑨. Используя эти два камня в дальнейшей борьбе, чёрные смогут построить территорию в центре. В форме белых имеется дефект, который чёрные могут подчеркнуть: хасами-цуке в А. Эту слабость также можно использовать для построения территории в центре. Итак, мы выяснили, что окончательный результат не очень хорош для белых.

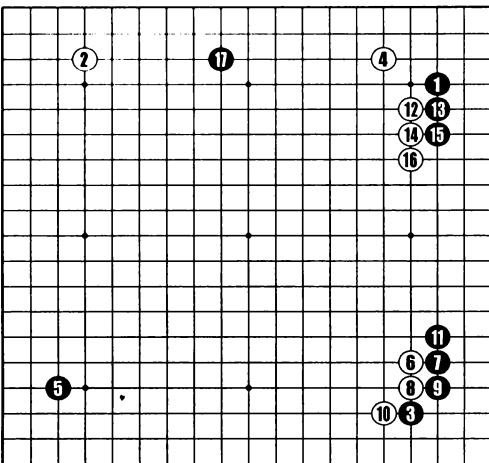


Ответ. 35г





Ответ. 37а



Ответ. 37б

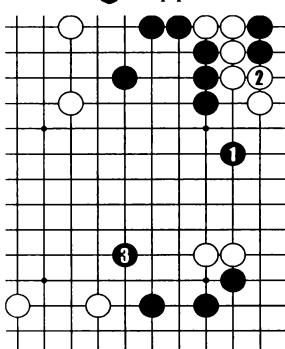
Ответ 37а. Правильно. Дэгири ①, ③. В ответ на ④ следуют кикаси ⑤, ⑦ и ⑨. Затем белые развиваются на верхней стороне ходом 11. В результате камни чёрных: ⑥ и Δ расположены на третьей линии, то есть у чёрных коригатачи. Чёрным лучше было бы сыграть А, но белые их опередили, сыграв ⑤. Снова мы видим, что кикаси и коригатачи идут рука об руку.

Ответ 37б. Здесь приводится начало 5-й партии 23 матча за титул Хонинбо. Между Сакатой Эйо (чёрные) и Рином Кайхо. В ответ на 14 чёрные не должны играть 15, как на диаграмме задачи 37. Вместо этого они должны играть ноби. Сила этого хода в том, что он как предотвращает коригатачи, рассмотренное в Ответе 37а, и позволяет чёрным закрепиться в правом верхнем углу. Очень важно, что у чёрных остаётся сэнтэ, которое можно потратить на варианты 17.

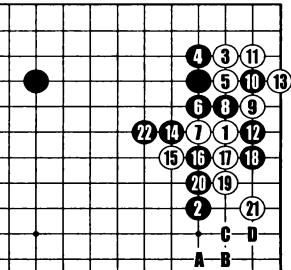
Ответ 38а. Правильно. Сначала нужно сыграть кэйма ①. Это вынуждает ②. Теперь кэйма ③, изолирует два белых камня.

Ответ 38б. Если ②, оживёт адзи в верхней части правой стороны. После ③, ⑤ чёрные захватят шесть камней на правой стороне.

Ответ 38в. Ход ① - глупый. Теперь белые могут играть ②, ④, устранивая адзи камней Δ и эффективно используя свои отмеченные камни.



Ответ 38г. Форма в правом верхнем углу возникла в результате этого дзёсэки. Это дзёсэки нужно изучить всем игрокам, так как оно содержит много примеров техники Го. После 21-го хода камни черных 12 и 18 оставляют белым плохое адзи. Это адзи может быть использовано ходом черных в A, B, C или D. Однако на ранней стадии партии нельзя сказать, какая из этих точек важнее, поэтому этот ход откладывают до тюбана. Задача 38 показывает один из вариантов использования этого адзи.

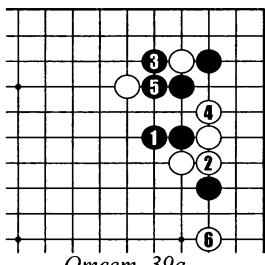


Ответ. 38г

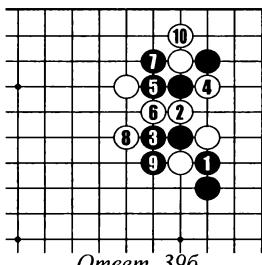
Ответ 39а. Правильно.
Ноби ① - правильный ответ.

Белые должны соединяться ②, После ⑥ - фурикавари.

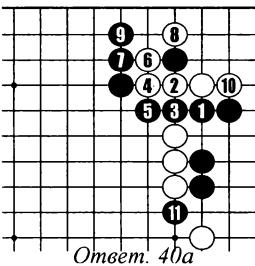
Ответ 39б. Если чёрные попытаются разрезать белые камни ходом ①, белые ответят ②, и после сагари ⑩ чёрные будут полностью разбиты.



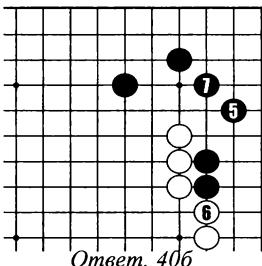
Ответ. 39а



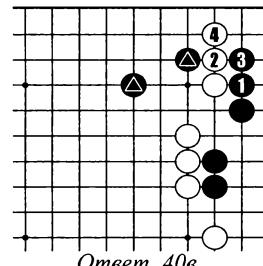
Ответ. 39б



Ответ. 40а



Ответ. 40б



Ответ. 40в

Ответ 40а. Правильно. Нужно играть ① - ⑨. Ход ⑩ необходим для жизни в углу, и после ханэ ч. 11 получается фурикавари. Чёрные заставляют белых защищаться в углу, тем временем обеспечивая себе огромное преимущество на правой стороне. Теперь камни белых остались без поддержки и беспомощно болтаются в центре доски.

Ответ 40б. Ход ⑥ на диаграмме задачи 40 - бессмысленный. По дзёсэки белые должны играть ⑥, а чёрные - ⑦. В этом случае белые должны быть довольны своей плотной стенкой.

Ответ 40в. Оси ①, ③ очень плохая игра. После хода ④ камни ④ становятся крайне неэффективными.

Ответ 41а. Правильно.

Чёрные должны играть ханё-оси ❶. В результате, после ❷ происходит фурикавари. Затем чёрные играют косуми ❸, занимая критический для обоих игроков пункт.

Ответ 416. Если ❶, оба камня ❷ становятся кикаси. Затем чёрные давят снизу, помогая белым строить хорошую форму, получая при этом недопустимо низкую позицию.

Ответ 41в. Подходящий путь для белых сохранить свои камни - ① - ⑤. В этом случае чёрные должны быть довольны своей территорией на правой стороне.

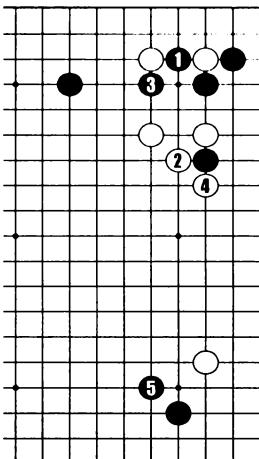
Ответ 41г. С другой стороны, если белые сыграют цукэ Φ , последует комбинация чёрных $\textcircled{2}$ - $\textcircled{3}$. Чёрные захватят угол и *дамэдзумари* камней $\textcircled{1}$ и $\textcircled{3}$ оставляет чёрным *адзи*. Если мы сравним Ответы 41в и 41г с Ответом 41б, проигрыш чёрных в Ответе 41б станет ясен, следовательно, $\textcircled{1}$ в Ответе 41а - единственно правильный ход.

Ответ 42а. Правильно

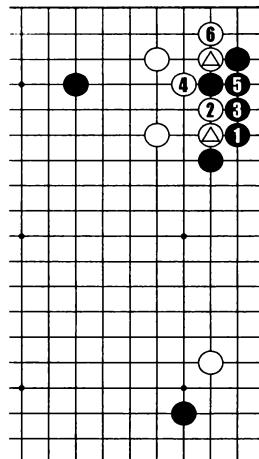
Ханекоми ① - правильное продолжение. Если ②, ④, то белые соединяются со своим камнем ⑧ к 11.

Ответ 426. Если чёрные сыграют осаэ с внешней стороны **❶** в ответ на **❷**, то это приведёт к разрезанию, которое неизбежно после б11. Теперь, ввиду дефектов **A** и **B** в стене чёрных, они не могут помешать белым выбраться.

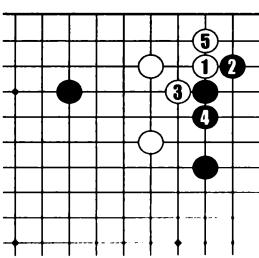
Ответ 42в. Если *атэ* ② снизу, белые убегают ③ - ⑨.



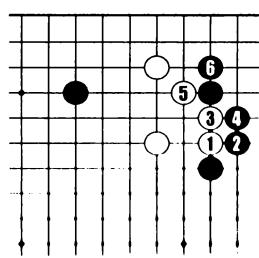
Ответ 41а



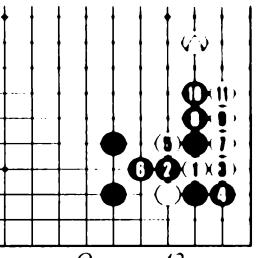
Ответ 416



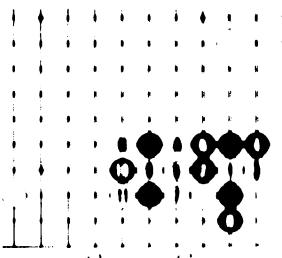
Oman 41



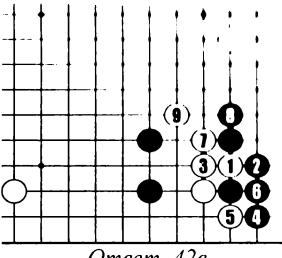
Comm. II.



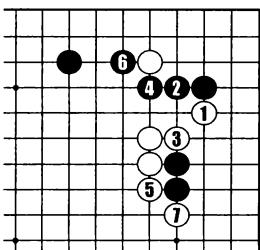
Ответ. 426



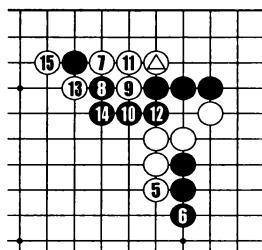
Comments



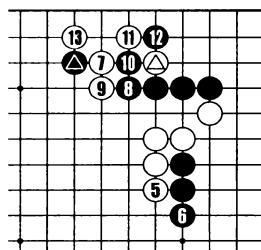
Umser. 426



Ответ. 43а



Ответ. 43б



Ответ. 43в

Ответ 43а. Правильно. В ответ на камень \odot цукэ ① - тэсудзи, после которого следует фурикавари.

Ответ 43б. Ноби ⑥ плохой ход. Теперь камень \odot живёт после цугэ ⑭. После цугэ ⑯ необходим, и белые укрепляются наверху 13, 15, прорываясь в центр.

Ответ 43в. В ответ на цукэ ⑦ чёрные могут сыграть ноби ⑧. Тогда белые играют оси ⑨ и после 6.13 камень Δ стал бесполезным. К тому же камень \odot все еще оставляет некоторое адзи в углу. Играя фурикавари, всегда нужно уделять пристальное внимание адзи, вокруг которого проходит вся игра.

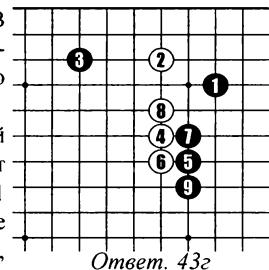
Ответ 43г. В ответ на ⑥ чёрные оттягиваются ⑦ вместо ⑦ в задаче. После ⑧ они могут сыграть ноби ⑨.

Ответ 43д. Чтобы лучше понять мотивы Ответа 43г, посмотрим, что произойдет, если белые ходом ④ сыграют иккен-тоби. Конечно, чёрные сыгают кэйма ⑤, но белым очень плохо толкать чёрных по 4-й линии, так как это даст чёрным слишком много территории, а заодно уничтожает все адзи, существовавшие по правой стороне. Но ведь это точный результат Ответа 43в!

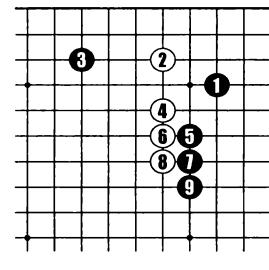
Ответ 43е. Итак, при ⑦ ноби ⑧ кажется, соответствует духу позиции. Однако к 19-му ходу чёрные получают как минимум 22 очка. Белые получают очень плотную стенку, но должны соединяться в 20, заканчивая в готэ. Это не обязательно плохо для белых, так как выгода против плотности - это распространенный результат в Го, но оценка всегда зависит от окружающей обстановки. По любому выгода чёрных очень велика.

Ответ 44а. Правильно. Лучший ход чёрных - катацуки ①. После ① - фурикавари.

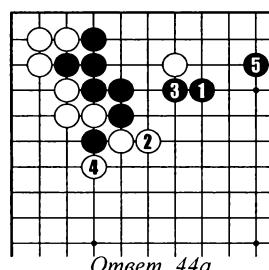
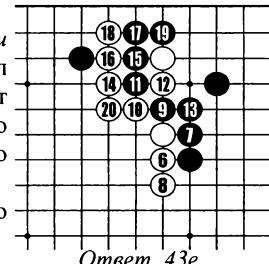
Ответ 44б. Из-за адзи камня Δ белые не могут играть ②, ④. Ход ③ - кикаси, а затем захват двух камней. Кроме того, у Δ ещё остается адзи.



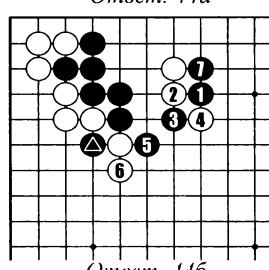
Ответ. 43г



Ответ. 43д

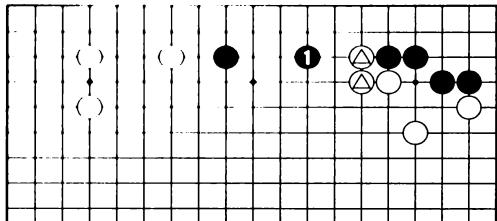


Ответ. 44а



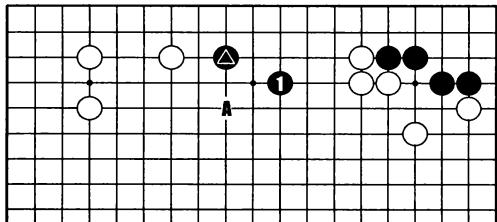
Ответ. 44б

Ответ 45а. Первый ход, приходящий на ум посредственному игроку, это хираки ①. Однако это плохой ход, так как он нарушает один из базовых принципов, касающихся плотности: “Не приближайся к плотности!” Раз два камня ② очень сильны, чёрные должны держаться от них подальше.



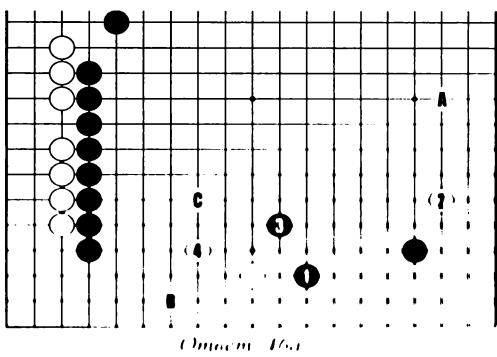
Ответ. 45а

Ответ 45б. Существует два правильных ответа, зависящих от индивидуального стиля игрока: кэйма ① и иккен-тоби А. Оба этих хода подготавливают выход камня Δ.



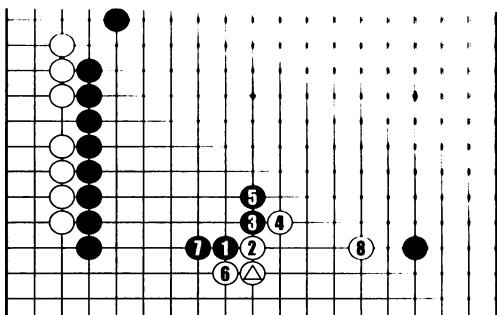
Ответ. 45б

Ответ 46а. Чёрные должны играть цумэ ① справа, чтобы гнать белых к своей сильной стене. Ввиду угрозы хираки ч.А, какари ② вынуждено. Теперь чёрные могут продолжить атаку - кэйма ③. Белые отвечают ④, следуя правилу не играть близко к влиянию. Другое достоинство этого хода в возможности выбора между построением глаз в В и выходом в С.

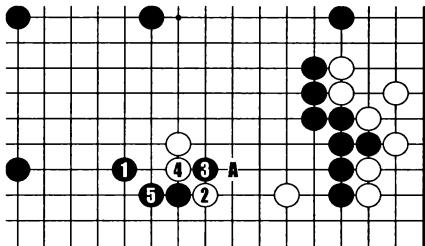


Ответ. 46а

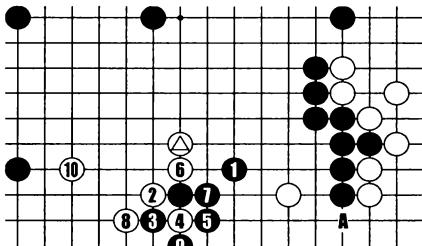
Ответ 46б. За чёрных не очень хорошо приближаться к камню ② слева с мыслью о создании территории на основе плотности. В этом случае белые спокойно укрепляются на нижней стороне последовательностью до ⑧. Если теперь посмотреть на потенциальную территорию чёрных в центре доски, то становится ясно, что это еще не вполне территория, нужны еще как минимум два хода для окончательного ее оформления. Пытаться сделать территорию с помощью плотности - неэффективный способ игры. Хороший вкус в Го требует, чтобы плотность использовалась для атаки.



Ответ. 46б



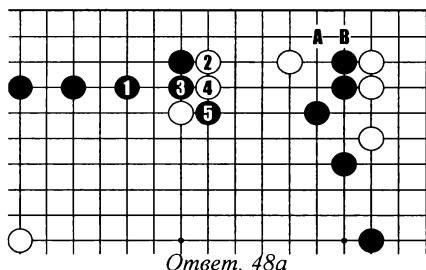
Ответ. 47а



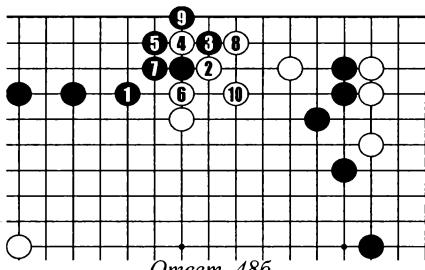
Ответ. 47б

Ответ 47а. Кэйма ❶ - правильно. Если ❷, строя сабаки, то ханэ-хики ❸, ❹. Белые не могут надеяться на сите в А. В результате, пока белые отстраиваются, чёрные обеспечивают большую территорию слева-внизу.

Ответ 47б. Кэйма чёрных на этой диаграмме - плохой ход, потому что камень ❻ становится кикаси. Белые строят сабаки ❷ - ❽. К тому же, белые могут играть ханэ-уги А в любое время в сэнтэ, и чёрные переконцентрированы.



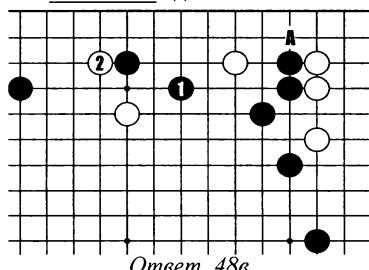
Ответ. 48а



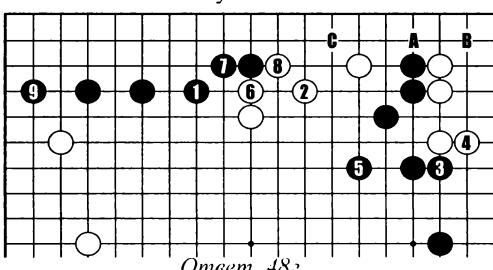
Ответ. 48б

Ответ 48а. Правильно. Кэйма ❶ - правильно. Пословица гласит: «На боси играй кэйму». Если ❷, то ❸, ❹, завершая стенку и отрезая три белых камня на верхней стороне. Надо заметить, что если белые попытаются строить глаза, играя ч.А, сагари ч.В окажет влияние на жизнь белой группы в правом верхнем углу.

Ответ 48б. Здесь ❸ в ответ на ❷ позволяет белым получить жизнь после ❽.



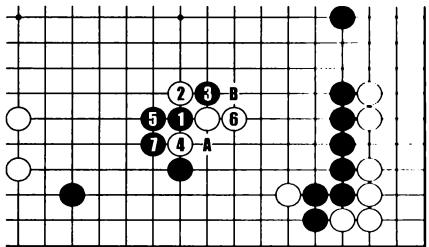
Ответ. 48б



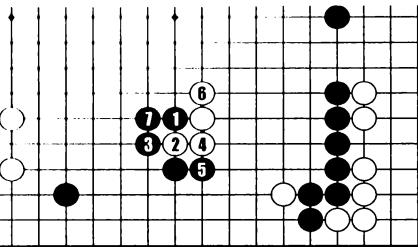
Ответ. 48в

Ответ 48в. Кэйма чёрных здесь должна быть отвергнута по нескольким причинам, как и в Ответе 47б. После цукэ ❷ белые легко строят сабаки. У чёрных остаётся плохое адзи в А, после которого форма их станет тяжёлой.

Ответ 48г. Цель кэйма ❷ - атаковать чёрных справа. Поэтому чёрные строят сабаки ❸, ❹. Белые вынуждены делать форму ❺, ❻, и чёрные закрывают верхний левый угол - ❾. После сагари ч.А, появляется миаи: В и С.



Ответ. 49а



Ответ. 49б

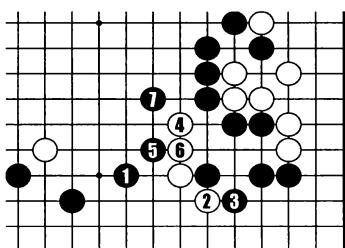
Ответ 49а. Правильный ответ - цукэ ❶. Ханэ ❷ естественно, но после разрезания ❸ у белых нет хороших продолжений. На ❹ - ноби ❺. Чтобы защититься против атаки ч. А, белые должны вытянуться в ❻, и после ❷ чёрные угрожают сыграть в В. Следует заметить, что сите на камни ❷ и ❸ выигрывают чёрные.

Ответ 49б. Если ханэкоми ❷, белые после ❸ и ❹ не могут избежать ноби ❺. Чёрные соединяются ❻, и камни белых тяжелы и скучены в центре.

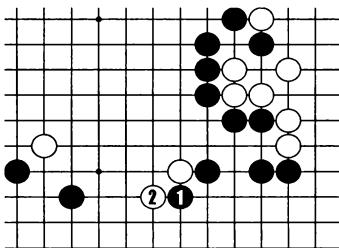
Ответ 49в. Если кэйма ❶, камень ❻ становится кикаси. Далее белые сыгают ❷ - 10, отстраивая живую группу. Этот результат очень плох для чёрных.



Ответ. 49в



Ответ. 50а

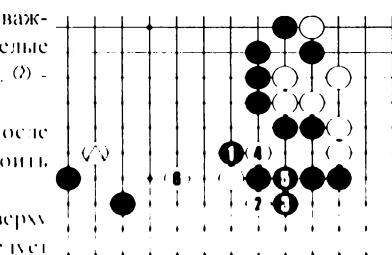


Ответ. 50б

Ответ 50а. Правильно - кёйма ❶. Это важнейший пункт для обоих игроков. Теперь белые не могут ни построить сабаки, ни разрезать. ❷ - ❸ представляет один из вариантов.

Ответ 50б. Ханэ ❶ - плохо для чёрных. После ❷ они не могут помешать белым построить сабаки.

Ответ 50в. Если чёрные играют ханэ сверху ❶, белые легко строят сабаки ❷ - ❾. Следует заметить, что камень ❻ будет им полезен при разрезании.

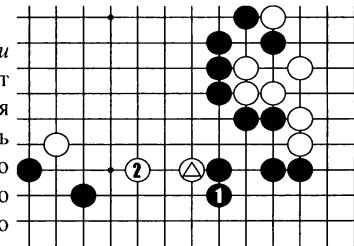


Ответ. 50в

Ответ 50г.

Если *сагари* ❶, камень ❷ становится *кикаси* и белые немедленно прыгают ❸. Чёрные не могут разрезать белые камни и их стенка становится бесполезной. Урок, который должен быть получен из этого примера, заключается в том, что когда ты силён в какой-то части доски, не надо ввязываться в плотную борьбу, потому что противник легко сможет сделать *сабаки*. В Ответе 50а чёрные сыграли в жизненную точку *сабаки* белых до того, как они сделали *кикаси*.

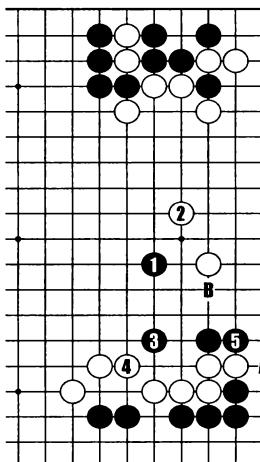
Чёрные смогли сделать это ввиду сильной позиции в этой части доски, которая делает *кикаси* белых бесполезным.



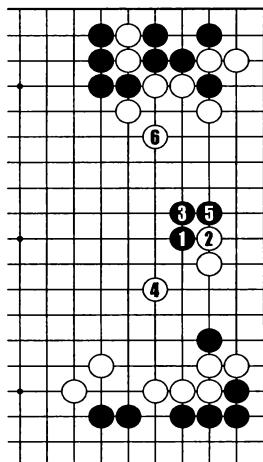
Ответ. 50г

Ответ 51а.

Боси ❶ - это то, что надо. После *кэймы* ❷ чёрные играют *кикаси* ❸, вынуждая защищаться ❹. После ❹ белые камни внизу справа становятся тяжелыми, а тем временем чёрные либо соединяются в *A*, либо делают глаза в *B*.



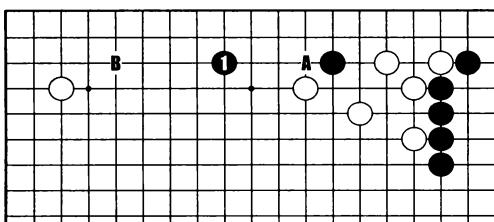
Ответ. 51а



Ответ. 51б

Ответ 51б.

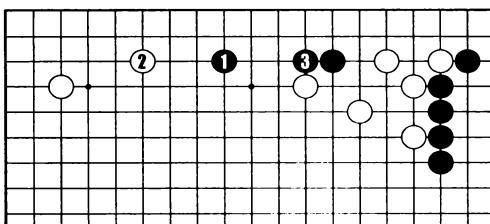
Катацуки ❶ - не очень хороший ход, после ❷, белые защищают свою слабую точку *какэцуги* ❸, и теперь уже чёрные становятся тяжелыми.



Ответ. 51б

Ответ 52а. Правильно.

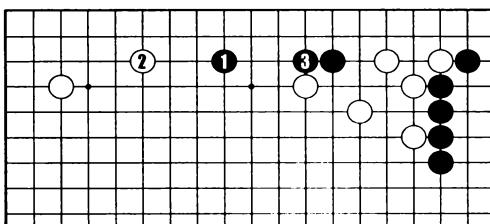
Правильный ответ - ❶. Теперь пункты *A* и *B* - *миаи*.



Ответ. 52а

Ответ 52б.

Если в ответ на ход ❶ белые строят симари ходом ❷, чёрные сыграют в ❸, получая прочную позицию на верхней стороне.



Ответ. 52б

Ответ 52в.

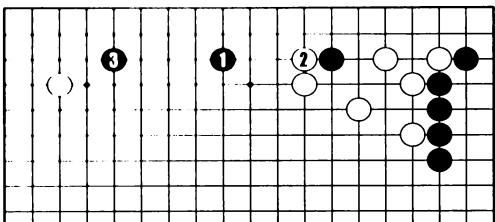
С другой стороны, если белые защищаются ②, то чёрные сыграют *какари* ③, и в этих условиях будут удовлетворены.

Ответ 52г.

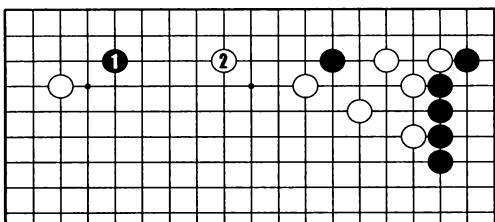
Немедленное *какари* ① не очень хорошо, т.к. позволяет белым играть *хасами* ②.

Ответ 52д.

В этом случае ход ① - попытка построить лёгкую форму. Но это не лучший ход. Белые играют *цумэ* ② и после ③ строят идеальную форму. Кроме того, в позиции чёрных много слабостей, которые могут быть атакованы позднее.



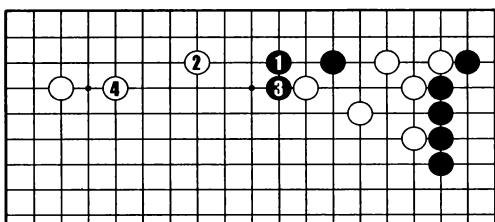
Ответ. 52в



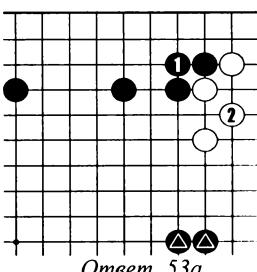
Ответ. 52г

Ответ 53а.

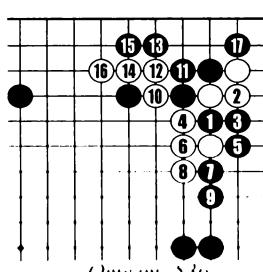
Цуги ① - по дзёсэки, но после ②, два камня Δ становятся изолированными и тяжёлыми. Итак, от хода ① следует отказаться.



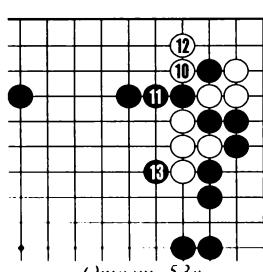
Ответ. 52д



Ответ. 53а



Ответ. 53б



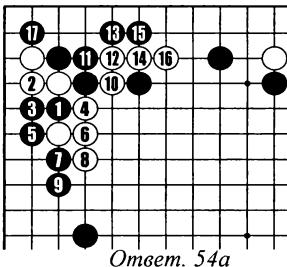
Ответ. 53с

Ответ 53б.

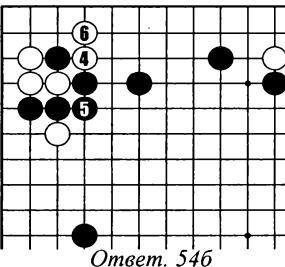
В этом случае ①, ③ - лучшие ходы чёрных, после ходов ④-⑩ чёрные проходят захват правой стороны ⑤ - ⑩. После ходов ⑪-⑯ чёрные получают 25 очков территории, а белые стенку. Но эта стена не оказывает существенного влияния на позицию.

Ответ 53в.

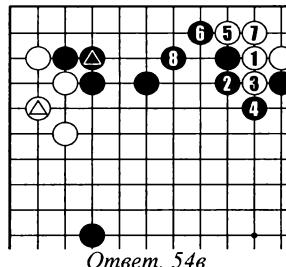
Вместо ⑩ на Диа. 53б, белые могут также сыграть ⑩ - ⑪-⑯. Тогда в это время чёрные отрезают четыре белых камня, создавая ограниченную группу из четырёх камней, которая даже хуже, чем на Диа. 53б.



Ответ. 54а



Ответ. 54б

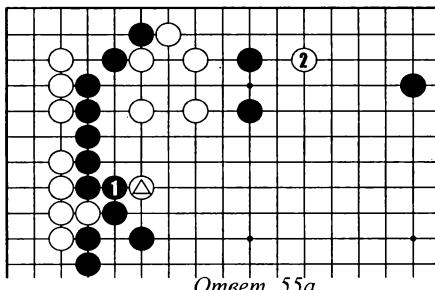


Ответ. 54в

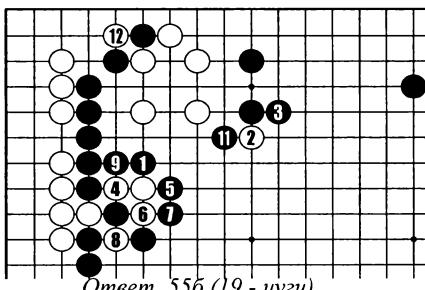
Ответ 54а. Правильно ❶, ❸. После ч.17 стены белых слева и чёрных справа погашают друг друга, но чёрные захватили угол.

Ответ 54б. Если белые решат захватить угол ходом ❹, то следует ❻, и после ❽ у чёрных сэнтэ и огромная сфера влияния в центре доски. Без сомнений, этот результат вполне благополучен для черных.

Ответ 54в. Предположим, что в позиции есть камни ❷ и ❸. Тогда позднее, может произойти последовательность ❶ - ❸. Так как белые заканчиваю в сэнтэ, то можно подумать, что именно они инициировали эту серию. Территория чёрных в результате мала и камни переконцентрированы, другими словами - *коригатачи*. Итак, принимая это во внимание, получаем, что продолжение Ответа 54а - лучшее.



Ответ. 55а



Ответ. 55б (9 - цуги)

Ответ 55а.

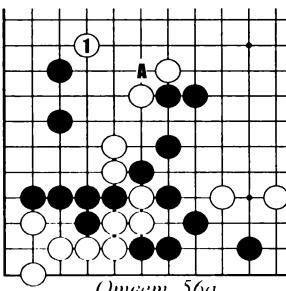
Если цуги ❶, то камень ❸ становится *кикаси*. Затем *ути-коми* ❽ завязывает борьбу на верхней стороне.

Ответ 55б.

В реальной игре цукэ ❶ - лучший ход. Белые играют *кикаси* ❽, после которого черные жертвуют камень ❷, продолжая *сибори* ❸ - ❽. В итоге белые должны играть 12, заканчивая в *готэ*, и чёрная стена слева выходит в центр. Очевидно, что результат лучше, чем в Ответе 55а.

Ответ 56а.

Какэ ❶ с идеей *сабаки* - правильный ответ. Что произойдет, если чёрные теперь разрежут в А?

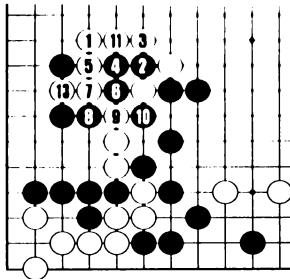


Ответ. 56а

Ответ 56б.

Если ❶, то ❷ - ❸.

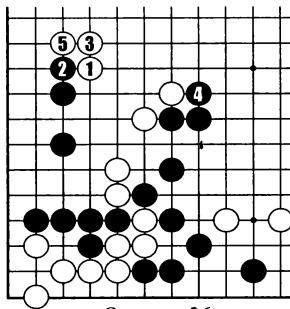
Затем осаэ ❹ и белые, играя сибори ❻, ⠁, жертвуют три камня. После 13, у белых стена с левой стороны, а три белых камня, которые были пожертвованы, всё ещё имеют адзи.



Ответ. 56б

Ответ 56в.

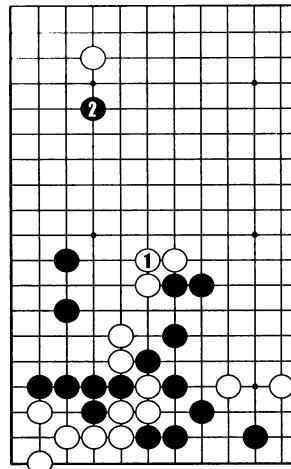
В ответ на ❶ чёрные должны сыграть ❷. В этом случае белые просто протянутся ❸. Ход ❹ очень важен, но против него белые играют магари ⠁, получая удовлетворительный результат.



Ответ. 56в

Ответ 56г.

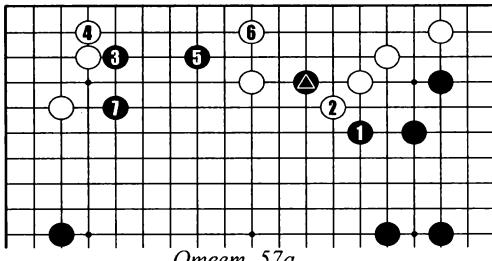
Также слабо для белых просто соединяться ❶. Это не только делает белые камни тяжёлыми, но и дает возможность чёрным сыграть какари ❷. Такая игра - дорога смерти для белых.



Ответ. 56г

Ответ 57а.

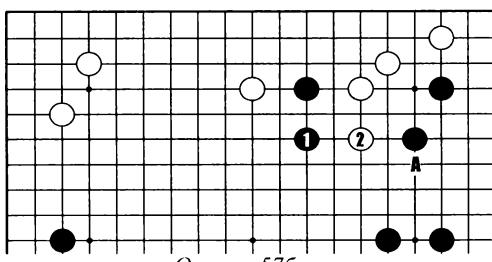
Верное продолжение для чёрных - тоби ❶. Белые отвечают косуми ❷, после чего чёрные строят сабаки ❸ - ⠁. Надо заметить, что камень Ⓛ всё ещё имеет адзи.



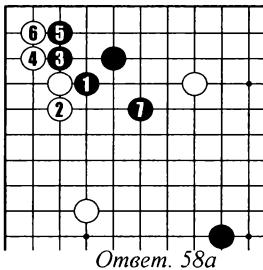
Ответ. 57а

Ответ 57б.

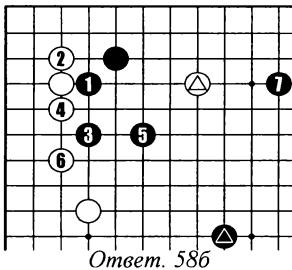
Тоби ❶ здесь - вульгарно. После тоби ❷, белые угрожают чукэ Ⓛ. В Ответе 57б чёрные, играя ❶, формировали надёжную территорию с правой стороны.



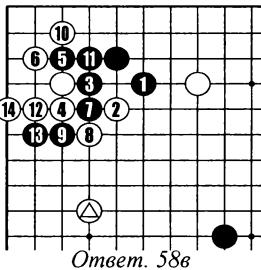
Ответ. 57б



Ответ. 58а



Ответ. 58б



Ответ. 58в

Ответ 58а. Косуми-цукуэ ❶ - правильный ответ. Если ❷, чёрные стабилизируются ❸, ❹. На ❺ чёрные развиваются ❻, получая хороший результат.

Ответ 58б. Предположим, белые сыграли сагари ❷ в ответ на ❶. В этом случае чёрные строят сабаки ❸ - ❻, изолируя камень ❽. Отметьте, как камень ❽ участвует в атаке камня ❾. Этот результат очень плох для белых.

Ответ 58в. Косуми ❶ - не очень хороший ход. После дзёсэки ❷ - 14 чёрные разбиты, ввиду наличия камня ❽ на левой стороне.

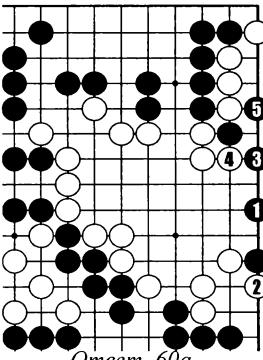
Ответ 59а. Кири-тигаи ❶ - правильно. После ❸ чёрные разрезают ❹, затем кикаси 11, 13, 15 и 17. И ч. 19, отрезает четыре белых камня. Кроме того, форма белых внизу - коригатачи.

Ответ 59б. Ноби ❶ нехорошо в этом случае. После ❷ борьба переходит в нижний правый угол, и четырём чёрным камням ещё надо выжить.

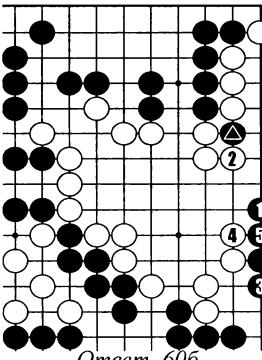
Ответ 60а. Правильно - прыжок ❶. Если белые пытаются отрезать ❷, то чёрные добиваются ко, играя ❸, ❹.

Ответ 60б. В ответ на ❶, белые должны играть ❷. Однако, вторжение чёрных даже, больше, чем обычно после ❸, ❹.

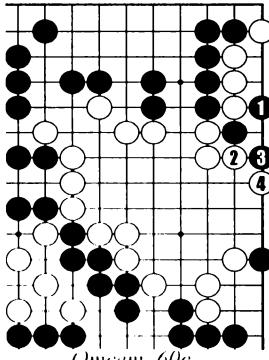
Ответ 60в. Без хода ❶ в Ответе 60а ко-борьбы нет. Если ❶, ❹ немедленно, белые могут ликвидировать адзи ко, играя ❷.



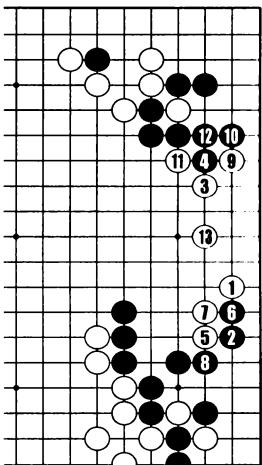
Ответ. 60а



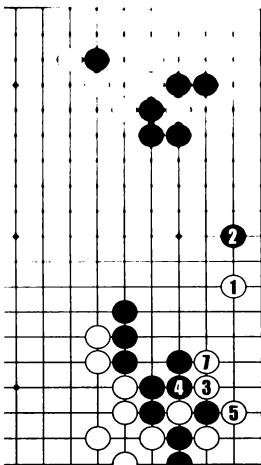
Ответ. 60б



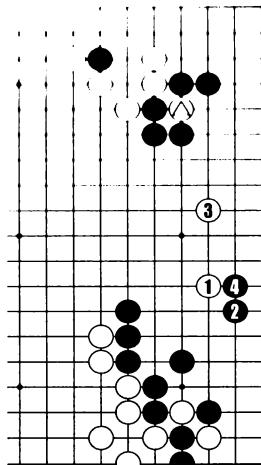
Ответ. 60в



Ответ. 61а



Ответ. 61б (6 - цуги)



Ответ. 61в

Ответ 61а. Ход ① - точный, т.к. заставляет чёрных защищать угол. Затем белые играют *кикаси* ⑤, ⑦, ⑨ и 11, заканчивая построение *сабаки* - 13.

Ответ 61б. Если чёрные защищают верхнюю правую сторону ходом ②, белые строят живую группу в углу ③ - ⑦.

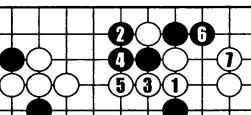
Ответ 61в. Здесь ① не очень хороший, т.к. чёрные защищают угол ②. И после *хираки* ③ *ноби* ④, затрудняя белым формирование живой группы.

Ответ 62а. Правильно - *цукуэ-атари* ①. На ② - ③, ⑤, и ⑥ необходим. После ⑦ белые остаются со стеной, просвечивающей центр доски.

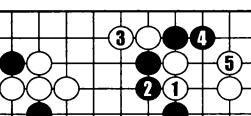
Ответ 62б. В ответ на ① чёрные не должны играть *осаэ* ②. В этом случае продолжение до хода ⑤ заканчивается плохо для них.

Ответ 62в. У белых нет варианта, лучше чем в Ответе 62а. Например, если они играют *атэ* ①, чёрные играют *кикаси* ②, ④. Теперь, после ⑥, белые камни слева становятся тяжёлыми и велика опасность, что они будут отрезаны.

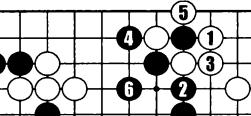
Ответ 62г. *Атэ* ① также плохо, т.к. после ② - ⑥, чёрные изолируют камень ⑧, а белые камни слева становятся *коригатачи*.



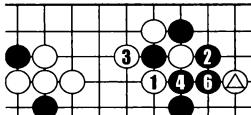
Ответ. 62а



Ответ. 62б



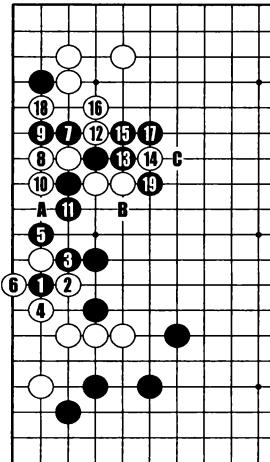
Ответ. 62в



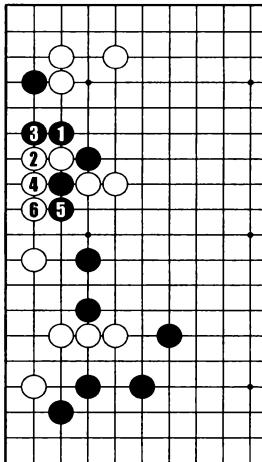
Ответ. 62г (5 - цуги)

Ответ 63а. Прежде всего, чёрные должны сыграть кикаси ❶, ❸ и ❹, После ч. 11 из-за присутствия камней ❷ и ❹, белые не могут играть в A, но вместо этого должны разрезать 12. После ч. 17 белые не имеют альтернативы ходу 18. После 19 пункты B и C становятся миаи.

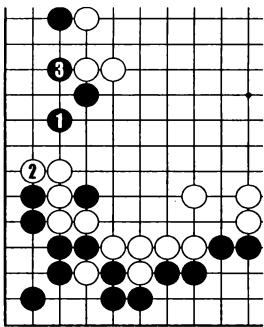
Ответ 63б. Если чёрные не играют кикаси ❶, ❸ и ❹, как в Ответе 63а, а вместо этого играют ❶, ❸ здесь, белые могут немедленно играть ❻ в ответ на



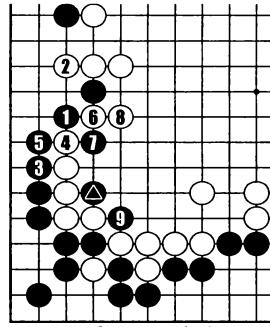
Ответ. 63а



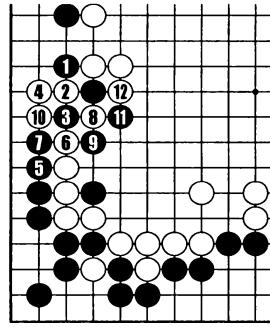
Ответ. 63б



Ответ. 64а



Ответ. 64б



Ответ. 64в

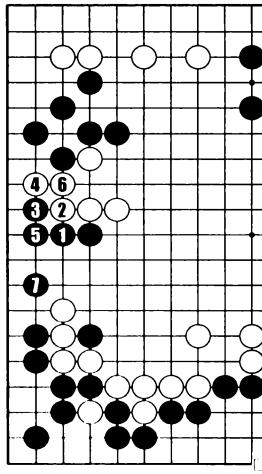
❺, и теперь все чёрные камни с левой стороны становятся бесполезными.

Ответ 64а. Косуми ❶ - правильный ход. Белые должны отвечать ❷, позволяя чёрным соединиться.

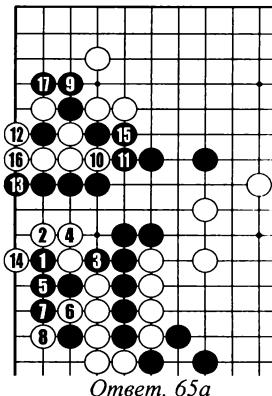
Ответ 64б. Если сагари ❷, включается адзи камня ❾. Чёрные соединяются снизу ❸, ❹. Если белые сопротивляются ❻, ❽, чёрные окружают пять белых камней.

Ответ 64в. Плохо играть ханэ ❶ немедленно. Белые разрезают ❷ и после обмена: ❸ - ❹, продолжение, как в Ответе 64б, не работает.

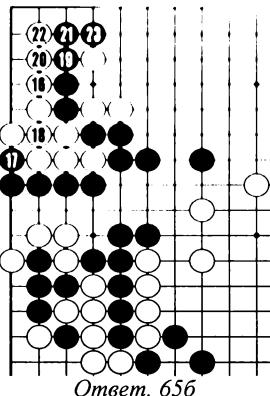
Ответ 64г. Сагари ❶ - грубо. Пока чёрные соединяются со своей группой в нижнем левом углу, их камни слева вверху становятся серьёзно ослабленными после косуми ❸.



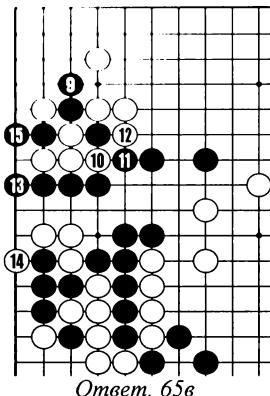
Ответ. 64г



Ответ. 65а



Ответ. 65б



Ответ. 65в

Ответ 65а. Верный путь для чёрных - увеличить дамэ ① - ⑦, а затем реализовать адзи своих камней в верхнем левом углу, начиная с ноби ⑨. Отличный ход в этой комбинации - сагари ч. 13, вынуждающий ханэ б.14 и чёрные занимают угол.

Ответ 65б. Если б16, то 17 - 21. Так как белые не могут завязать ко-борьбу в углу, они должны играть 22, и после 23 их положение очень плохо.

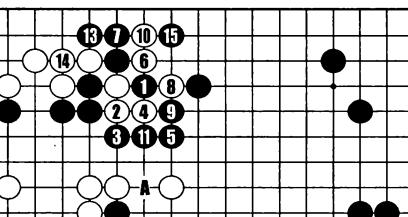
Ответ 65в. Вообще говоря, б12 здесь - лучше. Но угол белые всё равно отдают после ч.15.

Ответ 66а. Верная игра - ①, ③. Как видно, после ч.15 - вырваться белые не могут. В результате у чёрных еще остаётся угроза ханэкоми A.

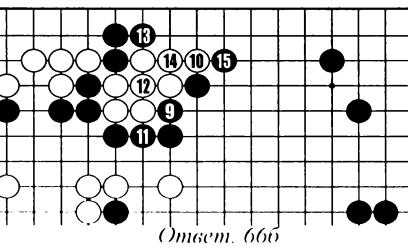
Ответ 66б. Ханэ ⑩ не проходит. После ч.15 спасти белых невозможно.

Ответ 66в. Белые могут разрезать ⑥. После ⑩, чёрные забирают три камня, как и белые, но у чёрных сэнтэ и поэтому могут играть ханэкоми 11, захватывая огромную территорию справа.

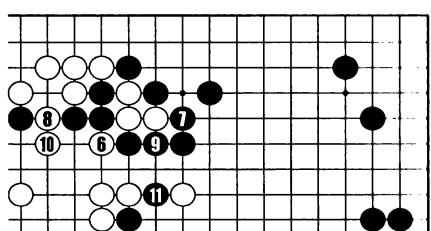
Ответ 66г. Ход ① здесь не очень хороши. После ⑨ белые разрезают ⑩ и трудуно сказать, чем всё закончится. Во всяком случае, это будет иметь не такое краткое продолжение, как три предыдущих ответа.



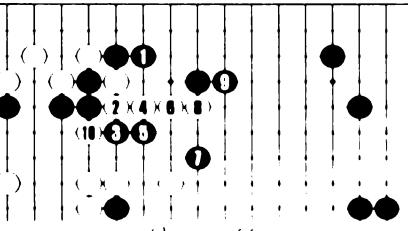
Ответ. 66а



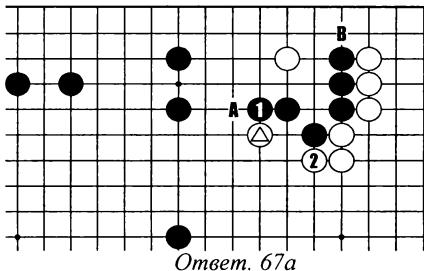
Ответ. 66б



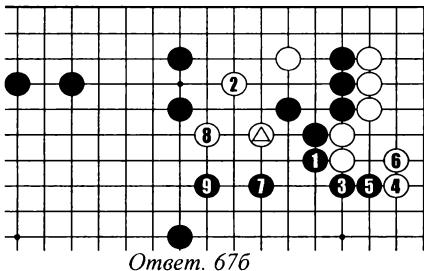
Ответ. 66в



Ответ. 66г



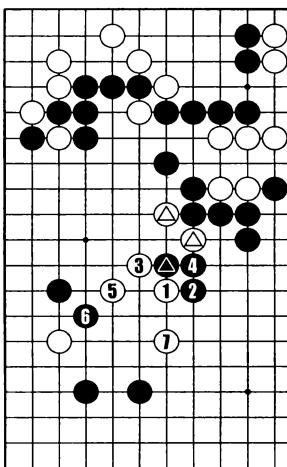
Ответ. 67а



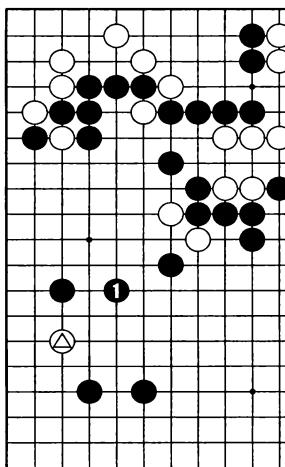
Ответ. 67б

Ответ 67а. Ход ❶ в ответ на \triangle - нехорош, т.к. камень \triangle становится *кикаси*. После ❷, *адзи* чёрных на правой верхней стороне становится совсем плохим, так как теперь белые угрожают сыграть как в *A*, так и в *B*. Но белые должны выждать, прежде чем эти ходы делать, так как пока еще неясно, как они могут быть использованы. Но, во всяком случае, *ханэ B* - *сэнтэ-ёсё* белых и они могут сыграть его в любое время.

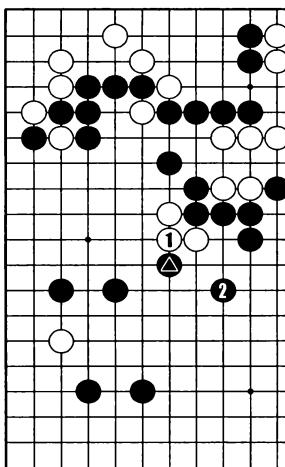
Ответ 67б. В ответ на \triangle оси ❶ - верный ход. Если ❷, чёрные давят белых на правой стороне ❸, ❹, после чего атакуют три белых камня ❻, ❾. Белые камни в



Ответ. 68а



Ответ. 68б



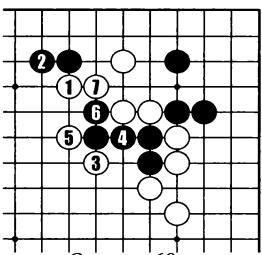
Ответ. 68в

беспорядке, а чёрные еще и отстроили стенку в центре.

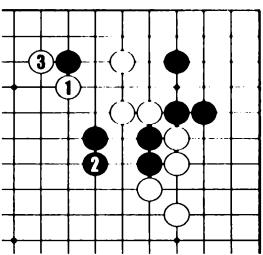
Ответ 68а. Правильное продолжение для белых - использовать камни \triangle и строить *сабаки* ❶ - ❷. Камень Δ малоподвижен, он нарушает принцип “Не атакуй камни *кикаси*”. Нарушив это правило, чёрные позволили белым легко построить *сабаки*.

Ответ 68б. Вместо ❸ на диаграмме Задачи, чёрные должны просто сыграть ❶, как здесь, этим ходом они не только атакуют два изолированных белых камня в центре, но и оставляют немного шансов камню \triangle вырваться.

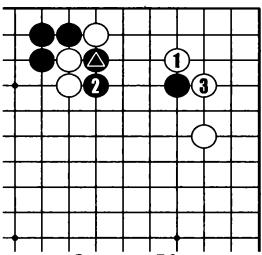
Ответ 68в. Для белых плохо просто соединяться ❶. Теперь Δ становится *кикаси*, а три камня белых в центре - тяжелыми. После ❷ убегать белым очень тяжело. Помните принцип: “Не придавай значения камням *кикаси*”. Соединяясь в ❶, белые нарушили этот принцип.



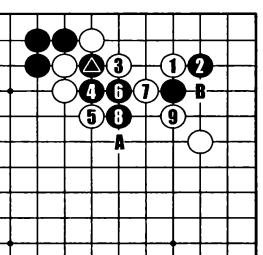
Ответ. 69а



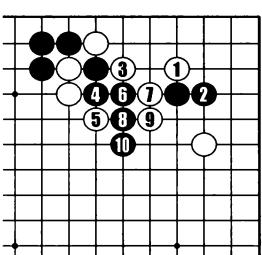
Ответ. 696



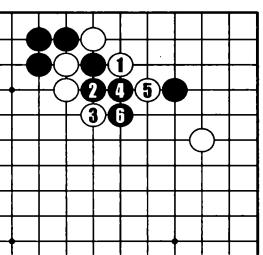
Ответ. 70а



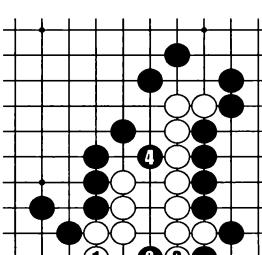
Ответ 705



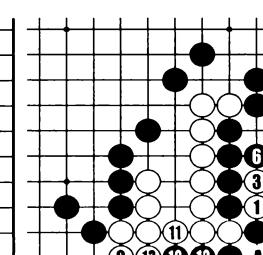
Omega m 70



Ответ. 702



Omsk 71a



Omegon 716

показывает, что простого способа сделать два глаза за белых не существует. Поэтому им следует поискать что-либо более хитрое.

Ответ 716 Правильный.

Белые должны резать ходом 1, на что черные отвечают ходом 2. Белые про то жают созление алзи в углу с помощью кикаси ③. ④ и ⑤. Черные сопротивляются ходом ⑥.

Ответ 69а. Правильный.

Прикрепление ① - тэсудзи за белых. Если черные в ответ играют ноби ②, ход ① становится кикаси и белые могут захватить черные камни в центре серией до 7-го хода.

Ответ 69б. Чтобы не получить плохой результат как в Ответе 69а, черные должны играть *ноби* ❷ как здесь. Затем ход ❸ приводит к *фурикавари*.

Ответ 70а Правильный

Белые должны прикрепиться с помощью цуке ①. Если черные ходом ② спасают ③, то после ④ получается фурикавари.

Ответ 706. Если черные отвечают ходом ②, ход ① становится кикаси и белые могут провести серию до 9-го хода. Пункты *A* и *B* теперь становятся миаи.

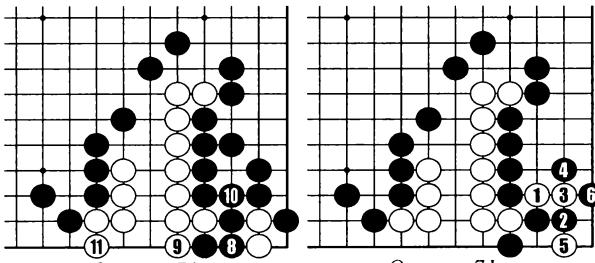
Ответ 70в. Если черные отвечают ходом ②, ход ① снова кикаси и серией до 10-

го хода белые снова захватят угол.

Ответ 70г. Бессмыс-
ленно за белых пытаться
играть ①, ③ и ⑤ без
предварительного цука
① из Ответа 70а. Это
покажет бесцелановость
игры белых.

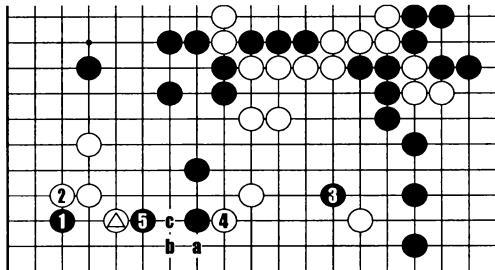
October 71a

Серия до 4-го зона

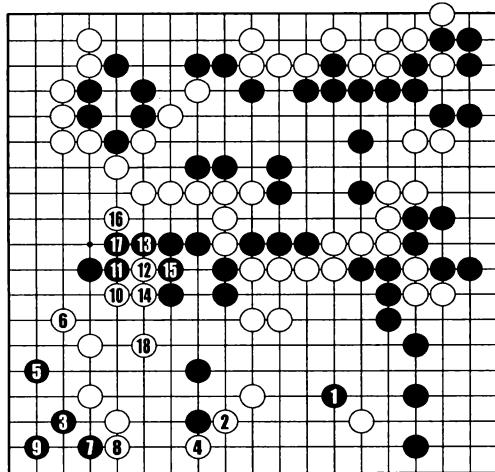


Ответ. 71b

Ответ. 71c



Ответ. 72a



Ответ. 71b

ход не имел никакого эффекта на белый угол.

Ответ 72б

Для черных есть только один шанс вторгнуться в ① как в Ответе 72а. Если они ждут прикрепления белых в ② как на этой диаграмме, чтобы вторгнуться ходом ③, то белые сыграют *ханъ* ④. Конечно, черные могут выжить в углу последовательностью до 9-го хода, но белые продолжат последовательность до 18-го хода и выдавят глаза группе черных в центре. То, что черные в беде - еще слабо сказано.

и теперь белые начинают строить глаза, опускаясь в ⑨. В этом случае серия продолжится до хода 13, и теперь черные не могут соединяться в *A* из-за *дамэдзумари*, вызванного *адзи*, создаваемым белыми камнями ⑤ и ⑦.

Ответ 71в. Поэтому черные должны соединяться ходом ⑧, но теперь белые легко строят глаза ходами ⑩ и 11.

Ответ 71г. В ответ на ход ① черные могли бы сопротивляться и с помощью *ноби* ②. Однако после хода ④ прикрепление белых ⑤ является *тэсудзи*, на который черные должны отвечать ходом ⑥. Затем белые опускаются в ⑦ и могут выжить уже описанным методом.

Ответ 72а Правильный

Черные должны вторгаться в угол ходом 1. Это кикаси в том смысле, что он вынуждает белых отвечать ходом ②. Теперь после *косумицукэ* белых ④ *адзи* камня ① оживляется ходом ⑤. Заметьте, что камень в ⑤ мешает белым соединиться, так как на ход в *A* последует ход в *B* и разрезание в *C* для белых невозможно. В партии черные должны были играть в *A* и этот

Словарь терминов

адзи скрытые угрозы или возможности, существующие в позиции.

адзикэси потеря адзи.

аки-сан-каку форма “пустого треугольника”, где пункты A (Диа.1.) не занят камнем противника. Обычно плохая форма (см. гудзуми).

амаригатачи форма, которая кажется хорошей, но, на самом деле, мало что даёт.

атэ (атари) непосредственная угроза взятия камня (камней) противника, когда у камня (камней) остаётся последнее ладо.

атэ-коми тэсудзи; ход, угрожающий разрезать косуми (❶ на Диа.2).

ацуми (плотность) - сильная форма, обращенная в центр или на сторону.

- **басами:**

иккенбасами зажим камня противника через один пункт на третьей линии;

иккентакабасами зажим камня противника через один пункт на четвёртой линии;

никкенбасами зажим камня противника через два пункта на третьей линии;

никкентакабасами зажим камня противника через два пункта на четвёртой линии;

сангэнбасами зажим камня противника через три пункта на третьей линии;

сангэнтакабасами зажим камня противника через три пункта на четвёртой линии;

боси накрывающий ход (❶ на Диа.3).

боцуги соединение трёх камней в линию.

бёёми дополнительное время после основного контроля.

варикоми тэсудзи; вклинивания между двумя камнями (❶ на Диа.4).

вариути например, при нирэнсэй - ход белых между двумя чёрными хоси.

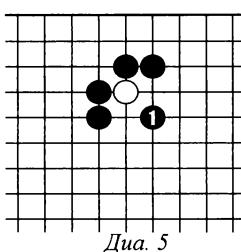
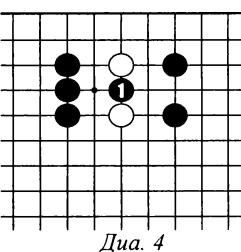
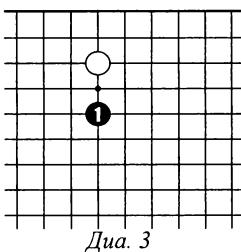
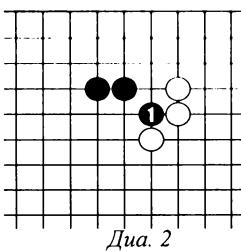
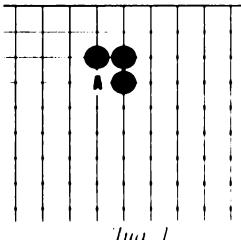
ватари соединение по краю доски.

вэй-чи китайское название Го.

этта форма захвата камня противника (❶ на Диа.5).

готэ защитный ход; потеря инициативы.

гудзуми ситуация, в которой форма аки-сан-каку становится хорошей.



дайдайгэймакэйма через три пункта.

дамэ 1) нейтральный пункт; 2) пункт не дающий территории; 3) степень свободы камней.

дамэдзумари нехватка дамэ (степеней свободы).

дан разряд; в Го разделяют на любительские и профессиональные даны.

дзиго ничья.

дзингаса двойной пустой треугольник из четырёх камней.

дзёсэки розыгрыш угла, после которого игроки получают примерно равный результат.

дзоку-судзи плохой, вульгарный стиль игры.

дэ ход между двумя камнями противника.

дэгири комбинация из двух ходов с разрезанием камней противника.

ёсэ окончание партии.

ёсэ-ко ко-борьба маленькой стоимости.

ёсу-миру пробный ход для того чтобы увидеть реакцию противника. Может быть пожертвован.

итиго-мас “плотницкий” квадрат.

иго альтернативное название Го.

иккен-тоби прыжок через пункт.

инсэй ученик профессиональной школы.

иси-но-сита “игра под камнями”, игра на месте съеденных камней.

иси камень.

кадо угол.

кагэмэ ложный глаз.

какэ надавливающий ход.

какари атака углового камня противника. Предупреждает симари.

карами опутывать, например: *карами-атака* - опутывающая атака.

ката-сэнтэ одностороннее сэнтэ.

ката-цуки ход по диагонали к камню противника (❶ на Диа. 6).

ката-цуги плотное соединение (❶ на Диа. 7).

какэ-цуги “висячее соединение” (❶ на Диа. 8).

катачи форма камней:

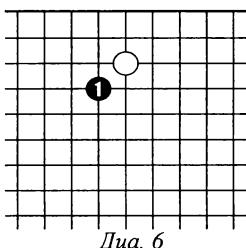
сабаки лёгкая эластичная форма;

кури простейшая форма для создания базы:

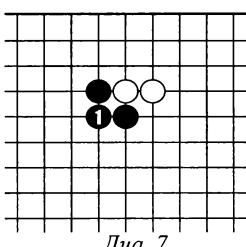
омои тяжёлая форма.

кэйма “ход конём” (❶ на Диа. 9).

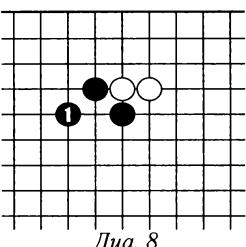
кэйма-цуги соединение кэймой.



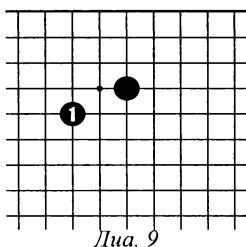
Диа. 6



Диа. 7



Диа. 8



Диа. 9

кэйма-ватари соединение кэймой по краю доски.

кэси гашение.

кикаси ход, на который нужно ответить. Как правило камень кикаси бросают после того как противник ответил.

кири разрезание.

кири-тигай обоюдное разрезание.

кири-ноби разрезание и удлинение.

ко-борьба ситуация обоюдного взятия одного камня.

ко-датэ ко-угроза.

коми очки, которые отдают чёрные за право первого хода. Обычно 5,5.

комоку пункт 3-4.

коригатачи переконцентрированная форма камней.

косуми ход по диагонали от своего камня (**1** на Диа. 10).

косуми-цуки ход по диагонали от своего камня вплотную к камню противника.

кю ученический разряд.

магари ход, образующий угол (**1** на Диа. 11).

манэ-го белые повторяют ходы чёрных в начале партии.

маниэн-ко тысячелетнее *ко*.

мэ глаз, глазной пункт.

миаи два пункта одинаковой ценности. Если занимается один из пунктов *миаи*, противник должен занять другой.

моти-коми испорченное вторжение.

мокухадзуси пункт 3-5.

мойо “мешок”, большая зона, территориальная заготовка.

мукаи-комоку симметричные комоку в *фусэки*.

накадэ ход, мешающий построению двух глаз.

нараби удлинение от своего камня в отсутствии камня противника.

ниданбанэ двойное *ханэ*.

нигири розыгрыш цвета перед началом партии.

Нихон Ки-ин японская профессиональная ассоциация игроков *Го*.

нирэнсэй *фусэки*, где два *хоси* на одной стороне.

ноби удлинение от своего камня в ответ на *чужу* противника.

ноби-коми удлинение в чужую территорию.

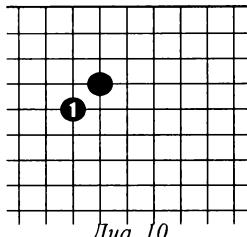
нодзоки ход, угрожающий разрезать камни противника

пуки взятие.

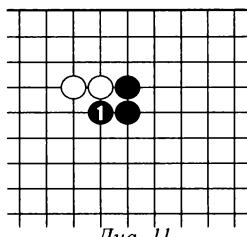
оба большой пункт в *фусэки*.

огэйма кэйма через два пункта.

оиотоси способ захвата группы, где камни жергуются для разрушения единой формы.

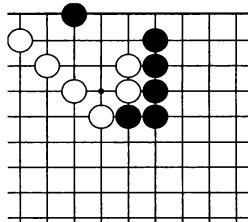


Диа. 10

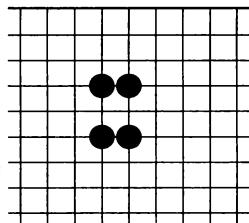


Диа. 11

<i>оки</i>	вбрасывание камня внутрь чужой группы, удар по глазной форме.
<i>осаэ</i>	блокирующий ход, предупреждающий <i>ноби</i> противника.
<i>оси</i>	толчок.
<i>одзару</i>	“прыжок обезьяны”, <i>огэйма</i> со второй на первую линию (① на Диа. 12).
<i>поннуки</i>	форма после съедения одного камня.
<i>сабаки</i>	(ударение на последней слоге) лёгкая форма, игра.
<i>сагари</i>	удлинение к краю доски. С третьей на вторую или со второй на первую линию.
<i>санрэнсэй</i>	в <i>фусэки</i> три камня в <i>хоси</i> на одной стороне доски.
<i>сан-сан</i>	пункт 3-3.
<i>сару-субэри</i>	прыжок обезьяны.
<i>саси-коми</i>	вставка.
<i>сэй-моку</i>	форовые пункты.
<i>сэки</i>	ситуация, в которой ни один из игроков не может дать <i>атэ</i> другому, т.к. сам попадёт в <i>атэ</i> .
<i>оки-то</i>	жертва двух камней на краю доски.
<i>сэмэй</i>	состязание во взятии камней, не имеющих двух глаз.
<i>сэнтэ</i>	инициатива.
<i>сигори</i>	сжатие.
<i>ситё</i>	тактический приём захвата камней, по форме напоминающий лестницу.
<i>ситё-атари</i>	камень, прерывающий <i>ситё</i> .
<i>симари</i>	форма двух камней в углу. Не обязательно захватывает угол, но затрудняет атаку угла (ср. <i>какари</i>).
<i>когэйма-симари</i>	пункт 3-4 + пункт 5-3;
<i>иккен-симари</i>	пункт 3-4 + пункт 5-4;
<i>огэйма-симари</i>	пункт 3-4 + пункт 6-3
<i>синоги</i>	1) выход из затруднительного положения; 2) построение глазной формы, находясь под атакой.
<i>субэри</i>	скольжение <i>кэймой</i> к краю доски.
<i>судзи</i>	тактический приём.
<i>сусоаки</i>	заглядывание в чужую территорию.
<i>сутэиси</i>	жертва.
<i>такамоку</i>	пункт 5-4.
<i>такэфу</i>	бамба, “bamбуковое соединение” (Диа. 13).
<i>тасуки фусэки</i>	чёрные начинают в противоположных углах.
<i>тосэй</i>	вечная жизнь; редкая ситуация, в которой возможно бесконечное повторение взятия камней.
<i>тюбан</i>	середина игры.
<i>тэнгэн</i>	“центр Вселенной” - центральный пункт доски.

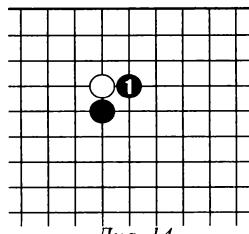


Диа. 12

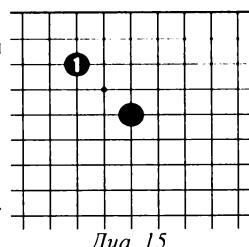


Диа. 13

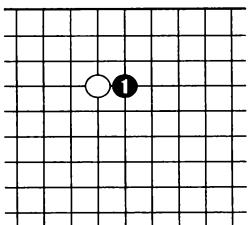
тэнуки	игнорирование последнего хода противника; ход в другой части доски.
тэсудзи	(сильный ход), лучший ход в локальной позиции.
тэвари	анализ позиции без камней, не участвующих в непосредственной борьбе.
тоби	прыжок через пункт.
тоби-даси	прыжок в центр;
тоби-коми	прыжок в чужую зону;
тоби-магари	прыжок, образующий угол;
тоби-цука	прыжок вплотную к камню противника.
фукурэ	“раздутие” формы.
фурикавари	размен.
фусэки	начало партии.
хай	ползать.
хамэтэ	ловушка.
ханэ	диагональный ход вплотную к камню противника (1 на Диа. 14).
ханэ-даси	внешнее ханэ;
ханэ-кэси	контр-ханэ;
ханэ-коми	ханэ между двумя камнями;
ханэ-сита	ханэ снизу.
ханами ко	(ко - “любование цветами”) - ко борьба, в которой одна сторона ничем не рискует, другая - очень многим.
хасами	ход предупреждающий хираки противника (см. -басами).
хасами-цука	зажим вплотную.
хадзама-тоби	прыжок по диагонали через пункт (1 на Диа. 15).
хики	оттягивание к своему камню.
хираки	развитие от своего камня по третьей или четвёртой линиям.
хори-коми	жертва одного камня.
хоси	пункт 4-4.
цуги	соединение.
цука	ход вплотную к камню противника (1 на Диа. 16).
цука-атари	удар в лоб;
цука-гири	цука + разрезание;
цука-кэси	контрицука;
цука-коси	цука против кёмы.
цука-ноби	1) цука + удлинение; 2) вид дзёсэки.
цумэ	ход, препятствующий хираки противника.
цумэ-го	задачи на жизнь и смерть.
цунпари	удар в бок.
ути-каки	жертва камня на первой линии для разрушения глаз.
утикоми	вторжение в чужую территорию (зону).
уттэгэаси	защёлка.



Диа. 14



Диа. 15



Диа. 16

Приложение

Здесь приведены полностью записи партий профессионалов, которые упоминались в книге.

Партия №1

25-й розыгрыш Хонинбо, 1-я партия матча на титул

27 - 28 апреля 1970 г.

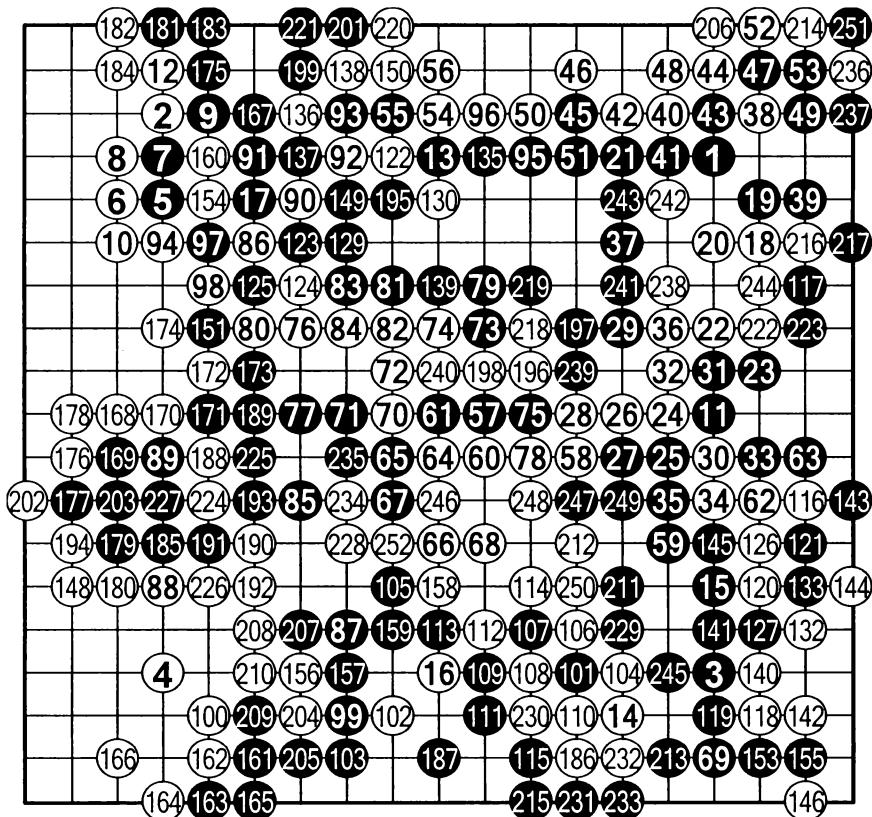
Белые: Рин Кайхо, 9 дан

Черные: Саката Эйо, 9 дан

Коми 4,5 очка

Белые выиграли 2,5 очка

Ходы 1 - 253



128 в 86, 131 в 125,

134 в 86, 147 в 125,

152 в 86, 200 в 93,

253 в 236

Партия №2

5-й розыгрыш Мэйдзин, 1-я партия матча на титул

5 - 6 августа 1966 г.

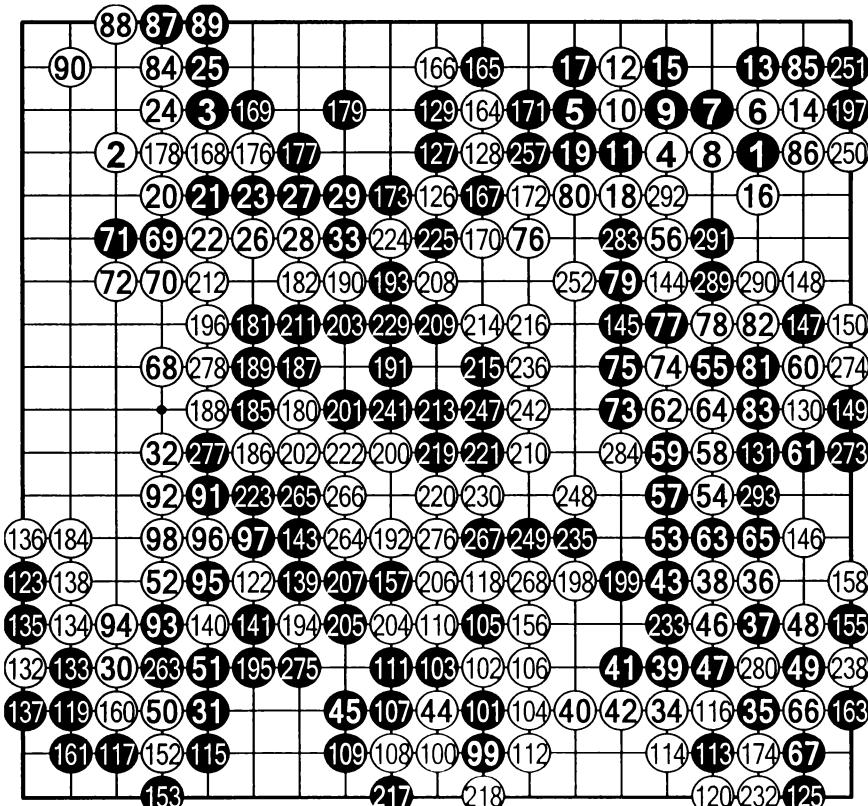
Белые: Рин Кайхо, Мэйдзин, 9 дан

Черные: Саката Эйо, Хонинбо, 9 дан

Коми 5 очков

Результат: дзиго (ничья).

Ходы 1 - 294



121 в 37, 124 в 66, 142 в 95, 151 в 37, 154 в 66, 159 в 37, 162 в 66, 175 в 37, 183 в 132, 226 в 66, 228 в 224, 231 в 225, 234 в 224, 237 в 225, 239 в 37, 240 в 224, 243 в 225, 244 в 66, 245 в 155, 246 в 224, 253 в 225, 254 в 238, 255 в 37, 256 в 224, 258 в 167, 259 в 225, 260 в 66, 261 в 155, 262 в 224, 269 в 225, 270 в 238, 271 в 37, 272 в 224, 279 в 225, 280 в 66, 281 в 155, 282 в 224, 285 в 225, 286 в 238, 287 в 37, 288 в 224, 294 в 225

Партия №3

23-й розыгрыш Хонинбо, 4-я партия матча на титул

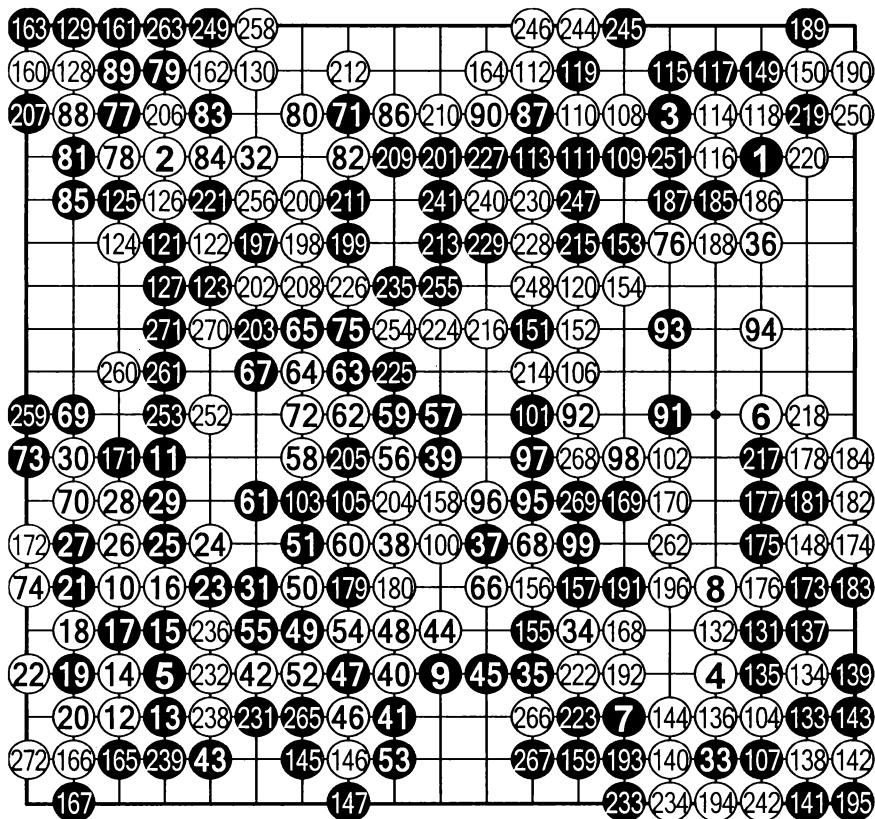
30 - 31 мая 1968 г.

Белые: Саката Эйо, 9 дан

Черные: Рин Кайхо, 9 дан

Коми 4.5 очка

Белые выиграли 0.5 очка

Ходы 1 - 272

237 в 50, 243 в 138, 257 в 122, 264 в 47

Партия №4

23-й розыгрыш Хонинбо, 6-я партия матча на титул

19 - 20 июня 1968 г.

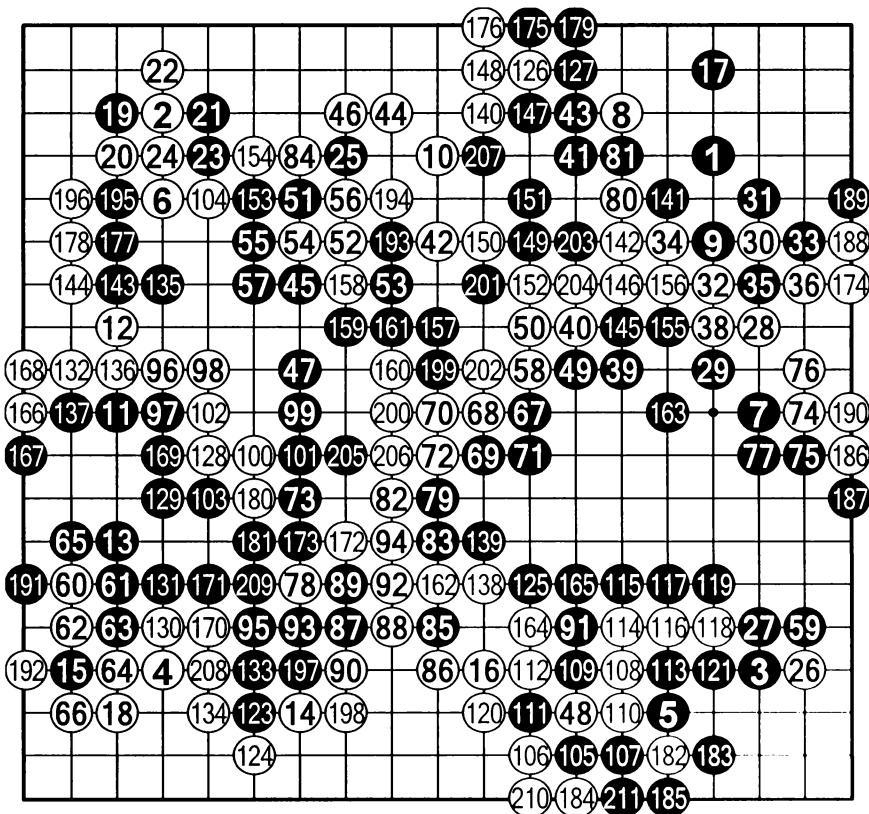
Белые: Саката Эйо, 9 дан

Черные: Рин Кайхо, 9 дан

Коми 4.5 очка

Белые выиграли 0.5 очка

Ходы 1 - 211



37 в 30, 122 в 111