

Хидэо Отаке, 9–дан

# Теория фусеки — это просто!

*Двадцать стратегических правил  
для улучшения фусеки*



Го в России  
Новосибирск

Хидэо Отаке, 9–дан

# Теория фусеки — это просто!

Двадцать стратегических правил  
для улучшения фусеки

Го в России  
Новосибирск

# Opening Theory Made Easy

Twenty Strategic Principles to  
Improve Your Opening Game

by  
by Hideo Otake 9-dan

translated by John Power

The Ishi Press  
Tokyo • San Jose • London

---

Published by  
The Ishi Press Inc.  
CPO Box 2126  
Tokyo, Japan

© Copyright 1992 by The Ishi Press, Inc.

All rights reserved according to international law. No part of this book may be reproduced by any mechanical, photographic or electronic process, nor may it be stored in retrieval system, transmitted or otherwise copied for public or private use without the written permission of the publisher

Originally published in Japanese by the Nihon Ki-in as:  
*Tsuyoku Naru Fuseki no Shintoku*

First Printing October 1992  
Printed in the USA

# Оглавление

Предисловие .....	IV
Предисловие к изданию на русском языке .....	V
<b>1 Принципы фусеки .....</b>	<b>1</b>
Правило 1. Цель построений в углу — развитие на стороны ..	1
Правило 2. Творчески используйте камень хоси .....	6
Правило 3. Найдите правильное хасами .....	10
Правило 4. Имейте контрплан на случай вторжений .....	14
Правило 5. Камень 5 – 4 направлен на внешнее влияние .....	19
Правило 6. Развитие — 4 линия, завершение — 3 линия .....	23
Правило 7. Мойо должно быть похожим на ящик .....	27
<b>2 Хорошая форма .....</b>	<b>32</b>
Правило 8. Междоусобная борьба разрушает ресурсы .....	32
Правило 9. Не допускайте ханэ на свои камни развития .....	37
Правило 10. Невозможно догнать, если толкать перед собой ..	41
Правило 11. Пустой треугольник это плохая форма .....	46
Правило 12. Ценность поннуки 30 очков .....	50
Правило 13. Нельзя автоматически делать атари .....	54
<b>3 Стратегия .....</b>	<b>58</b>
Правило 14. Атакуйте противника лишая его базы .....	58
Правило 15. Не присоединяйтесь к слабым камням .....	63
Правило 16. Убивайте двух зайцев одним камнем .....	67
Правило 17. Используйте плотность для атаки .....	71
Правило 18. Держитесь дальше от надежных позиций .....	75
Правило 19. Мойо уменьшайте легкими ходами .....	79
Правило 20. Не цепляйтесь за сделавшие свое дело камни .....	83
Словарь .....	87

# Предисловие

В начальной стадии игры камни мало соприкасаются друг с другом и на первый взгляд все кажется на удивление мирным. Однако, выбор лучших ходов может вызывать затруднения. Все слишком неопределенно — трудно установить критерии для оценки различных ходов. Но при небрежном отношении к фусеки вы не можете надеяться на успехи в го. В конце концов это основа всей вашей партии.

Конечно, фусеки неопределенная, аморфная фаза игры, но она включает в себя множество ключевых пунктов — важных принципиальных пунктов, определяющих дальнейшее развитие партии. Осознанная значимость этих пунктов непременно скажется на повышении уровня игры.

В этой книге я выделяю 20, как я считаю ключевых пунктов фусеки, и объясняю их на конкретных примерах. Книга состоит из трех глав, но такое деление материала условно. Я рекомендую читателю относиться к моим 20 правилам как к пословицам и осваивать их до тех пор, пока применение правил не дойдет до автоматизма (фактически сюда включены и некоторые традиционные пословицы го). Знание этих правил поможет вам глубже понять и совершенствовать основную стратегию фусеки. А это, в свою очередь, сделает вас значительно более сильным игроком.

Я благодарен специалисту по го литературе писателю Мураками Акире (Murakami Akira) за помощь при создании настоящей книги.

Август 1985

*Otake Hideo*

# Предисловие к изданию на русском языке

Удивительно ясное и обоснованное изложение важных принципов игры в фусеки обязательно позволит читателю преодолеть еще один барьер на бесконечном пути своего совершенствования. Здесь автор фактически предлагает определенный набор критериев, которые необходимо учитывать при выборе хода. Рассмотрены часто встречающиеся ошибки любителей и подробно объяснено почему так поступать нельзя. И если раньше у вас были только интуитивные ощущения того что хорошо а что плохо, что делать можно а чего нельзя, то теперь проблемы, связанные с выбором следующего хода и дальнейшим направлением развития игры, вы уже сможете объяснить словами, подкрепленными весомыми аргументами.

Отличие данного издания от английской версии лишь в некоторых добавленных терминах Го в разделе *Словарь*. Эти термины активно используются русскоязычными игроками и теперь встречаются в основном тексте.

Новосибирск  
Декабрь 2006

*Николай Немов*  
[nine@che.nsk.su](mailto:nine@che.nsk.su)

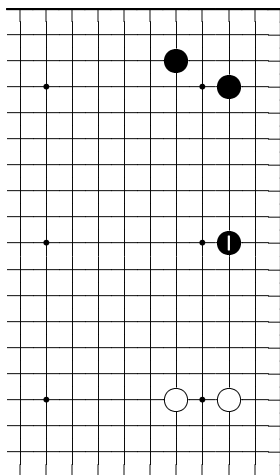


**Диаг. 1: ключевой пункт для обеих сторон**

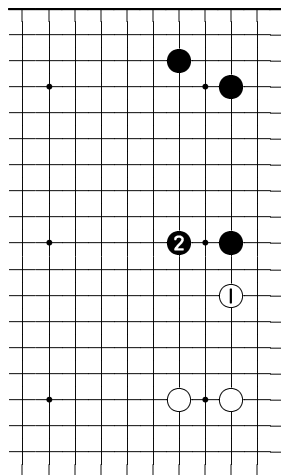
Развитие в направлении пункта 1 является самым сильным ходом на доске. Благодаря надежной базе черных в углу возникает хорошая возможность превращения области между шимари и камнем развития 1 в территорию черных. Белым также хотелось бы развиваться в пункт 1 от своего построения в нижнем углу, поэтому пункт 1 является ключевым для обеих сторон.

**Диаг. 2: выглядит как территория черных**

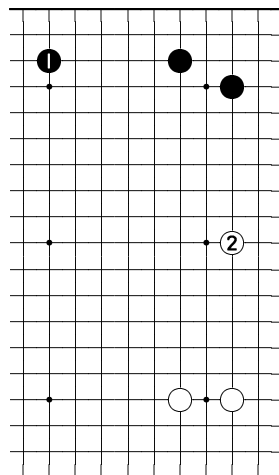
Если белые отвечают 1, развиваясь от своих камней, то черные прыгают 2 и расширяют свой территориальный каркас в центр. Теперь область между шимари и камнями развития начинает выглядеть как территория черных.



Диаг. 1



Диаг. 2



Диаг. 3

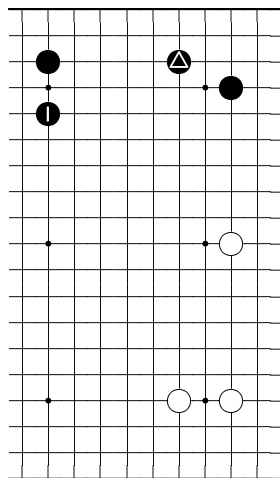
**Диаг. 3: сравнение с развитием в другом направлении**

Черные могут сделать развитие 1 в другом направлении от шимари. На вопрос о том какое развитие более ценно, следует ответить что оно на правой стороне. Черные будут разочарованы, когда белые разовьются 2. Позвольте объяснить, почему это так.



**Диаг. 4: плохой баланс**

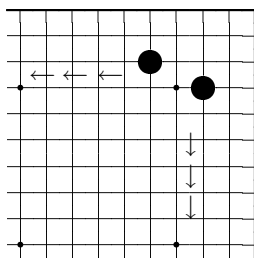
Позиция на верхней стороне похожа на каркас одноэтажного дома. Когда вы пытаетесь достроить второй этаж ходом 1, то структура становится плохо сбалансированной из-за низкой позиции камня  $\triangle$ . В отличие от этого, на *Диаг. 1* к развитию на стороне второй этаж достроить легко (на *Диаг. 2* черные получают две надежные стенки напротив друг друга).



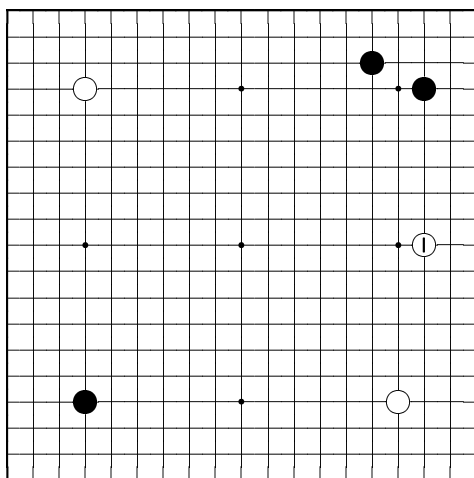
Диаг. 4

**Диаг. 5: главное направление**

От шимари развитие может быть сделано в двух направлениях, указанных стрелками, но лучшие перспективы построения двухэтажного дома у черных на правой стороне, поэтому направление вниз является главным направлением развития от данного шимари. Развитие по верхней стороне обладает меньшей ценностью.



Диаг. 5



Диаг. 6

**Диаг. 6: захват направления развития черных**

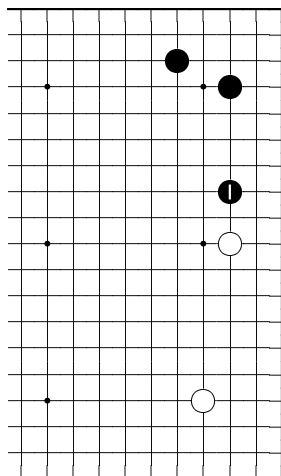
Здесь у белых только один камень в правом нижнем углу, поэтому сейчас их ход. Белые 1 ценный ход, поскольку он занимает направление главного развития от шимари черных.

**Диаг. 7: все еще хороший ход**

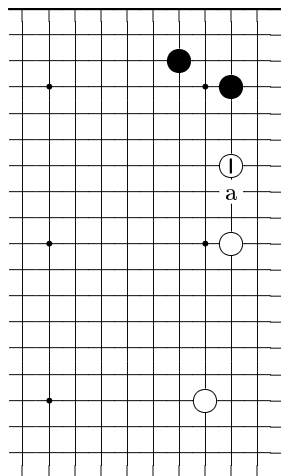
Даже после того как белые сыграли на правой стороне у черных еще есть место для развития. Развитие черных 1 может быть и не столь широкое как на *Диаг.1*, но все еще хороший ход. Такое более надежное развитие можно легче превратить в территорию.

**Диаг. 8: также хороший ход**

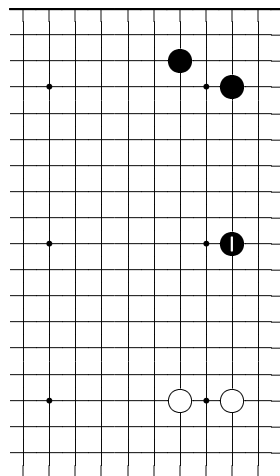
Черные «а» хороший ход, поэтому развитие белых 1 имеет такую же ценность. Может трудно согласиться, что ход белых 1 столь силен, но сравните эту позицию с той, где черным позволили развиваться в этом направлении.



Диаг. 7



Диаг. 8



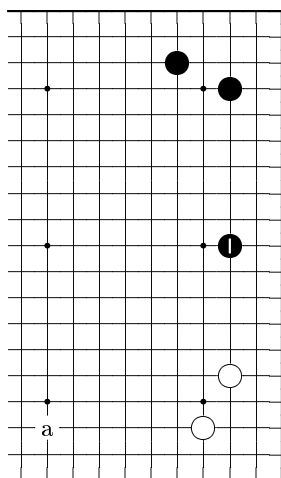
Диаг. 9

**Диаг. 9: двойное значение**

И теперь, возвращаясь к диаграмме *Позиция темы*, должно быть понятно почему черные 1 важный ход. Этот пункт обладает двойным значением, поскольку является приоритетным для развития как черных, так и белых. Поэтому мы называем его ключевым пунктом.

**Диаг. 10: соотношения для белых**

Ход черных 1 является приоритетным направлением развития от их шимари, а пункт «а» приоритетным направлением развития для белых. Поэтому пункт 1 не является ключевым для обоих игроков и не столь ценен как пункт 1 на *Диаг. 9*. Но это по-прежнему первоклассный ход.



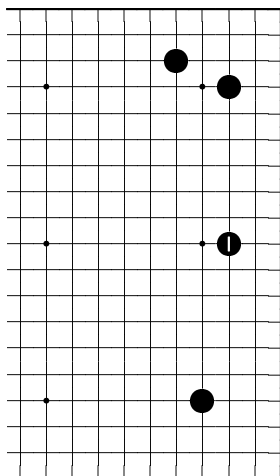
Диаг. 10

**Диаг. 11: большое мойо**

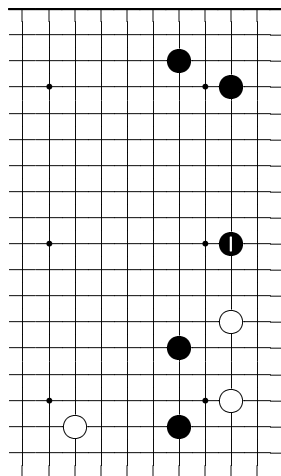
При наличии у черных позиций в верхней и нижней части доски ход 1 обладает двойной эффективностью, так как является развитием от обоих угловых построений. В данном случае это исключительно большой ход — он превращает всю правую сторону в большое мойо.

**Диаг. 12: слабое развитие**

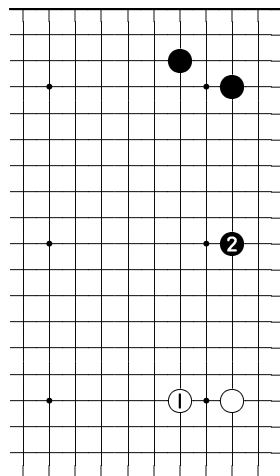
Ход черных 1 самое слабое развитие из показанных ранее. Нижний угол игроки уже разделили, поэтому у камня черных 1 слабый потенциал для дальнейшего развития.



Диаг. 11



Диаг. 12



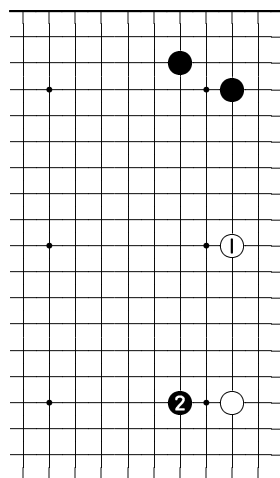
Диаг. 13

**Диаг. 13: очевидно, но ...**

Когда белые сыграют 1, то очевидно черные продолжат 2 и наш анализ показал ценность хода черных, однако, это совсем не означает, что ход белых 1 сомнительный. Построение шимари обладает приоритетом над развитием по стороне.

**Диаг. 14: не обязательно лучше**

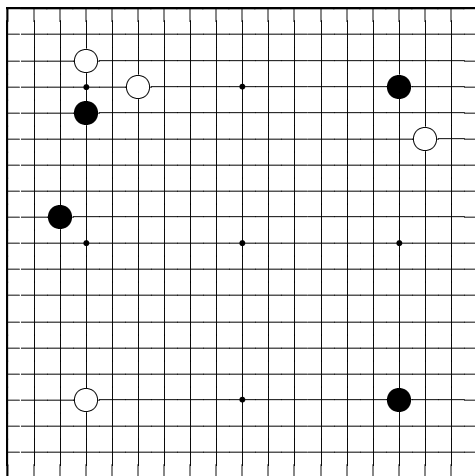
А если белые сыграют 1, для того чтобы не дать черным возможности сделать очевидно хороший ход? Такая стратегия конечно возможна, но нельзя утверждать, что белые получают результат лучше, чем на *Диаг. 13*. Причина в том, что ход черных 2 является таким же большим ходом как и 1.



Диаг. 14

## Правило 2. Творчески используйте камень хоси

Пункт 3 – 4 больше подходит для построения территории а пункт хоси для влияния, однако, при попытке реализовать эти соображения можно легко запутаться.



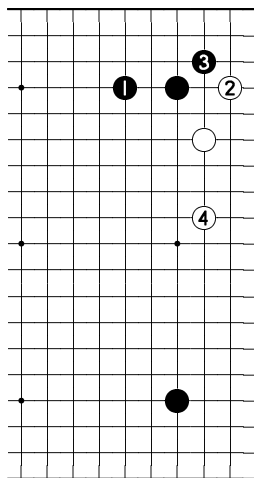
Позиция темы: ход черных  
Внимание на правый верхний угол

Важно не забывать, что вы не должны быть связаны предвзятыми мнениями. Природа пункта хоси не дает оснований обязательно считать, что этот пункт неэффективен для создания территории. Вы должны быть готовы гибко приспосабливать вашу стратегию к изменяющейся позиции на доске, используя камень на хоси либо для построения влияния, либо для создания территории.

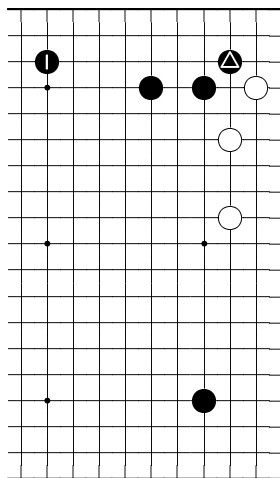
Какова будет ваша стратегия в данной позиции? Рассмотрите только правый верхний угол.

### Диаг. 1: укрепление угла

План 1. Ход черных 1 вполне обычная стратегия. Если белые разыгрывают джосеки 2 и 4, то черные 3 создают форму в углу, позволяющую им получить здесь территорию.



Диаг. 1



Диаг. 2

### Диаг. 2: вероятная территория

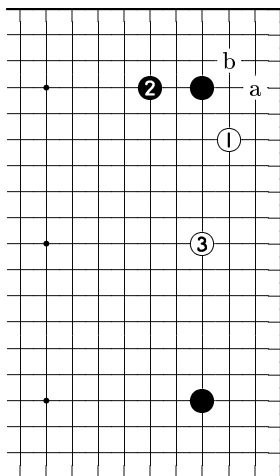
Укрепленный угол дает возможность черным легко получить территорию на верхней стороне, развиваясь ходом 1. Это пример использования хоси для создания ранней территории. В данной стратегии обратите внимание на роль камня  $\triangle$ .

**Диаг. 3: значение обмена ходами**

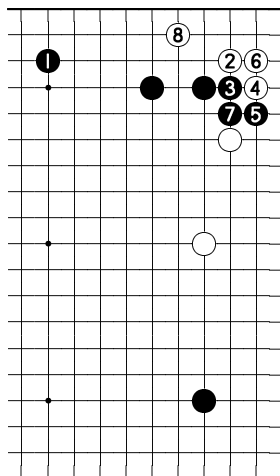
Белые могут также отказаться от обмена ходами белые «а», черные «b» и просто сыграть 3. Как это повлияет на стратегию игры?

**Диаг. 4: нет территории**

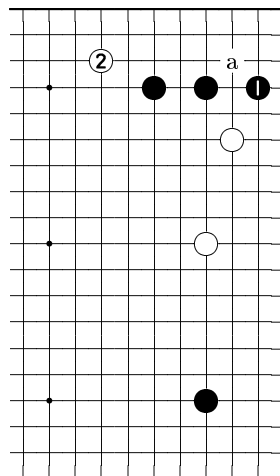
Предположим, что черные развиваются 1, пытаются построить большую территорию в углу. Но в углу остается слабость и белые могут внедриться 2. Черные не понесут потерь от такого варианта, поскольку они получают внешнее влияние, однако, территория в углу потеряна.



Диаг. 3



Диаг. 4



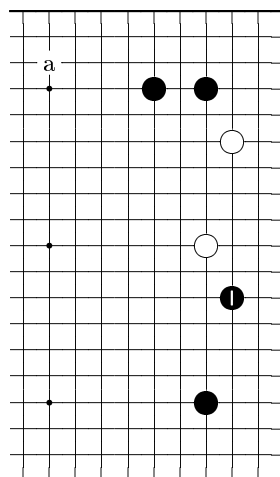
Диаг. 5

**Диаг. 5: не будьте жадными**

Если черные пытаются удержать территорию в углу ходом 1, предупреждая вторжение белых «а», то белые могут воспрепятствовать этому, развиваясь 2. Надеяться на получение большой территории черные не могут. Короче говоря, вы должны признать, что после *Диаг. 3* черным трудно получить территорию.

**Диаг. 6: хорошая стратегия**

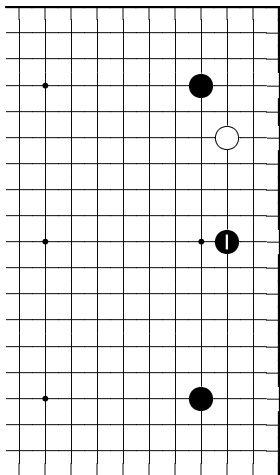
В позициях такого типа важно не быть жадным, стремясь немедленно получить территорию. Хорошей выглядит стратегия нападения на два белых камня, развиваясь 1. Конечно, ничего плохого нельзя сказать и о другой стратегии — развития «а» с угрозой получения территории.



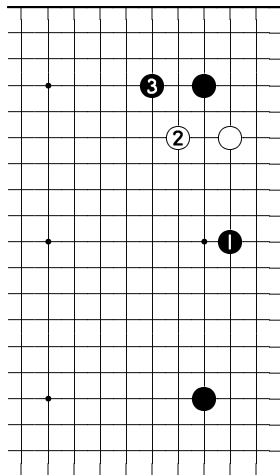
Диаг. 6

**Диаг. 7. хасами**

*План 2.* Вторая возможность связана с хасами, например 1. Поскольку камень хоси ориентирован на влияние, то естественно, хасами подходящий ход. Конечно, возможны и другие типы хасами.



Диаг. 7



Диаг. 8

**Диаг. 8: идеальное развитие**

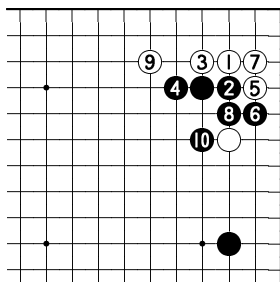
Черные будут очень довольны если белые побегут 2, так как черные сделают ход 3, который сочетает атаку и защиту. Поэтому ход белых 2 нельзя считать очень хорошим.

**Диаг. 9: уступка угла**

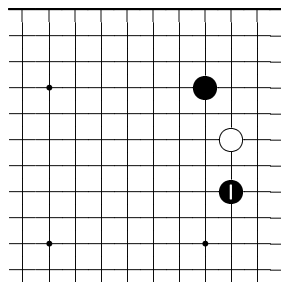
Вторжение в угол считается стандартным ответом на хасами. Вариант 1–10 является джосеки — черные отдают территорию в углу, получая в качестве компенсации влияние, распространяющееся на правую сторону и центр.

**Диаг. 10: жесткое хасами**

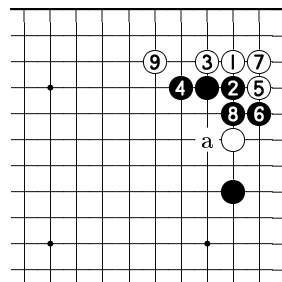
Черные также часто играют близкое хасами 1.



Диаг. 9



Диаг. 10



Диаг. 11

**Диаг. 11: такая же стратегия**

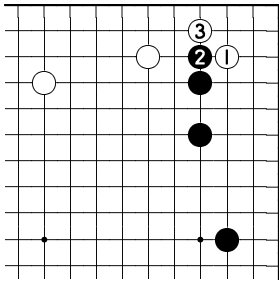
Вариант аналогичный, но на сей раз черным не требуется усиления «а».

**Диаг. 12: после вторжения**

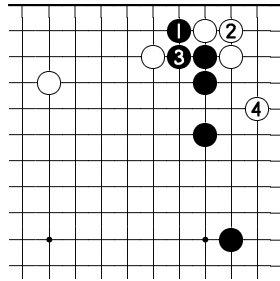
Позиция такая же как на Диаг. 4, только отраженная относительно диагонали. У черных есть два варианта ответа на вторжение белых.

**Диаг. 13: разделение**

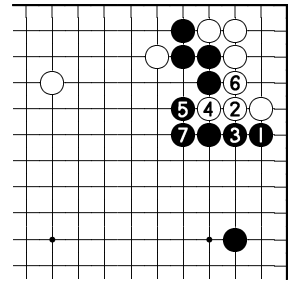
Черные блокируют 1, когда хотят создать влияние в обмен на территорию в углу. После хода 4 ...



Диаг. 12



Диаг. 13



Диаг. 14

**Диаг. 14: влияние**

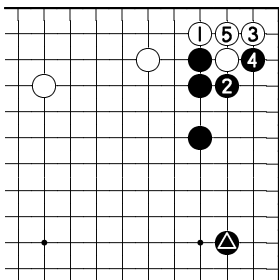
Черные локализируют белых, присоединяясь 1. У черных небольшая территория на правой стороне, но свои надежды они связывают с полученным влиянием.

**Диаг. 15: территория в углу**

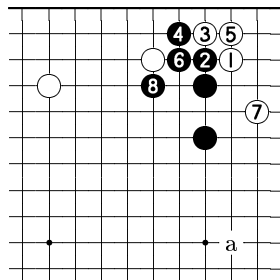
Другой возможностью является ограничение 2 — черные хотят использовать камень  $\triangle$  для построения территории. Приведенный вариант — джосеки.

**Диаг. 16: нужно разделять**

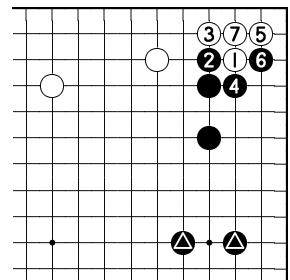
В данной позиции у черных нет развития в районе пункта «а», поэтому разделение 4 насущная необходимость.



Диаг. 15



Диаг. 16

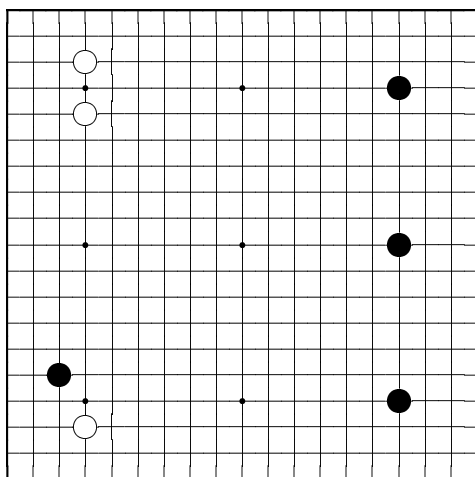


Диаг. 17

**Диаг. 17: получение территории**

В позициях такого типа с наличием камней  $\triangle$  построение территории естественно. Ограничение 4 подходящий ход.

### Правило 3. Найдите правильное хасами

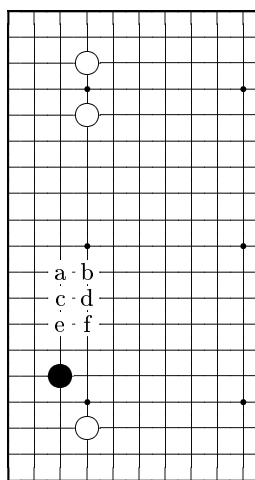


Позиция темы: ход белых

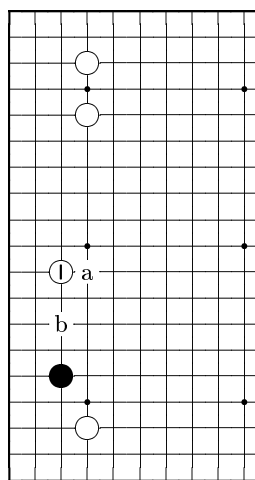
Внимание на левый нижний угол

#### Диаг. 1: шесть типов хасами

В данной позиции белые хотят взять в клещи одиночный черный камень. Имеется шесть типов хасами с различной близостью — от ходов через один пункт до ходов через три пункта. Конечно, при выборе не следует забывать о шимари белых на верхней стороне.



Диаг. 1



Диаг. 2

Цель хасами заключается в атаке противника, поэтому к хасами относятся только ходы, берущие в клещи через один, два или три пункта. Ход через четыре пункта не оказывает сильного давления, поэтому его нельзя назвать хасами.

В фусеки хасами играют такую же важную роль как и развитие, поэтому необходимо понимать как хасами работает и какова роль хасами в стратегии фусеки.

#### Диаг. 2: и развитие и хасами

Когда вы обнаружите, что ход белых 1 или «а» одновременно является и хасами и развитием, то станет очевидным, что он лучше всего удовлетворяет поставленной задаче. Ход хасами «b» немного далековат от шимари, чтобы считаться развитием.

Однако, обратите внимание, я не сказал, что «b» слабый ход.

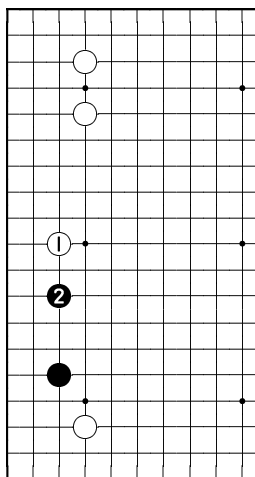


**Диаг. 3: простое развитие**

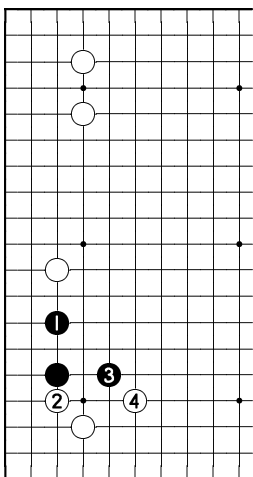
Поскольку ход белых 1 является развитием от шимари, то вероятно будет легко построить с его помощью территорию. Но тогда невозможно сохранить атаку, так как у черных есть место для развития 2. Будет более интересно выбрать атаку а не простое развитие.

**Диаг. 4: черные по-прежнему в опасности**

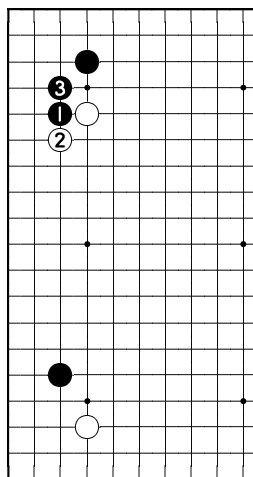
После хасами белых через три пункта у черных еще есть место для развития 1, но играя 2 белые не дают черным надежную базу, поэтому черные 1 неудовлетворительный ход. Белые достигают своей цели с помощью хасами 1 и продолжают хорошую атаку ходом 4.



Диаг. 3



Диаг. 4



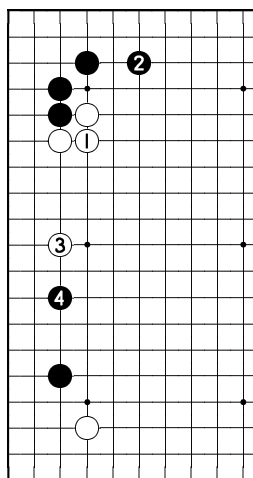
Диаг. 5

**Диаг. 5: какова стратегия белых?**

Рассмотрим другую позицию, где черные только что сыграли 1 и 3. Это хорошо известное джосеки, но я бы хотел, чтобы вы приняли во внимание и левый нижний угол при планировании стратегии белых.

**Диаг. 6: не хасами**

Давайте сначала попробуем соединиться 1. Если черные 2, то в локальной позиции продолжение белых 3 джосеки, но этот ход не работает как хасами против нижнего черного камня. После развития черных 4 становится ясно, что общая стратегия белых оставляет желать лучшего.



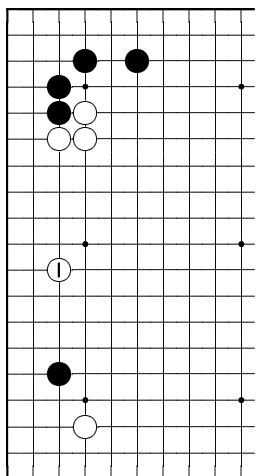
Диаг. 6

**Диаг. 7: развитие на один пункт дальше**

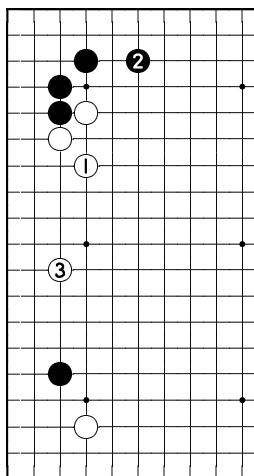
Белые хотят сделать и развитие и хасами одновременно. Напрашивается развитие 1, однако, такой ход на один пункт дальше, чем рекомендует джосеки. Если это вас беспокоит, то ...

**Диаг. 8: правильное джосеки**

Вы должны выбрать диагональное соединение 1. Затем белые могут сыграть хасами 3, которое также является ходом джосеки. Необходимо заботиться о выборе джосеки, которое адекватно соответствует обстоятельствам.



Диаг. 7



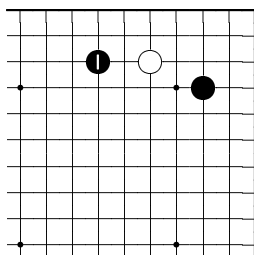
Диаг. 8

**Диаг. 9: самое жесткое хасами**

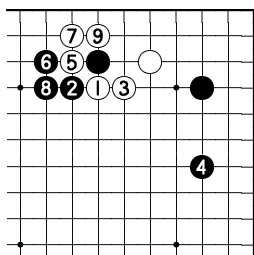
Пожалуй пора обсудить отличия между разными типами хасами. Начнем с хасами 1, которое приводит к немедленной борьбе.

**Диаг. 10: непрерывная борьба**

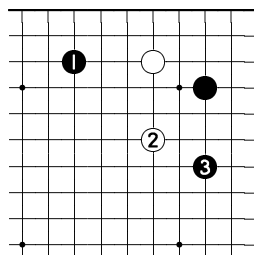
После контактной игры 1 последует длительная борьба. Приведен один из возможных вариантов.



Диаг. 9



Диаг. 10



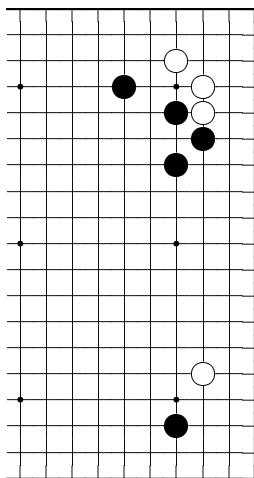
Диаг. 11

**Диаг. 11: более спокойно**

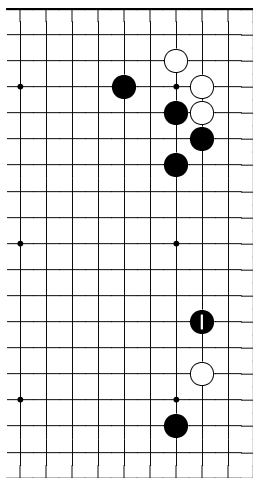
Ход черных 1 менее тороплив. Возможны простые ходы типа 2 и 3. Очевидно, что хасами через три пункта еще более спокойный ход.

**Диаг. 12** выбор правильного хасами

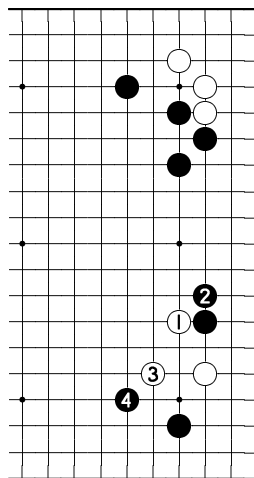
Мы уже знаем, что хасами хороший ход при наличии влияния черных на верхней стороне. Но какое хасами будет работать лучше всего?



Диаг. 12



Диаг. 13



Диаг. 14

**Диаг. 13: самая сильная атака**

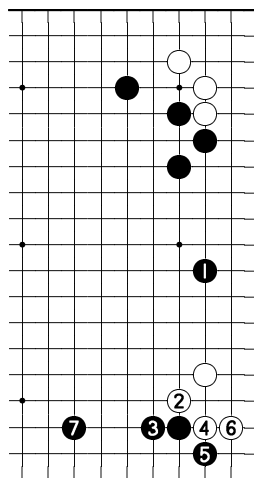
У черных весьма сильное влияние на верхней стороне, поэтому они могут не бояться жесткой борьбы, возникающей после хасами 1. Этот ход работает и как развитие от позиции на верхней стороне — чем шире развитие, тем лучше использование плотности.

**Диаг. 14: выгодное нападение**

На диаграмме одно из возможных продолжений. На ход белых 1 черные вытягиваются назад 2 и продолжают свою атаку 4. Здесь игра белых помогает черным естественно превращать область на правой стороне в территорию. Если вместо 1 белые сыграют 3, то после 4 у черных по-прежнему хороший результат.

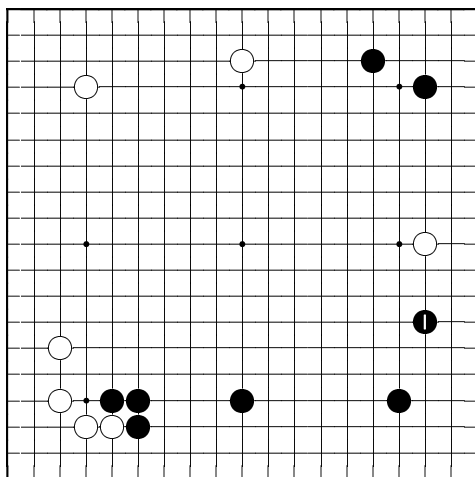
**Диаг. 15: слишком узко**

Хасами через три пункта слишком медленное и дает белым много возможностей. К примеру, если белые стабилизируются 2–6, то черные могут расстроиться из-за слишком узкого развития от позиции на верхней стороне.



Диаг. 15

## Правило 4. Имейте контрплан на случай вторжений



Позиция темы

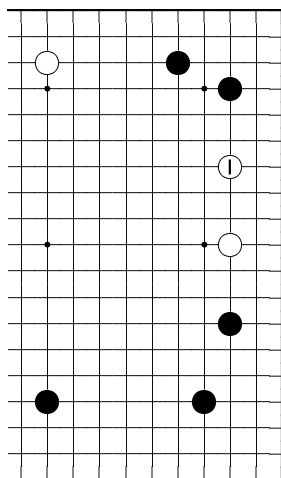
Найдите лучшее развитие для белых

Развития являются естественными ходами в фусеки, но вы всегда должны быть готовы к вторжению противника. Широкие развития более эффективны, однако в них легче вклиниться и поэтому способы сопротивления должны быть всегда готовы. Вы также должны знать надежный предел дальности развития в зависимости от близости вражеских сил.

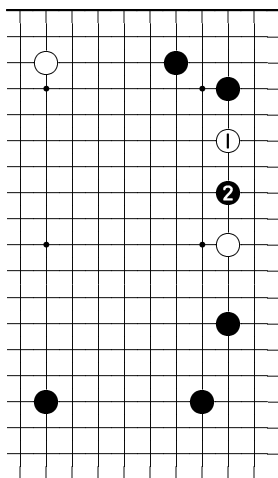
Когда черные играют 1, белые должны развиваться на правой стороне. Как широко?

### Диаг. 1: стандартное развитие

Развитие 1 стандартный ход, когда белые хотят защитить одиночный камень а не расширить свое влияние. Такие камни нельзя разделить, поэтому белые могут рассчитывать на некоторую территорию и стабильность своей группы.



Диаг. 1



Диаг. 2

### Диаг. 2: жадность

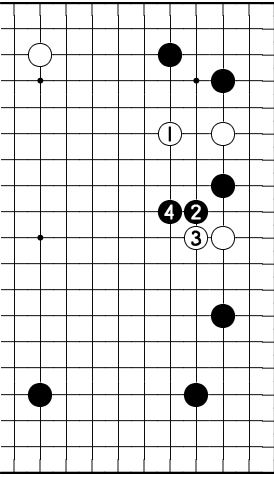
Жадно стараться получить дополнительную территорию, играя 1. В позиции белых возникает разрыв, которым черные могут воспользоваться для вторжения 2.

**Диаг. 3: разделение на две части**

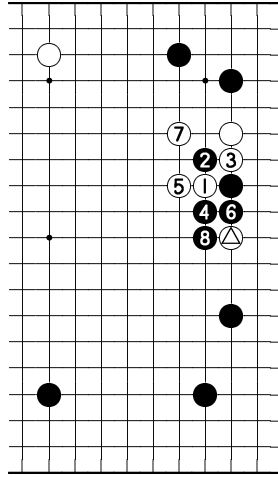
Ходом 1 белые показывают готовность к борьбе, но она будет невыгодна, когда черные разделят их позицию на части ходами 2 и 4. Из-за присутствия черных камней в верхней и нижней частях доски борьба для белых будет очень трудной.

**Диаг. 4: нет соединения**

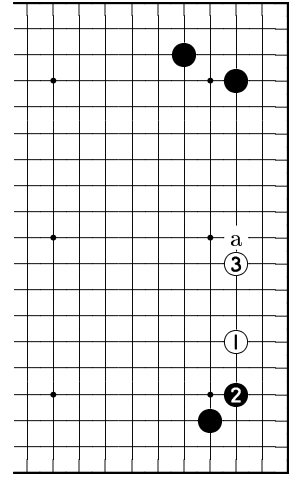
Есть ли у белых способы объединения этих двух камней? Белые могут попробовать ход 1, но черные разделяют их после варианта 2-6. Основным недостатком белых является появление отрезанного камня  $\triangle$ .



Диаг. 3



Диаг. 4



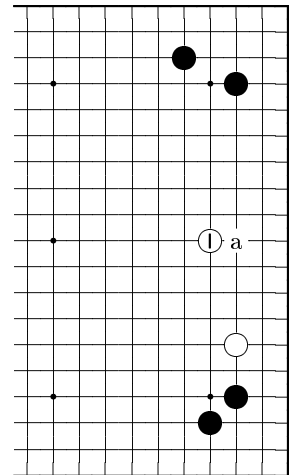
Диаг. 5

**Диаг. 5: стандартный ход**

Развитие через два пункта является стандартным ходом усиления слабого камня. Развитие 3 диктует обычный здравый смысл. Более далекий ход «а» не защищает от вторжения черных и поэтому опасен.

**Диаг. 6: линия 3 и линия 4**

Однако это не означает, что белые не могут здесь развиваться через три пункта. Вместо «а» ответом должен быть высокий ход 1 по четвертой линии. Он оставляет меньше слабостей по сравнению с низким ходом и может привести к более эффективному результату.



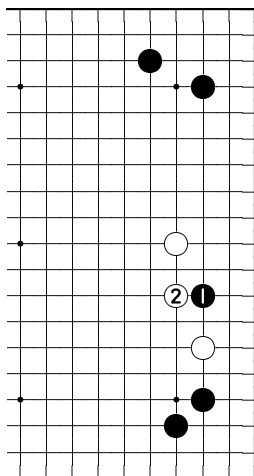
Диаг. 6

**Диаг. 7: ответ на вторжение**

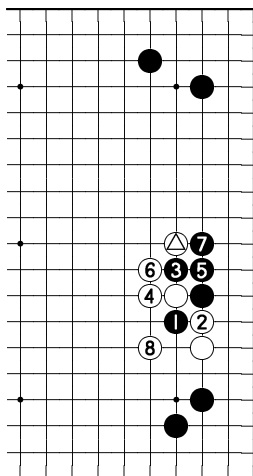
Как и прежде черные могут вторгнуться в щель между двумя камнями, но на сей раз у белых есть ответный удар, это цуке 2. Теперь черным не так легко разделить позицию белых на две части. В этом достоинство высокого развития. Далее ...

**Диаг. 8: сохранение соединения**

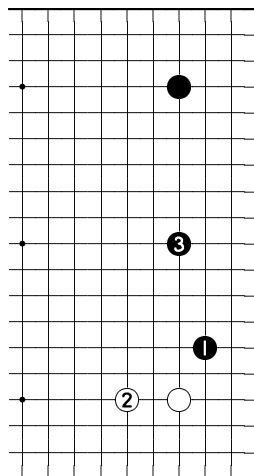
Если черные играют 1, белые разрезают 2. Черные должны соединиться 5 и белые блокируют их сверху 6, поддерживая соединение с камнем  $\triangle$ . После хода черных 7 белые стабилизируют всю свою группу, захватывая камень 1 в гета.



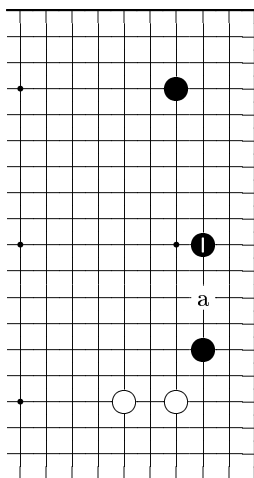
Диаг. 7



Диаг. 8



Диаг. 9



Диаг. 10

**Диаг. 9: известная позиция**

Такая позиция часто встречается в реальной игре. Почему черные хотят сделать высокое развитие? Одна из причин заключается в хорошем балансе с камнем хоси в верхнем углу.

**Диаг. 10: не плохо, но ...**

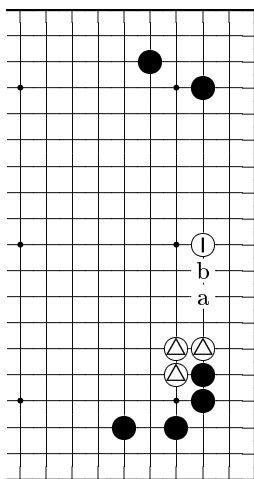
Я не говорю определенно, что черные 1 плохой ход, но конечно, с вторжением белых «а» дело иметь трудно. Это другая причина для того, чтобы отдать предпочтение *Диаг. 9*.

**Диаг. 11: здесь низкий ход правильный**

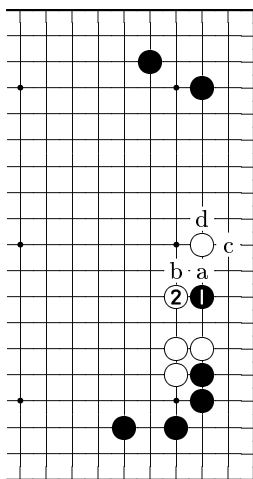
Здесь низкое развитие 1 подходящий ход для стабилизации трех камней  $\triangle$ . Эти камни слегка усилились, так что белым нет необходимости волноваться о слабой точке «а». Ход белых в пункт «b» был бы более надежен, но это слишком прочно и недостаточно эффективно.

**Диаг. 12: ответный удар белых**

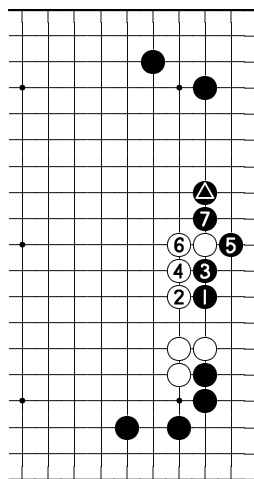
Если черные вторгаются 1, то у белых есть контрудар 2, не ухудшающий позицию после обмена черные «а», белые «b», черные «с», белые «d». Белые создают превосходное влияние, в то время как приобретения черных невелики.



Диаг. 11



Диаг. 12



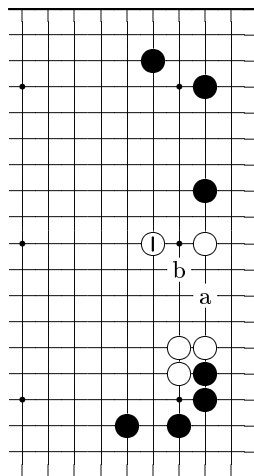
Диаг. 13

**Диаг. 13: успешное вторжение**

Если черные сначала сделают развитие  $\triangle$ , то после этого вторжение 1 становится мощным ходом. Черные легко соединяются, отбирая всю территорию белых. Несмотря на то что все камни белых соединены, нанесенный ущерб непоправим.

**Диаг. 14: усиление**

Если игра достигла такой стадии, на которой потеря территории белых после хода 1 на *Диаг. 13* становится большой, то белые могут укрепиться, играя 1. Теперь, если черные «а», то белые отвечают «b». Однако, ход 1 не является абсолютно необходимым когда позиция на *Диаг. 13* может быть приемлемой для белых.



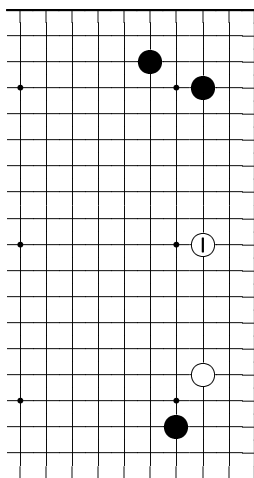
Диаг. 14

**Диаг. 15: не слишком ли широкое развитие?**

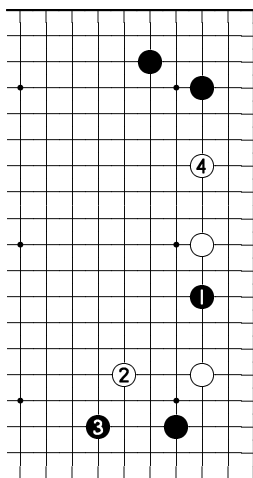
Что вы скажете о развитии 1 в данной позиции? Если черные могут вклиниться после развития через три пункта, то естественно, развитие через четыре пункта более уязвимо. Однако, ничего ошибочного в более широком развитии нет, если вы приготовили ответный контрудар.

**Диаг. 16: место для развития**

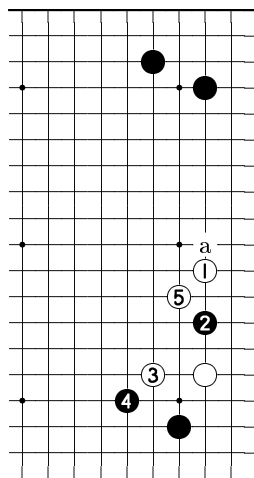
Если черные вторгаются 1, белые отвечают 2, заставляя черных защищать угол 3, а затем развиваются 4. Развитие через два пункта является ключевым в такой стратегии — пока белые могут обезопасить свои камни они считают, что не будет плохого результата после вторжения черных.



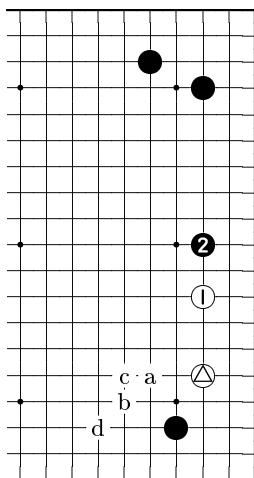
Диаг. 15



Диаг. 16



Диаг. 17



Диаг. 18

**Диаг. 17: более надежно**

Если вполне надежно развитие «а», то развиваясь через три пункта 1, белые могут беспокоиться еще меньше. После вторжения черных 2 и обмена ходами 3 и 4, белые обездвиживают черный камень 2 ходом 5.

**Диаг. 18: слишком надежно**

Можно предположить, что в данной позиции на ход белых «а» или «с» черные ответят «b» или «d», так что камень  $\triangle$  на самом деле сильнее, чем выглядит. Именно поэтому есть возможность развиваться шире, а ход белых 1 слишком надежен. Теперь черные могут сделать широкое развитие 2.

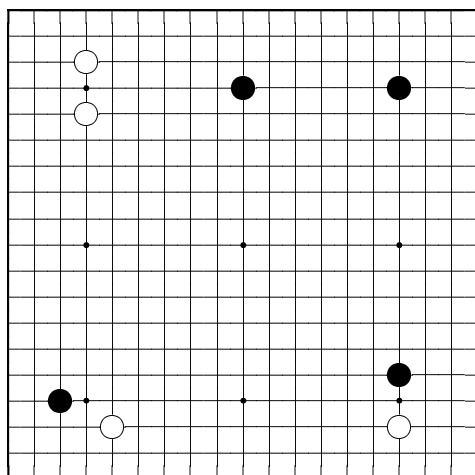


## Правило 5. Камень 5 – 4 направлен на внешнее влияние

У каждого пункта в углу есть свои особенности, но в большей степени они проявляются у пункта 5 – 4. Камень на этом месте хорош для создания внешнего влияния и в этом смысле на него похож пункт 5 – 3.

Не очень сильным игрокам трудно осознать ценность внешнего влияния. Но такое понимание появляется после приобретения опыта в борьбе.

Как черным следует использовать камень 5–4 в правом нижнем углу для построения влияния?



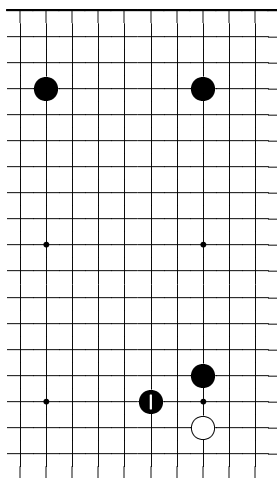
Позиция темы: ход черных  
Внимание на правый нижний угол

### Диаг. 1: придавливание

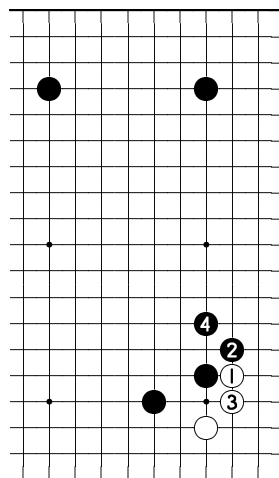
Черные придавливают противника ходом кейма 1. Это стандартное продолжение после игры в пункт 5 – 4. Камень белых в углу теперь выглядит одиноким и они должны как-то усилить его. В таком случае внешнее влияние черных будет легко построено.

### Диаг. 2: очки против влияния

Белые 1 и 3 один из способов стабилизации группы в углу. Какцуги черных 4 создаст влияние на центр. У белых около десяти очков в углу, поэтому локальный результат равный.



Диаг. 1



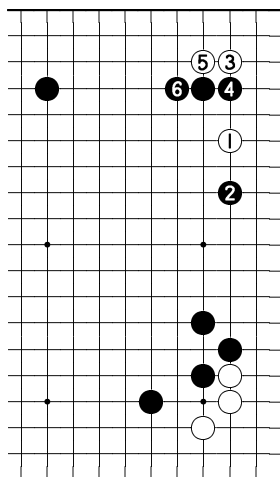
Диаг. 2

**Диаг. 3: использование влияния**

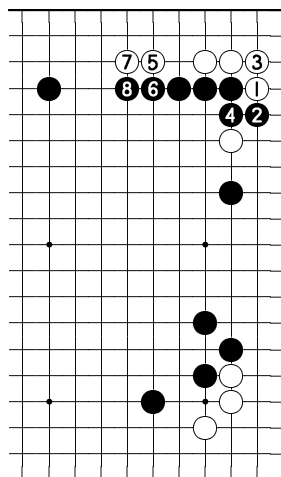
Это один из примеров использования влияния, построенного черными на *Диаг. 2*. Если белые играют 1, черные отвечают хасами 2. После хода 3 черные разделяют 4 и далее ...

**Диаг. 4: главное влияние**

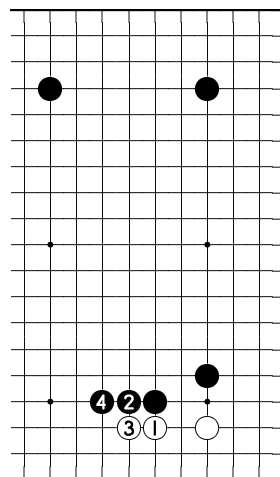
Последовательность до хода 5 это джосеки в углу. Черные 6 и 8 продолжают ограничивать белых, создавая большое влияние на правой стороне. Такой результат очень хорош для черных.



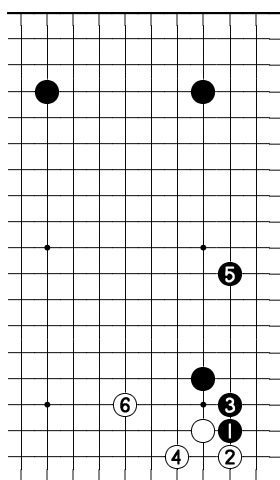
Диаг. 3



Диаг. 4



Диаг. 5



Диаг. 6

**Диаг. 5: вариант**

Белые могут попробовать что-то изменить. Присоединение 1 другой способ стабилизации углового камня. Однако, ходами 2 и 4 черные по-прежнему могут построить внешнее влияние.

**Диаг. 6: развитие на стороне**

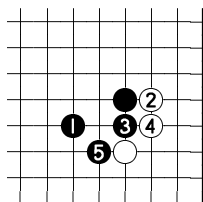
Камень 5 – 4 не ограничен только возможностью создания внешнего влияния. Черные могут также построить базу на правой стороне, начиная с цуке 1.

**Диаг. 7. вариант черных**

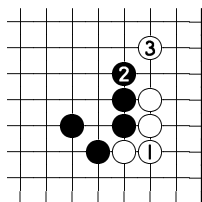
У черных есть и другие возможности построения внешнего влияния. К примеру, на ход белых 2 они могут ответить 3 и 5. Далее ...

**Диаг. 8: развитие налево**

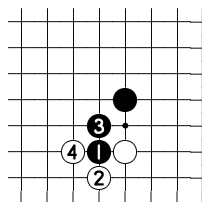
Белые 1 и 3 завершают разделение влияния и территории. Влияние черных направлено налево и в центр.



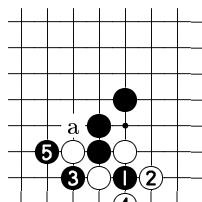
Диаг. 7



Диаг. 8



Диаг. 9



Диаг. 10

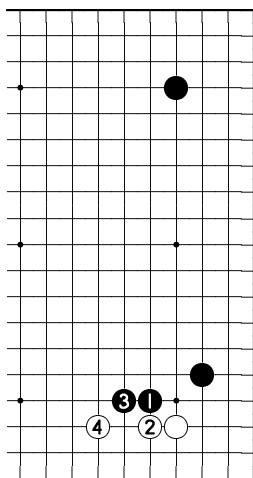
**Диаг. 9** Цуке снаружи 1 еще одно джосеки. После хода 4 ...

**Диаг. 10: шичо**

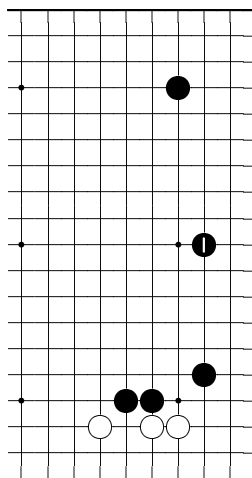
Черные жертвуют свой камень 1 и захватывают в шичо внешний камень белых. После хода «а» черные получают сильное внешнее влияние.

**Диаг. 11: природа пункта 5 – 3**

Пункт 5 – 3 также подходит для создания внешнего влияния. Если, например, белые займут пункт 3 – 4, то черные смогут прижать их ходами 1 и 3. Далее ...



Диаг. 11



Диаг. 12

**Диаг. 12: необходимое развитие**

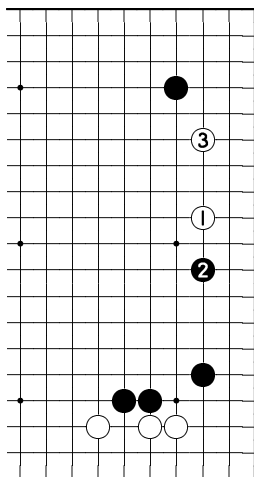
Черные должны развиваться 1. Дело в том, что область на правой стороне слишком большая а влияние черных слишком слабое. Это легко продемонстрировать. Если черные пропускают развитие 1 ...

**Диаг. 13: слишком тесно**

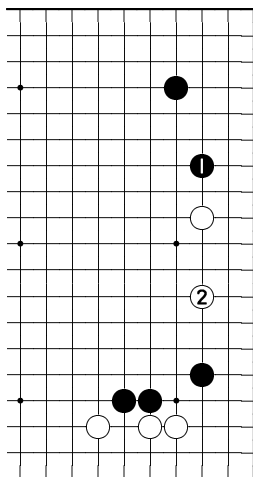
Что случится, если на стороне белым удастся сыграть первыми? Единственное развитие через три пункта 2, которое могут сделать черные от нижних камней, слишком узкое для эффективного использования их внешней плотности. У белых есть место для развития 3, поэтому у черных нет больших возможностей для дальнейшей атаки.

**Диаг. 14: иммунитет к атаке**

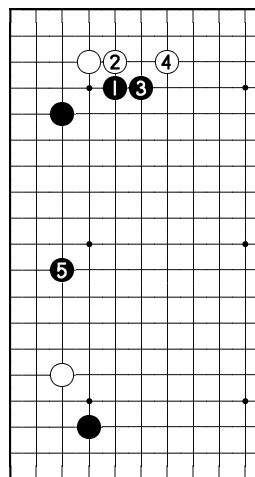
Нападение с верхней стороны 1 не лучше. Когда белые разовьются 2, черные не могут воспользоваться своим влиянием нижней группы для поддержания атаки. На самом деле теперь черные камни могут легко оказаться под атакой.



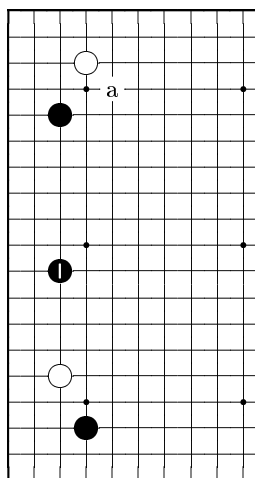
Диаг. 13



Диаг. 14



Диаг. 15



Диаг. 16

**Диаг. 15: последовательная стратегия**

Здесь показан пример эффективного использования влияния, основанного на камне в пункте 5 – 3. Сначала ходами 1 и 3 черные создают влияние а затем атакуют 5, сочетая развитие и хасами. Это последовательная стратегия черных.

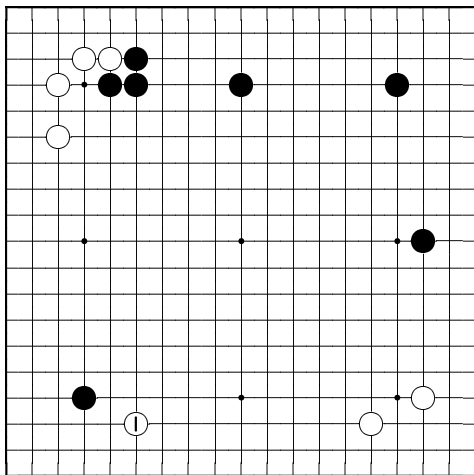
**Диаг. 16: сохранение про запас**

Здесь стратегия черных похожа на стратегию, показанную на предыдущей диаграмме, но она более высокого уровня. Черные играют хасами 1 немедленно, оставляя прижимающий ход «а» на более позднее время. Такая техника дает возможность большего количества вариантов в фусеки.

## Правило 6. Развитие — 4 линия, завершение — 3 линия

Позиции в фусеки обычно формируются ходами по третьей или четвертой линии и очень важно понимать разницу между ними. Отличие только в одну линию может полностью изменить последующее развитие игры.

Белые только что сыграли 1. Как должны отвечать черные, если хотят защитить свой камень хоси? Вам следует учесть позицию в левом верхнем углу.



Позиция темы

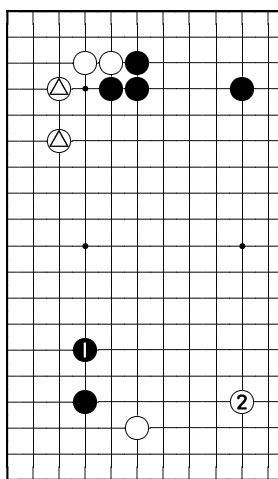
Внимание на левый верхний угол

### Диалог 1: у черных проблемы?

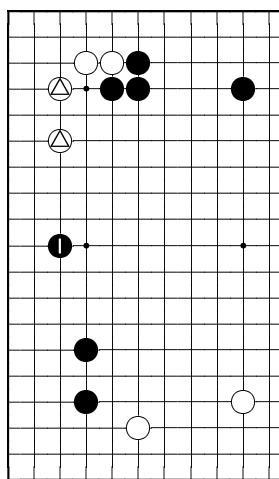
Важная особенность данной партии в низкой и надежной позиции двух камней  $\triangle$  верхнего угла. Для начала предположим, что черные ответили 1 а белые построили позицию 2. Какие проблемы остались на левой стороне?

### Диалог 2: потенциал для развития

После иккен тоби от камня хоси развитие 1 естественное желание черных. Но наличие камней  $\triangle$  означает, что у черных больше нет потенциала для дальнейшего развития на левой стороне. Иными словами, у хода черных 1 слабые перспективы.



Диалог 1



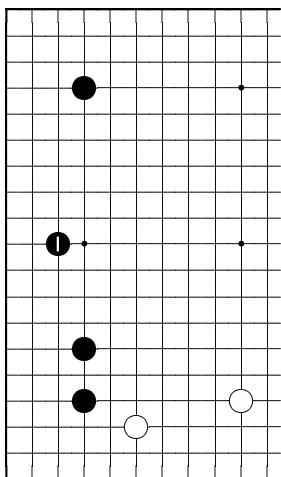
Диалог 2

**Диаг. 3: двойной потенциал**

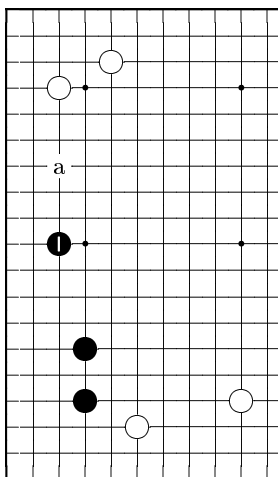
Как определить, что у развития на стороне имеется потенциал? Ход черных 1 такой же как на *Диаг. 2*, но он также является развитием и от черного камня в верхнем углу. Это придает ему двойную эффективность. Такой ход обладает значительно большим дальнейшим потенциалом.

**Диаг. 4: ключевой пункт**

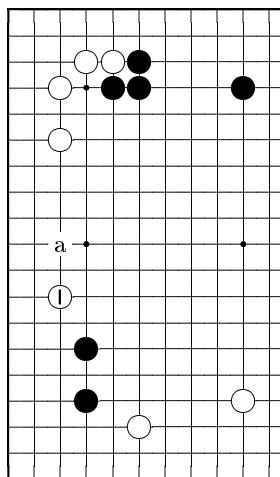
Что можно сказать о таком развитии? Поскольку главное направление развития от шимари в верхнем углу на левой стороне, белым также хотелось бы сыграть в этот пункт. Поэтому 1 — ключевой пункт и ценное развитие. Более того, у черных есть потенциал для дальнейшего развития «а».



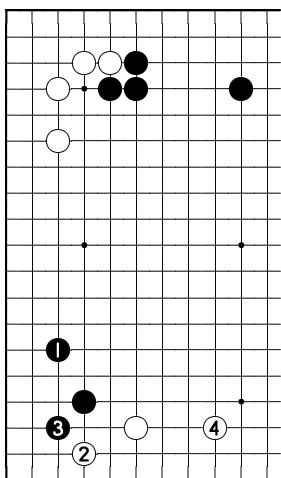
Диаг. 3



Диаг. 4



Диаг. 5



Диаг. 6

**Диаг. 5: плавающая группа**

Вернемся к диаграмме *Позиция темы*, где мы установили что развитие черных «а» обладает небольшой ценностью, но если черные не предпримут здесь ничего, то белые сыграют 1. Теперь угловое построение черных плавает, и это достаточно неприятно.

**Диаг. 6: правильное шимари**

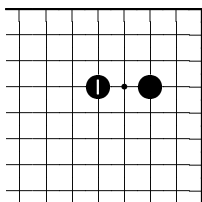
Это означает, что начальный ход черных иккен тоби весьма сомнительный. А что можно сказать о низком ходе 1? После возможного приведенного здесь варианта позиция черных стабилизирована и надежна.

### Диаг. 7: иккен шимари

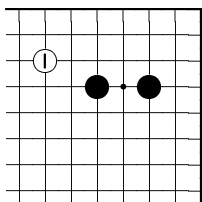
Рассмотрим отличия между третьей и четвертой линией, связанные с построениями в углу. Начнем с иккен шимари.

### Диаг. 8: слабый пункт

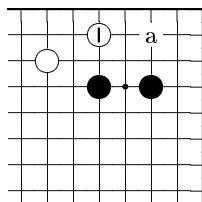
Слабости иккен шимари становятся очевидными после хода белых 1.



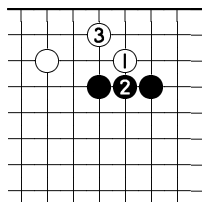
Диаг. 7



Диаг. 8



Диаг. 9



Диаг. 10

### Диаг. 9: подмывание базы черных

Белые могут подмыть базу черных, играя кейма 1. Конечно черные могут защититься «а», но их территория в углу существенно сокращена.

### Диаг. 10: заглядывание

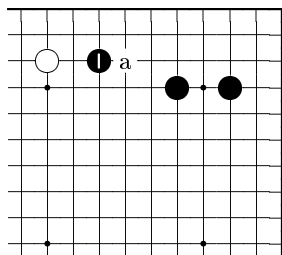
Альтернативная стратегия белых может начинаться с заглядывания 1.

### Диаг. 11: защита слабого пункта

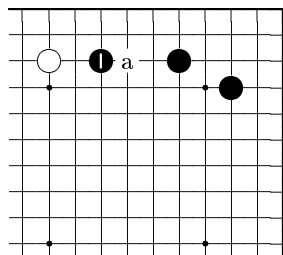
Занятие пункта 1 становится большим территориальным ходом черных, поскольку защищает слабости, связанные с пунктом «а».

### Диаг. 12: не срочный ход

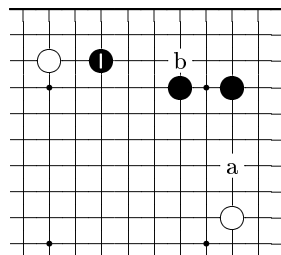
В случае кейма шимари нет слабостей, которыми могут воспользоваться белые даже если сыграют «а». Поэтому ход черных 1 не столь срочен, как на предыдущей диаграмме.



Диаг. 11



Диаг. 12



Диаг. 13

### Диаг. 13: сравнение

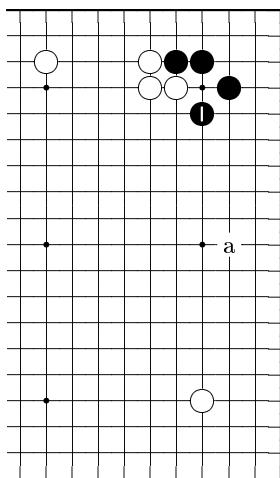
По сравнению с «а» ход черных 1 более важен. Однако, в случае кейма шимари «b» ход черных «а» становится более срочным ходом.

**Диаг. 14: стремление к развитию**

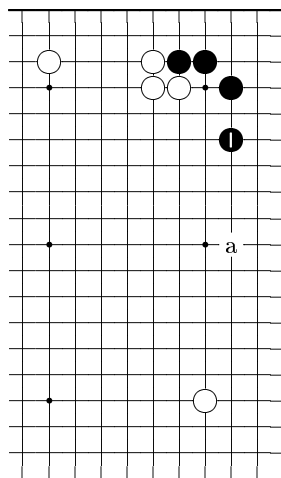
Давайте сравним два хода, которые здесь могут сделать черные. Первый ход это 1 на данной диаграмме. Так как он на четвертой линии, то есть стремление к дальнейшему развитию. Теперь развитие в область пункта «а» большой ход.

**Диаг. 15: завершенная форма**

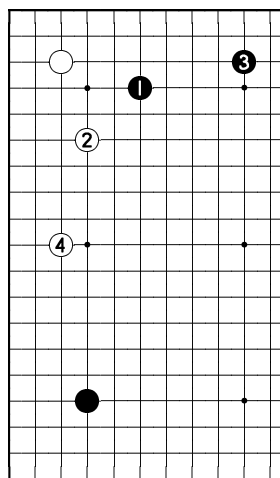
Другая возможность это низкий ход 1. Он укрепляет территорию по третьей линии и создает законченную форму, которая не особенно стремится к дальнейшему развитию. Следовательно, здесь развитие «а» не столь ценно как развитие «а» на предыдущей диаграмме.



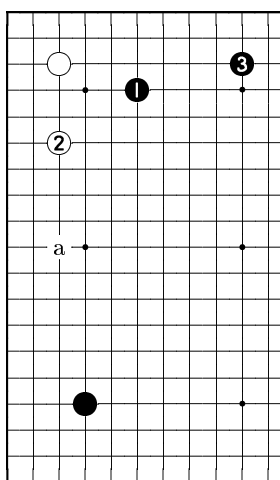
Диаг. 14



Диаг. 15



Диаг. 16



Диаг. 17

**Диаг. 16: незавершенность**

Ход белых 2 это ход развития и еще не создает завершенной формы. Высокая игра по четвертой линии более честолюбива, чем по третьей линии, но она и более уязвима. Как и на *Диаг. 14* нужен еще один ход для сбалансированной и завершенной формы.

**Диаг. 17: завершение**

Играя 2, белые завершают форму одним ходом. Ход по третьей линии усиливает и стабилизирует белых. Но при этом белым не следует много ожидать от развития «а», их общая позиция будет слишком низкой. Я надеюсь, что рассмотренные позиции показали основные различия между ходами по третьей и четвертой линиям.

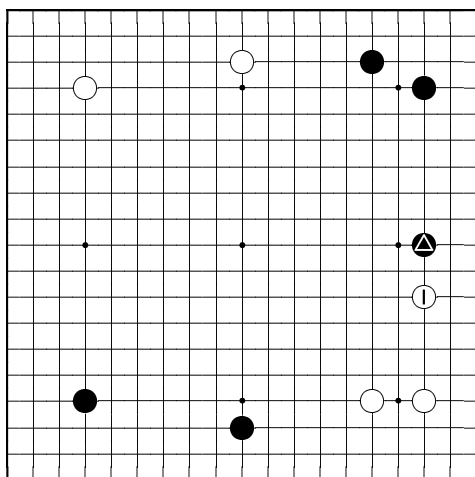


## Правило 7. Мойо должно быть похожем на ящик

Построение территории начинается с базы в углу, затем следует развитие по стороне, однако это не означает, что дело сделано. После развития по стороне вы должны теперь расширяться в центр.

Развитие по стороне создает плоские территории, а развитие в сторону центра превращает их в трехмерные. Трехмерность территории важна в фусеки.

Развитие белых 1 приводит к ослаблению черного камня  $\triangle$ . Как следует защищаться черным?



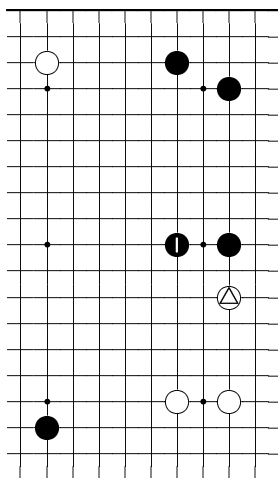
Позиция темы: ход черных  
Как защищать территорию

### Диаг. 1: форма, похожая на ящик

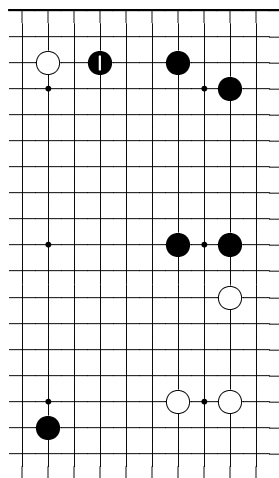
Черные должны расширить свою территорию, устремляясь к центру 1. Этот ход одновременно защищает и от угроз камня  $\triangle$ . После иккен тоби черных 1 вся их позиция по-прежнему обладает массой возможностей для расширения.

### Диаг. 2: большое мойо

Предположим, что у черных появилась возможность развиваться 1. Это дает черным большое мойо, расширенное от угла по сторонам и в центр.



Диаг. 1



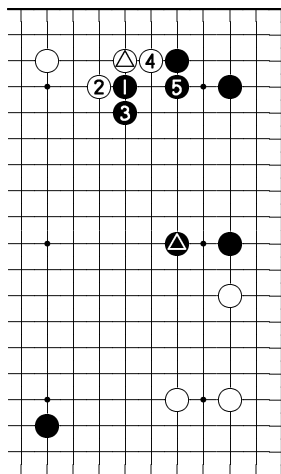
Диаг. 2

**Диаг. 3: по-прежнему мойо**

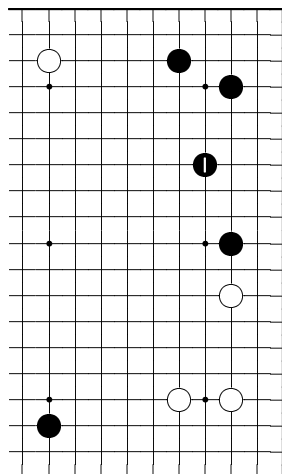
Предположим теперь, что у белых появился камень  $\triangle$ . Даже в этом случае черные могут построить мойо после цуке 1. Это демонстрирует большие дальнейшие возможности, которые создает черный камень  $\triangle$ .

**Диаг. 4: без амбиций**

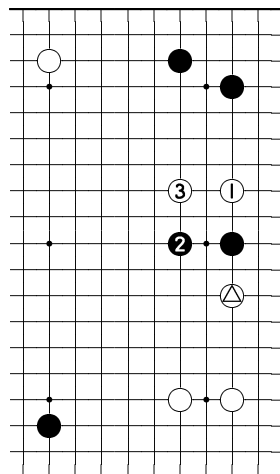
Ход черных 1 может быть и надежен, но территория слишком плоская и такой ход не добавляет дальнейших возможностей. Черные ограничили свою территорию собственными руками. Фактически они говорят: «мне не нужна территория, больше чем эта». У черных нет никаких амбиций.



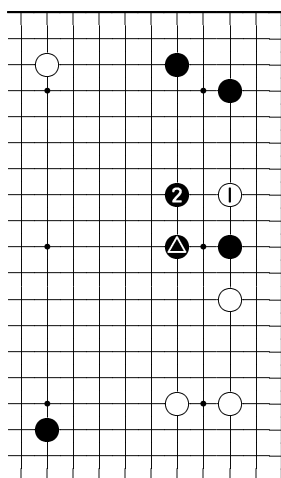
Диаг. 3



Диаг. 4



Диаг. 5



Диаг. 6

**Диаг. 5: борьба**

Если черные не усилятся после хода белых  $\triangle$ , то им следует ожидать вторжение белых 1. Последует борьба, которая скорей всего невыгодна для черных.

**Диаг. 6: нет слабостей**

Ход черных  $\triangle$  адекватное усиление. Конечно нельзя сказать, что вторжение 1 невозможно, но после хода черных 2 у белых несомненно будет очень тяжелая жесткая борьба. В отличие от *Диаг. 5* здесь у черных нет слабостей.

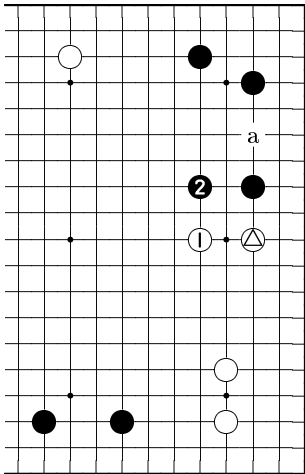
**Диаг. 7: с угрозой вторжения**

Расстояние между шимари белых в углу и камнем  $\triangle$  заставляет белых ощутить опасность. Если они решат защититься ходом иккен тоби 1, то это будет правильно. Такой ход восстанавливает угрозу вторжения в пункт «а».

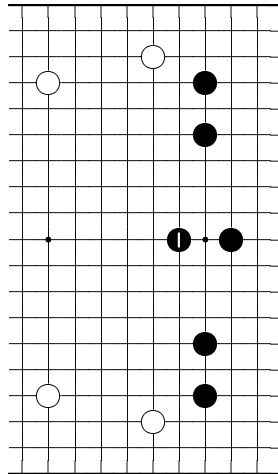
Ответ черных 2 тоже хороший ход.

**Диаг. 8: внушительная плотность**

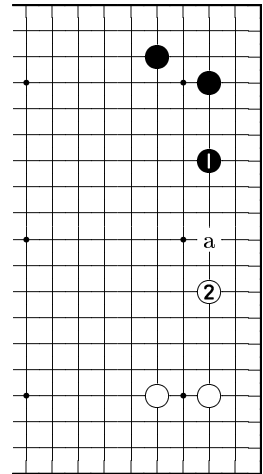
На правой стороне черные построили мойо и лучшим способом его усиления является иккен тоби 1. Это хороший ход, поскольку создает плотность в центре и играет большую роль в расширении мойо черных.



Диаг. 7



Диаг. 8



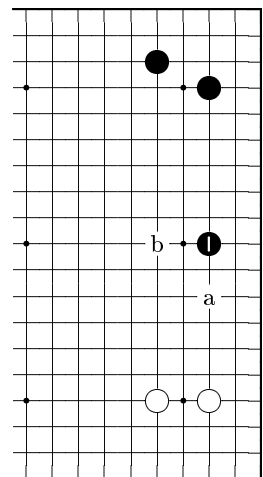
Диаг. 9

**Диаг. 9: робко**

Здесь изображена более ранняя стадия игры, рассмотренная на диаграмме *Позиция темы*. Робкие развития 1 и 2 говорят о том, что ни один из игроков не понимает важность трехмерного мойо. Теперь развитие «а» будет для черных прижатым и унылым.

**Диаг. 10: большой масштаб**

Теперь должно быть очевидно, что черные должны играть на большом масштабе, развиваясь 1. Поскольку ход черных «b» является хорошим ответом на развитие белых «а», у черных нет никаких причин для неуверенных ощущений.



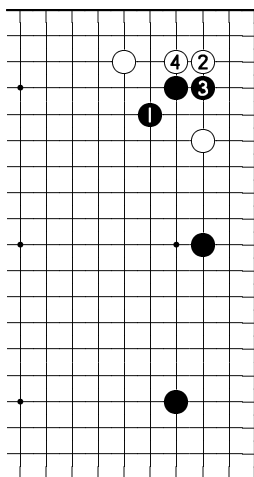
Диаг. 10

**Диаг. 11: обычная позиция**

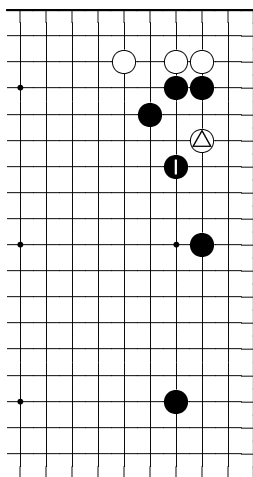
Ходы 1–4 приводят к стандартной позиции, часто встречающейся в играх с форой. Как должны играть черные? Вероятно игроки с трехмерным чувством игры и игроки без такого ощущения выберут различные продолжения.

**Диаг. 12: желание стабилизации**

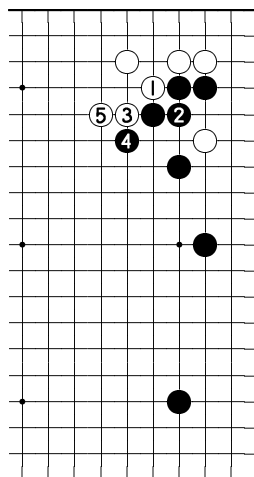
Многие игроки выберут придавливание 1, но к сожалению в этом ходе нет ничего трехмерного. Единственная цель черных в максимально быстрой стабилизации путем захвата камня  $\triangle$ . Здесь уместен такой же комментарий как и к *Диаг. 4* — черные сами ограничивают размер своей собственной территории. Ход черных 1 совершенно без амбиций. Далее ...



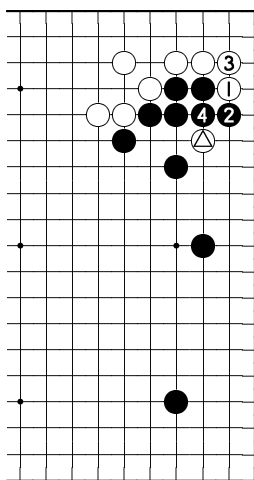
Диаг. 11



Диаг. 12



Диаг. 13



Диаг. 14

**Диаг. 13: хорошая форма белых**

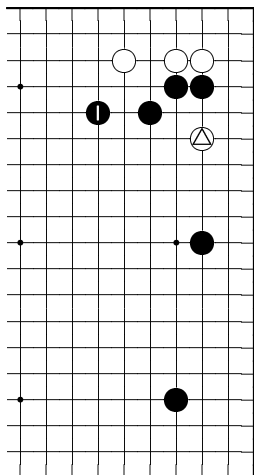
Белые могут построить хорошую форму, играя 1, 3 и 5. Территория черных может показаться большой, но на самом деле это не так. Белые же построили очень хорошую форму в которой нет лишних камней. Далее ...

**Диаг. 14: черные уменьшены**

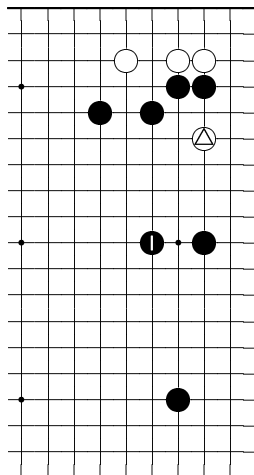
Рано или поздно белые вероятно сыграют 1 и 3, вынуждая черных соединиться 4. Может быть черные и довольны захватом камня  $\triangle$ , но территория черных не очень велика. В этой локальной борьбе белые получили больше.

**Диаг. 15: игра на большом масштабе**

Возникает вопрос, как же играть черным? Рекомендуется иккен тоби 1. Из-за того, что такой ход не обеспечивает захвата камня  $\triangle$ , вы можете ощутить неуверенность, однако, даже позвольте белым убежать, если они захотят это сделать. Вытаскивание этого камня ляжет тяжким бременем на плечи белых.



Диаг. 15



Диаг. 16

**Диаг. 16: мечты о будущем**

Если белые не пытаются убежать, то прыжок черных 1 становится хорошим ходом. Я надеюсь вы согласитесь, что захват белого камня на большом пространстве как здесь несравнимо лучше, чем результат на *Диаг. 14*. Такая игра черных демонстрирует истинные амбиции.

## 2 Хорошая форма

Когда камни начинают соприкасаться друг с другом и начинается контактная борьба, значительно выше становится значение каждого конкретного хода. Начатая борьба имеет свое собственное развитие, поэтому для того чтобы быть уверенным в правильности выбора направления борьбы очень важно изучить основы хороших форм.

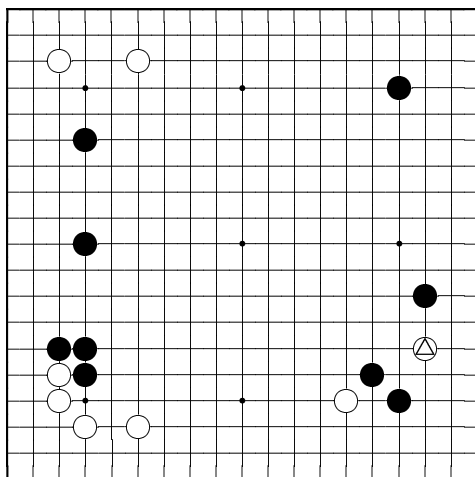
### Правило 8. Междоусобная борьба разрушает ресурсы

#### Избегайте ухудшения своей позиции

Каждый камень установленный на доску должен полноценно работать. Позволить камням бесполезно пропадать, значит ухудшить развитие своей позиции.

Наиболее известный тип ухудшающих ходов связан с «междоусобной борьбой». Такой ошибкой особенно часто страдают слабые кю-игроки.

Камень белых  $\triangle$  на диаграмме *Позиция темы* находится в опасности. Как следует поступить белым в такой ситуации?



Позиция темы

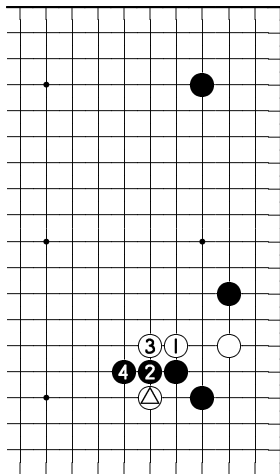
Ход белых

**Диаг. 1: потерянный камень**

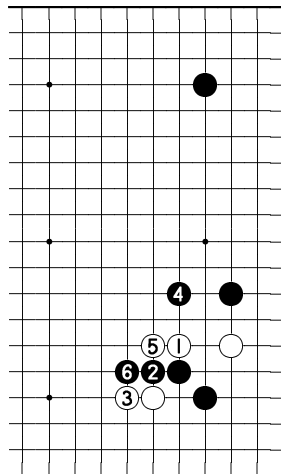
Слабые игроки вероятно выбегут, присоединяясь 1 а затем удлинятся 3. Эти действия в точности характеризуются термином «междоусобная борьба». Дело в том, что своими собственными ходами белые помогают черным ослабить камень  $\triangle$ .

**Диаг. 2: беспокойная борьба**

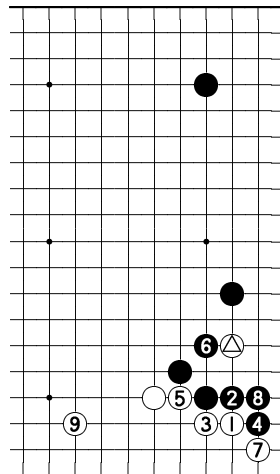
Неприятный результат на *Диаг. 1* может вызвать ход белых 3. Но тогда, после атаки черных 4 и 6, у белых возникнет беспокойная и жесткая борьба за жизнь двух слабых групп.



Диаг. 1



Диаг. 2



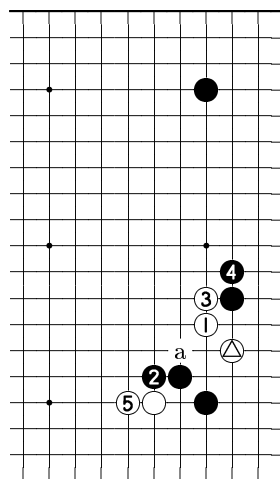
Диаг. 3

**Диаг. 3: естественный вариант**

Белым лучше всего переключиться на угол и сыграть 1. Они спокойно жертвуют камень  $\triangle$ , получая в качестве компенсации территорию на нижней стороне. Так как камень  $\triangle$  находился под большим давлением имеет смысл его отдать. Это естественный вариант.

**Диаг. 4: возможность побега**

Если же белые хотят спасти камень  $\triangle$ , им следует играть 1 вместо цуке «а». После ответа 2 они могут удлиниться 3, и если черные продолжают 4, то белые могут убежать и камнем на нижней стороне 5. Сравняя этот результат с *Диаг. 1* и *Диаг. 2* уже не возникает ощущения, что черные разделяют белых на две половины.



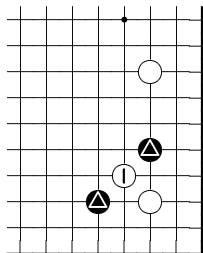
Диаг. 4

**Диаг. 5: разделение на две части**

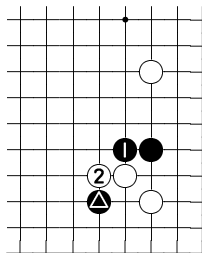
Это другой пример «междоусобной борьбы». Ходом 1 белые вбивают клин между камнями  $\triangle$ .

**Диаг. 6: ухудшение собственной позиции**

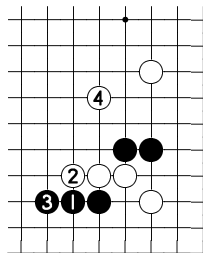
Удлинение ходом 1 только провоцирует белых ответить 2, что приводит к ослаблению камня  $\triangle$ . «Семейство» черных конфликтует между собой.



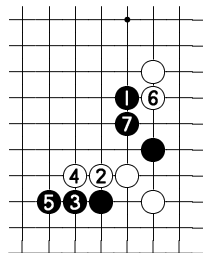
Диаг. 5



Диаг. 6



Диаг. 7



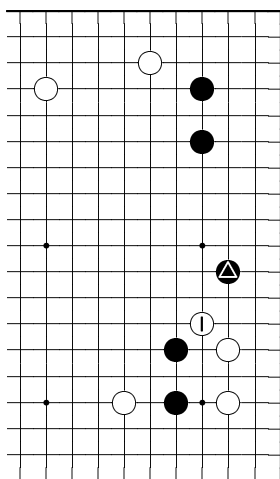
Диаг. 8

**Диаг. 7: безнадежно**

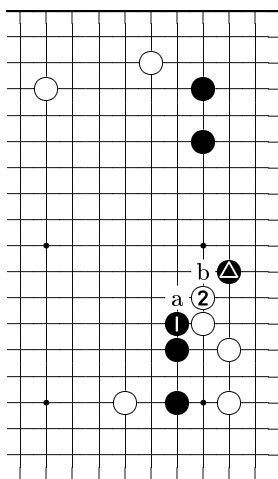
Если черные помогают нижнему камню ходами 1 и 3, то два верхних камня окажутся в безнадежном положении после игры белых 2 и 4.

**Диаг. 8: безопасно**

Если черные хотят убежать, то 1 подходящий ход. Игра далеко от другого своего камня не позволяет противнику произвести разделение прямо посередине. После хода 7 обе черные группы в некоторой безопасности.



Диаг. 9



Диаг. 10

**Диаг. 10: ослабление собственными руками**

Черные 1 плохой ход — он приводит к «семейному конфликту». Ответ белых 2 ослабляет камень  $\triangle$ . Если далее последует черные «а», белые «b» то камень  $\triangle$  годится разве что на выброс. Вместо толчка ходом 1 ...

**Диаг. 9: как следует убежать черным?**

Белые только что сыграли 1. Два черных камня находятся под атакой и следует быть осторожным при выборе способа их спасения. Обратите внимание на камень  $\triangle$ .

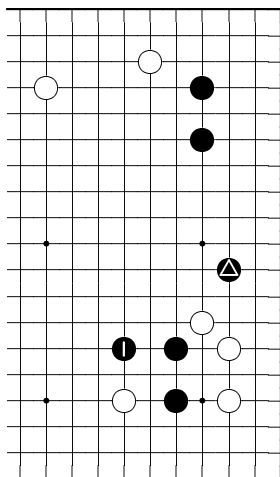


**Диаг. 11: изменение направления**

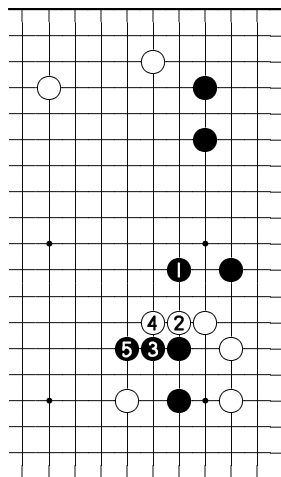
Черные должны выбрать совершенно другое направление и убежать иккен тоби 1. Это предотвращает ослабление своего камня  $\blacktriangle$  и не помогает противнику провести такой вариант как на *Диаг. 10*. Вместо хода 1 ...

**Диаг. 12: еще одна хорошая стратегия**

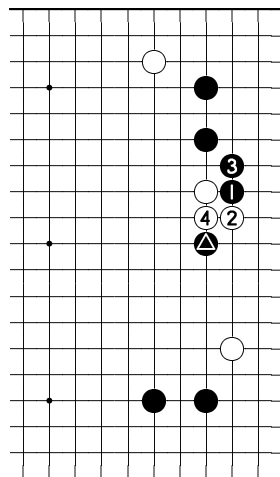
Другой возможностью является иккен тоби 1. Если белые отвечают 2, то черные выходят в центр 3 и 5. Может показаться, что белые разделяют черных на две части, но обратите внимание на отличия от *Диаг. 10* — камень черных 1 еще далеко от стенки белых и черные выходят в центр 3 и 5 с опережением противника на один пункт.



Диаг. 11



Диаг. 12



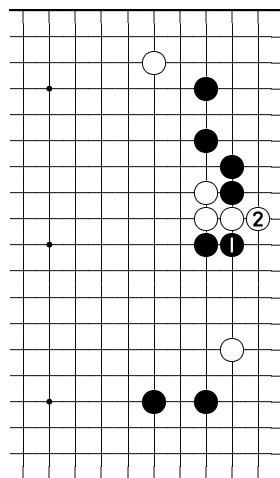
Диаг. 13

**Диаг. 13: отказ от союзника**

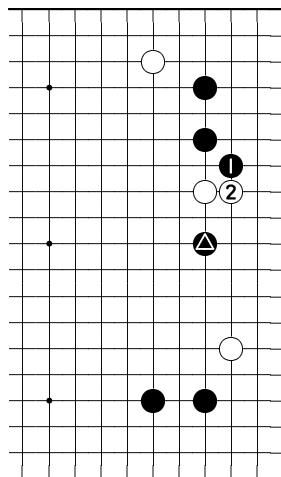
Вероятно каждый игрок на ранних стадиях своей карьеры был грешен в выборе ходов типа 1 и 3. Это упрощенный пример «междоусобной борьбы». Играя 1 черные могут усилить угол, но при этом они отказываются от союзника в борьбе с противником. Ослабление камня  $\blacktriangle$  как здесь, очевидно следует осудить.

**Диаг. 14: ухудшение позиции**

Продолжение 1, как делают некоторые слабые игроки, только ухудшает ситуацию. Спуск белых 2 серьезно ослабляет угол, в то время как два черных камня все еще слабы. Последующая борьба будет очень суровой для черных.



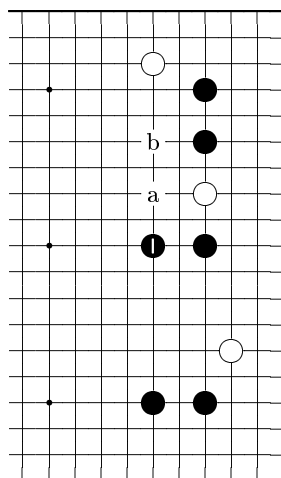
Диаг. 14



Диagr. 15

**Диagr. 15: по-прежнему плохо**

Здесь ход черных 1 не столь плохо как 1 на *Диagr. 13*, но спровоцированный ответ белых 2 немножко ослабляет камень  $\triangle$ , поэтому это по-прежнему «семейный конфликт». Заметим также, что ход черных 1 в действительности не очень сильно укрепляет угол.



Диagr. 16

**Диagr. 16: самое простое решение**

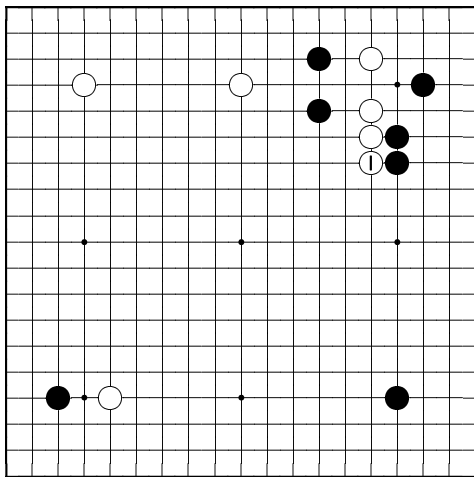
Лучшим и простейшим ходом является иккен тоби 1, который не приводит к ослаблению своих союзников. Если далее белые «а», то черные «b» с сохранением инициативы.

## Правило 9. Не допускайте ханэ на свои камни развития

**Справа или слева должны играть черные?**

Эффективность ваших камней пропорциональна потенциалу их дальнейшего развития. О ростках будущего развития следует тщательно заботиться. А если же вы позволите противнику на корню придушить зародыши этого роста, то создадите себе большие трудности в игре.

Белые только что удлинлись 1. Как должны отвечать черные? Они беспокоятся о двух своих камнях слева ...



Позиция темы:

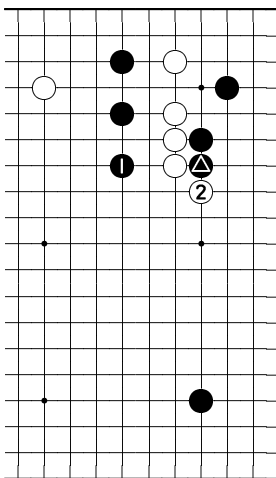
Справа или слева должны играть черные?

### Диаг. 1: побег слева

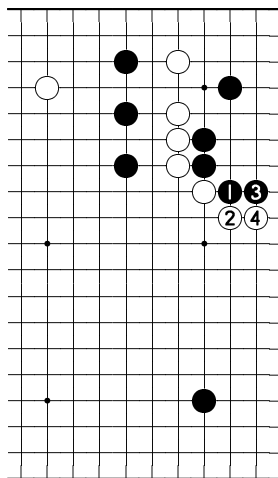
Два камня слева кажутся слабее, поэтому предположим что черные побежали 1. Теперь белые могут сыграть ханэ 2, которое блокирует потенциал камня ▲. Это важный недостаток в позиции черных.

### Диаг. 2: трудно оцениваемые потери

Даже если черные играют ханэ 1, у белых есть ответный удар ханэ 2. После хода 4 черные ограничены в углу и потеряли весь свой потенциал дальнейшего развития. Более того, форма черных все еще с дефектами, так что они понесли многочисленные потери.



Диаг. 1



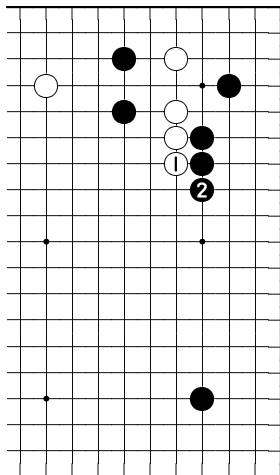
Диаг. 2

**Диаг. 3: удлиняйтесь, чего бы это не стоило!**

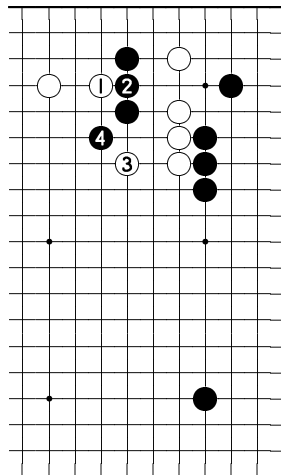
В любом случае на ход белых 1 черные должны удлиниться 2. Запомните, нельзя позволить противнику сделать ханэ на голову ваших камней развития. Вы должны играть 2, даже если два камня слева будут захвачены.

**Диаг. 4: захватить не просто**

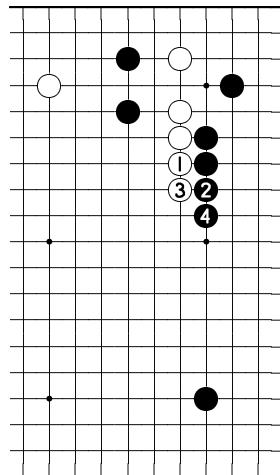
Было сказано «чего бы это не стоило», но на самом деле белым не так то просто захватить черные камни. Даже после атаки 1 и 3 черные все еще могут убежать ходом 4.



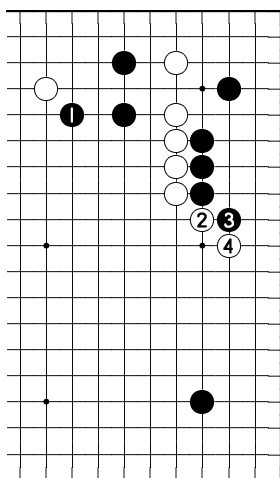
Диаг. 3



Диаг. 4



Диаг. 5



Диаг. 6

**Диаг. 5: удлиняйтесь еще раз!**

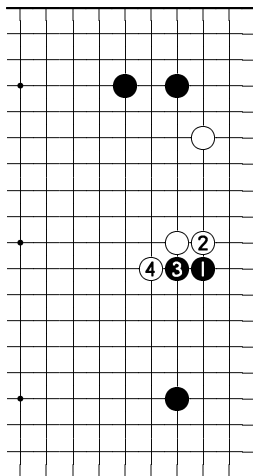
Таким образом ход черных 2 обязателен. Если белые продолжают придавливать 3, черные снова должны удлиниться 4. Два других камня становятся все слабее и слабее, но «чего бы это не стоило» ... В конце концов, черные получают приличные очки после ходов 2 и 4.

**Диаг. 6: похожий результат**

Если вместо хода 4 на *Диаг. 5* черные сыграют 1, то белые ответят ханэ 2 и 4, разрушая все надежды черных на дальнейшее развитие. Последствия этого хода похожи на результат *Диаг. 2*.

**Диаг. 7: ошибка начинающих**

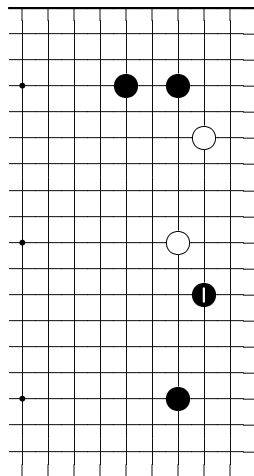
Черные 1 один из плохих ходов, которые часто делают начинающие. Недостаток его в том, что после обмена 2 и 3 белые могут играть ханэ 4 на два камня черных. Здесь белые действуют в соответствии с поговоркой «ханэ на два камня без колебаний».



Диаг. 7

**Диаг. 8: сдержанно**

Очевидно, что ход черных 1 на *Диаг. 7* не обоснован. Здесь правильным будет более сдержанное развитие 1 на один пункт ближе. Опрометчивая игра вплотную может ухудшить вашу собственную позицию.



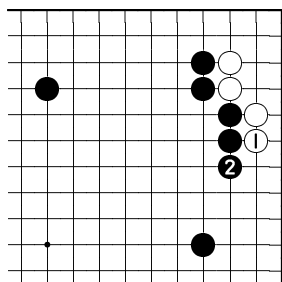
Диаг. 8

**Диаг. 9: стандартная позиция**

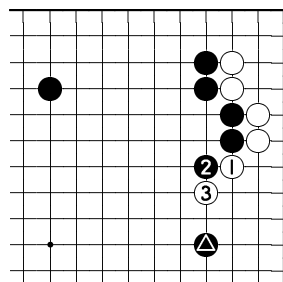
Это стандартная позиция в углу. Обратите внимание на то, что черные должны ответить удлинением 2 на ход белых 1.

**Диаг. 10: опасно**

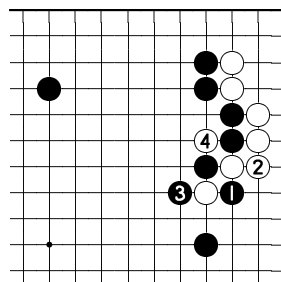
Если черные не ответят здесь, то белые продолжат ханэ 1 и 3, опасно отделяя камень черных  $\triangle$ .



Диаг. 9



Диаг. 10



Диаг. 11

**Диаг. 11: беда**

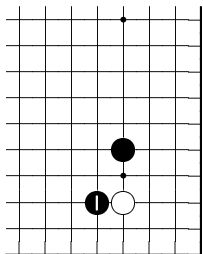
Черные конечно могут сыграть 1 и 3, но совсем плохо позволить двойное атари белых 4. Одна из стенок мойо черных падает.

**Диаг. 12: цуке снаружи**

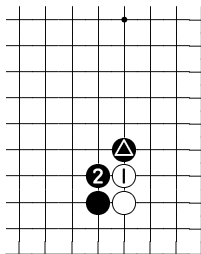
Рассмотрим возможные ответы на цуке черных снаружи 1.

**Диаг. 13: бездумно**

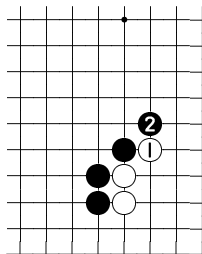
Белые 1 необдуманый ход. После ответа черных 2 камень  $\triangle$  является ханэ на два белых камня.



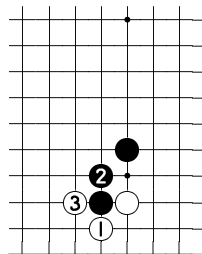
Диаг. 12



Диаг. 13



Диаг. 14



Диаг. 15

**Диаг. 14: бесполезное сопротивление**

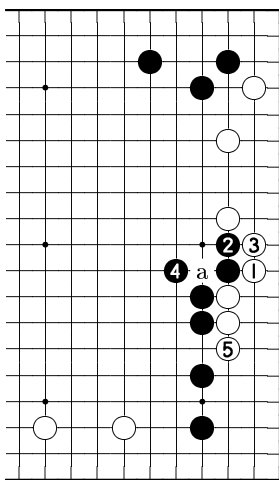
Дальнейшее ханэ белых 1 только помогает черным. После хода черных 2 у белых ужасный результат.

**Диаг. 15: правильно**

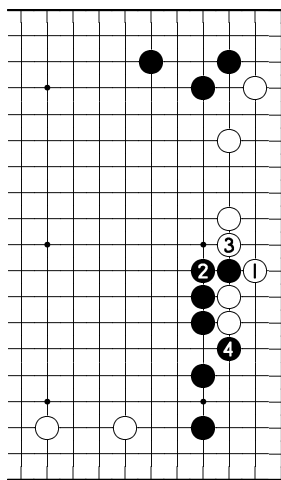
Ханэ снизу 1 правильный ход. После ответа черных 2 белые играют ханэ 3. Дальнейшие продолжения можете найти в справочнике джосеки.

**Диаг. 16: головой об стенку**

Отвечать 2 на ход белых 1 все равно что биться головой о стенку. Это неэффективный ход, поскольку не имеет дальнейшего развития. После хода белых 3 черные должны защититься 4 от разрезания в пункте «а». Теперь у белых есть прекрасное развитие 5.



Диаг. 16



Диаг. 17

**Диаг. 17: правильно**

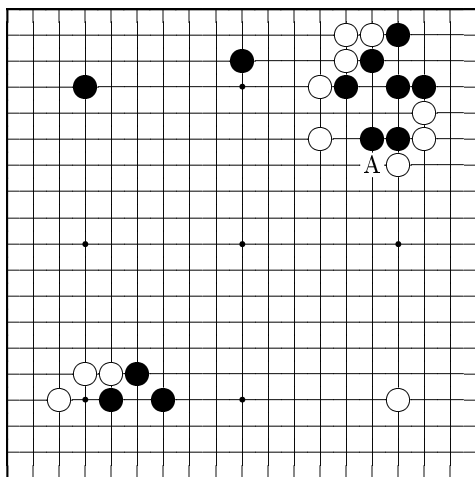
Соединяясь 2, черные не создают плохую форму как на *Диаг. 16*. Объединение 3 необходимо, поэтому у черных есть возможность блокировать 4. Это очевидно лучше, чем результат на *Диаг. 16*.

## Правило 10. Невозможно догнать, если толкать перед собой

### Правильная форма при выбегании

Когда группы противников вовлечены в борьбу связанную с убегаением, убегающая сторона сначала должна захватить инициативу. Поэтому вы всегда должны стараться опережать противника. Это также означает, что следует избегать ситуаций, когда вы тянетесь вслед за оппонентом.

Черным не понравится, если белые локализируют их ходом «а». Что делать черным?



Позиция темы: ход черных  
Правильная форма при выбегании

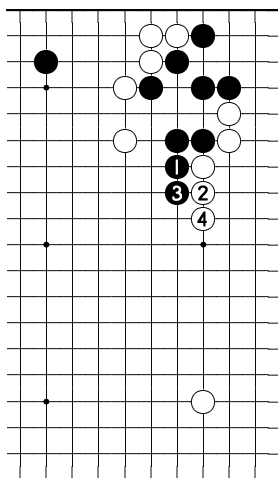
### Диаг. 1: Великолпно для белых

Черные 1 и 3 могут выглядеть как сильные и энергичные ходы, но обратите внимание на то что отвечая 2 и 4 белые всегда на один шаг впереди. В результате белые развиваются быстрее. Играя 1 и 3 черные как бы «толкают перед собой повозку».

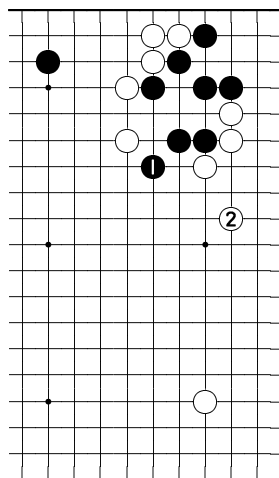
### Диаг. 2:

#### не помогайте белым

Черным лучше всего ходом 1 высунуть свою голову. Белые, вероятно, защитятся 2. Сравнение с *Диаг. 1* показывает, что позиция белых здесь не столь надежна — и это потому, что черные не помогли им.



Диаг. 1



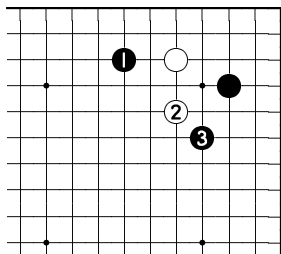
Диаг. 2

**Диаг. 3: ход белых**

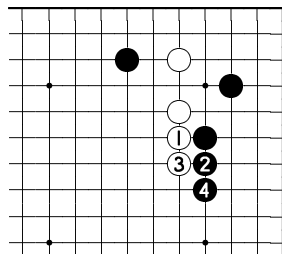
Черные атакуют белых ходами 1 и 3. Как должны выходить белые?

**Диаг. 4: непродуманно**

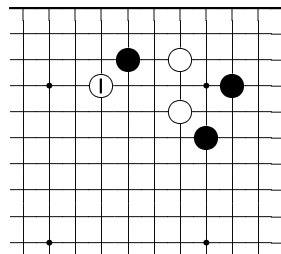
Нельзя порекомендовать ходы белых 1 и 3. Подталкивание противника перед собой как здесь дает черным слишком легкую возможность построения территории. Черные всегда на шаг впереди, поэтому у них больший потенциал для развития.



Диаг. 3



Диаг. 4



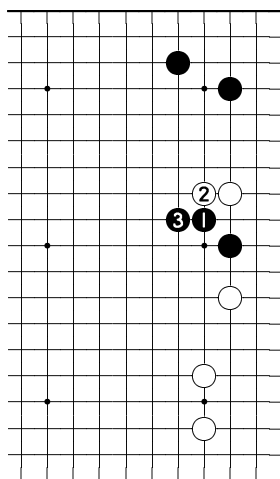
Диаг. 5

**Диаг. 5: превосходная стратегия**

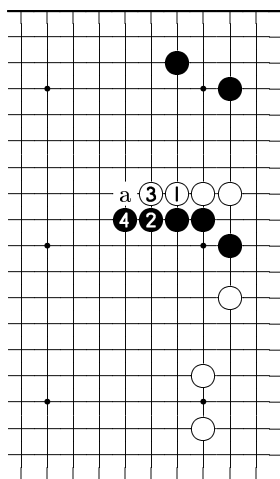
Белые должны быть более изобретательны. Придавливание 1 одна из хороших стратегий. Дальнейшие варианты посмотрите в справочнике джосеки.

**Диаг. 6: рукопашная борьба**

Началась борьба на стороне. Белые вынуждены защищаться. Как они должны играть после хода белых 3?



Диаг. 6



Диаг. 7

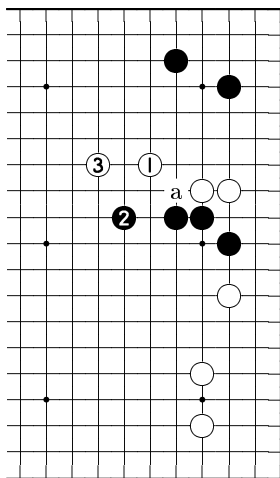
**Диаг. 7: инициатива у черных**

Играя 1 и 3 белые толкают повозку перед собой, поэтому никогда не опередят черных. Ходом 4 черные могут играть и жестче, ханэ «а». В любом случае инициатива у черных.

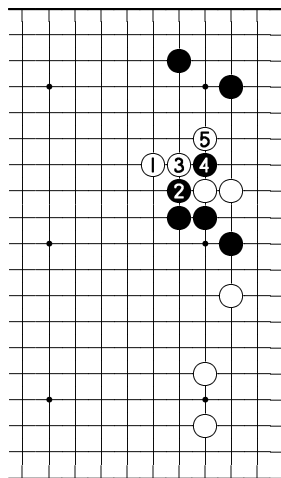


**Диаг. 8: быстрое развитие**

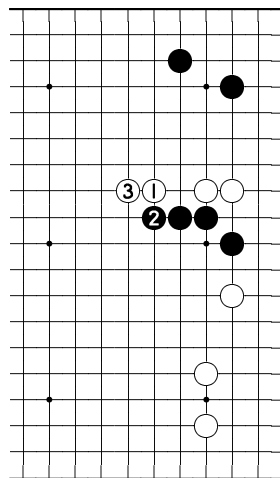
Белые могут выбегать более быстро, играя кейма 1. По сравнению с ходом «а» они опережают противника на темп. Если черные 2, белые по-прежнему опережают 3.



Диаг. 8



Диаг. 9



Диаг. 10

**Диаг. 9: разрезающий пункт**

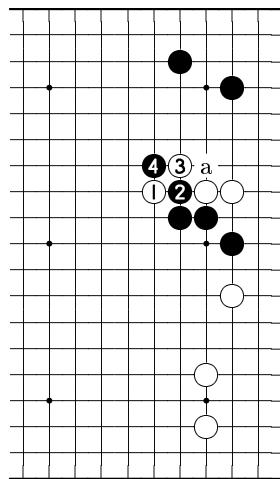
Вы конечно знаете, что после кейма 1 в вашей форме возникает потенциальная точка разрезания. Но на данной стадии игры проблем не возникает, поскольку белые ходом 5 могут захватить камень в шичо.

**Диаг. 10: слишком хорошо**

Что можно сказать о выходе ходом иккен тоби 1? Если черные 2, то белых это устраивает, так как они играют 3 и опережают черных. Однако, ход черных 2 слишком миролюбивый.

**Диаг. 11: опасно**

Черные немедленно разрежут 2 и 4. Из-за разрезающего пункта «а» белым вероятно будет сложно оказать достойное сопротивление. Поэтому здесь мы не рекомендуем убежать ходом иккен тоби.



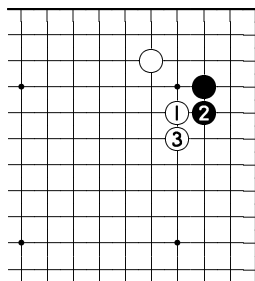
Диаг. 11

**Диаг. 12: ход черных**

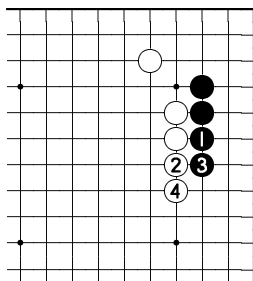
Для построения влияния белые сыграли 1 и 3. Как теперь должны отвечать черные?

**Диаг. 13: помощь белым**

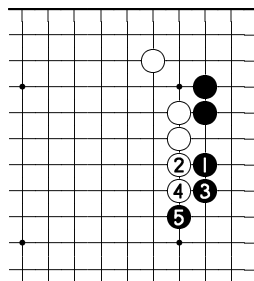
Подталкивание сзади ходами 1 и 3 только помогает белым построить крепкое внешнее влияние.



Диаг. 12



Диаг. 13



Диаг. 14

**Диаг. 14: опережающий прыжок**

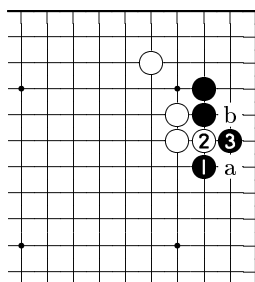
Если черные ответят тебе 1, то далее они смогут развиваться с опережением белых на один шаг. Теперь черные могут играть даже ханэ 5. Однако в таких случаях черным сначала необходимо убедиться, что в их конфигурации нет серьезных дефектов.

**Диаг. 15: опасно?**

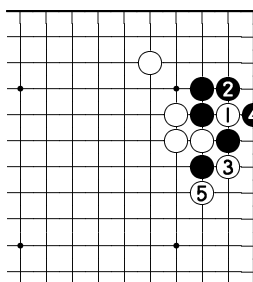
Опасно ли играть тебе 1? Вызывает некоторое беспокойство ход белых 2, который создает разрезающие пункты «а» и «б».

**Диаг. 16: неудача**

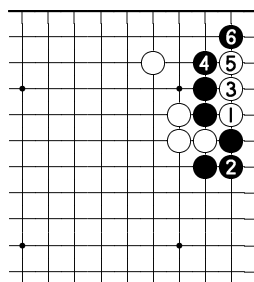
Плохо после разрезания 1 нападать на камень ходом 2. Черные могут пострадать от захвата белыми ходами 3 и 5 камня в шичо.



Диаг. 15



Диаг. 16



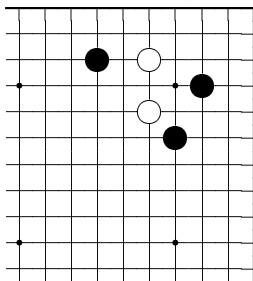
Диаг. 17

**Диаг. 17: безопасно**

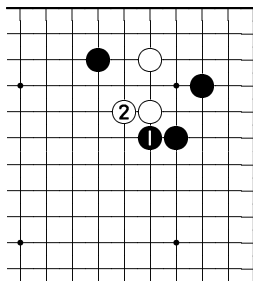
Соединение 2 с внешней стороны является безопасным. Белые могут начать борьбу в углу, но после ханэ 6 черные выигрывают сэмэй. Это означает, что тебе черных 1 на *Диаг. 15* совершенно надежный сильный ход.

**Диаг. 18: ход черных**

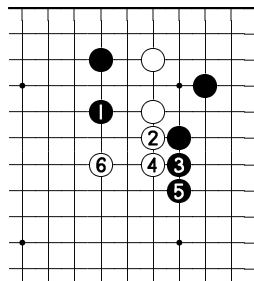
Позиция такая же как на *Диаг. 3*. Разница только в том, что сейчас ход черных и хочется чтобы вы подумали как нужно атаковать белых.



Диаг. 18



Диаг. 19



Диаг. 20

**Диаг. 19: сильный ход?**

Черные 1 может выглядеть как сильный ход, однако он страдает таким же недостатком — толкает повозку впереди себя.

**Диаг. 20: помощь черным**

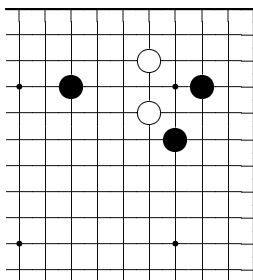
Черные 1 значительно лучший ход. Толчок вниз 2 является единственным ответом белых, но теперь они толкают повозку перед собой. Для белых это болезненно. Тоже самое можно сказать о ходе 4. Иными словами, достоинство хода 1 в том, что он вынуждает белых помогать черным.

**Диаг. 21: ход черных**

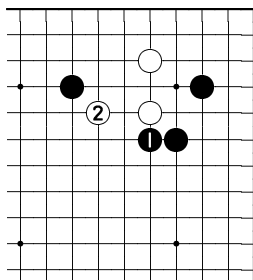
Эта задача похожа на *Диаг. 18*. Как черные должны атаковать белых?

**Диаг. 22: хорошая форма белых**

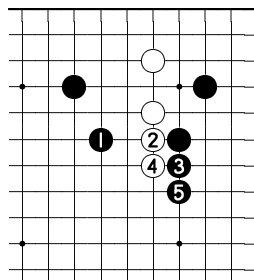
Если черные играют 1, то белые демонстрируют убегание в прекрасном стиле 2. Так что черные 1 не может быть хорошим ходом, поскольку позволяет белым построить такую хорошую форму.



Диаг. 21



Диаг. 22

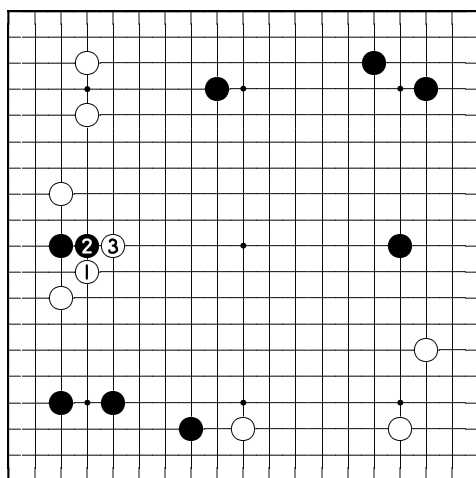


Диаг. 23

**Диаг. 23: интеллектуальный ход**

В ходе черных 1 больше признаков интеллектуальной мысли. Белые не пожелают быть локализованными и будут вынуждены пробиваться вниз 2 и 4. Черные же останутся очень довольными опережающим развитием 3 и 5. Ход черных 1 вынуждает белых толкать повозку перед собой.

## Правило 11. Пустой треугольник это плохая форма



Позиция темы:

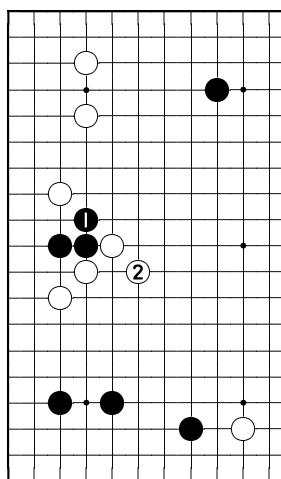
Как нужно убегать черным?

«Плохими формами» в Го называют неуклюжие и неэффективные формы. Камни с «плохой формой» похожи на грузчика, который не может поднять коробку. А с точки зрения игрока в Го это неэффективное использование своих ресурсов. Пустой треугольник является синонимом плохой формы. Проблема возникает в том случае, когда вы сначала создадите форму а осознание сделанного приходит потом. Нам бы хотелось посмотреть как и почему возникают плохие формы.

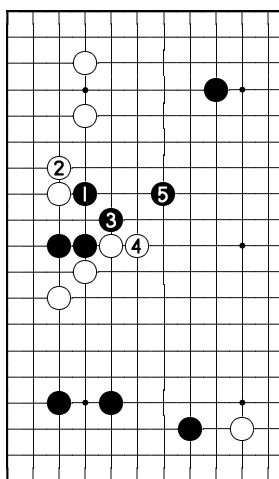
Что должны делать черные после ханэ белых 3 на диаграмме *Позиция темы*?

### Диаг. 1: идеальная мишень

Может показаться, что черные 1 это единственный ход, однако он создаст плохую форму пустого треугольника, о которой говорится в пословице. Небольшие, прочно связанные скопления черных камней не обладают достаточной гибкостью и потенциалом для развития. После хода 2 камни черных будут идеальной мишенью для атаки белых.



Диаг. 1



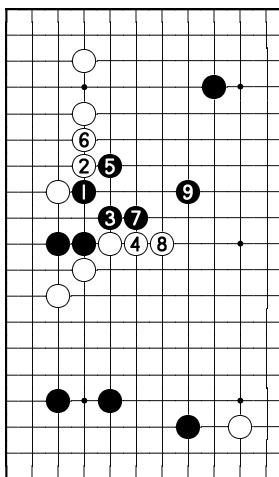
Диаг. 2

### Диаг. 2: хорошая форма

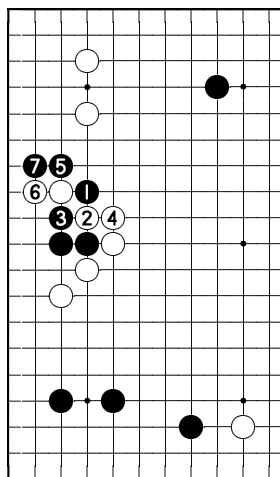
Черные должны играть цуке 1. Если белые отвечают 2, то черные создают хорошую форму ходом 3, осуществляя быстрое убегание 5. Эта конфигурация несравнимо лучше тяжелой формы на *Диаг. 1*.

**Диаг. 3: вариант**

Если на цуке 1 белые отвечают ханэ 2, черные по-прежнему продолжают 3. Следующее ханэ черных 5 с темпом, поэтому они спокойно выбегают 7 и 9. Теперь у черных нет оснований для беспокойства.



Диаг. 3



Диаг. 4

**Диаг. 4: неразумно**

После цуке 1 черные могут не опасаться немедленного разрезания 2. Вариант с разрезанием выглядит неразумным, так как ходом 7 два белых камня захватываются. Оснований для беспокойства нет.

**Диаг. 5: стандартный ход**

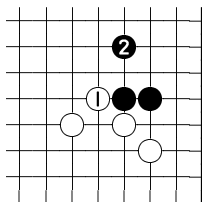
В такой позиции разумно отпрыгнуть ходом 2.

**Диаг. 6: слишком медленно**

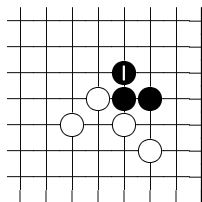
Я уверен вы согласитесь, что ход черных 1 медленный и бесстрастный по сравнению с тоби на *Диаг. 1*. В отличие от этого ...

**Диаг. 7: необходимость**

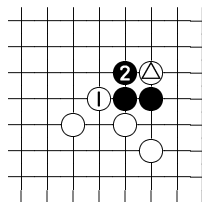
Когда имеется камень белых  $\triangle$ , то медленный выход обязателен. Такая форма не называется пустым треугольником.



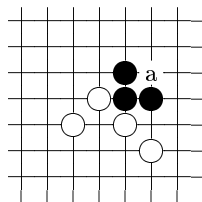
Диаг. 5



Диаг. 6



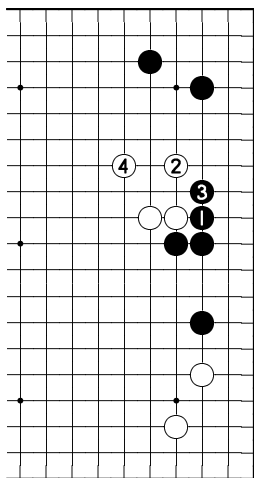
Диаг. 7



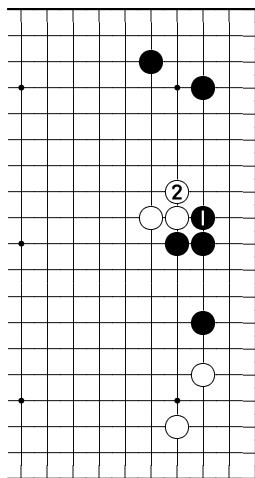
Диаг. 8

**Диаг. 8 : определение**

Если в пункте «а» белого камня нет, то это пустой треугольник. На *Диаг. 7* черные должны сыграть 2, а здесь для этого нет никаких причин.



Диаг. 9



Диаг. 10

**Диаг. 10: без потенциала**

Что можно сказать о ходе белых 2? Он приводит к пустому треугольнику, тяжелой и неэффективной форме. У белой группы маленький потенциал для развития и это делает ее достаточно слабой.

**Диаг. 11: плохое начало**

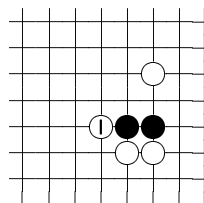
Часто плохим бывает не последний ход, завершающий построение пустого треугольника, а предыдущие ходы. Здесь после ханэ белых 1 у черных ужасная позиция.

**Диаг. 12: ужасно**

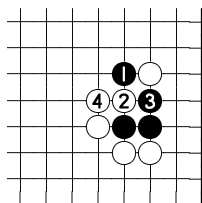
Цуке 1 не работает, когда у черных так мало степеней свободы. Черные практически беспомощны после разрезания белых 2. Теперь любой ход черных только помогает белым.

**Диаг. 13: захвачены**

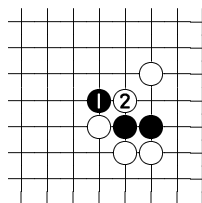
Ханэ 1 также не помогает.



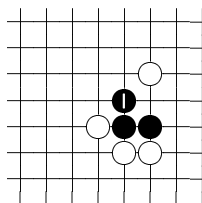
Диаг. 11



Диаг. 12



Диаг. 13



Диаг. 14

**Диаг. 14: тяжелая форма**

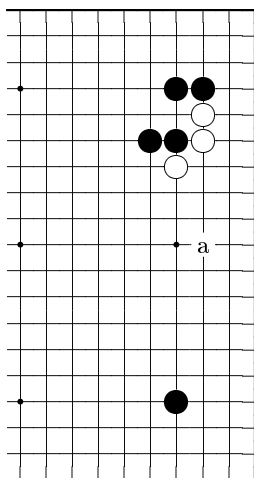
Именно в этой позиции вы создаете пустой треугольник, так как это единственный ход, предотвращающий немедленное разрезание на части. Он создает тяжелую и неуклюжую форму, но к этому привели более ранние ходы черных.

**Диаг. 9:  
трудно атаковать**

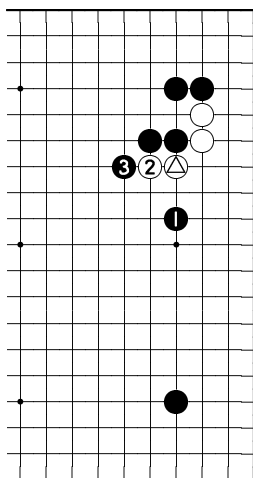
Прыжок 2 эффективный ответ на ход черных 1. Это естественное продолжение для любого игрока, преодолевшего уровень начинающего. Белые 4 еще один гибкий ответ на ход черных 3. Белые развиваются быстро и создают сильную форму, такое построение будет трудно атаковать черным.

**Диаг. 15: черные атакуют**

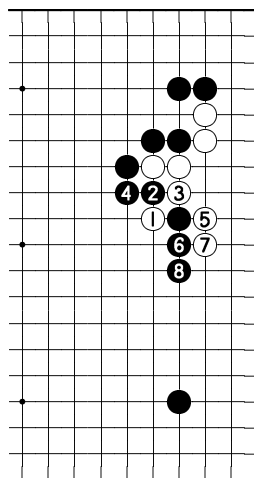
Предположим, что белые пропустили необходимое для стабилизации своей позиции развитие «а». Каков лучший способ атаки для черных? Здесь есть жизненно важный пункт, который должен знать каждый игрок.



Диаг. 15



Диаг. 16



Диаг. 17

**Диаг. 16: жесткая атака**

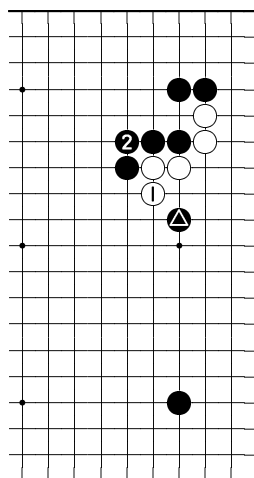
Очень сильным здесь будет ход черных 1, прямо в жизненный пункт. Он расположен через один пункт от камня  $\triangle$ . Если белые отвечают 2, то ханг черных 3 прекрасно работает. Белые в опасности.

**Диаг. 17: плохо для белых**

После *Диаг. 16* белым хотелось бы сыграть цуке 1, но черные могут разрезать 2. Для получения жизнеспособной формы белые ходами 5 и 7 будут вынуждены толкать черных перед собой и помогать им. Если вместо 1 белые сыграют 4, черные все равно разрежут 2.

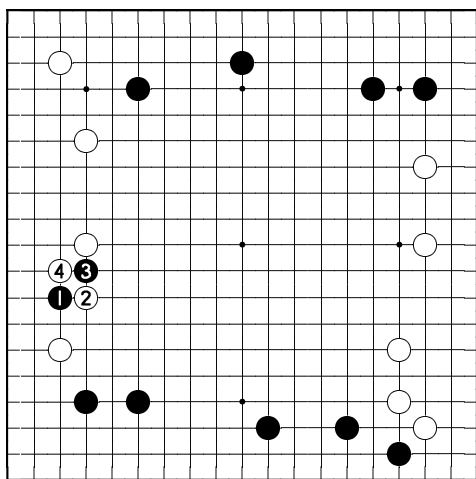
**Диаг. 18: плохая форма**

Это означает, что у белых нет выбора и для выхода в центр они должны построить пустой треугольник ходом 1. Черные соединят 2 и будут продолжать свою атаку. Черные, используя эффективность камня  $\triangle$ , вынудили белых сделать плохую форму.



Диаг. 18

## Правило 12. Ценность поннуки 30 очков



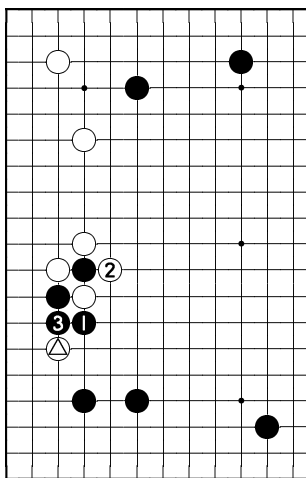
Позиция темы  
Ход черных

Это одна из наиболее известных пословиц Го. «Тридцать очков» не следует воспринимать буквально, таким образом обращается внимание на то, что построение поннуки, обладающее идеальной формой в Го, является значительно более ценной конфигурацией, чем это может показаться на первый взгляд.

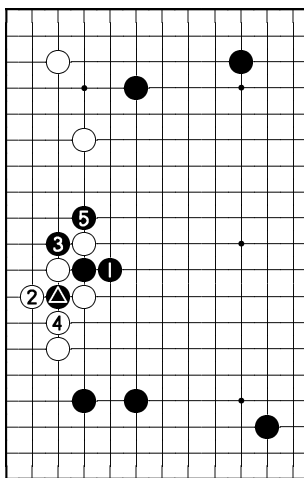
Надежность правила заключается в том, что почти всегда вы должны использовать возможность построения поннуки, и в тоже время вы должны почти всегда не давать это сделать противнику.

### Диаг. 1: мощь поннуки

Захват белого камня  $\triangle$  ходами 1 и 3 может показаться самой простой стратегией, но возникающая после хода 2 конфигурация поннуки дает белым такую мощь, которая ощущается на большой области доски. Этот обмен очень выгоден белым.



Диаг. 1



Диаг. 2

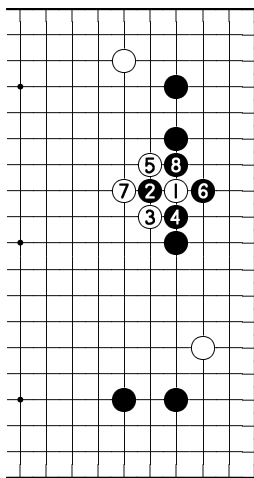
### Диаг. 2: шичо

Черные должны удлиниться 1 для того, чтобы не дать белым построить поннуку. Если белые отвечают 2, черные ходами 3 и 5 захватывают камень в шичо. Конечно, черные потеряли камень  $\triangle$ , но их приобретения более чем достаточная компенсация.

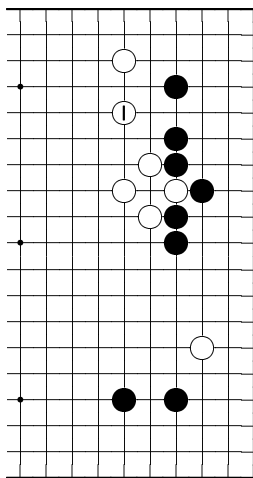


**Диаг. 3: жертва**

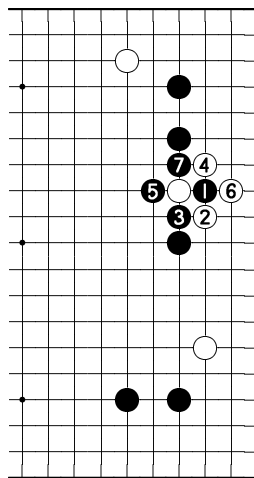
Вторжение белых 1 обсуждалось ранее при рассмотрении [Правила 8](#). А ответ черных 2 это еще один ход, который часто делают начинающие. Идея черных понятна, они хотят соединиться, жертвуя камень 2, но после возникновения поннуки позиция белых становится слишком сильной. Такая стратегия черных не может быть рекомендована.



Диаг. 3



Диаг. 4



Диаг. 5

**Диаг. 4: сильное влияние**

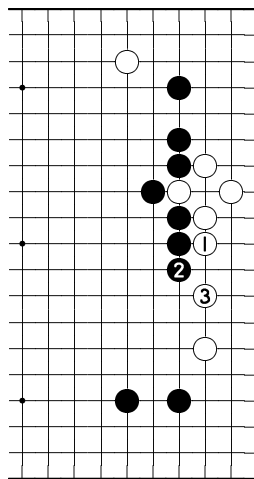
Чтобы понять насколько сильно влияние белых, предположим, что они сыграли 1. На верхней стороне позиция белых сейчас настолько сильна, что черные будут не в состоянии подойти к ней близко.

**Диаг. 5: сомнительная блокада**

Здесь черные играют цуке 1 снизу и пытаются отрезать белых от центра, создавая внешнюю стенку 3–7. Недостаток такой стратегии в том, что поннука белых позволяет им слишком легко построить живую группу. Такой способ локализации белых порекомендовать нельзя.

**Диаг. 6: соединение**

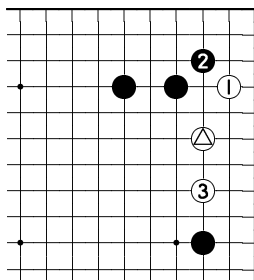
Если после *Диаг. 5* белые продолжают 1 и 3, то они объединят все свои камни на стороне. Такая стратегия черных не может быть рекомендована, так как белые не должны так легко стабилизироваться после своего вторжения 1 на *Диаг. 3*. Вернитесь к [Правилу 8](#), [Диаг. 16](#) на стр. 36 для принятия правильного решения.



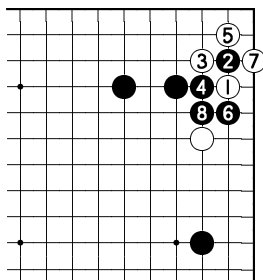
Диаг. 6

**Диаг. 7: удовлетворительно для черных**

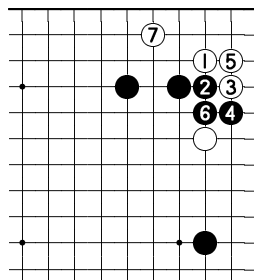
Белые могут сыграть 1 и 3 для стабилизации своего камня  $\triangle$ . Развитие 3 слишком узкое, но белым нельзя помогать. Этот результат вполне устраивает черных, но ...



Диаг. 7



Диаг. 8



Диаг. 9

**Диаг. 8: слишком легко для белых**

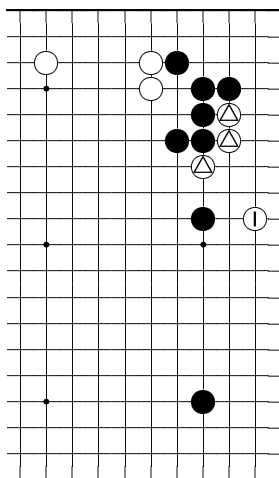
Некоторые игроки думают, что цуке 2 хороший ответ на ход 1. Не верьте этому. Белые получают поннуки в сентэ и легко живут в углу.

**Диаг. 9: стандартный результат**

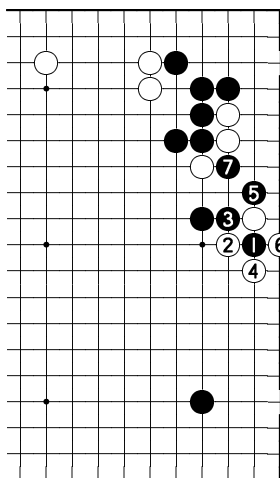
Сравните позиции после стандартного джосеки и после *Диаг. 8*. Джосеки белые закончили в готэ, а после *Диаг. 8* у них сентэ. Поэтому результат *Диаг. 8* выгоден белым.

**Диаг. 10: помогите нам!**

Ход белых 1 это попытка спасти три камня  $\triangle$ , прижатые сильной позицией черных. В таких случаях черным не следует быть слишком жадными в стремлении захватить камни, иначе они могут ошибиться. Как вы думаете, как должны играть черные?



Диаг. 10





Диаг. 11

**Диаг. 11: успех?**

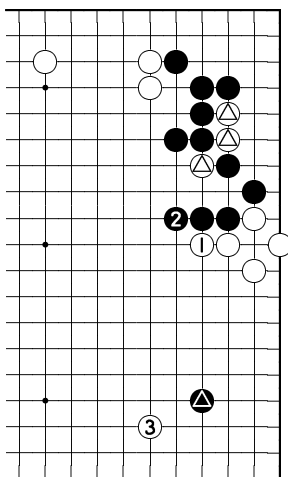
Здесь черные жертвуют камень 1 для захвата трех камней противника. После хода 7 их стратегия приводит к «успеху». Однако для них это не столь внушительный результат, так как белые получают хорошую форму поннуки. Чтобы увидеть насколько она хороша ...

**Диаг. 12: великолепная плотность**

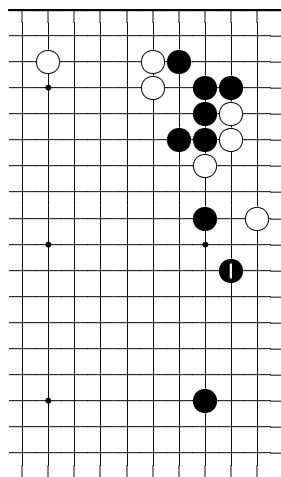
Предположим, что белые продолжают 1 и 3. Форма понюки делает белых очень сильными а камень  теперь выглядит весьма слабым. Белые камни  были слабы с самого начала, так что их потеря не очень значительна.

**Диаг. 13: более мудрая политика**

Вернувшись к начальной позиции, можно сказать, что мирный ответ 1 является более мудрой политикой. Белые все еще не живут и любая их попытка укрепиться только поможет черным усилить внешнюю плотность.



Диаг. 12



Диаг. 13

**Диаг. 14: стандартная позиция**

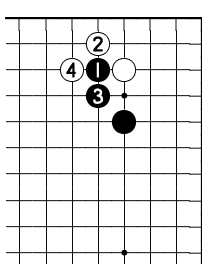
С такой позицией мы уже встречались. Рассмотрим ее продолжения.

**Диаг. 15: захват разрезающего камня**

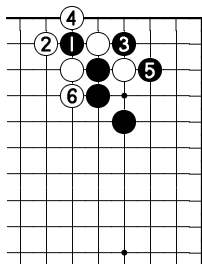
Если черные разрезают 1, то белые отвечают 2, не нарушая пословицу «захватывай разрезающий камень». У черных угол а у белых крепкая форма.

**Диаг. 16: эффективно**

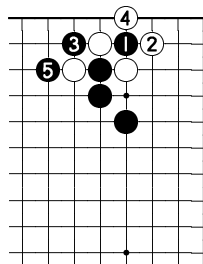
Если черные 1, захватывать разрезающий камень по-прежнему правильно. Результат обратный: у белых угол а у черных влияние. Заметим только, что белые эффективно живут в углу.



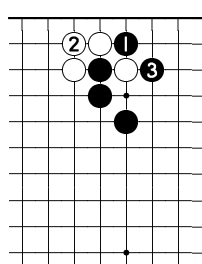
Диаг. 14



Диаг. 15



Диаг. 16

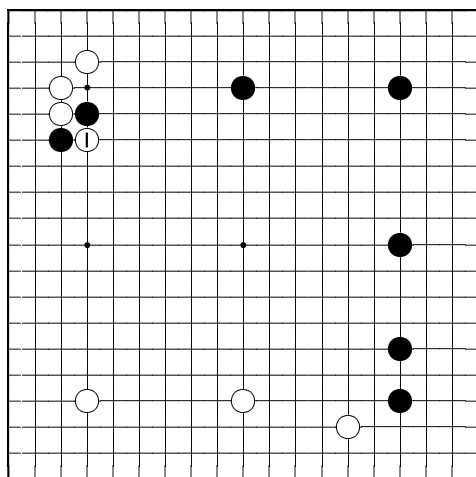


Диаг. 17

**Диаг. 17: тяжелая форма**

Соединяться 2 плохо. У белых три тяжелых камня — у них нет глазообразующей формы.

## Правило 13. Нельзя автоматически делать атари



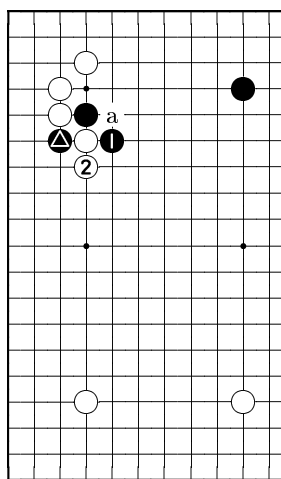
Позиция темы  
Ход черных

Как и шах в шахматах атари тоже не всегда хороший ход. Более того, атари сделанное легкомысленно часто бывает плохим ходом. Такой ход может принести противнику даже больше пользы, чем вам.

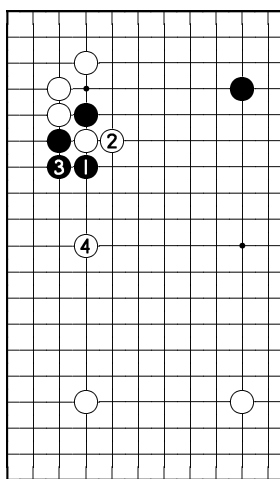
Когда белые разрежут 1, то можно сыграть и в другом месте, но как действовать, если черные решили ответить на этот ход? В такой ситуации у черных единственная возможность — пожертвовать один из своих камней.

### Диаг. 1: бесполезно

Что будет, если черные сделают атари 1? После ответа белых 2 у черных остается дефект в пункте «а» а камень  $\blacktriangle$  сильно ослабляется. От этого атари черные фактически ничего не получили.



Диаг. 1



Диаг. 2

### Диаг. 2: от нападения не защищены

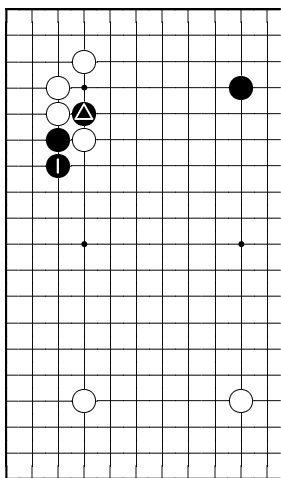
Рассмотрим атари с другой стороны. После ответа белых 2 черные соединяются 3, однако, теперь белые нападают на всю группу, играя ха-сами 4. Такое атари также нельзя порекомендовать.

**Диаг. 3: простое удлинение**

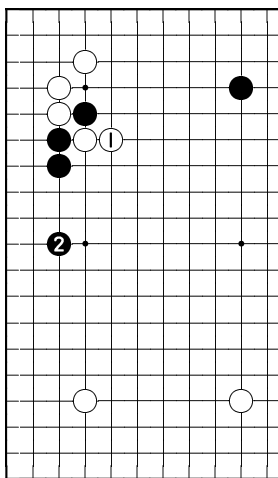
Здесь лучше всего просто удлиниться безо всякого атари. Действительно, мы только что убедились, что играя атари помогаем противнику больше чем себе. Черные жертвуют камень  $\triangle$ . Затем ...

**Диаг. 4: без дефектов**

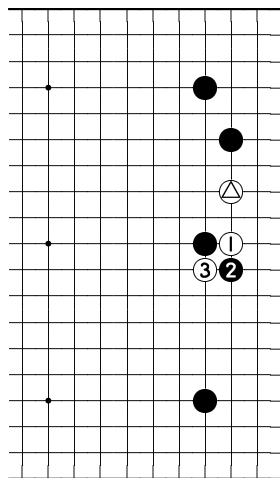
Белые вероятно удлинятся 1. Тогда черные стабилизируют свою группу ходом 2. Не играя атари, черные не создали дефектов в своей позиции.



Диаг. 3



Диаг. 4



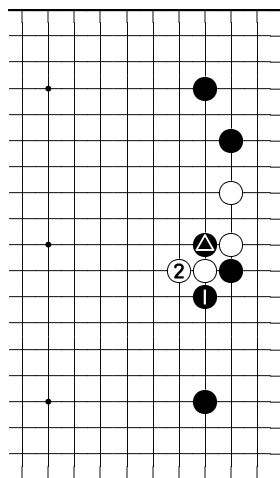
Диаг. 5

**Диаг. 5: быстрая стабилизация**

Такая ситуация часто возникает в играх с форой. Белые играют цуке 1 и перерезают 3 с целью получения быстрой стабилизации камня  $\triangle$ . С точки зрения теории черные сейчас атакуют, но это будет действительно так, если они правильно ответят.

**Диаг. 6: плохо для черных**

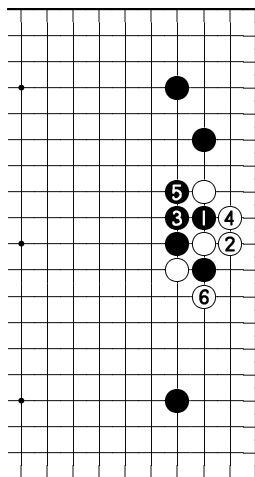
Атари 1 не помогает атаке черных. Удлинение белых 2 сильно ослабляет камень  $\triangle$  и подчеркивает разрезающий пункт конфигурации черных. Теперь черные могут не рассчитывать на получение здесь хорошего результата.



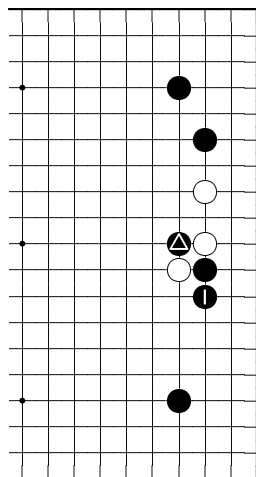
Диаг. 6

**Диаг. 7: белые довольны**

Черные могут, конечно, испытать и атари 1. После ответа 2 они должны соединиться 3. Ход черных 5 также необходим, поэтому белые 6 стабилизируют свою группу. Очевидно, что начальный ход атари был плохим.



Диаг. 7



Диаг. 8

**Диаг. 8:  
не помогайте белым**

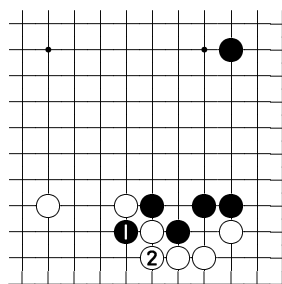
Самое сильное продолжение это простое вытягивание 1. Черные усиливают свою позицию и не помогают усилиться противнику, это ловкая борьба. Пока камень  $\triangle$  не захвачен, в предстоящей схватке у черных должно быть преимущество.

**Диаг. 9: а что дальше?**

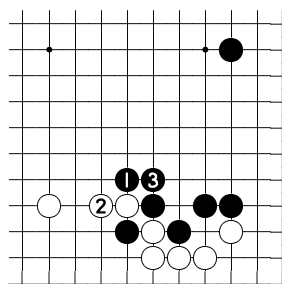
В атари черных 1 нет ничего плохого. Но как продолжать после соединения белых 2?

**Диаг. 10: готэ**

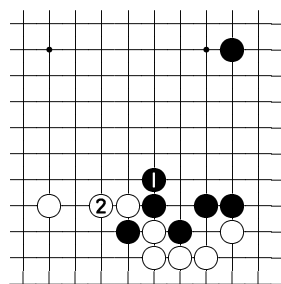
Если черные сыграют атари 1, то будут вынуждены соединиться 3 в готэ, поэтому ...



Диаг. 9



Диаг. 10



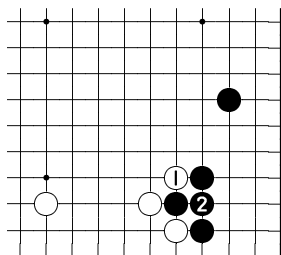
Диаг. 11

**Диаг. 11: сентэ**

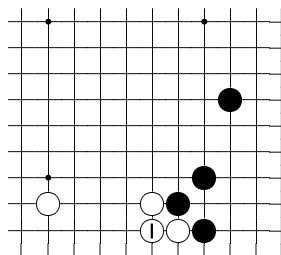
Лучше всего просто вытянуться 1. В этом случае белые должны защититься 2 и черные могут играть в другом месте. Становится очевидным, что на предыдущей диаграмме ход черных 1 только помогает белым занять пункт, в который они сами хотели бы сыграть.

**Диаг. 12: искушение**

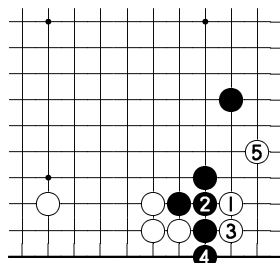
В такой позиции очень соблазнительно нанести атари 1. Но вы должны осознать, что ходом 1 белые помогают черным укрепить угол.



Диаг. 12



Диаг. 13



Диаг. 14

**Диаг. 13: цель белых**

Белым следует просто соединиться 1, оставляя атари про запас. Теперь белые могут рассчитывать на атаку угла.

**Диаг. 14: аджи в углу**

Белые угрожают провести вариант 1–5. Попытка убить группу белых скорее всего окажется несостоятельной и черные потеряют в углу всю свою территорию.

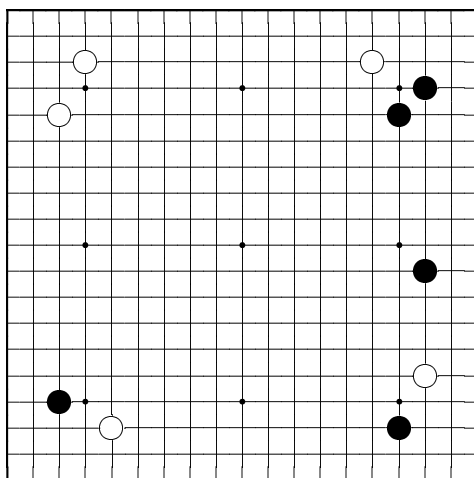
### 3 Стратегия

В реальной партии у вас нет независимых локальных позиций, все они оказывают влияние на общую стратегию. Но важность и значимость качества ваших ходов, созданного влияния, вашей тактики и других составляющих игры зависит от вклада, который эти составляющие внесут в вашу общую стратегию.

#### Правило 14. Атакуйте противника лишая его базы

Большую роль в партии играет проблема стабильности групп. Следует быть очень осторожным при создании большого числа слабых групп, поскольку атакуя их, противник может захватить инициативу и получить преимущество. А находясь в роли атакующего вы должны тщательно планировать нападения так, чтобы эффективно использовать свои возможности.

Как черные должны атаковать одиночный белый камень в правом нижнем углу диаграммы *Позиция темы*?

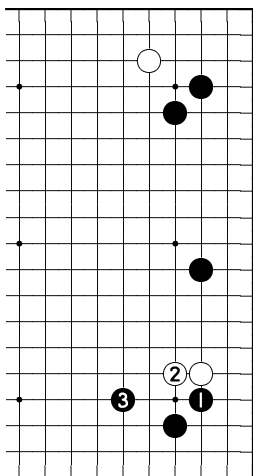


Позиция темы  
Ход черных

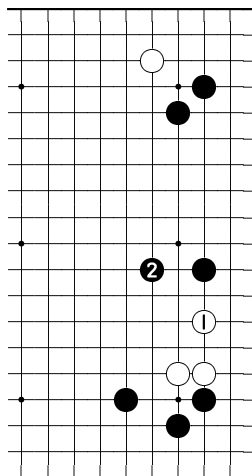


**Диаг. 1: стандартная атака**

Черные 1 и 3 умелая комбинация. Сначала черные присоединяются 1, препятствуя построению белыми базы, затем продолжают атаку 3.



Диаг. 1



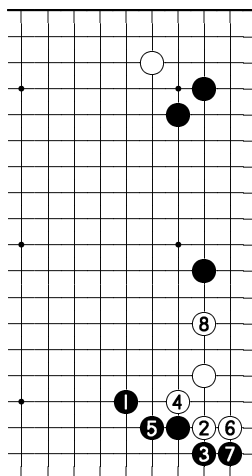
Диаг. 2

**Диаг. 2: ненадежно**

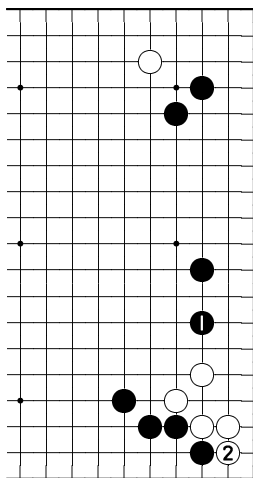
Белые могут попытаться построить базу ходом 1, но она недостаточно широка для создания двух глаз. Черные 2 продолжают атаку, которая одновременно выглядит как построение большой территории на правой стороне.

**Диаг. 3: устроено**

Предположим, что черные пренебрегли присоединением и начали с хода 1. Теперь у белых есть место для построения базы в углу ходами 2 и 4. После 6 и 8 группа белых обосновалась на стороне и теперь ее трудно атаковать. Результат неудовлетворителен для черных. Вместо хода 7 см. *Диаг. 4.*



Диаг. 3



Диаг. 4

**Диаг. 4: легкая жизнь**

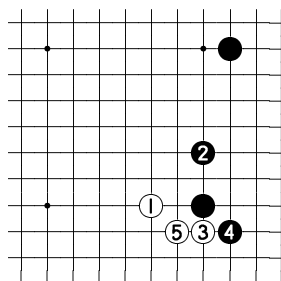
Черные могут сыграть 1 и предупредить развитие белых на стороне, но после хода 2 белые легко делают глаза и у черных нет возможности продолжения атаки. Если черные планируют серьезную атаку, то им следует начинать с защиты угла, как на *Диаг. 1*.

**Диаг. 5: стабилизация**

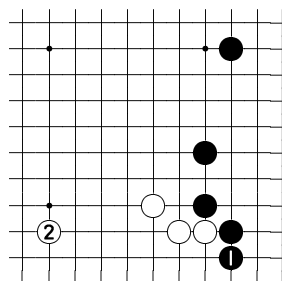
Белые присоединяются 3, когда хотят стабилизировать свою группу. После хода 5 ...

**Диаг. 6: обязательный ход**

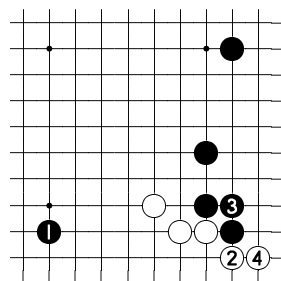
Спуск 1 обязательный ход. Белые стабилизируют свою группу, развиваясь 2. Эти ходы естественны. Вместо этого ...



Диаг. 5



Диаг. 6



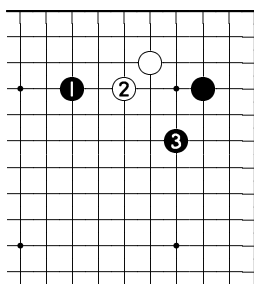
Диаг. 7

**Диаг. 7: не атака**

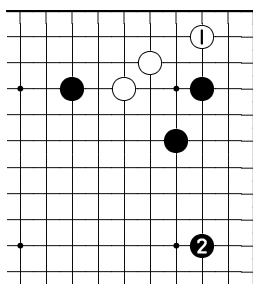
Что если белые попытаются помешать белым развиваться на стороне и сыграют 1? Это не является нападением, белые ходами 2 и 4 не только обеспечивают себе базу но и забирают то, что могло быть территорией черных.

**Диаг. 8: обязательный ход**

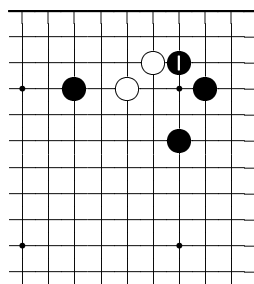
Когда черные играют 1 и 3, для ответа имеется только один ход.



Диаг. 8



Диаг. 9



Диаг. 10

**Диаг. 9: обеспечение базы**

Скольжение в угол ходом 1 стабилизирует группу белых. Черные развиваются 2 и в борьбе наступает пауза.

**Диаг. 10: жесткая борьба**

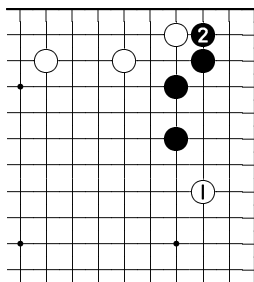
Если белые пропускают ход 1 на *Диаг. 9*, то черные 1 сильное продолжение. Черные 1 идеальный ход, он не только создает территорию но и лишает белых базы.

**Диаг. 11: важный блок**

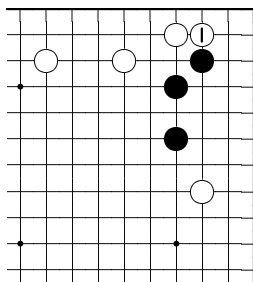
Такая форма часто встречается в реальной игре. Когда белые играют 1, блокирование 2 важный ход. Группа черных теперь вполне надежна.

**Диаг. 12: плавающая группа**

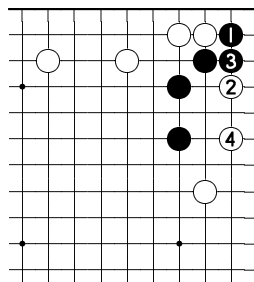
Если черные пропустят блокирующий ход в углу, то пространство, на котором они могли бы построить базу будет сильно уменьшена ходом белых 1. Теперь группа черных плавает без базы.



Диаг. 11



Диаг. 12



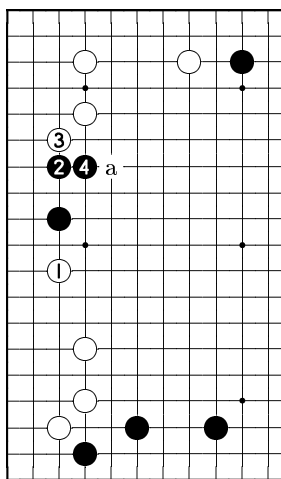
Диаг. 13

**Диаг. 13: слишком поздно**

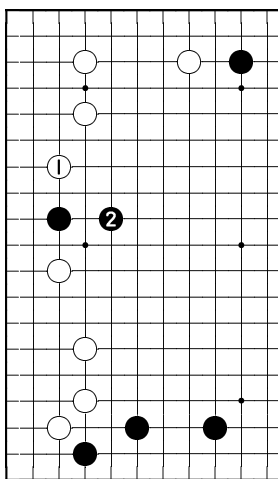
Блокирование 1 теперь слишком поздно, белые могут атаковать 2, 4 и черным не удастся сохранить базу.

**Диаг. 14: узко, но ...**

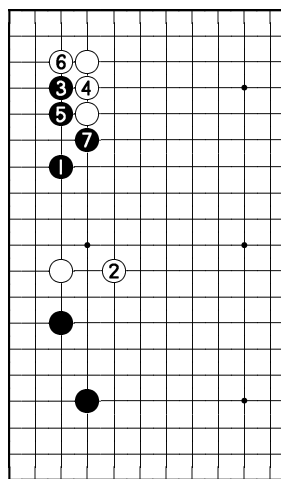
Когда белые атакуют 1, у черных есть место для развития только через один пункт и поэтому они недовольны. Но даже в этом случае развитие через один пункт большой ход, поскольку помогает стабилизировать группу. Если белые 3, черные отвечают 4 или «а» и получают хоть какую-то базу.



Диаг. 14



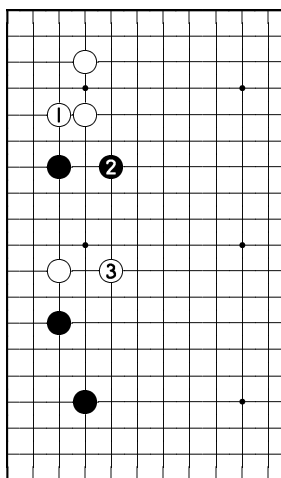
Диаг. 15



Диаг. 16

**Диаг. 15: мишень для атаки**

Если черные позволят белым сделать здесь еще один ход, то у них не будет вообще никакой базы на стороне. Плавающая группа черных дает белым хорошую мишень для атаки. Такая группа будет требовать заботы и служить источником постоянной головной боли.



Диаг. 17

**Диаг. 16: слабо**

Белые 2 мирный ответ на вторжение черных 1, но он несколько слабеват, поскольку черные сыграют в угол 3 и после хода 7 обеспечат себе базу. Вместо 2 белым следует поискать более атакующий ход.

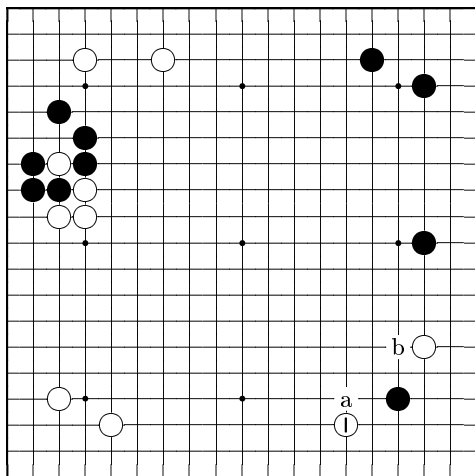
**Диаг. 17: атака**

Белые спускаются 1 для того, чтобы помешать черным построить базу. И это не оборонительный а наступательный ход. После ответа черных 2, ход белых 3 теперь становится атакующим, в отличие от хода 2 на *Диаг. 16*.

## Правило 15. Не присоединяйтесь к слабым камням

Контактные ходы делают ваши камни более сильными, но при этом они также помогают усилиться и противнику. Поэтому имеет смысл присоединяться к камням противника, когда слаба ваша собственная группа, но когда атакуете вы, такая игра противопоказана.

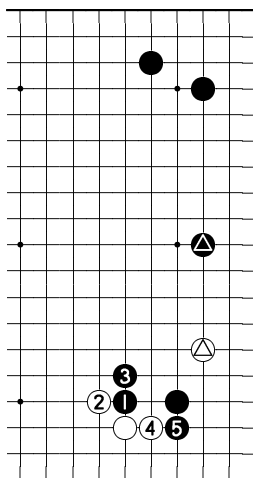
Белые только что сыграли второе какари 1. Как должны отвечать черные, если они хотят усилить камень на хоси, присоединиться «а» или «b»?



Позиция темы  
Ход черных

### Диаг. 1: присоединяйтесь к более сильному камню

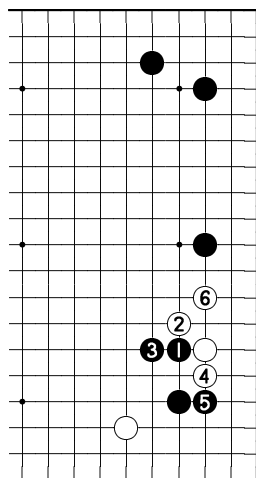
Черные хотят атаковать камень белых  $\triangle$ , когда у них имеется камень  $\blacktriangle$ . Поэтому черные присоединяются 1, избегая усиления камня, который они хотят атаковать. Черные усиливают свою группу ходами 1–5 и рассчитывают направить ее силу на атаку  $\triangle$ .



Диаг. 1

### Диаг. 2: ошибка в направлении

Ход черных 1 ошибка в направлении. Присоединение к слабому камню помогает белым после 2–6 усилить его, формируя базу на стороне.



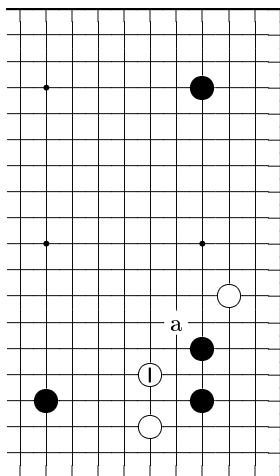
Диаг. 2

**Диаг. 3: поддерживайте разделение белых**

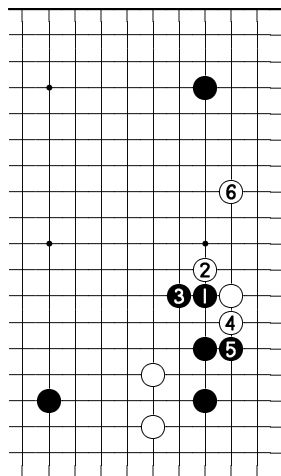
Белые только что сыграли 1. Позволить локализовать себя ходом «а» неразумно, поэтому черные должны что-то делать. Каков лучший способ сохранения сил белых разделенными?

**Диаг. 4: хорошая форма белых**

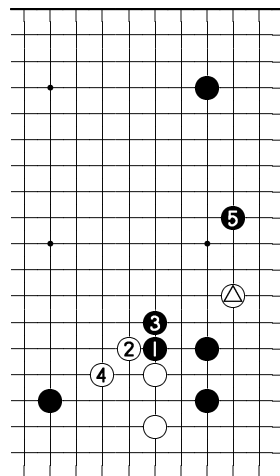
Конечно, после 1 и 3 силы белых разделены, но за счет создания у них хорошей формы на стороне. Черным это не выгодно. Для поддержания баланса черным нужна действительно эффективная атака двух белых камней в нижней части доски.



Диаг. 3



Диаг. 4



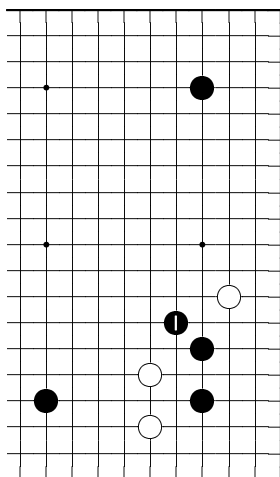
Диаг. 5

**Диаг. 5: другой путь**

Черные 1 следуют правилу, которое не рекомендует присоединяться к слабому камню. После удлинения 3 черные ходом 5 берут в клещи камень  $\triangle$ . Это хорошо для позиции на правой стороне, но очень жаль, что черные усилили другую группу белых. Атака после хода черных 5 должна идти очень эффективно, чтобы за такое усиление получить компенсацию.

**Диаг. 6: не присоединяйтесь вообще**

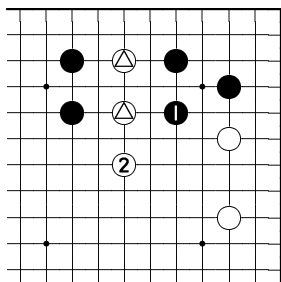
На самом деле черным хотелось бы иметь возможность атаковать обе позиции белых. В таком случае совсем не следует присоединяться ни к одной из них. Простой выход косуми 1 правильный. И этот спокойно выглядящий ход самый сильный.



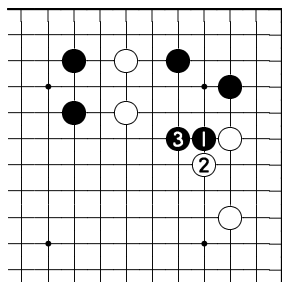
Диаг. 6

**Диаг. 7: банально**

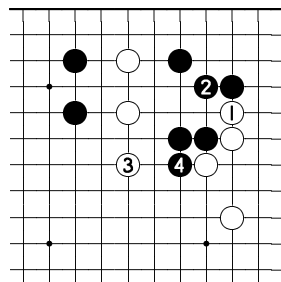
Когда черные хотят атаковать белые камни  $\triangle$ , то нельзя сказать, что 1 плохой ход, но он, конечно, демонстрирует отсутствие воображения.



Диаг. 7



Диаг. 8



Диаг. 9

**Диаг. 8: скрытая атака**

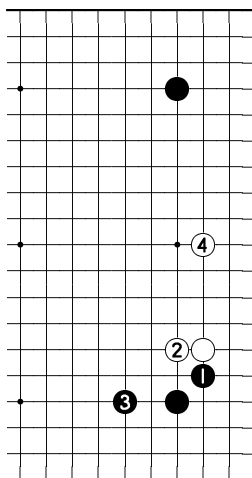
В присоединении 1 чувствуется, что черные приобрели ловкость в борьбе. Этот вид диверсионного нападения известен как скрытая атака — вы переключаетесь на группу, которая не является основной вашей целью, для того чтобы усилиться и атаковать основную цель.

**Диаг. 9: мощная атака**

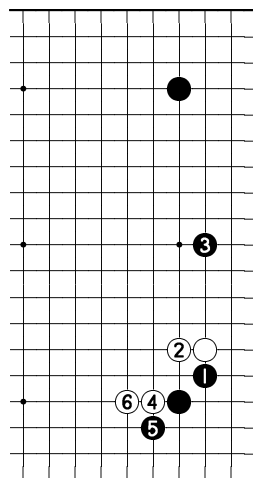
Это продолжение, которое можно ожидать после *Диаг. 8*. Видно, что по сравнению с *Диаг. 7* у черных более мощная атака.

**Диаг. 10: косуми цуке**

Косуми цуке 1 очень популярный ход, но следует быть осторожным, вы не должны злоупотреблять им, поскольку этот ход помогает противнику усилиться. Здесь белые получают идеальное развитие 4 (в соответствии с поговоркой «от стенки из двух камней развивайся через три пункта»), поэтому результат неблагоприятен для черных.



Диаг. 10



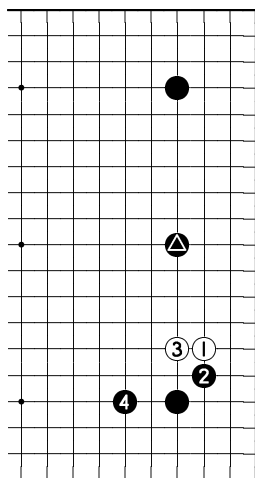
Диаг. 11

**Диаг. 11: атака с плохими последствиями**

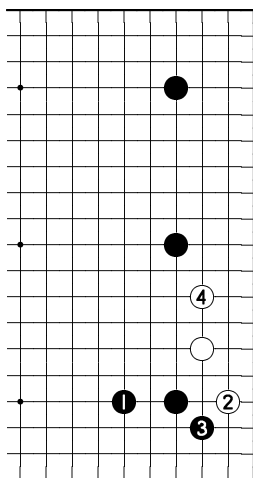
Если черные, предотвращая идеальное развитие белых, немедленно играют хасами 3, то белые присоединяются 4, вынуждая черных ответить 5, и удлиняются 6. Теперь группа белых слишком сильна для эффективной атаки черных. Очевидно, что ход черных 1 плохой.

**Диаг. 12: подходящий ход**

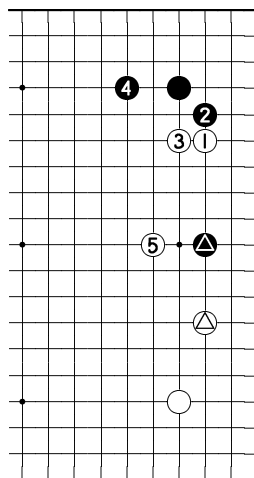
В данной позиции присутствие камня  $\blacktriangle$ , который выполняет функции хасами, приводит к тому, что ход черных 2 становится хорошим. Черные 2 и 4 серьезны — они лишают белых пространства для построения базы.



Диаг. 12



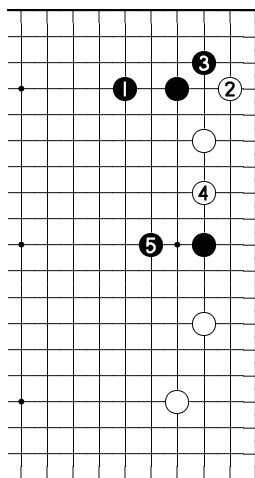
Диаг. 13



Диаг. 14

**Диаг. 13: слишком легко**

Простой ответ 1 позволяет белым построить базу после скольжения 2 и развития 4. Она может быть и узкая, но само ее получение достаточно хорошо для белых. Ходом 2 на *Диаг. 12* черные мешают белым легко стабилизироваться.



Диаг. 15

**Диаг. 14: контратака**

Однако в данной ситуации хороши ли ходы черных 2 и 4 вопрос тонкий. Причина в том, что сила черного камня  $\blacktriangle$ , который изначально играл роль хасами, теперь сильно подавлена белым камнем  $\triangle$  и белые контратакуют 5. Поэтому приведший к такому результату ход черных 2 плохой.

**Диаг. 15: компромисс**

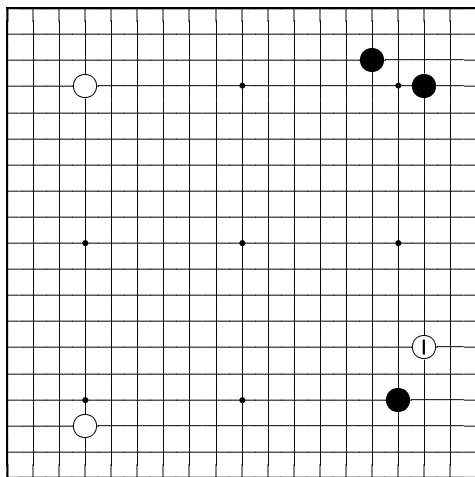
В такой позиции черные 1 подходящий ход. После стабилизации белых 2 и 4 выпрыгивание черных 5 выглядит разумно. Другими словами: когда имеется собственный слабый камень ( $\blacktriangle$  на *Диаг. 14*) вы не можете играть жестко, как например 2 на *Диаг. 14*.



## Правило 16. Убивайте двух зайцев одним камнем

Иначе говоря, «ищите многоцелевые ходы». Обычно наступательные и оборонительные ходы в игре чередуются. Однако, объединение двух целей в одном ходе приводит к эффективности. Для нахождения таких многоцелевых ходов вам следует тщательно изучать позицию на доске.

Как следует отвечать черным на какари белых 1?



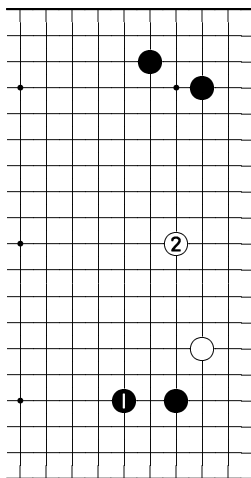
Позиция темы  
Ход черных

### Диаг. 1: неудовлетворительно

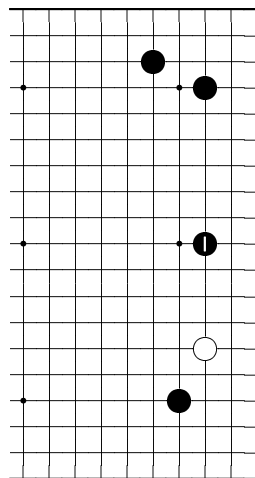
Черные 1 нормальный разумный ход с точки зрения локальной позиции. Но если принять во внимание позицию на всей правой стороне, то он выглядит сомнительным. Черных этот вариант не устраивает, так как ходом 2 белые блокируют главное направление развития от шимари черных в правом верхнем углу.

### Диаг. 2: улучшение стратегии

Здесь напрашивается хасами 1. Этот ход убивает двух зайцев одним камнем: ход и хасами и развитие, то есть, у него две цели — и наступление и оборона.



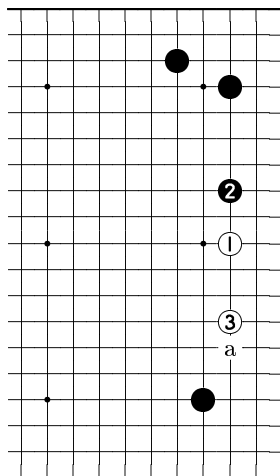
Диаг. 1



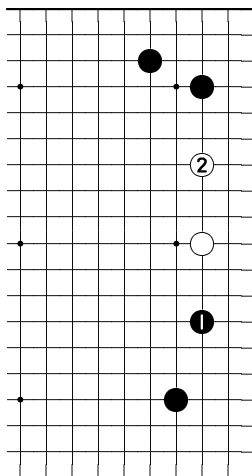
Диаг. 2

**Диаг. 3: лучше для белых**

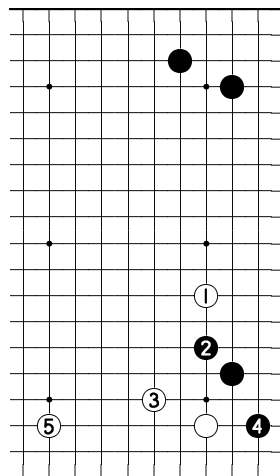
Шагом раньше белые также могут улучшить свою стратегию. Какари белых «а» позволяет черным сделать хороший двухцелевой ход. Поэтому белым можно сыграть в середине правой стороны 1. Если черные 2, то белые 3 и их трудно атаковать. Такой ход белых 1 называется «разделяющим».



Диаг. 3



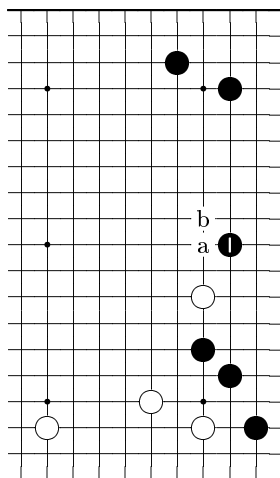
Диаг. 4



Диаг. 5

**Диаг. 4: возможен другой путь**

Если черные 1, белые также могут стабилизироваться, развиваясь через два пункта. В этом особенность разделяющего хода: достаточно места для развития в любом направлении. Белые достигли цели — не дали возможность противнику сделать ход, который убивает двух зайцев одним камнем.



Диаг. 6

**Диаг. 5: после джосеки**

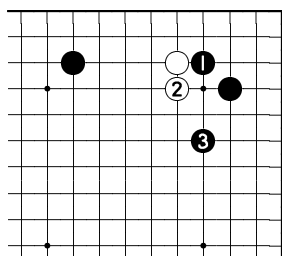
Вариант 2–5 стандартное джосеки после высокого хасами через два пункта 1. Теперь у черных есть ход, который убивает двух зайцев одним камнем. Сможете найти его?

**Диаг. 6: двойная цель**

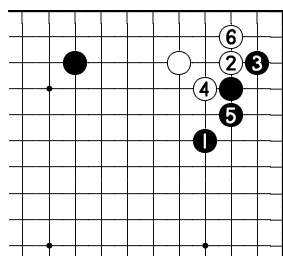
Это хасами 1, которое одновременно и развитие от шимари в правом верхнем углу. Альтернативой является ход черных «а» или «b». Если черные пропустят 1, белые «b» становится хорошим оборонительным ходом.

**Диаг. 7: двойная цель**

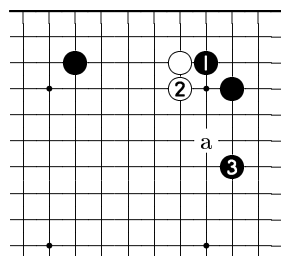
Мы уже разбирали атакующую комбинацию 1 и 3. Она убивает двух зайцев одним камнем — атакует белых и защищает территорию.



Диаг. 7



Диаг. 8



Диаг. 9

**Диаг. 8: не достаточно**

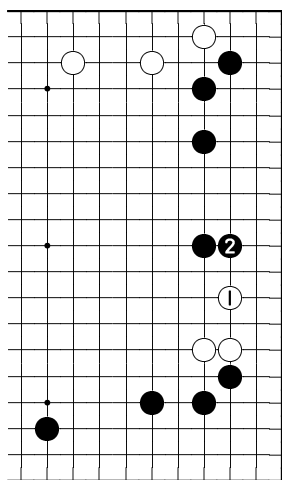
Простой ход 1 позволяет белым сохранить базу, отвечая 2–6. Такой вариант не может быть основой атаки.

**Диаг. 9: слишком пассивно**

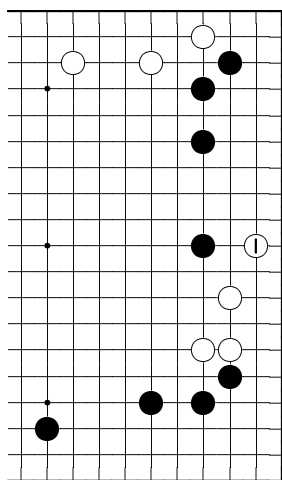
Черные 3 слишком территориальный ход. Черным следует играть «а» для поддержания полноценной атаки.

**Диаг. 10: сильнее, чем кажется**

На первый взгляд ход черных 2 выглядит медленным и бесстрастным, но он убивает двух зайцев одним камнем, сочетая атаку с обороной. Если черные пропустят 2 ...



Диаг. 10



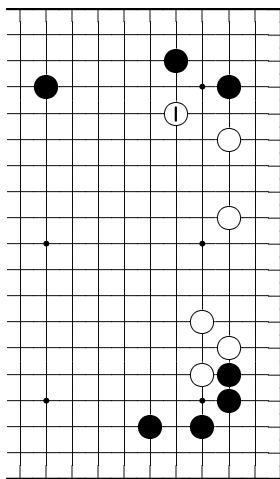
Диаг. 11

**Диаг. 11: слишком хорошо для белых**

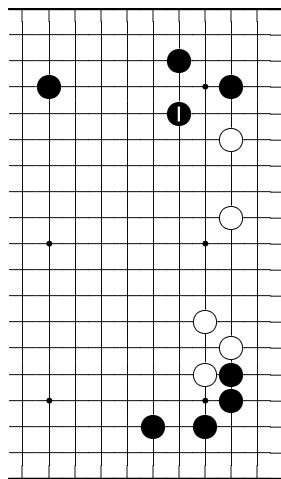
Скольжение вдоль стороны 1 становится для белых идеальным ходом. Они не только стабилизируют свою группу, но и осуществляют основное сокращение территории черных на стороне. Если черные не предотвратят такой вариант, то их игру следует оценить как слабую.

**Диаг. 12: мойо**

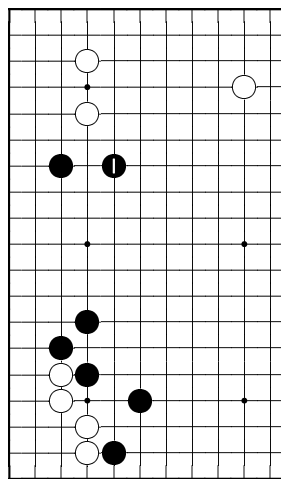
Два зайца одним камнем убиваются не только при сочетании атаки и защиты, например, здесь ход белых 1 расширяет территориальное мойо и одновременно предотвращает расширение черных.



Диаг. 12



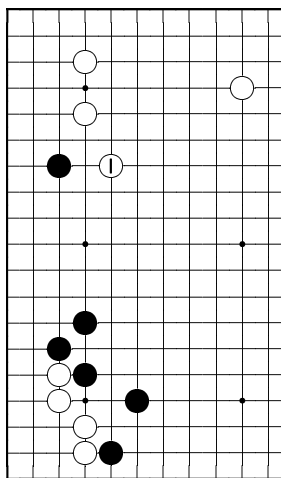
Диаг. 13



Диаг. 14

**Диаг. 13: различие в камне**

Посмотрите какое отличие, если черные первыми сделают ход 1. Их позиция в верхней части доски, которая на *Диаг. 12* была тонкой, теперь толстая и сильная. Кроме этого, сильно уменьшены возможности для расширения мойо белых на правой стороне. Поэтому, пункт 1 является ключевым для развития мойо.



Диаг. 15

**Диаг. 14: ключевой пункт**

Черные 1 хороший ход — он преследует такие же двойные цели как и ход 1 на предыдущих двух диаграммах.

**Диаг. 15: принципиальное различие**

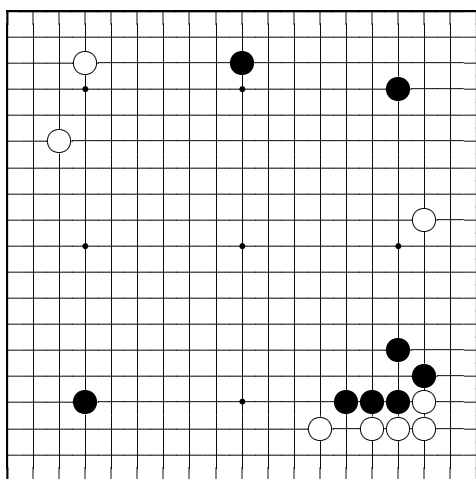
Пункт 1, очевидно, столь же хорош и для белых. Я уверен, что и без дальнейших объяснений читатель видит важность этого пункта для обоих игроков.

## Правило 17. Используйте плотность для атаки

Осознание действий с плотностью, в частности, с плотностью в форме сильного внешнего влияния — важная ступень усиления в го.

Плотность следует использовать для атаки. И это все, что вы должны запомнить. Если территория это наличность в банке, то плотность это инвестиции в будущее. Используемая разумно, плотность обеспечит прибыль в течение длительного срока.

Здесь ваша задача найти лучший способ атаки одиночного белого камня на правой стороне.



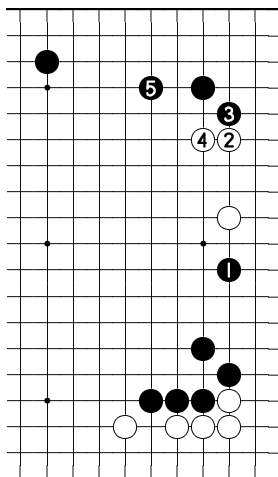
Позиция темы  
Ход черных

### Диалог 1: неправильное использование плотности

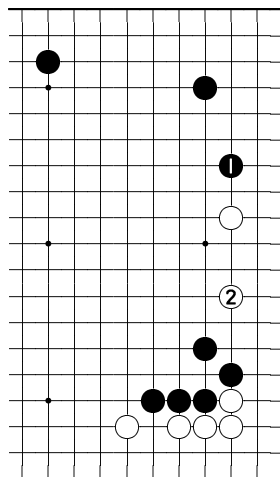
Позиция черных в нижней части доски обладает плотностью. Развитие 1 может выглядеть многообещающим, поскольку превращает область вблизи плотности в территорию, но позволяет белым развиваться 2 и это сомнительно. После хода 4 у черных не видно сильной атаки на белую группу.

### Диалог 2: соблазн для белых

Черные атакуют 1, приглашая белых приблизиться к плотности черных ходом 2. Это правильный способ использования плотности для атаки. Позиция белых все еще очень тонка, так что черные могут планировать сильную атаку.



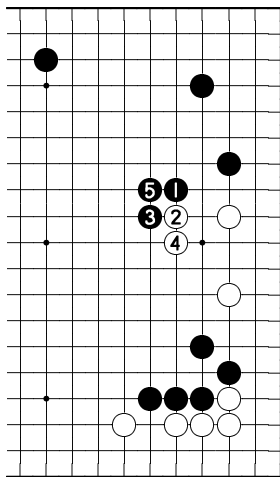
Диалог 1



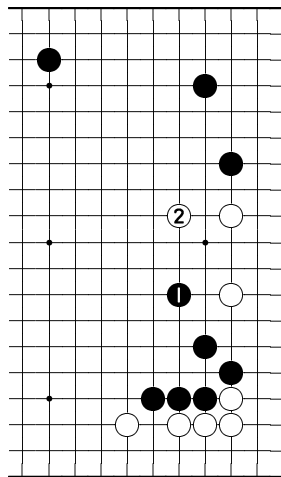
Диалог 2

**Диаг. 3: построение мойо**

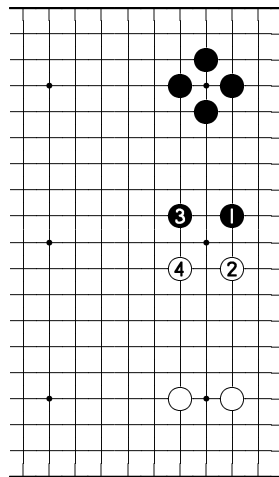
Черные не обязаны атаковать немедленно, но рассмотрим один из возможных вариантов. Когда черные атакуют сверху 1, белые защищаются, например 2 и 4, однако они чувствуют, что помогают черным построить большое мойо на верхней стороне доски. Как правило, реальные приобретения от плотности возникают в другой части доски.



Диаг. 3



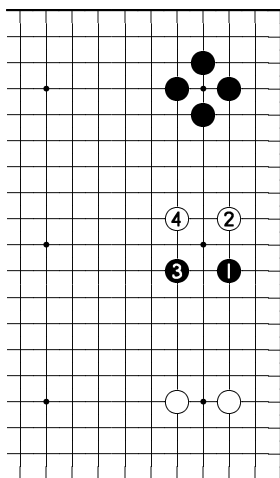
Диаг. 4



Диаг. 5

**Диаг. 4: неверное направление**

Атака 1 это ошибка в направлении. После иккен тоби белых 2 не очень ясно, где черные собираются формировать территорию. Сравните вклады в позицию черных, внесенные ходами 1 на этой и на предыдущей диаграммах. Обратите внимание, что лучший способ использования плотности это вынудить противника к ней приближаться.



Диаг. 6

**Диаг. 5: эксперимент**

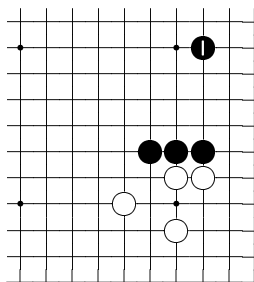
Проведем эксперимент. Допустим у черных плотность в верхней части доски, предположим теперь, что оба противника развиваются одинаково широко, 1 и 2. Если игра продолжается мирно, и оба игрока превращают свои области в территории, то очевидно, камни белых работают эффективнее камней черных.

**Диаг. 6: черные атакуют**

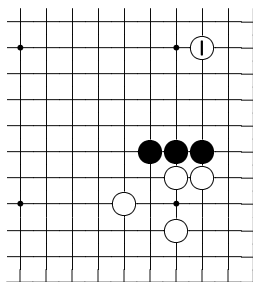
А что если черные развиваются дальше, например 1? Если белые внедряются 2 для предотвращения захвата слишком большой территории, черные атакуют 3. Таким образом, черные используют свою плотность для атаки — инициатива у черных. Это правильный метод использования плотности.

**Диаг. 7: не столь сильны**

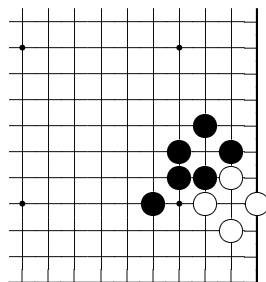
Внешнее влияние не всегда эквивалентно плотности. В данной позиции у белых территория в углу, а черные получили внешнее влияние, но сами по себе три черных камня не очень сильны. Наиболее подходящая стратегия здесь — использовать силу черных для получения территории ходом 1.



Диаг. 7



Диаг. 8



Диаг. 9

**Диаг. 8: открыты для атаки**

Если черные ничего не предпринимают, то три их камня будут атакованы ходом белых 1.

**Диаг. 9: используйте плотность для атаки!**

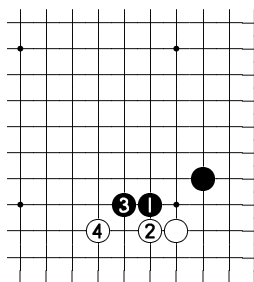
С другой стороны, было бы не выгодно использовать столь сильное внешнее влияние данной черной группы для простого оформления территории. Такой тип плотности следует использовать для атаки.

**Диаг. 10: влияние стенки**

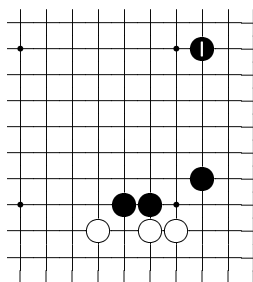
С последовательностью ходов 1–4 мы встречались неоднократно. Этот тип внешнего влияния в виде стенки не очень силен, поскольку не имеет глазообразующей формы.

**Диаг. 11: развитие желательно**

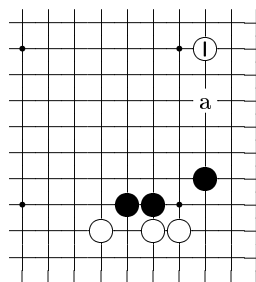
Поэтому такое влияние желательно применить для формирования территории развитием 1.



Диаг. 10



Диаг. 11



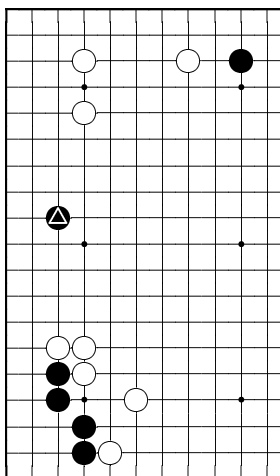
Диаг. 12

**Диаг. 12: не эффективно**

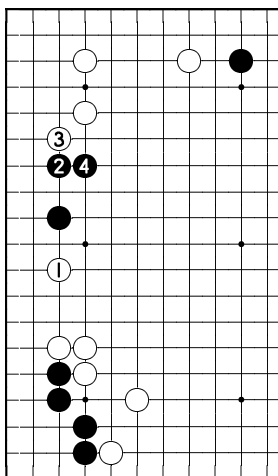
Если белым удастся сыграть в области пункта 1, то черные не смогут эффективно использовать свое влияние. Развитие «а» будет слишком узким.

**Диаг. 13: как атаковать?**

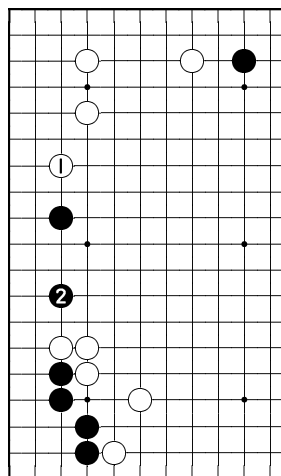
Задача белых в нахождении лучшего способа атаки черного камня  $\triangle$ . Можно считать, что построение белых внизу слева обладает силой плотности. Как повлияет на ваше решение наличие шимари белых в верхнем углу?



Диаг. 13



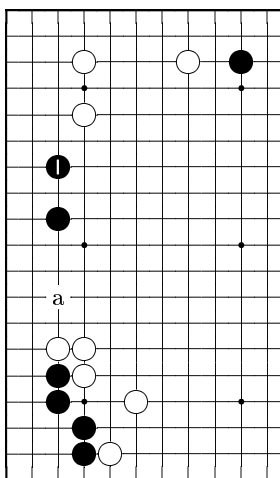
Диаг. 14



Диаг. 15

**Диаг. 14: черные стабилизируются**

Атака белых 1 может выглядеть неплохо, поскольку она вынуждает черных сделать узкое развитие 2, но на самом деле ход черных 2 значительно лучше, чем кажется: он создает угрозу открытой стороне шимари белых. Если белые защищают угол ходом 3, то после 4 черная группа достаточно надежна. Поэтому, белые 1 не обязательно хороший ход.



Диаг. 16

**Диаг. 15: нападение сверху**

Атака 1, приглашающая черных приблизиться к нижнему влиянию белых, более правильная стратегия. Развитие черных через два пункта остается слабым, а белые ликвидировали свой слабый пункт иккен шимари и намечают построение большой территории вверх слева.

**Диаг. 16: если черные играют первыми**

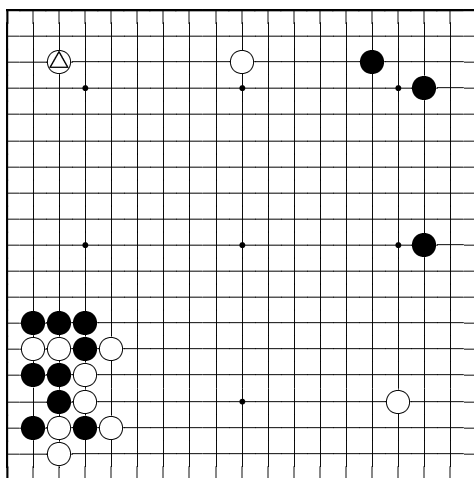
Где бы сыграли черные будь их ход: «а» или 1? Действительно, ход черных 1 выглядит лучше. Ходом «а» черные приближаются к сильной позиции противника, в то время как ход 1 угрожает воспользоваться слабостями белых. По этой причине ход 1 дает черным большую стабильность.



## Правило 18. Держитесь дальше от надежных позиций

Приближение к надежным позициям противника не оказывает на него никакого воздействия, а скорее проявляет свои собственные слабости. Правило «держаться подальше от надежных позиций» связано с предыдущим правилом «использования плотности для атаки».

На диаграмме *Позиция темы* сейчас ход белых. Они должны принять во внимание соотношение между их камнем  $\triangle$  и плотностью черных внизу слева.



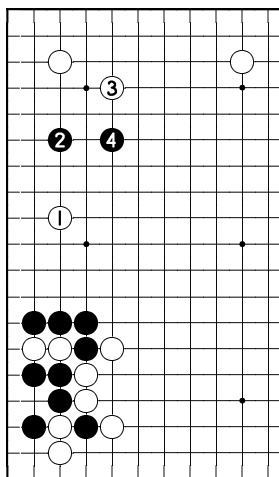
Позиция темы  
Ход белых

### Диаг. 1: слишком широко

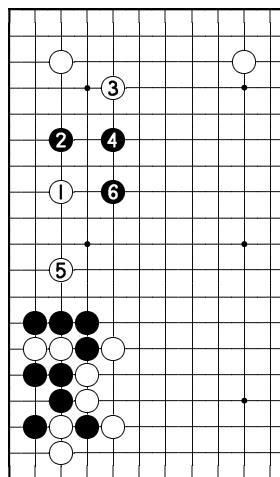
Развитие по нижней стороне выглядит важным, поэтому белые, играя 1, пытаются развиться широко. Однако, если черные внедрятся 2 и последует обмен ходами 3 и 4, то белый камень 1 будет сильно ослаблен. Очевидно, ход белых 1 слишком близок к нижней плотности черных.

### Диаг. 2: более сдержанно

Если белые сыграют на пункт ближе, то черные все еще могут внедриться 2. У белых есть место для базы 5, после обмена ходами 3 и 4, но у белой группы масса неприятностей. Здесь ход белых 1 может быть и лучше, чем 1 на *Диаг. 1*, но развитие все равно слишком широкое.



Диаг. 1

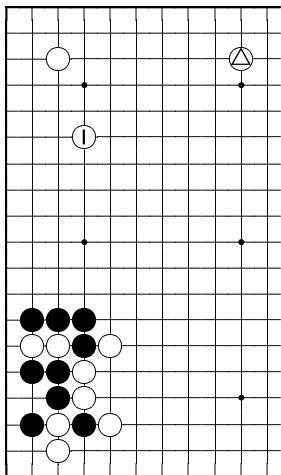


Диаг. 2

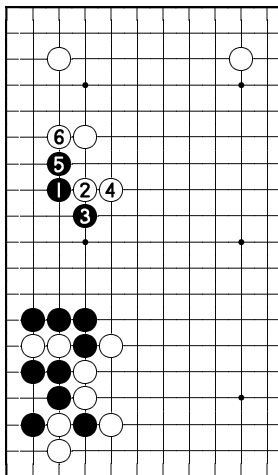
**Диаг. 3: подходящая стратегия**

Лучше всего по возможности избегать приближения к плотности черных внизу. Наиболее подходящей стратегией здесь будет учет камня  $\triangle$  и построение оборонительной позиции. Ход в районе пункта 1 кажется лучшим.

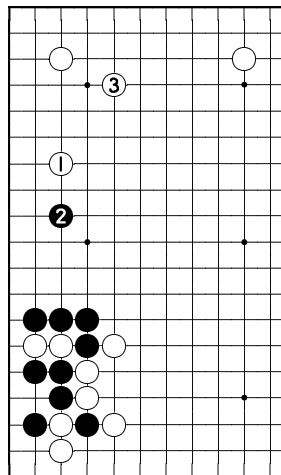
Играя 1, большинство игроков будет, вероятно, обеспокоено перспективой хода черных 1 на следующей диаграмме.



Диаг. 3



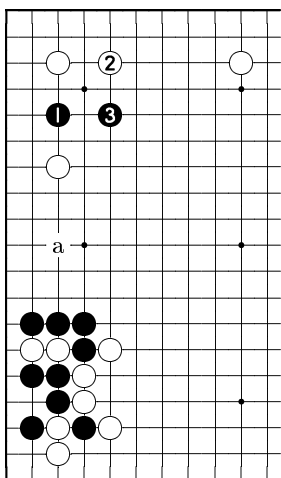
Диаг. 4



Диаг. 5

**Диаг. 4: дайте черным территорию**

Конечно, черные 1 выглядит как ценный ход. Но белые могут быть довольны, отвечая 2-6, позволяя черным получить территорию. Если теперь черные обратят внимание на свою надежную плотность внизу, то они будут не удовлетворены тем, что получили только такую территорию а не больше.



Диаг. 6

**Диаг. 5: зависть**

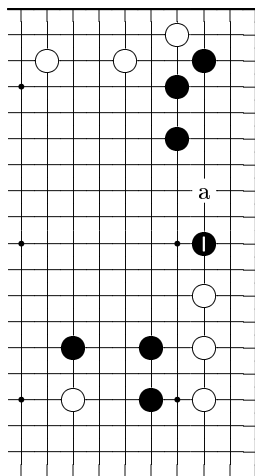
Что можно сказать о развитии 1 через три пункта? Белые чувствуют, что следует играть сдержаннее, но видно, белые хотят не дать черным территорию на левой стороне, которую сами не могут удержать. В ходе белых 1 проявляется завистливый дух. Если черные удовлетворяются развитием 2, то белые защищаются 3 и достигают своей цели, однако...

**Диаг. 6: вторжение все еще возможно**

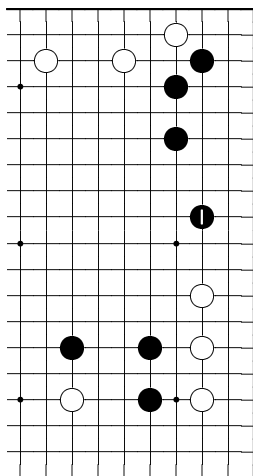
Черные могут не делать этого сразу, но у них все еще остается возможность вторжения 1. После обмена 2 и 3 ход белых «а» по-прежнему близок к к плотности черных. Такая борьба более выгодна черным.

**Диаг. 7: здравый смысл?**

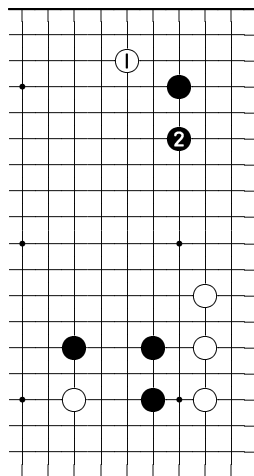
Черные 1 известное развитие от правого верхнего угла, но к чему оно приведет в данном случае? У белых внизу не только низкая позиция, но и надежные, через один пункт камни. Приближение к такой прочной позиции только приглашает белых контратаковать «а». Ход черных 1 сомнительный.



Диаг. 7



Диаг. 8



Диаг. 9

**Диаг. 8: сдержаннее**

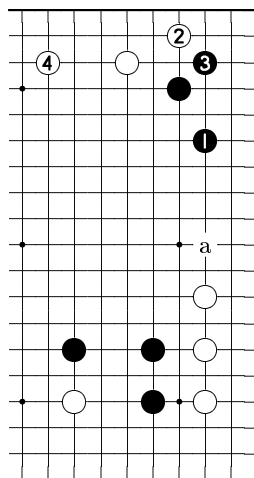
Если же черные решили сыграть в этом месте, им следует сделать сдержанное развитие 1. Однако, такой ход фактически не оказывает никакого эффекта на надежную группу белых, это чисто территориальный ход и не убивает двух зайцев одним камнем.

**Диаг. 9: сомнительно**

Вернувшись на несколько ходов назад на *Диаг. 7*, можно сказать, что высокий ответ 2 на ход белых 1, вероятно, сомнительный. Высокое построение неявно подразумевает дальнейшее развитие от него (см. *Правило 6* на стр. 23), а при наличии надежной белой позиции внизу это проблематично. Вместо этого ...

**Диаг. 10: сохранение угла**

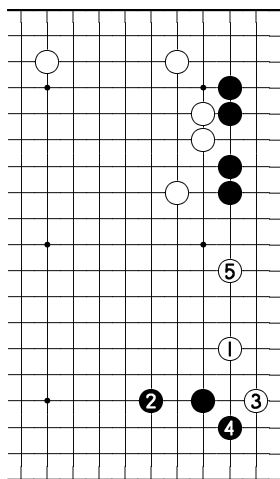
Черным следует построить позицию в углу. После 1 и 3 у черных нет необходимости развиваться «а». Теперь позиция черных сбалансирована лучше.



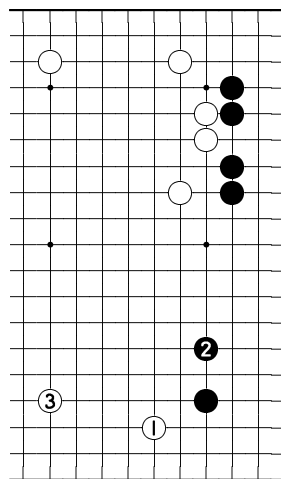
Диаг. 10

**Диаг. 11: не с той стороны**

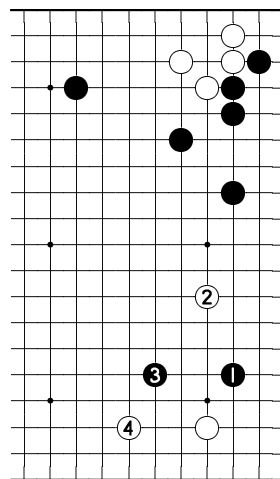
Ход приближения 1 плохой. После обычного простого ответа черных 2 оказывается, что белые ходом 5 приблизились к надежной позиции черных. Построение белых может быть и в безопасности, но здесь тесно и нет возможностей для дальнейшего развития.



Диаг. 11



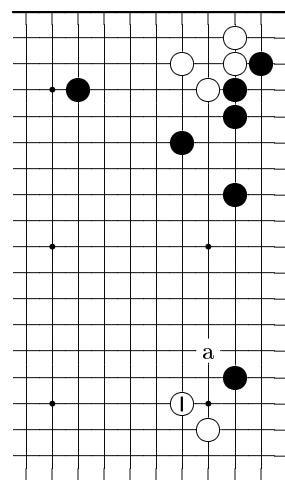
Диаг. 12



Диаг. 13

**Диаг. 12: правильное направление**

Ход белых 1, с учетом прочной позиции черных, сделан с правильной стороны. Черные могут планировать после ответа 2 получение большой территории на стороне, но для белых это вполне приемлемо. Белые после хода 3 могут быть довольны будущим потенциалом своей позиции внизу.



Диаг. 14

**Диаг. 13: агрессивно?**

Как должны отвечать белые на какари черных 1? Хасами белых 2 может и выглядеть агрессивно, но после хода черных 3 становится ясно, что это не лучшая стратегия. Из-за плотности черных сверху камень белых 2 становится слабым и может быть атакован.

**Диаг. 14: спокойно**

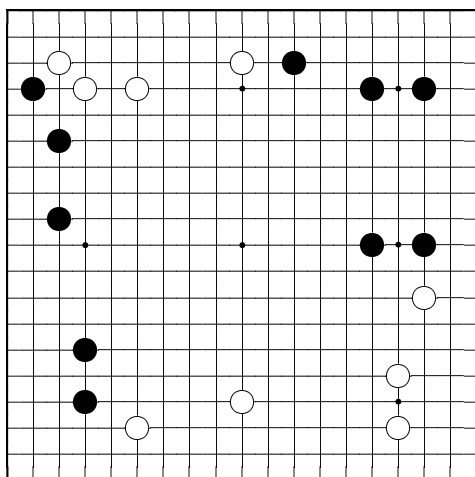
Опять белым следует избегать приближения к сильной позиции черных. Косуми белых 1 спокойный ответ, не создающий слабой группы. Если далее белым удастся придавить черных ходом «а» и понизить их позицию, то это будет идеальное продолжение.

## Правило 19. Мойо уменьшайте легкими ходами

### Не завидуйте противнику с территории

Слабым игрокам свойственно беспокойство, связанное с территорией противника, поэтому они делают опасные или ненужные вторжения, обременяя себя самостоятельно созданными слабыми группами. В худшем случае группа гибнет и территория противника становится значительно больше той, чем он мог бы сделать сам.

Когда вы становитесь более опытным, ваши рассуждения о том что делать с мойо улучшаются, и особенно это касается решения о необходимости вторжения вообще.



Позиция темы: ход белых.

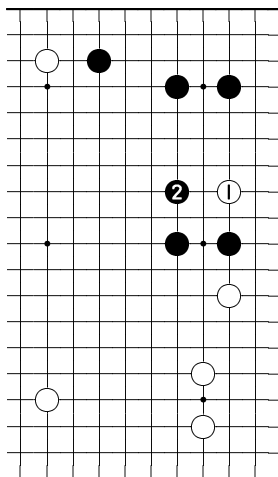
Что делать с мойо черных вверху справа?

### Диаг. 1: слишком глубоко

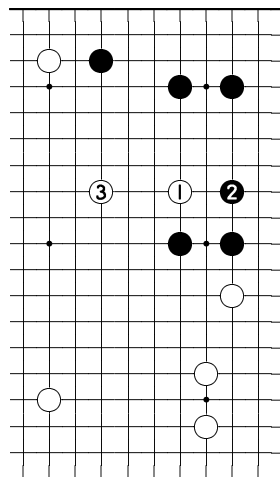
Белые 1 слишком глубокое вторжение. Когда черные закрывают 2, у белых возникает масса проблем, связанных с камнем 1. Даже если он и выживет, то за счет создания сильного внешнего влияния черных, поэтому хорошего результата у белых не будет.

### Диаг. 2: не глубоко

Белые легко играют 1, ограничивая возможности расширения мойо черных. Этот ход не вторжение, а ход сокращения. Ход 1 сделан не глубоко, поэтому он безопаснее хода 1 на *Диаг. 1* — черные не могут локализовать белых, сыграв снаружи. У черных есть возможность защитить территорию 2, но этому не следует помогать. Белые убегают 3 и они в безопасности.



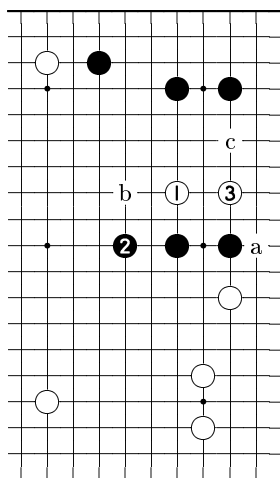
Диаг. 1



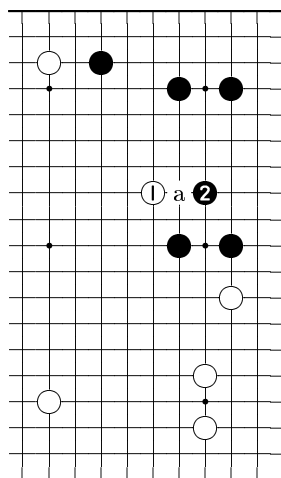
Диаг. 2

**Диаг. 3: теперь вторжение**

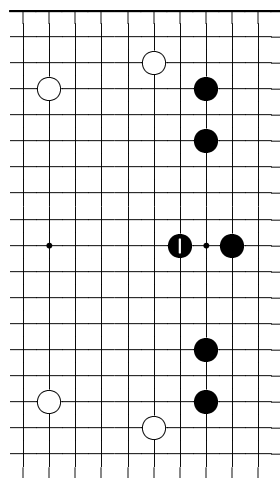
Черные 2 сильный ход, но после него вторжение возможно. Черным сложно убить такую группу: белые могут присоединиться «а», прыгнуть «б» или развиваться «с». Вероятно, ход черных 2 сомнительный.



Диаг. 3



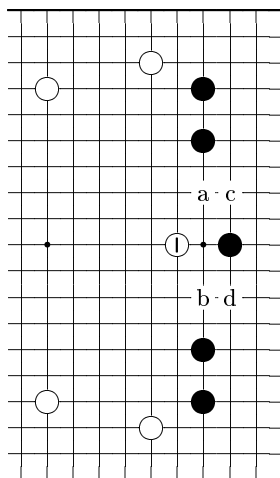
Диаг. 4



Диаг. 5

**Диаг. 4: неудовлетворительно**

Белые 1 более легкий ход сокращения. Конечно, он значительно безопаснее чем «а», но когда черные защитятся 2, белые будут недовольны, так как ответ черных 2 лучше, чем 2 на *Диаг. 2*. Однако несомненно, что ход белых 1 на несколько порядков лучше глубокого вторжения на *Диаг. 1*.



Диаг. 6

**Диаг. 5: усиление мойо**

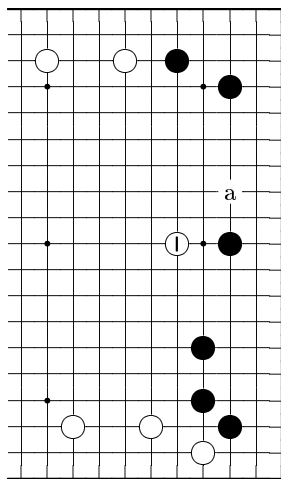
Мы рассматривали эту позицию ранее (*Правило 7, Диаг. 8* на стр. 29). Ход черных 1 очень эффективен для усиления мойо на правой стороне. Если у белых появится возможность здесь сыграть раньше черных, то ...

**Диаг. 6: жизненный пункт**

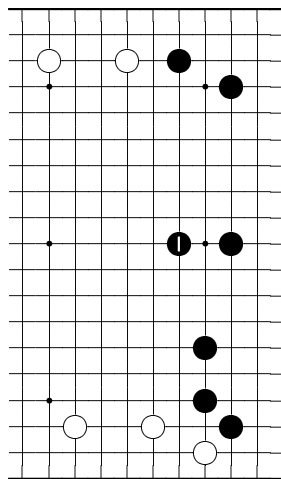
Накрывание 1 — ключевой ход для контроля над мойо. Пункты «а» или «б» обеспечат некоторую территорию черным, но она не достаточна (по сравнению с *Диаг. 5*) для беспокойства белых. Ходом 1 внедряться «с» или «d» было бы рискованно.

**Диаг. 7: идеальный ход**

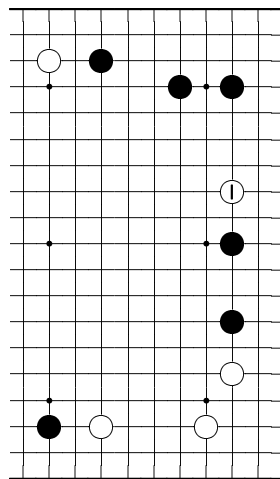
Накрывающий ход 1 — идеальное продолжение для ликвидации мойо черных в зародыше. После него у черных нет надежд на получение большой территории. Вторжение белых «а» было бы рискованно: черные прыгнут 1 и начнут сильную атаку.



Диаг. 7



Диаг. 8



Диаг. 9

**Диаг. 8: жизненный пункт**

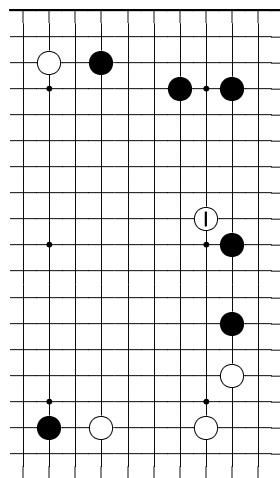
Если черные получат возможность первыми сыграть на стороне, то прыжок 1 хороший ход. Мойо черных расширяется и белым становится труднее найти способ его уменьшить.

**Диаг. 9: приглашение к атаке**

Здесь мойо черных более плоское, но даже в этом случае ход белых 1 слишком глубокий. Это вторжение рискованное. Позиция черных внизу уже довольно устойчивая, поэтому белые окажутся под атакой. Вторжение дает черным небольшое преимущество.

**Диаг. 10: более разумный путь**

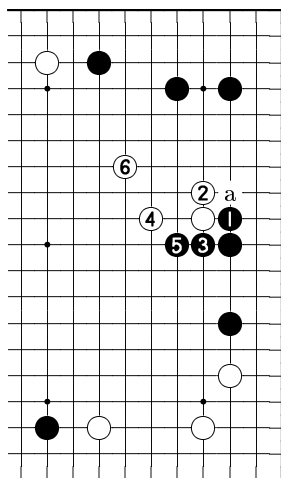
Удар в плечо 1 здесь выглядит хорошо. Белые не будут опасно контратакованы. Накрывающий ход и удар в плечо относятся к стандартной технике уменьшения мойо.



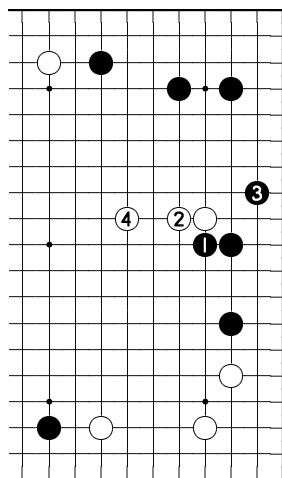
Диаг. 10

**Диаг. 11: легко отскочить подальше**

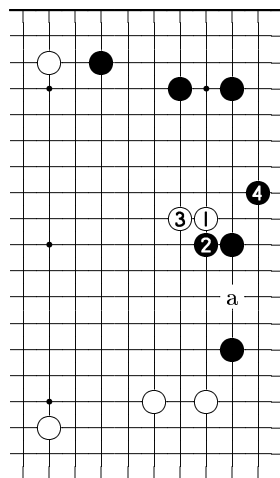
Это один из стандартных вариантов после удара в плечо. Замечание относительно хода 6: белые легко отпрыгивают подальше для того чтобы избежать построения тяжелой группы. В дальнейшем блокирование «а» будет ценным ходом.



Диаг. 11



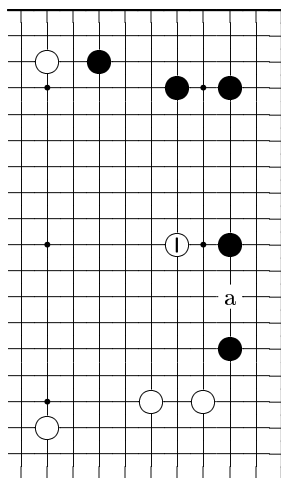
Диаг. 12



Диаг. 13

**Диаг. 12: альтернатива**

У черных также есть возможность сыграть 1 прежде чем объединиться 3. Последний ход не только защищает черную группу, но и не позволяет белым построить базу на стороне. Вероятно после этого белые убегут 4. Как и в предыдущем варианте белые успешно уменьшили мойо.



Диаг. 14

**Диаг. 13: ликвидация аджи**

Удар в плечо в данной позиции является ошибкой. При развитии черных через три пункта у белых есть аджи (потенциал) вторжения «а», но эта возможность исчезает когда белые помогают черным усилиться 2 и 4. Удар в плечо помогает противнику ликвидировать слабость в своей позиции.

**Диаг. 14: правильная стратегия**

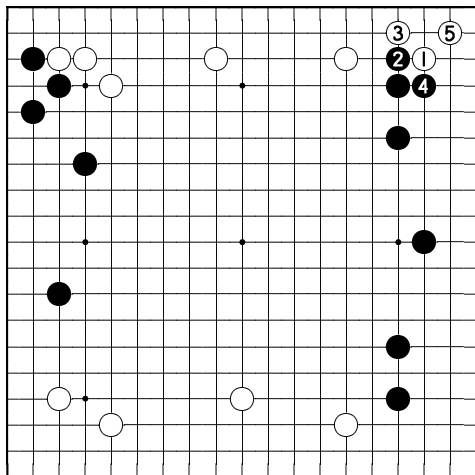
Здесь больше подходит накрывающий ход 1, так как он сохраняет угрозу вторжения «а». Еще одной возможностью является немедленное вторжение ходом 1 в пункт «а».



## Правило 20. Не цепляйтесь за сделавшие свое дело камни

В заключение мне бы хотелось обсудить очень важное правило, усвоение которого вызывает некоторые затруднения у слабых игроков. Оно касается различия между камнями, играющими ключевую роль в вашей стратегии, и камнями, которые уже выполнили свою роль. Слабые игроки не любят жертвовать камни, однако спасение бесполезных камней может нарушить вашу общую стратегию.

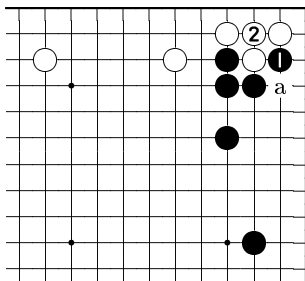
После варианта 1–5 на диаграмме черные должны сделать еще один ход ...



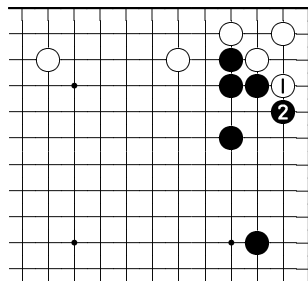
Позиция темы  
Ход черных

### Диаг. 1: атари

Для черных естественно сыграть атари 1. Проблема в том, что некоторым игрокам не нравится такой ход, поскольку теперь белые угрожают захватить этот камень ходом «а».



Диаг. 1




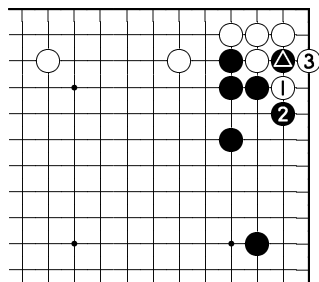
Диаг. 2

### Диаг. 2: сентэ для белых

Если черные пропускают атари, то белые играют ханэ 1 в сентэ. В отличие от ...

### Диаг. 3: готэ

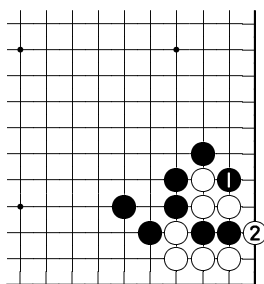
После *Диаг. 1* захват черного камня для белых в готэ. Камень  уже выполнил свою роль, поэтому у черных нет причин сожалеть о нем.



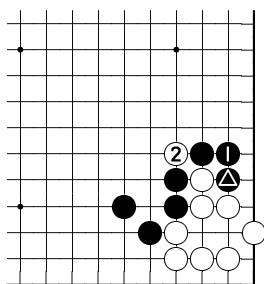
Диаг. 3

**Диаг. 4: ограниченная роль**

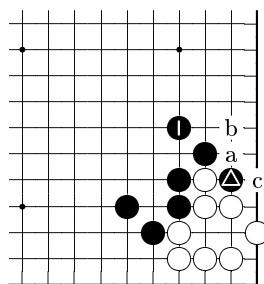
Единственная цель хода черных 1 в том, чтобы заставить белых ответить 2. После этого черные уже не могут использовать этот камень.



Диаг. 4



Диаг. 5



Диаг. 6

**Диаг. 5: бессмысленно**

Попытка спасения этого камня ходом 1 выглядит смехотворной. Черные столкнутся с жесткой борьбой после разрезания белых 2. Спасение камня  $\triangle$  приведет к большим неприятностям, каких он совсем не стоит.

**Диаг. 6: правильно**

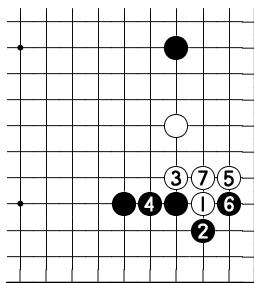
Лучше всего защитить разрезающий пункт ходом 1. Для белых захват камня оказывается в готэ: белые «а», черные «b», белые «с». Вы можете считать, что функция камня  $\triangle$  в том, чтобы сделать ход белых «а» в готэ.

**Диаг. 7: сентэ, но ...**

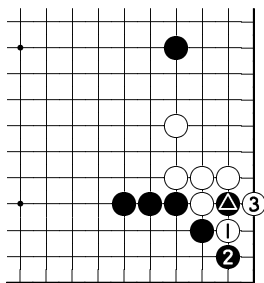
Обмен 1–5 известный вариант. Когда черные играют атари 6, они намекают после хода 7 сыграть в другом месте, но это сомнительная стратегия.

**Диаг. 8: слишком много**

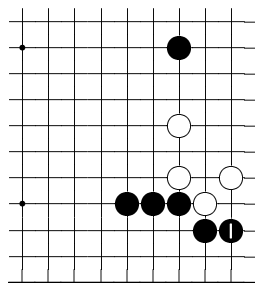
Захват камня ходами 1 и 3 очень важен, поскольку он стабилизирует группу белых. Иными словами, камень черных  $\triangle$  не относится к камням выполнившим свою роль, а является ключевым стратегическим камнем.



Диаг. 7



Диаг. 8



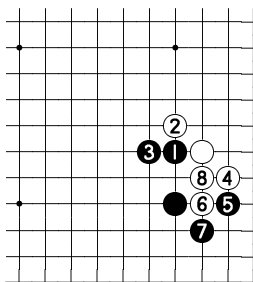
Диаг. 9

**Диаг. 9: готэ, но ...**

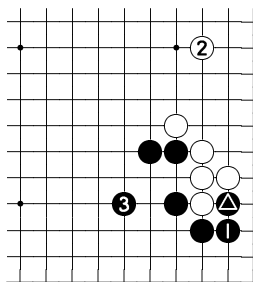
Вместо хода 6 на *Диаг. 7* черные должны спуститься 1. Это может быть и готэ, но преследуется цель атаки белой группы в дальнейшем.

**Диаг. 10: где соединиться?**

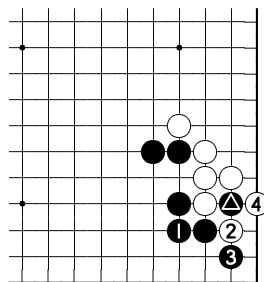
Это похожий пример. Ходы 1–8 джосеки. Проблема в том какой разрезающий пункт нужно защищать. Где вы сыграете?



Диаг. 10



Диаг. 11



Диаг. 12

**Диаг. 11: спасти один камень**

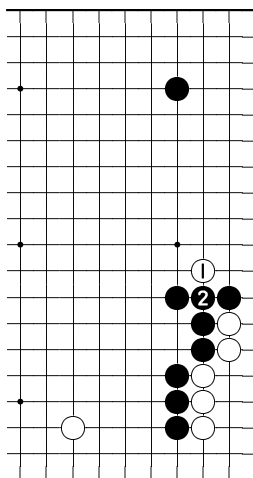
Соединяясь 1 черные считают, что они не могут отдать камень  $\triangle$ . И это правильное решение.

**Диаг. 12: помощь белым**

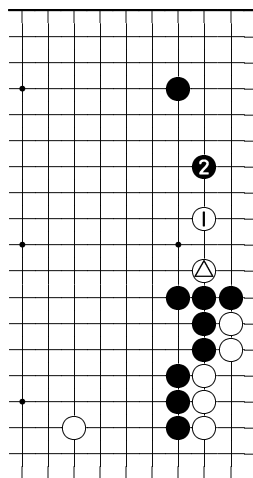
Если черные соединяются 1, белые немедленно стабилизируют свою группу ходами 2 и 4. Очевидно, камень  $\triangle$  играет решающую роль и не может быть пожертвован.

**Диаг. 13: темповый ход**

Белые заглядывают 1 в сентэ. Вынуждающие ходы, похожие на 1, являются легкими ходами, сделанными в надежде на то, что эти камни могут оказаться полезными в дальнейшем. Если противник ответил на такой ход, значит камень уже выполнил свою роль. Вы не должны беспокоиться о слабости или изолированности камня белых 1.



Диаг. 13



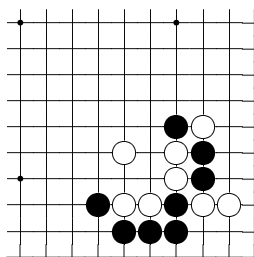
Диаг. 14

**Диаг. 14: неинформированность**

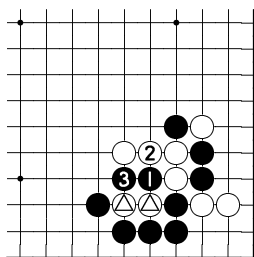
Если камень  $\triangle$  выполнил свою роль, то о нем можно совсем забыть. Какой тогда смысл хода 1? Белые цепляются за бесполезный камень и создают себе проблемы. Такой ход белых 1 только приглашает черных серьезно атаковать 2.

**Диаг. 15: ход черных**

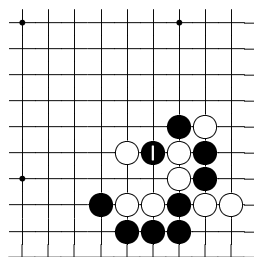
Эта позиция для вас тестовая. Какой бы вы сделали ход, играя черными? Ответьте инстинктивно, не думая.



Диаг. 15



Диаг. 16



Диаг. 17

**Диаг. 16: неверно**

Двойное атари 1 ошибочный ход. Два белых камня  $\triangle$  не являются ключевыми, поэтому белые с удовольствием избавятся от них.

**Диаг. 17: ключевые камни**

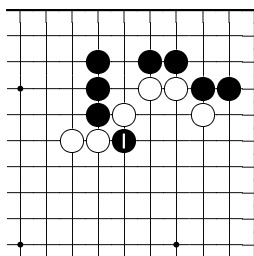
Атари 1 гарантирует захват ключевых камней. Эта задача может показаться легкой, но вы будете удивлены, когда узнаете как много игроков в реальной игре следует *Диаг. 16*.

**Диаг. 18: ход белых**

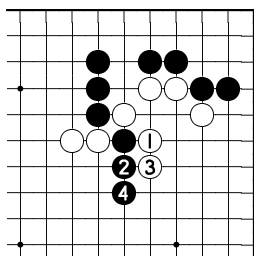
Это более сложная задача. Как белым следует бороться с разрезающим камнем черных 1?

**Диаг. 19: жесткая борьба**

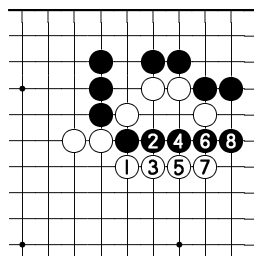
Атари белых 1 это желаемый вариант для черных. После удлинения 2 и 4 белые вступят в жесткую борьбу, имея две слабые группы.



Диаг. 18



Диаг. 19



Диаг. 20

**Диаг. 20: более разумный выбор**

Ценность группы не определяется числом ее камней. До сих пор мы имели дело с жертвами одиночных камней, а здесь белым лучше всего пожертвовать все четыре камня, примыкающих к черной стенке. Компенсацией белым послужит построенное внешнее влияние после хода 7. Это очень эффективная жертва — после хода 8 очевидно, что для того числа камней, которые в этом варианте выставили черные, приобретения небольшие.

# Словарь

*аджу (aji)* — потенциал (возможности)

*атару (atari)* — угроза захвата камня или группы камней следующим ходом

*гета (geta)* тесуджи, захватывающее камень или камни в ловушку

*готэ (gote)* — ход, не требующий ответа; потеря инициативы. Сравните с *сентэ*

*джосеки (joseki)* — последовательность ходов, обычно в *фусеки*. Лучшие ходы противников в локальной ситуации

*иккен тобу (ikken tobi)* — прыжок через один пункт

*какари (kakari)* — ход приближения к углу

*какецуэги (kaketsugi)* — висячее соединение

*кейма (keima)* — ход типа хода малого коня в шахматах

*косуми (kosumi)* — диагональный ход

*миаи (miai)* — пункты обмена; взаимозаменяемые пункты

*мойо (moyo)* — большой территориальный каркас, потенциал но не реальная территория

*поннуки (ponnuki)* — форма из четырех камней, которые съели камень противника

*сабаки (sabaki)* — построение легкой упругой формы для спасения группы

*сентэ (sente)* — ход, требующий ответа из-за угрозы неприемлемых потерь

*сэмэй (semeai)* — состязание в захвате камней

*тесуджу (tesuji)* — искусный тактический ход

*тобу (tobi)* — прыжок

*фусеки (fuseki)* — начальные ходы в партии (обычно до начала борьбы вплотную)

*ханэ (hane)* — диагональный ход, сделанный от своих камней и вплотную к камням противника

*хасами (hasami)* — клещи

*хоси (hoshi)* — пункт 4 — 4

*цуке (tsuke)* — ход вплотную к камню противника

*шимару (shimari)* — стратегическое построение в углу

*шичо (shicho)* — тактический прием захвата камней, лестница

## Теория фусеки — это просто!

Не создавайте себе проблем первыми 20 ходами, сделанными неаккуратно или неверно. Независимо от разряда в Го вы, скорее всего, посвятите некоторое время изучению джосеки и решению задач, но все равно будете чувствовать себя неловко или не вполне уверенно при выборе начальных ходов в партии. В самом начале игры есть много достаточно сложных проблем, но краткое знакомство с принципами фусеки может окупиться сторицей при подсчете ваших побед и поражений!

В этой книге Отаке представляет 20 правил начальной стадии игры. Здесь вы найдёте обсуждение основных положений фусеки и стратегии. Почти третья часть книги посвящена форме, теме важной и не очень хорошо прочувствованной большинством западных любителей Го. Отаке объясняет сложные понятия простым и понятным языком, который позволяет легко освоить материал игроку любого уровня. Придерживаясь этих правил при принятии стратегических решений, вы значительно улучшите свою игру.