

Сакакибара Такэо, 9 дан

Паспорт на первый дан

Киев – 2008

Перевод с японского Юрия Макеева

Редакторы – Евгений Панюков, Аркадий Богацкий
Компьютерная верстка – Аркадий Богацкий

Первое издание на русском языке 2000г.
Издание переработанное 2009г.

Содержание

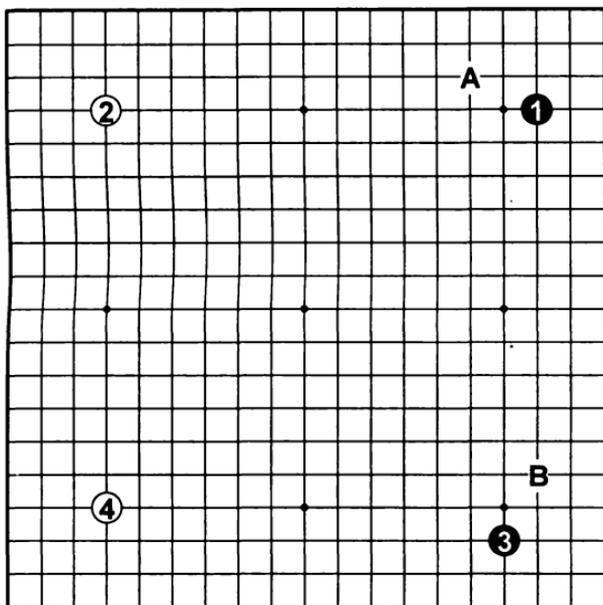
Глава 1	
Выбор направления фусэки.....	3
Глава 2	
Вторжение в угол и защита угла.....	34
Глава 3	
Утиками как боевое средство.....	69
Глава 4	
В мире дебютных заблуждений.....	84
Глава 5	
Цели атаки и защиты.....	113
Глава 6	
Что выгодно в йосэ.....	147

Глава первая

Выбор направления в фусэки

1. Направление симари

Базовая Диа. 1. Уже на 5-м ходу решается судьба партии



Базовая Диа. 1

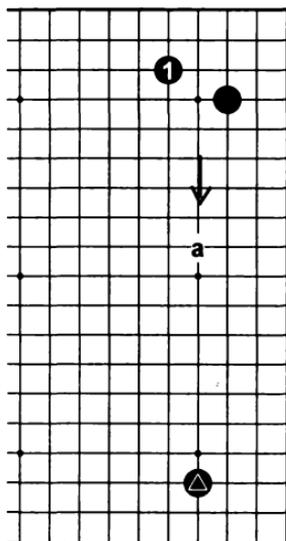
Против двух комоку чёрных, белые дважды сыграли хоси. Всего четыре хода, но стороны уже вполне определённо высказались относительно своих планов построения всей партии. Достаточно чёрным поставить по камню в любой из углов на правой стороне, и они получают весомую материальную выгоду. Белые же готовятся максимальным образом использовать энергию своих камней в звёздных точках. О симари для бе-

лых не может быть и речи: скорость и только скорость – вот их девиз.

Итак, ход ●. Естественными продолжениями для них сейчас будут ходы ●А и ●В. Но какой из них предпочесть? Не скажу, что это очень сложный вопрос, но осознание правильного пути с тем, чтобы в дальнейшем находить его автоматически – весьма важно. Дело в том, что уже на пятом ходу в этом фусэки определяется судьба партии.

Диа. 1. Скорость и согласованность

Я утверждаю, что ① – единственно правильный ход. Симари активно работает по стрелке в направлении «а». Хираки в район этого пункта будет в дальнейшем очень большим ходом. Все три камня (симари и комоку) действуют весьма согласованно.

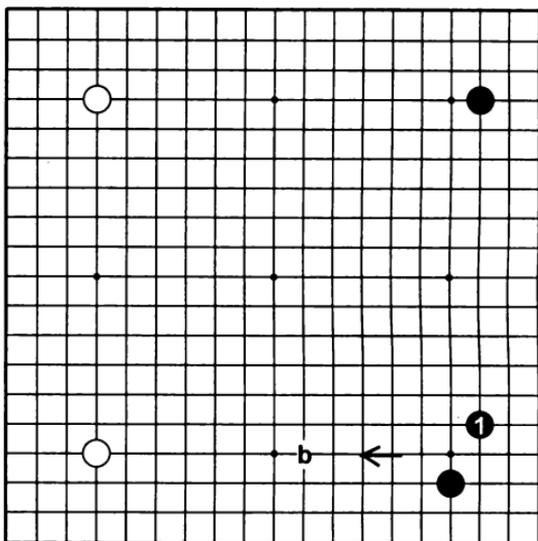


Диа. 1

Диа. 2

Совсем наоборот

Симари ❶ здесь, даёт иную картину. Его влияние направлено по стрелке в пункт «b». Но далее на этом пути – камень белых – энергичное хоси. Три камня чёрных на правой стороне разрозненны.



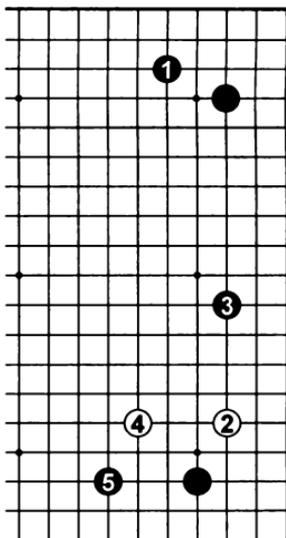
Диа. 2

Диа. 3. Двойное симари не допускается

Какую бы скорость белые ни развивали по дебюту, допускать двойное симари не рекомендуется. После этого любое утикоми на правой стороне окажется неэффективным. Поэтому ход, в районе ❷ является, практически, вынужденным. Но теперь у чёрных есть хорошее продолжение – ❸, сочетающее в себе хираки и хасами, стало быть, ценность этого хода – двойная. И это ещё одно

свидетельство правильности выбора симари чёрными.

Далее, обмен: ❹ – ❺ по стандарту.

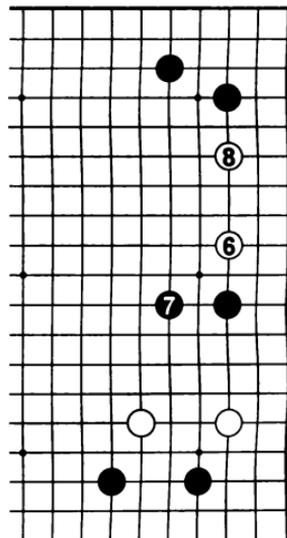


Диа. 3

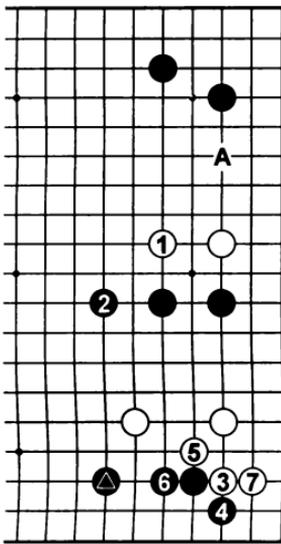
Диа. 4

Возможно утикоми

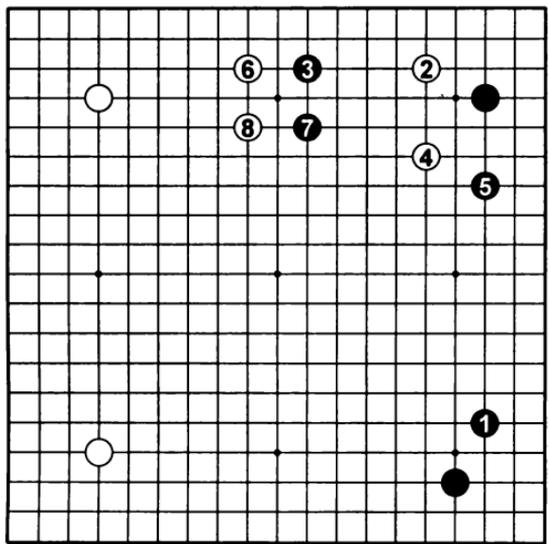
Ещё немного об этом фусэки. Белые успевают после утикоми ❻ развернуться ❼, в целом шесть чёрных камней выполняют свою работу весьма эффективно, их преимущество неоспоримо.



Диа. 4



Диа. 5



Диа. 6

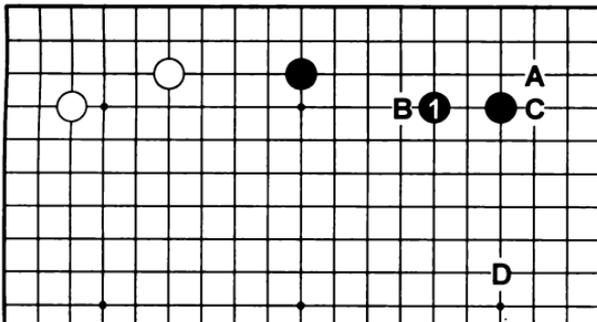
Диа. 5. Ещё возможность, но...

Здесь ① ... ⑦ также по дзёсэки. Но эта позиция ещё выгоднее для чёрных. У них осталось хираки-цумэ ●А. Важно, что и камень ▲ опережает самый выдвинутый к центру белый камень.

Диа. 6. Симари в другую сторону

Всё то же что и на Диа. 4. Поменялся только фон у белого камня ⑥. Теперь это – белое хоси. Последствия катастрофически невыгодные для чёрных. Теперь они явно уступают в дебюте.

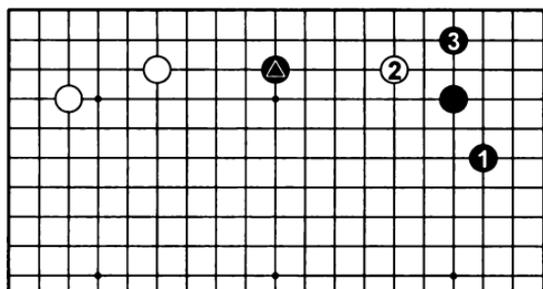
Базовая Диа. 2. Иккэн-симари – вялый ход



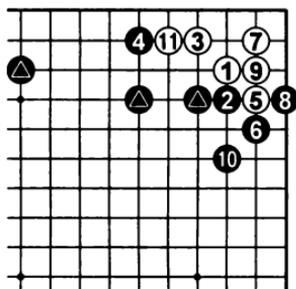
Базовая Диа. 2

Только что белые развернулись по верхней стороне с помощью огэйма-симари. Нет ли у вас желания прикрыть угол с помощью иккэн-симари ①?

Сразу скажу, что это вялый ход. У белых осталось по крайней мере три хороших способа атаки угла: цукэ ○В, сан-сан ○А и йосуиру ○С. Вот если бы белые имели уже камень в районе D, ответ ① стал бы единственно правильным.



Диа. 1



Вспомогательная Диа.

Диа. 1. Активный план: принцип выталкивания

Кэйма ① – отличный план. Белые приглашаются в пункт ②, после чего выгоняются в центр – ③. Камень ④ начинает играть роль активного хасами.

Вспомогательная Диа.

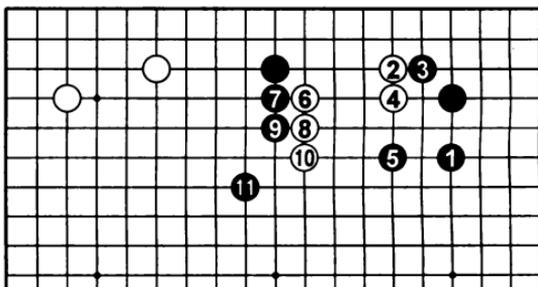
Необходимо знать, что при таком положении трёх чёрных камней вторжение в сан-сан – основной способ. Запомните косуми ③.

К ○11 белые живут.

Диа. 2. Иккэн-тоби тоже возможно

При условии, что в направлении вниз-вправо есть свои камни, иккэн-тоби ① также возможно.

К ●11 белые стоят тяжело, им угрожает опасная атака.

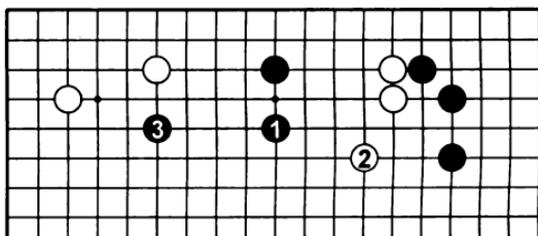


Диа. 2

Диа. 3. И так у чёрных хорошо

⑤ на предыдущей диаграмме вполне можно заменить таким тоби, как здесь ①.

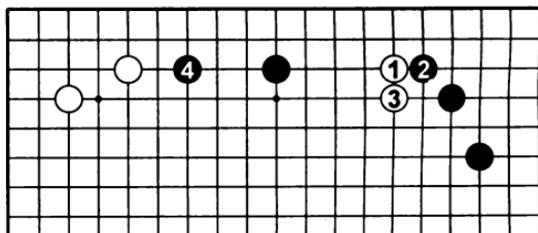
К ③ вновь лидерство чёрных бесспорно.



Диа. 3

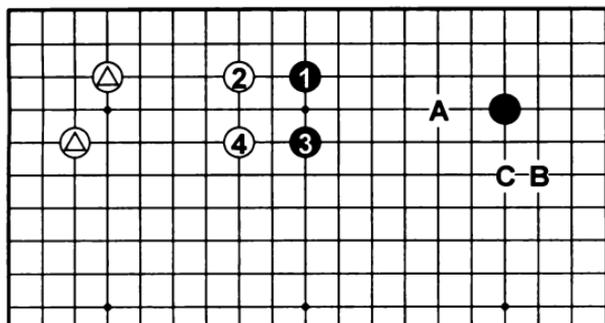
Диа. 4. Если у белых кэйма-симари...

...то на 4-м ходу у чёрных появляется возможность отличного хираки-цумэ.



Диа. 4

Базовая Диа. 3. ●А, ●В или ●С?



Базовая Диа. 3

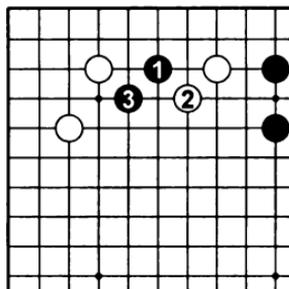
Белые успели сыграть симари \triangle . В таком случае от единственного в этом районе черного хоси лучше всего развернуться $\textcircled{1}$, чтобы на цумэ $\textcircled{2}$ ответить тоби $\textcircled{3}$. Белым пропускать $\textcircled{4}$ нехорошо из-за угрозы...

Вспомогательная Диа. 1

... утиками $\textcircled{1}$.

Итак, после $\textcircled{4}$ на Базовой Диа. чёрным обязательно нужно поддержать камень хоси.

Но как: ●А, ●В или ●С?

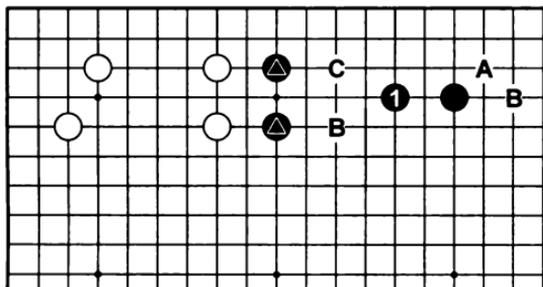


Вспомогательная Диа.

Диа. 1. Икэн-тоби – ошибка

Причём, двойная: от \triangle камень $\textcircled{1}$ стоит слишком близко, а вот угол прикрывает неплотно (осталось и \circ А, и \circ В). Кроме того, пункты В и С – тоже достаточные щели для вторжения.

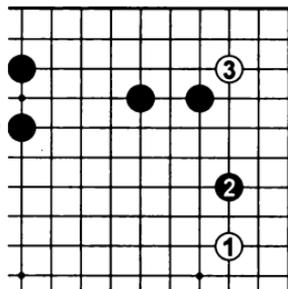
Для влияния – слишком узко, а для территории – слишком широко – вот как сыграли чёрные.



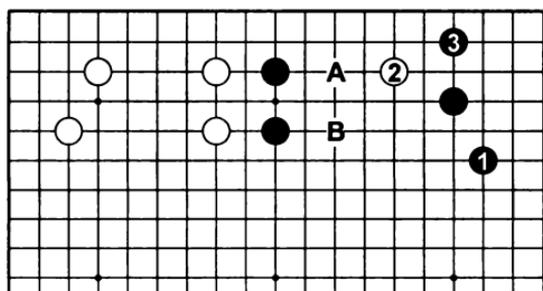
Диа. 1

Диа. 2

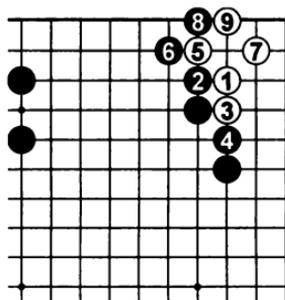
Напомним, что белым хорошо предварять вход в сан-сан появлением камня $\textcircled{1}$.



Диа. 2



Диа. 3



Вспомогательная Диа. 2

Диа. 3. Кэйма-симари – единственно верное!

① кажется пассивным, но этот ход из разряда золотых ходов Го, которые, практически, выманивают ответ противника и уже готовы его скомпрометировать. Если после ③ – ○А, то ●В, если ○В, то ●А.

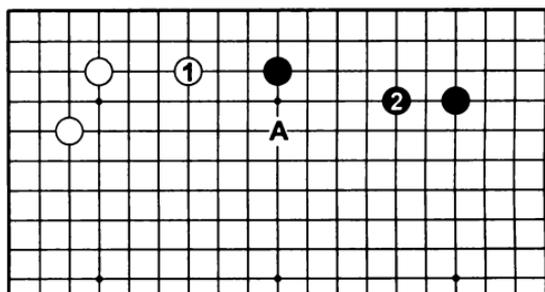
Вспомогательная Диа. 2

Вот здесь уже вторжение в сан-сан было бы большой ошибкой белых. К ② у них ко, за выигрыш которого ещё придётся что-то отдать, а чёрные уже получили более чем достаточную компенсацию за угол в виде мойо наверху.

Диа. 4. Один ряд разницы

Если на Базовой Диа. 3 сдвинуть ② на ряд левее, как здесь ①, то чёрным лучше не играть тоби ●А, а предпочесть как раз иккэн-укэ ②.

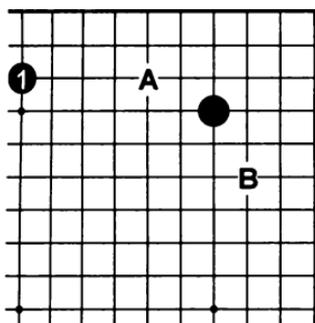
Разница в том, что белые перестали претендовать на слишком большую территорию слева вверху, и долг чёрных после вторжения противника в сан-сан окажется не столь велик. Кроме того, тоби ●А в таком положении перестало быть кикаси.



Диа. 4

2. Выбор какари

Базовая Диа. 1. Определите направление



Базовая Диа. 1

Чёрные развернулись через пять пунктов (⊕) от хоси. Это хорошая точка (см. далее).

Ход ○.

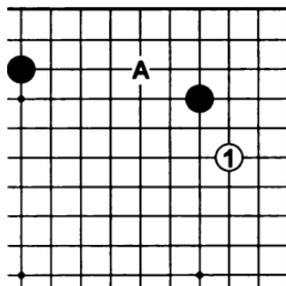
Перед белыми проблема: с какой стороны играть какари – ○А или ○В.

Диа. 1. Хорошо

① сохраняет угрозу вторжения в угол и атаки угла

(○А – двойное какари). Этот ход сделан по фундаментальному принципу Го: «Не играй какари как утикоми».

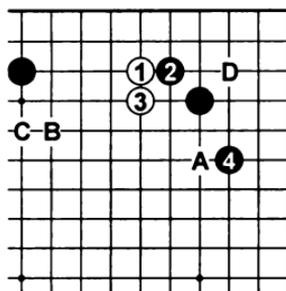
Такого рода приёмы как ○А хороши только для форового Го.



Диа. 1

Диа. 2

После ④ (или ●А) белые стоят очень тяжело. У двойки нет хираки, и придётся ставить ○В или ○С. Пока же белые не уладили дела наверху, им нечего и думать о вторжении ○D.



Диа. 2

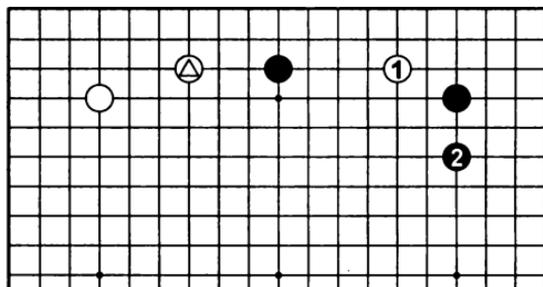
Диа. 3

Исключение из правила

Оно допускается в позициях, подобных этой.

Белые хотят изолировать и атаковать одинокий камень хосисита на верхней стороне. Предпосылка атаки – наличие

⊕.



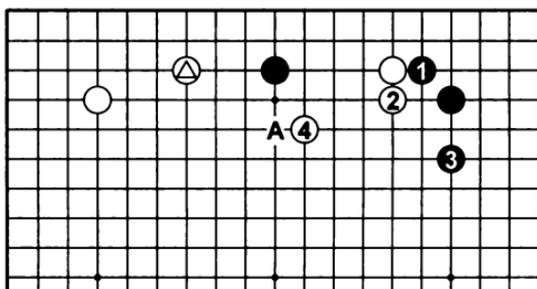
Диа. 3

Диа. 4 и Диа. 5.

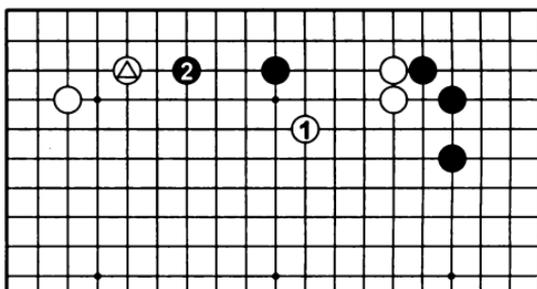
Внимание, разница в один ряд!

Итак, при огэйма-симари в левом углу белые успешно атакуют после ③ – ④ или ○А.

Но стоит △ отодвинуть на ряд левее, и весь замысел с «неправильным» какари становится бессмысленным из-за возможности чёрных развернуться ② (Диа. 5).



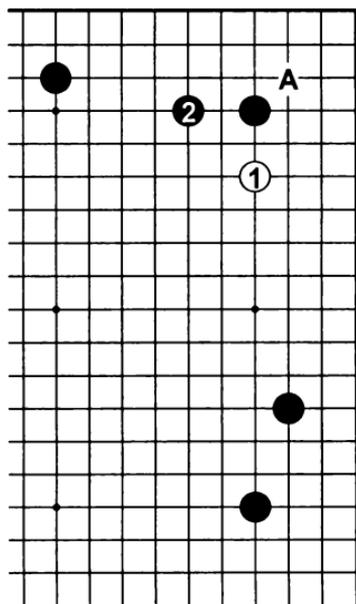
Диа. 4



Диа. 5

3. Высокое какари не страшно

Базовая Диа. 1. Только в особых обстоятельствах

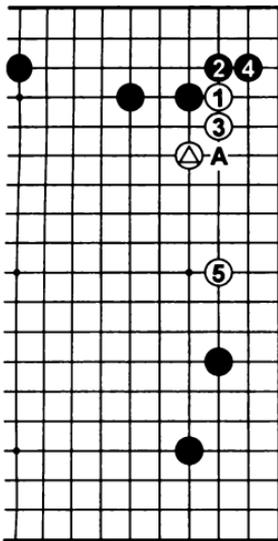


Базовая Диа. 1

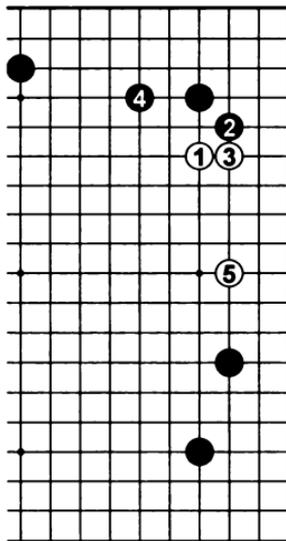
Против хоси в 99% случаев играют кэйма-какари. Высокое какари встречается настолько редко, что получило название «какари чрезвычайных обстоятельств». Каких? Взгляните на диаграмму. Два чёрных камня внизу – одно из таких условий.

Белые играют ① высоко, стремясь к скорейшей стабилизации в окружении неприятельских камней.

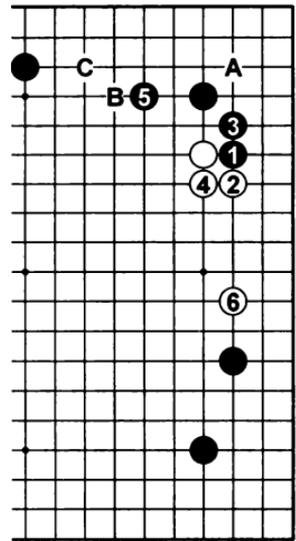
Лучший ответ – иккэн-укэ ②. Необходимо знать, что после высокого какари ① вторгаться в сан-сан ○А уже нецелесообразно – это приведет к неприятной изоляции камня ①.



Диа. 1



Диа. 2



Диа. 3

Диа. 1. Бесспорное преимущество чёрных

① ... ⑤ – по дзёсэки. Конечно, \triangle более активен, чем \circ А, и хираки ⑤ – в самую точку. Тем не менее, я полагаю преимущество чёрных здесь бесспорным. Угол велик и уже закреплён, кроме того, весьма неприятен пустой подол группы белых.

Ответ ② на Базовой Диа., подчеркну ещё раз, – наиболее точен.

Диа. 2. Косуми – не лучший способ

Здесь форма белых к ⑤ – идеальна.

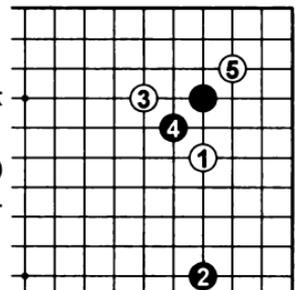
Диа. 3. Навстречу желаниям белых

И здесь к ⑥ белые расположились превосходно. Причём, на обеих диаграммах (Диа. 2 и Диа. 3) у белых остались хорошие пункты атаки: \circ А, \circ В, \circ С.

Диа. 4. Опрометчивое хасами

Занятие пункта ② на Базовой Диа. важно и как фундаментальная защитная мера.

Иначе (даже при таком активном тэнуки, как ②) белые с удовольствием сыграют ③ с двойным какари и на лучший ответ ④ вторгнутся в сан-сан.

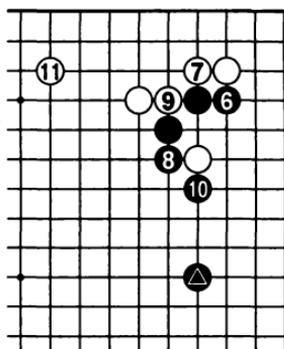


Диа. 4

Диа. 5. Вполне достаточно

До ⑥ – единственно верный вариант, если чёрные хотят использовать ④.

До ①① – дзёсэки, в котором белые получают достаточно.



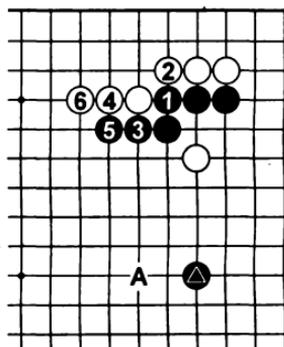
Диа. 5

Диа. 6. С дальним прицелом

Чёрные могут вести атаку и так, как показано здесь.

Но, во-первых, белые при этом тянутся по четвёртой линии и это выгодно.

Во-вторых, между стенкой чёрных и ④ достаточно места, чтобы выжить, даже если чёрные на ⑥ ответят ●А.

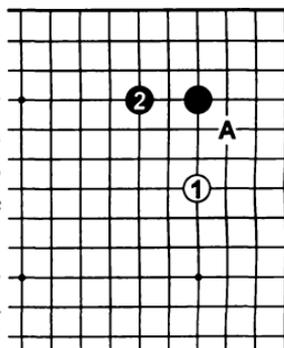


Диа. 6

Диа. 7. Никкэнтакагакари – призрак

Чаще всего этот удивительный способ, практически, не влияющий на угол, мы видим в форовых партиях (камнях на четырёх). За неопределённость своих целей никкэнтакагакари получило прозвище «ход-призрак». ②, бесспорно, – лучший ответ.

Косуми ●А – от лукавого. Поскольку ① – высокий ход, сильного влияния на камень какари не будет.



Диа. 7

Базовая Диа. 2. Куда развернуться чёрным?

На правой стороне два крепких кэйма-симари. Перед чёрными вопрос: куда сыграть на правой стороне, чтобы было ни узко, ни широко, а в самую точку – ●А, ●В, ●С?

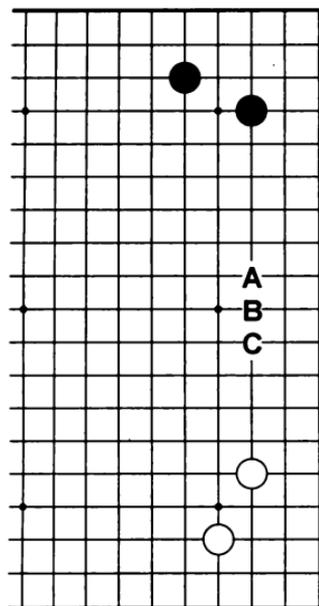
Диа. 1. Если вы мужчина, всегда играйте через пять!

① – через пять пунктов от △ – безошибочный выбор. В чём смысл такого хода? Если ②, то у чёрных будет возможность развернуться через два пункта, создавая базу (⊙), а у белых – не будет. Симари чёрных крепкое, поэтому опасно им и другое утикоми – ○А.

Диа. 2

Пункт дальше – грубая ошибка. Как видите, белые теперь спокойно располагаются на правой стороне, чего не скажешь о чёрных.

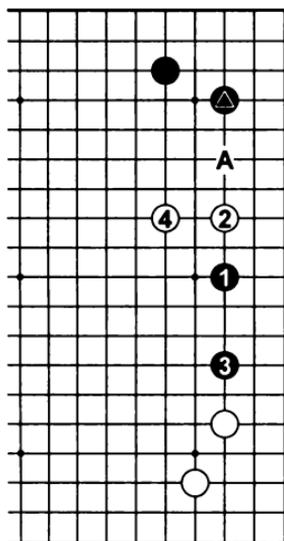
Диа. 3. Белые делают то же



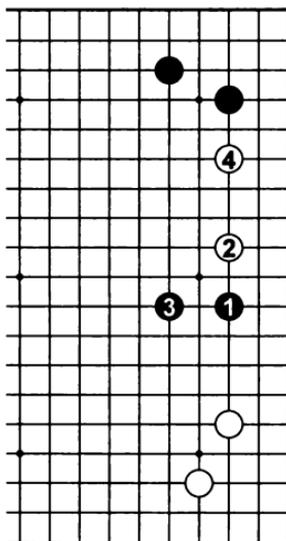
Базовая Диа. 2

Если у белых есть возможность первыми вступить на правую сторону, ею нужно непременно воспользоваться. И поступить так же: оставить за развертывающимся камнем пять пунктов (от △).

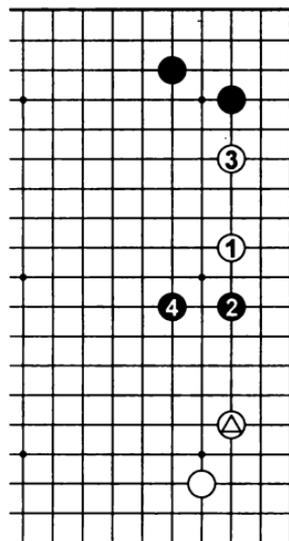
Это фундаментальное правило хираки, помнить которое нужно всегда.



Диа. 1

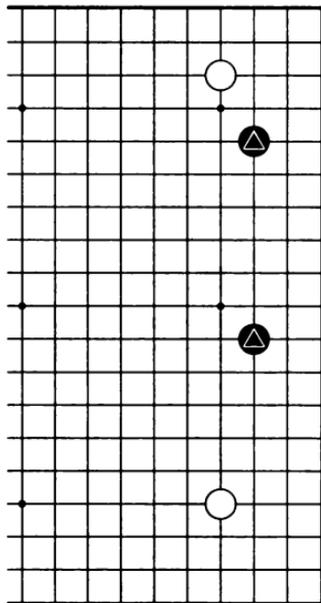


Диа. 2



Диа. 3

Базовая Диа. 3. Нет ли ошибки?



Базовая Диа. 3

Итак, хираки от симари делается через пять пунктов. А если речь идёт об одиноком камне (⊕)? Правильно ли поступили чёрные снова развернувшись через пять? Безусловно! Прекрасный ход!

Все возражения, очевидно, связаны с возможностью утиками.

Диа. 1. По главному принципу

Опять ⊕ стоит так, что пространства для хираки у вторгнувшегося белого камня не будет, а вот чёрные могут получить базу на правой стороне, сыграв ●А.

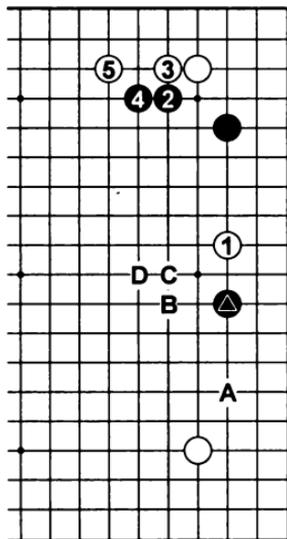
Кроме того, благодаря кикаси ②, ④ чёрные отлично подготовились к атаке на камень ①, и могут начинать её любым из предлагаемых ниже способов: ●В, ●С или ●D.

Диа. 2. Быстрое и лёгкое тушение

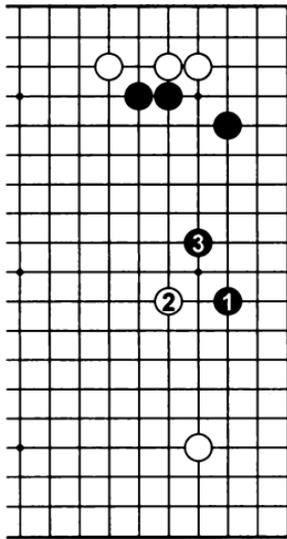
Вместо утиками предлагается быстрый и лёгкий способ тушения мойо чёрных. Это – боси ②.

Диа. 3. Катацуки тоже хорошо

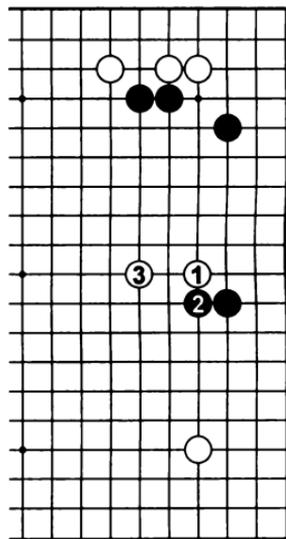
Катацуки ① и тоби ③ – также легко понятный и рациональный способ. На Диа. 2 и Диа. 3 стенка чёрных почти не работает. Однако нет и речи о нестабильности их групп. Это равная, разумная игра.



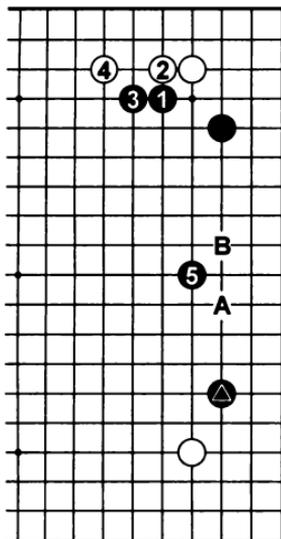
Диа. 1



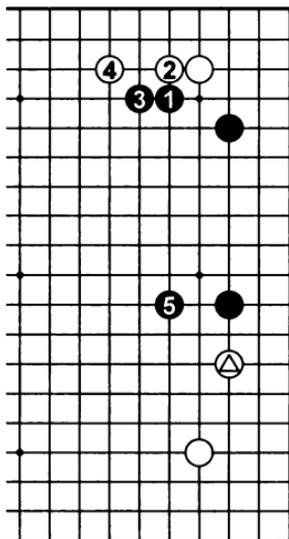
Диа. 2



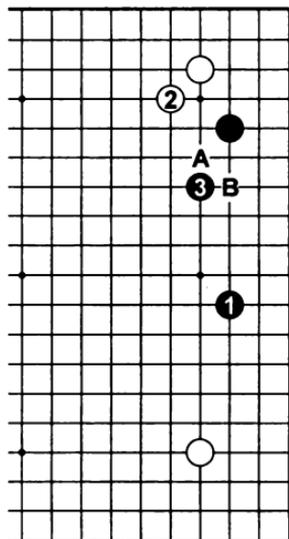
Диа. 3



Диа. 4



Диа. 5



Диа. 6

Диа. 4. Время для какэ

И в этой позиции чёрные могли бы свести игру к ранее рассмотренному (например, ●А, ○В). Но в присутствии ▲ им лучше видоизменить вариант, как показано здесь. В этом случае сочетание чёрных камней по высоте будет идеальным.

Диа. 5. Также нередко...

В присутствии ▲ чёрным целесообразно изменить базовый вариант вот таким образом.

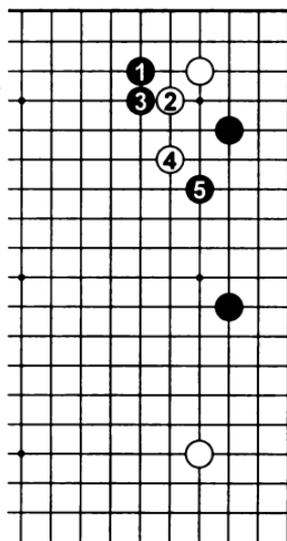
Диа. 6. Легко понятно

Если белым неприятно какэ противника, может состояться обмен: ② – ③, довольно здравомысленный. При тэнуки ⑤ возможно усиление белых в центре: ○А – ●В.

Диа. 7. Ужасные последствия

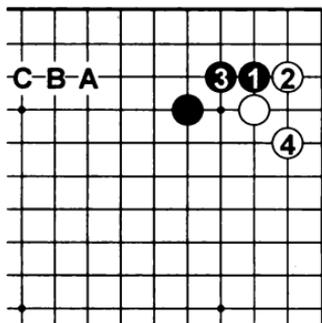
Белым лучше при подходе противника к камню комоку сыграть в этом районе, иначе ① – жёсткая атака.

Чёрные с двух сторон получают стабильную позицию, а белая группа так и остаётся без базы.



Диа. 7

Базовая Диа. 4. ●А, ●В или ●С?



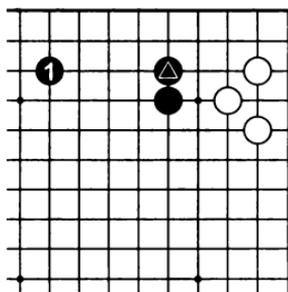
Базовая Диа. 4

Помните: «Мужчина, не задумываясь, развертывается через пять»? Да, именно так идут от угла на сторону, это – один из главных приёмов растяжки мойо. Однако в фусэки существует и другое хираки, защитное, стабилизирующее группу, не оставляющее противнику возможности утикоми.

①..④ – стандартное дзёсэки с такомоку. Куда должны развернуться чёрные для стабилизации группы – ●А, ●В или ●С?

Диа. 1. «От двух – через три!»

① – по дзёсэки. Ни широко, ни узко – как раз в точку. Этот принцип формулируется так: От двух (камней) – через три (пункта)). По-японски: «Нирицу-сан-ган».

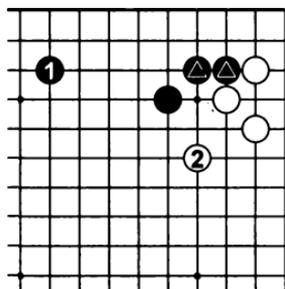


Вспомогательная Диа.

Вспомогательная Диа.

Представим это правило нагляднее. По своему влиянию на позицию два  с Диа. 1 равны  здесь.

Итак, от двух камней мы развернулись через три пункта.

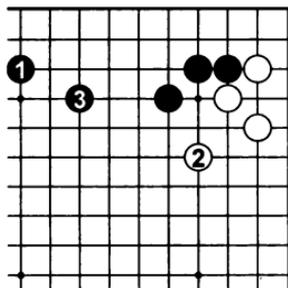


Диа. 1

Диа. 2. Неправильно

Здесь чёрные по сути, развернулись «от двух через два». Это узко, а потому – плохо. (Современная теория не оценивает это столь категорично.

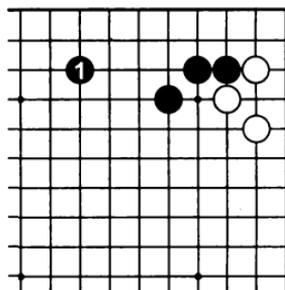
Прим. ред.)



Диа. 3

Диа. 3. Тоже промах

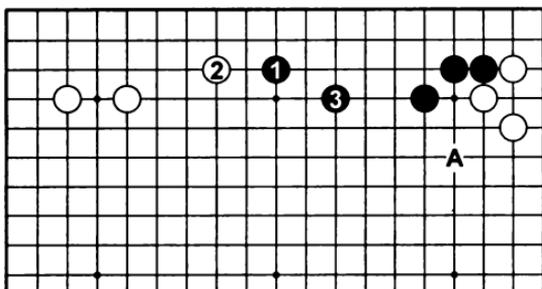
А здесь – «от двух – через четыре». Для мойо – хираки это узко (там нужно пять пунктов), для мамори-хираки (защитного развертывания) – слишком широко: после ② чёрные обязаны закрыться ③, стало быть, заканчивая в готэ.



Диа. 2

Диа. 4. Пояснение

Если вам по-прежнему кажется, что сочетание ❶, ❸ – хорошо, поскольку даёт территорию, вот пример, который развеивает это заблуждение. Ошибочное ❶ позволило белым сделать идеальный ход: хираки-цумэ ❷. Чёрные вынуждены закрыться ❸, и белые могут кроме ○А выбрать себе и любую другую большую точку.



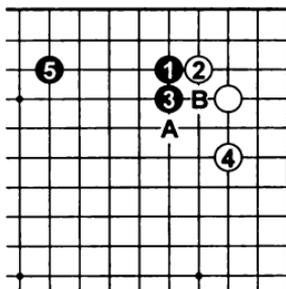
Диа. 4

В этом фусэки чёрные уже пропустили – удар (иппон).

Диа. 5 «От двух – через три» – хорошо

Давайте ещё немного обсудим принципы «от двух – через три» и «от трёх – через четыре». Безусловно, присутствие неподалеку камней противника вносит в эти законы коррективы.

Как относиться к ❶ на этой диаграмме? Поскольку дамэ А и В свободны для чёрных, двойка стоит свободно. «От двух через три» – идеальное развёртывание.

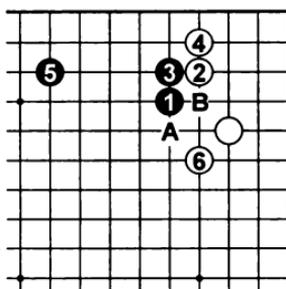


Диа. 5

Диа. 6. Ход внутрь необязателен

Из дзёсэки с мокухадзуси. Нет ли у вас ощущения, что хираки ❶ слишком смелое? Ведь подол группы – пустой... Может, здесь продолжать «от двух через два», как в условиях окружения?

Нет, вновь два дамэ – А и В делают положение двойки безопасным, и, даже после косуми ❷, ход внутрь, защищающий связки, чёрным не обязателен.

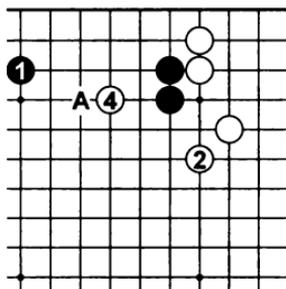


Диа. 6

Диа. 7. Хираки-суги

Важность точной дозировки в широте развёртывания – ещё на паре примеров.

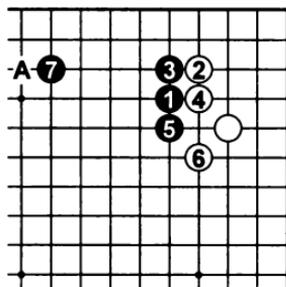
Здесь ❶ – слишком свободно. После ❷ угрожает жёсткое ❸, и поэтому чёрным придётся предотвратить это ходом внутрь – ●А.



Диа. 7

Диа. 8. Похвальная скромность

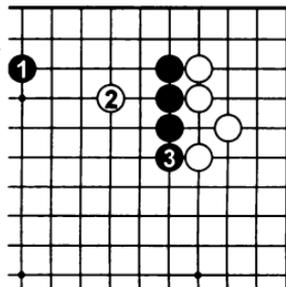
Опять дзёсэки с мокухадзуси. После ⑥ принцип «от трёх через четыре» велит сыграть ●А, но дзёсэки всё же рекомендует скромно развернуться ⑦. Ниже поясню, почему.



Диа. 8

Диа. 9. Только не утиками!

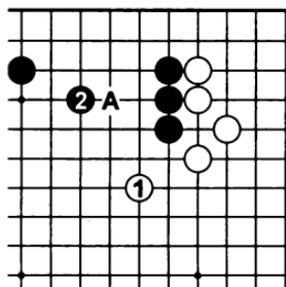
Развёртываясь ①, чёрные провоцируют белых на утики ②, тогда ③, и влияние чёрных превосходно.



Диа. 9

Диа. 10. Весьма неприятно

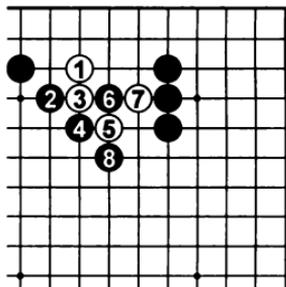
Но белые сыграют хитрее, отложив утики, как хорошее адзи. С учётом положения внизу в какой-то момент может стать очень полезным ход ①. И тогда чёрным придется защищаться ②, ибо теперь утики ○А – безукоризненный удар.



Диа. 10

Вспомогательная Диа.

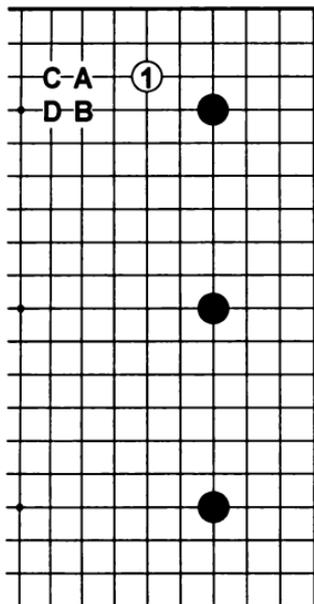
Покажу тактическое обоснование развёртывания «от трёх – через четыре». Здесь ① – осечка, ввиду варианта до ⑧.



Вспомогательная Диа.

6. Виды и характер хасами

Базовая Диа. 1. Боевой способ



Базовая Диа. 1

Цели хасами:

- блокировка хираки противника; когда же, из-за этого, он будет бежать...
- ...атака для получения территории.

На Базовой Диа. чёрные сыграли санрэнсэй. Белые – какари ①. Перед чёрными встает обычная для фусэки дилемма: хасами или укэ.

Укэ:

- безразлично по отношению к следующему ходу противника;
- главное в укэ – наилучшим образом устроить собственную позицию.

Не будет преувеличением назвать этот способ пассивным. Но лишь в противопоставлении активному, атакующему стилю. Если же противопоставлять его беспорядочному бою, то является главное достоинство укэ – фундаментальность, основательность.

В данном случае выбор чёрным предпрешён тремя первыми ходами. Санрэнсэй требует хасами. Быстрое окружение правой стороны энергично выдвинутыми камнями хоси создает настолько активный фон, что чёрные просто обязаны атаковать.

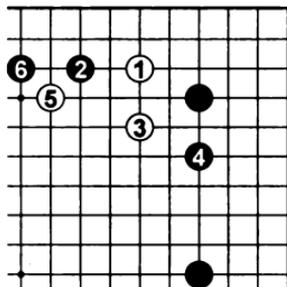
Но как – ●А, ●В, ●С, ●D? Иккэн или никкэн? Высоко или низко? В каждом из этих ходов заложена своя идея, каждый создаёт неповторимые особенности позиции.

6.1. Иккэнбасами – жёсткая блокада

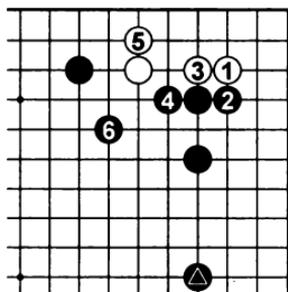
Диа. 1 Цель достигнута

② – самое жёсткое хасами. Если белые бегут ③, то ④, и цель достигнута: противника заставили уходить, и тут же атакой чёрные набрали очки.

Низкие, узко стоящие камни, часто бывает хорошо пожертвовать, и это – одна из примет боевого стиля.



Диа. 1



Диа. 2

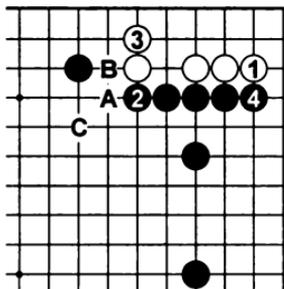
Диа. 2. Характерное дзёсэки

Чаще белые уклоняются от варианта на Диа. 1, входя в сан-сан. Согласно закону, чёрные в ответ должны поставить стенку так, чтобы её влияние было направлено на более отдалённый камень (через пять пунктов находится \triangle).

К \ominus – блокада. Весьма характерное и популярное дзёсэки.

Диа. 3. Современно

В последнее время белые вместо \ominus на Диа. 2 часто играют сагари \circ . После \ominus чёрные должны определиться: чему они придают больше значения – центру (тогда \bullet С, соглашаясь иметь пустой подол справа) или борту – тогда \ominus 4, допуская разрезание \circ А – \bullet В.



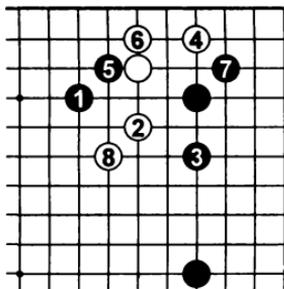
Диа. 3

6.2. Высокое икэнбасами – тоже жёстко, но...

Диа. 1. Быстрое достижение цели

Это второе по жёсткости хасами. Если далее тоби \ominus 2, то к \ominus 8 – бой, но чёрные в нём заинтересованы. Белая группа не имеет глаз, и это повод для разнообразных спекуляций, ну а двойка \ominus 1 и \ominus 5 связана самым крепким образом – косуми, а потому пока не подвержена атакам.

В этом дзёсэки очень важно почувствовать необходимость перед укэ \ominus 7 вставить кикаси – обмен: \ominus 5 – \ominus 6. В нём заложен глубокий смысл.



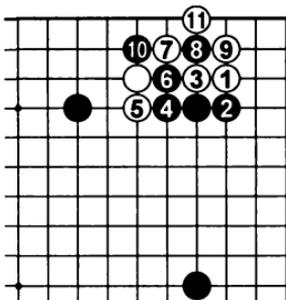
Диа. 1

Диа. 2, Диа. 3. В направлении «а» нет жёсткой блокады

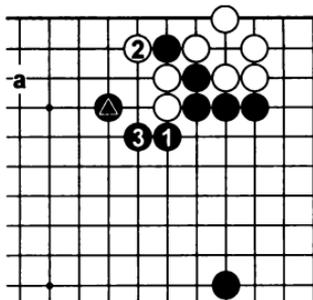
Если белым не нравится вариант на Диа. 1, они могут входить в сан-сан. После \ominus 5 чёрные обычно жертвуют \ominus 6, \ominus 8.

А теперь сравним дзёсэки на Диа. 3 с тем, что получалось при низком икэнбасами. \triangle здесь

выше на ряд, и в направлении к «а» это создаёт некоторую слабость блокады. Такие скрупулёзные, деликатные моменты нужно учитывать при выборе хасами.



Диа. 2

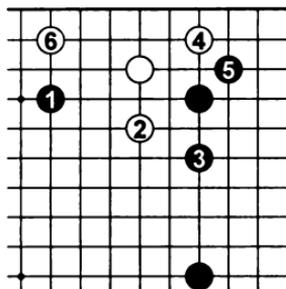


Диа. 3

6.3. Никкэнтакабасами – накопление энергии

Диа. 1. Часто видим на практике, но...

① – высокое хасами с отступом в два пункта. Используется довольно часто. Если тоби ②, то ③, ⑤ как будто идет вразрез с главной целью хасами – атакой дать территорию, поскольку уже после ⑥ белые получают базу. Но, во-первых, ⑤ в темпе даёт очки и чёрным, а во-вторых, ④, ⑥ стоят весьма низко.

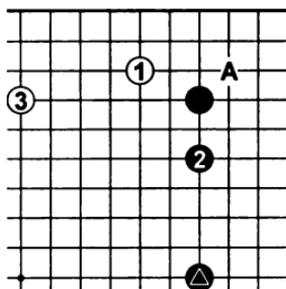


Диа. 1

Вспомогательная Диа.

Если сравнить с укэ

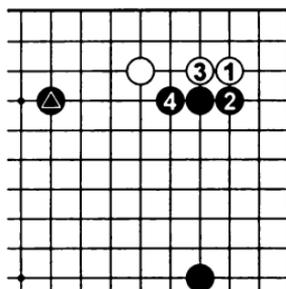
Иккэн-тоби-укэ даёт отличную форму, но, как уже говорилось, это не отвечает главной идее санрэнсэя – игре на быстрое развитие и получение влияния. ③ хорошо связывается с ① (а раз это санрэнсэй, то в левом верхнем углу, разумеется, белый камень). Между ② и ▲ достаточно места для вторжения. Но первая цель белых – конечно вход в сан-сан – ○А.



Диа. 2

Диа. 2. Здравомысленно

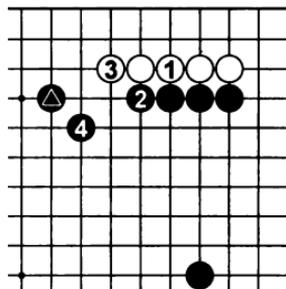
Вход же в сан-сан черные могут только приветствовать. Здесь ▲ оказывается весьма кстати.



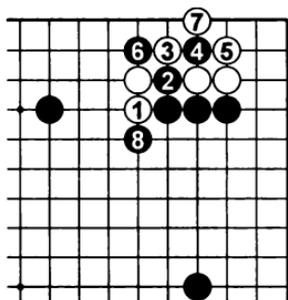
Диа. 3

Диа. 3. Если сравнить

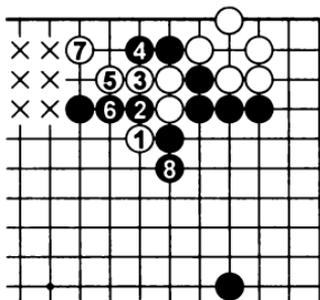
После ④ косуми с ▲ настолько скрепляет позицию чёрных сверху, что сразу возникает масштабное и крепкое мойо, оно стоит больше, чем территория белых вверху.



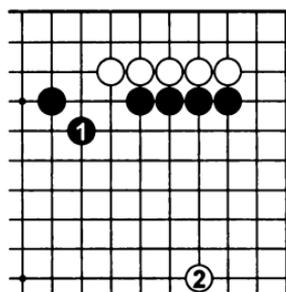
Диа. 4



Диа. 4



Диа. 5



Диа. 6

Диа. 4, Диа. 5. Обязательное дзёсэки

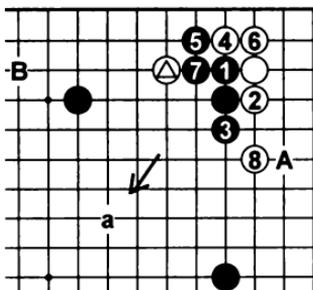
Поэтому вместо ① на Диа. 3 белые должны играть, как показано здесь. Это обязательное дзёсэки. ②, ④ позволяет чёрным (Диа. 5) отрезать белый камень и получить большое влияние, правда, ценой гораздо дороже, чем на Диа. 3. Крестиками помечены пункты, куда чёрные могут сыграть в темпе. Эти кикаси – гордость их позиции.

Диа. 6. Хасами невозможно

Обращаю ваше внимание: все эти виды хасами возможны только при наличии камня чёрных в хоси на правой стороне. Иначе ход ②, как здесь, лишит энергии всю заготовку чёрных.

Диа. 7. Обратное осаэ

Такой способ тоже нужно обдумать: на сан-сан белых чёрные ответили осаэ ①, а не ②. Далее до ⑧ (иногда лучше ○А) – дзёсэки, которое в данном случае выгодно белым: они высунули голову группы, цумэ ○В теперь будет кикаси, а попадание белого камня в любой пункт, начиная с «а» и по направлению стрелки становится сигналом к бегству камня △.



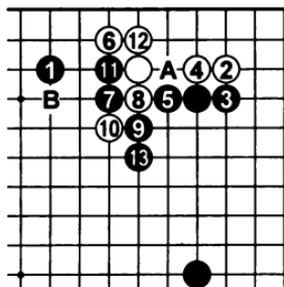
Диа. 7

6.3.1. Низкое никкэнбасами: адзи остаётся

Диа. 8. Нажим слабоват

Ходу ① несколько недостаёт энергии напора на какари. Пожалуй, применять его хорошо лишь при значительной поддержке из левого верхнего угла.

После сан-сан ② до ●13 – дзёсэки (○12 можно и в А). Затем остаётся адзи ○В и др.



Диа. 8

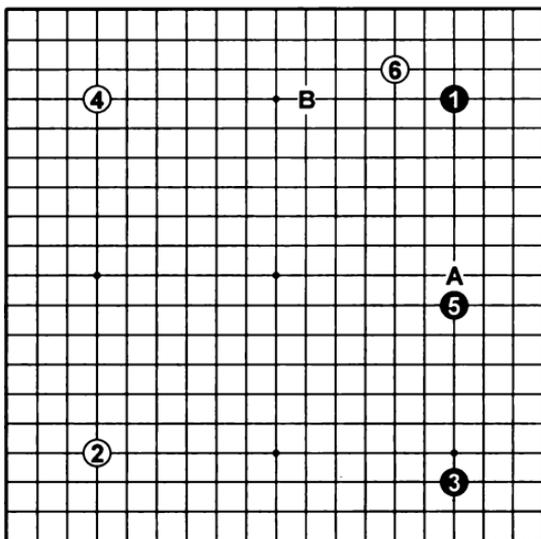
6.4 Пути стабилизации в китайском фусэки

Диа. 1. Как здесь поступить?

Против высокого китайского стиля белые избрали нирэнсэй. Что играть черным в ответ на какари ⑥ – хасами или укэ?

Если бы ⑤ было сыграно выше – ●А, то, без сомнения, чёрные атаковали бы никкэн-такабасами ●В, но здесь фондовый камень стоит на шесть пунктов дальше.

Что это меняет?

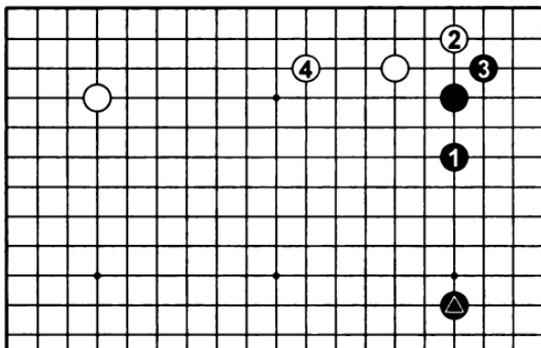


Диа. 1

Диа. 2. Стандарт

В китайском фусэки чёрные отвечают укэ ①, позволяя противнику получить реальные очки, но захватывая темп для поворота на нижнюю сторону.

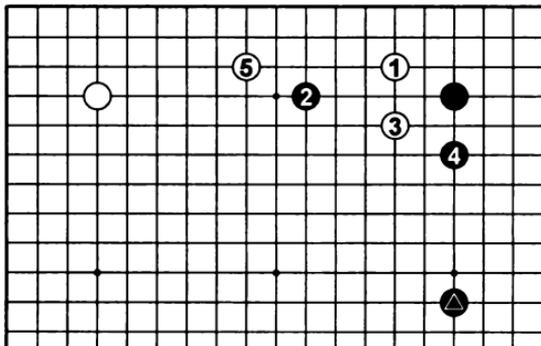
Расстояние между ① и ▲ – идеальное.



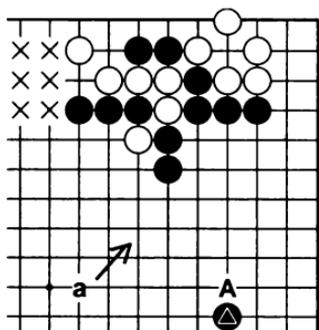
Диа. 2

Диа. 3. Тяжеловесно

И всё же – что будет, если на какари ① чёрные ответят хасами ②? В этом варианте очень неприятен чёрным ход ⑤ – идеальное хираки-цумэ. В присутствии камня ③ расстояние между ④ и ▲ уже великовато. Камень ② стоит тяжело.



Диа. 3



Диа. 4

Диа. 4. И это – мимо цели

Белые могли в ответ на хасами и вторгаться в сан-сан. Если идти по варианту из санрэнсэя, то разница между ним и этой диаграммой может показаться несущественной. По-прежнему, у чёрных отличное влияние, и пункты, помеченные крестиками, они могут занимать в темпе.

Но один нюанс – положение \triangle здесь, а не в А – во многом портит дело. Попадание камня в район от «а» и далее по стрелке становится очень болезненным и облегчает белым тушение мойо.

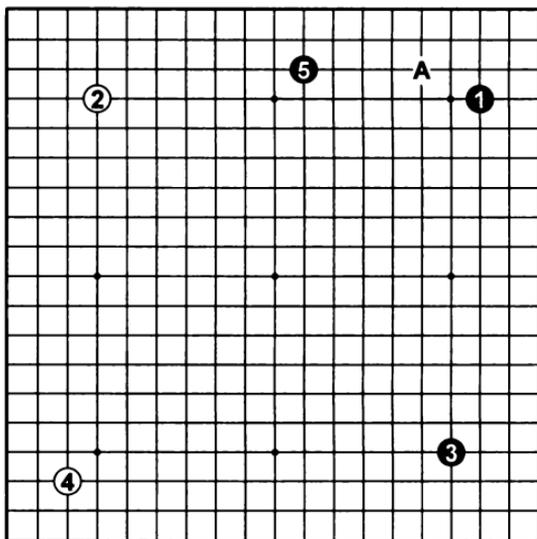
Итак, в любом случае, после хасами чёрные в китайском фусэки получат более трудную игру, чем при укэ.

6.5. Одним ходом – хираки и хасами

Диа. 1. Основной принцип китайского стиля

Если хасами – активный способ боя, то, очевидно, интересно соединить его с развёртыванием. Это соединение положено в основу китайского фусэки.

Здесь после ④ обычно играют симари ●А. А вот ⑤ – идея китайского стиля.

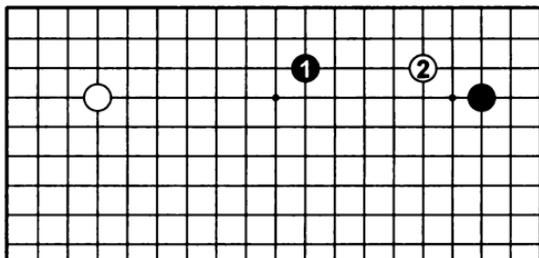


Диа. 1

Диа. 2. Обоснование

На первый взгляд, ① выглядит просто озорством. Однако в этом ходе заложены глубокие идеи. Начнём с того, что это ускоряет развитие в фусэки.

Затем: белые приглашаются в пункт ②...

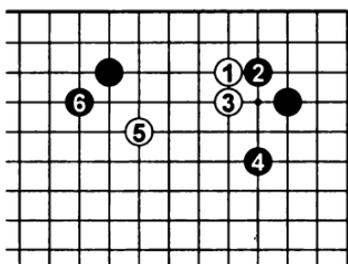


Диа. 2

Диа. 3. Хороший темп

... что чёрным и было нужно. Утяжелив противника обменом: ② – ③, чёрные ходом ④ не только прикрывают территорию, но и грозят продолжить атаку.

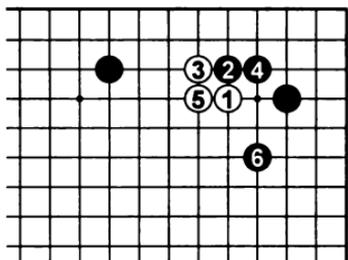
Далее обычно белые играют ⑤, а чёрные нагнетают напряжённость – ⑥.



Диа. 3

Диа. 4. И при такагакари нет свободы

Обычно, чтобы избежать тяжелой контра-таки, к углу подступают высоким какари. Но и это не помогает здесь: белые стоят тяжело.



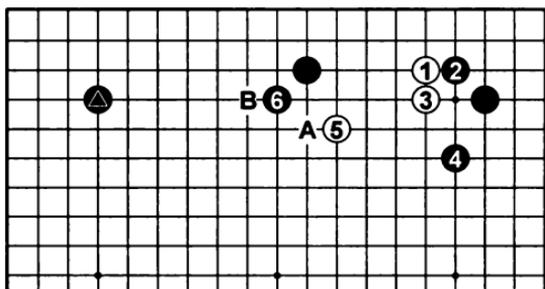
Диа. 4

Диа. 5. Ещё более сложно

В левом углу – хоси, и эта позиция – из низкого китайского фусэки. Вновь какари белых затруднительно. После ⑤ – ⑥ (или ●А) ▲ выглядит молодцом!

И при ⑤ в А, ●В форма черных идеальна.

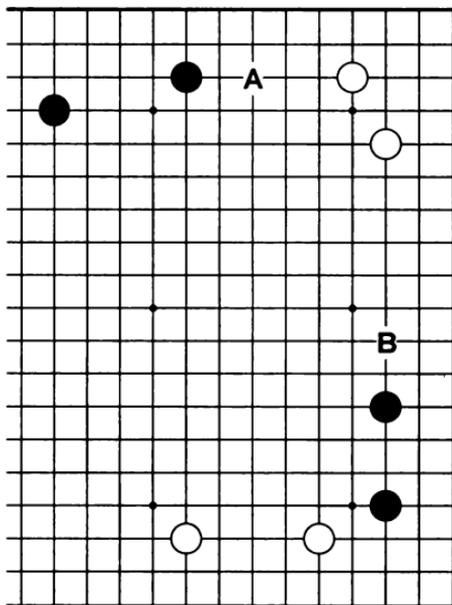
Возможны и другие многочисленные вариации, но знание особого смысла развёртывания через пять пунктов от комоку вам пригодится.



Диа. 5

7. Завершение фусэки

Базовая Диа. 1



Базовая Диа. 1

○А или ○В – в какую сторону плыть?

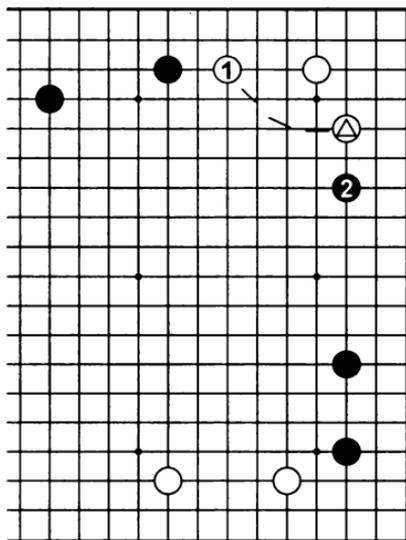
Проще всего вспомнить принцип «развёртывайся через пять!», но мы вступили уже в завершающую стадию фусэки, где скелет позиции оформлен, и надо на эти кости наращивать мясо будущих твёрдых очков. Так куда же разворачиваться: ○А или ○В?

Диа. 1. «Линия полноты»

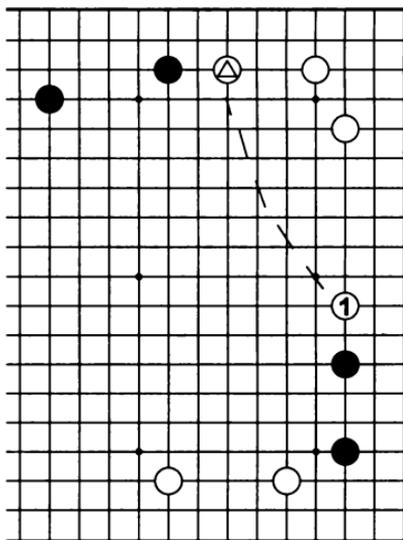
Следует играть ①. Чёрные практически вынуждены ответить ② (почему – будет показано ниже), и теперь у белых сохраняется хорошая «линия полноты» (она соединяет камни ① и △). Это – твёрдая наметка защищенной территории.

Диа. 2. Близко к идеальному фусэки

Если же чёрные не успеют ограничить противника по правой стороне, то ①, и смотрите, как расширилась линия полноты! Конечно, там возможно утиками, но дно заготовки белых так и останется глубоким.



Диа. 1



Диа. 2

Диа. 1. Ход на восемь сторон

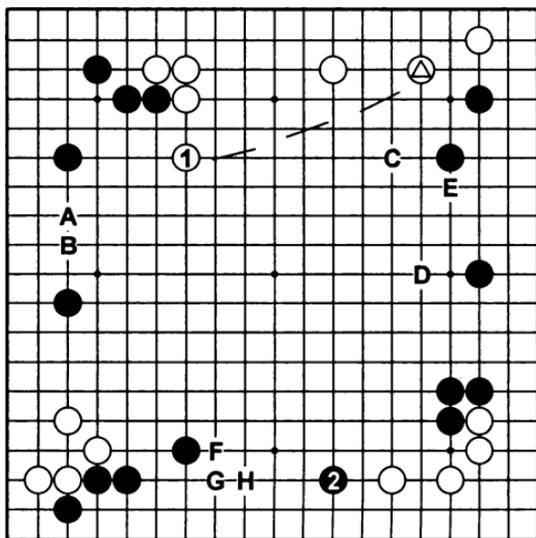
Пункт ① – то место, где сходятся интересы обоих партнёров. Белые могут позволить в ответ цумэ ②, потому что камень в пункте ①:

- подкрепляет утиками ○А или ○В слева;

- отлично сочетается с такими, например, возможностями удара по правой стороне, как ○С, боси ○D или цукэ ○E;

- наконец, весьма важен он и для успеха операции на нижней стороне, начинающейся с ○F (●G – ○H).

А теперь прочертим линию полноты. Дуга от ① до △ получается очень внушительной. Итак, перед вами «золотой», идеальный ход, базовая точка всей позиции.

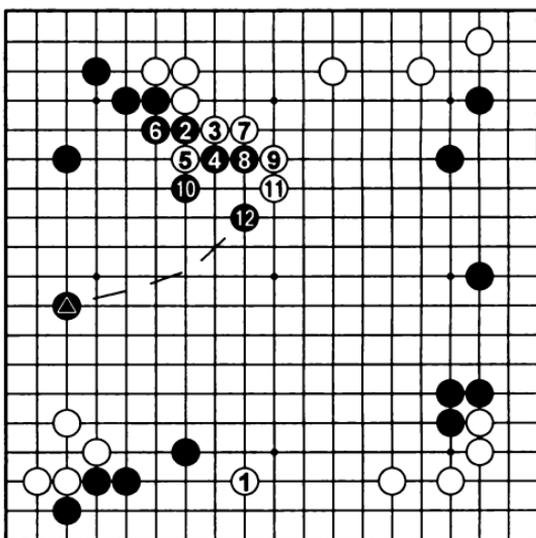


Диа. 1

Диа. 2 Обратный случай

Белые ошибочно начали на нижней стороне – цумэ ①. В ответ серия ②...●12 – форсированная.

Результат ужасен для белых (обратите внимание на линию полноты от ●12 к △).



Диа. 2

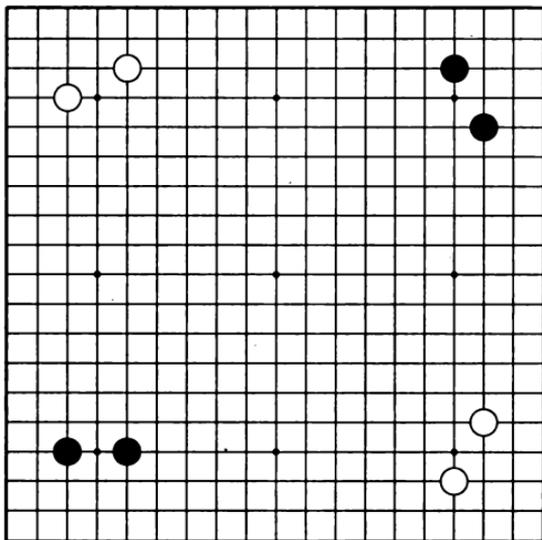
7.1. «Обрастание мясом» по жёсткой схеме

Диа. 1. Не из практики, а из головы

Симари во всех четырёх углах. Конечно, такого на практике мы почти не видим. Но эта, искусственно сконструированная позиция поможет нам нагляднее показать процесс «обрастания мясом» скелета позиции.

Запускается в действие механизм, остановить который, практически невозможно. Игра идёт единственным путем.

Ход ●



Диа. 1

Диа. 2. Здравомысленно

① – категорически единственный ход. Через два слова, господа, вы со мной согласитесь.

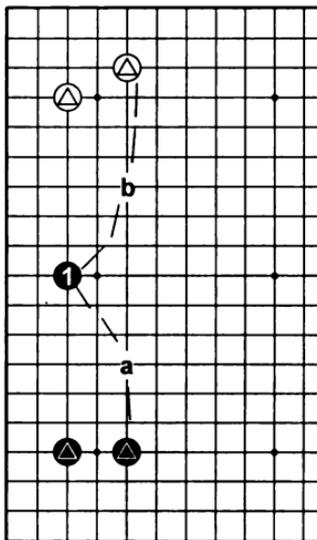
Два ▲ противостоят на одной стороне двум ⊙. Ось симари совпадает. Если бы чёрные не сыграли ①, этот ход немедленно сделали бы белые, а в фусэки упускать такие пункты – значит сразу распрощиться с мыслью о победе.

Ибо точка ①:

- даёт наибольшую «линию полноты» себе («a») и...

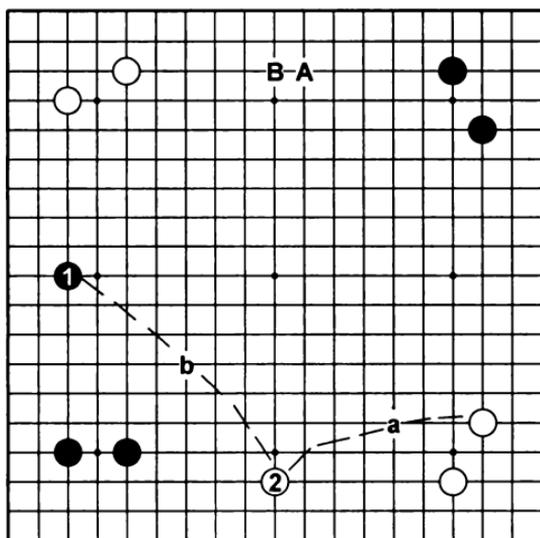
- ...отнимает аналогичную у противника («b»).

Может быть, вы попытаете найти следующий ход белых, руководствуясь этим принципом?



Диа. 2

Диа. 3. Предотвращение формы «журавлиные крылья»



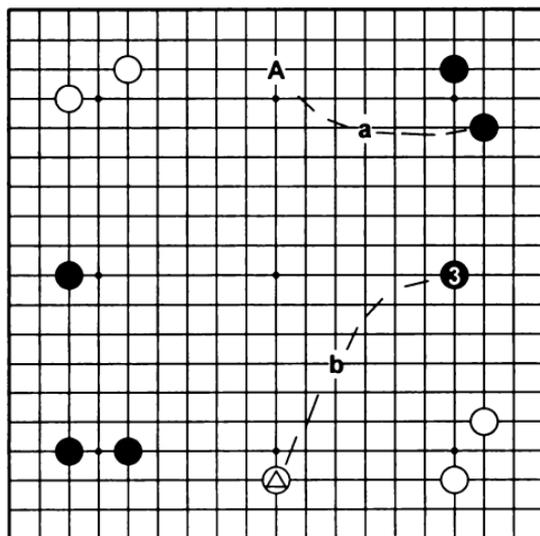
Диа. 3

И ② – единственно правильное. Здесь и ○А на верхней стороне предотвращает появление большой линии «полноты» (●В). Однако собственная линия при этом невелика.

Кроме того, эффект хода ② был бы огромен. Эта линия полноты («b») столь велика, что получила даже собственное название «журавлиные крылья».

Да и чисто математически: сложение линий «a» и «b» сейчас не имеет равных на доске.

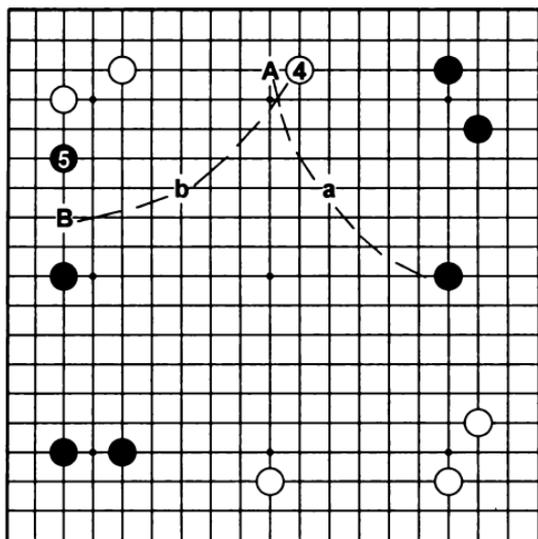
Диа. 4. Один ход в сторону – и вся партия пойдёт по другому



Диа. 4

После хода △ на нижней стороне по идее самая большая «линия полноты» для чёрных возникла при развёртывании ●А (линия «a»). Однако могли ли чёрные допустить такой ход белых, как ③ с великолепной «журавлиной» конструкцией? (линия «b»), Поэтому и ③ приходится признать единственным ходом.

Диа. 5. Собственная линия бедновата, но...

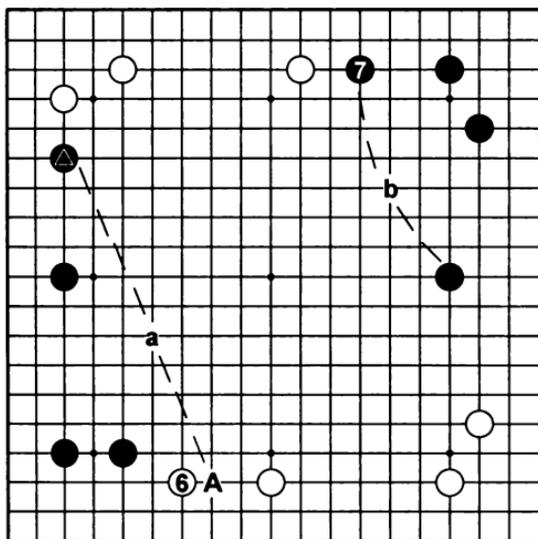


Диа. 5

Аналогичные рассуждения можно провести и по поводу хода ④. Вновь ④ в В даёт больше наполнения, но оставляет противнику «журавлиные крылья» – ● А (линия «а»).

И ⑤ сыграно с той же идеей, предотвращения двукрылой конструкции (ОВ и линия «b»).

Диа. 6. Но далее – сложности



Диа. 6

После ④ цумэ ● А (хотя это и узкое хираки) давало отличную линию наполнения «а». В этом смысле предотвращение ● А путём ⑥ для белых важнее, чем предотвращение ⑦ (также с двукрылой конструкцией).

Далее, начинаются вторжения и утиюми.

Фусэки, можно сказать, исчерпано, причём, за минимальное число ходов.

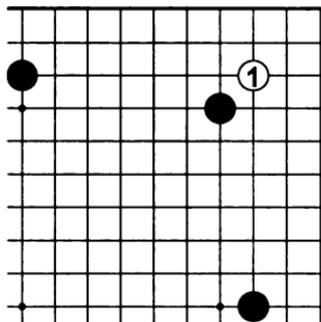
Глава вторая

Вторжение в угол и защита угла

1. Хоси и вторжение в сан-сан

1.1. Хоси + два крыла

Базовая Диа. 1. Сан-сан: по стандарту

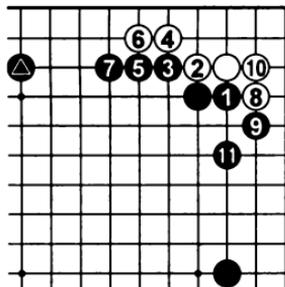


Базовая Диа. 1

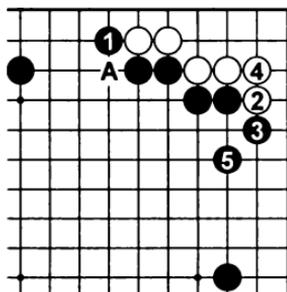
В этой позиции, типичной для фусэки с хоси, тесно связанной с большим мойо, вторжение является единственно правильным для белых.

Диа. 1. Обе стороны удовлетворены

①...⑪ – дзёсэки. Белые в темпе захватили территорию внутри сферы влияния противника и могут вполне удовлетвориться этим. У черных прекрасное влияние, без пяти минут большое мойо, и лишь одно может их смущать – близость камня ⑦ к △. Распространённое дзёсэки в форовой игре.



Диа. 1



Диа. 2

Диа. 2

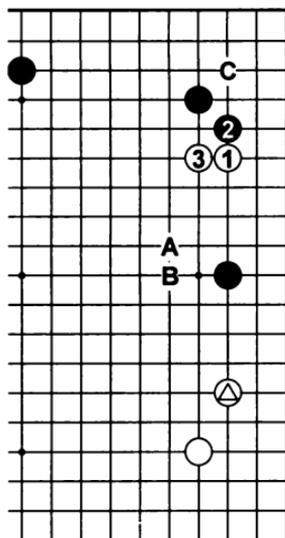
Остаётся дефект

① вместо ●А – ненужное упрямство. Дефект в пункте А неприятен.

Диа. 3. Соответствующее хасами

На этой диаграмме белые, используя присутствие своего △ внизу, вполне могут играть какари ①. Если чёрные рассеянно ответят косуми-цукэ ②, то после ③ у белых хорошее миаи: ○А (В) справа, и ○С сверху.

Вот если бы на месте △ стоял чёрный камень, косуми-цукэ ② становилось замечательным ответом.

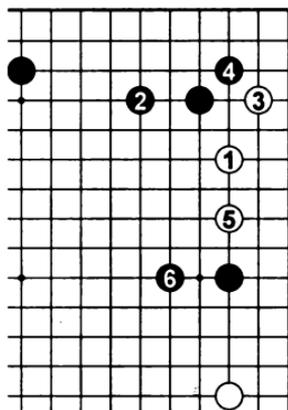


Диа. 3

Диа. 4. Понятная замена

В силу сказанного, на какари ① чёрным лучше ответить укэ ②. Хотя после ⑤ белые получают базу, и чёрная двойка должна бежать ⑥, стоит она довольно свободно, да и укрепление верхней стороны – кстати.

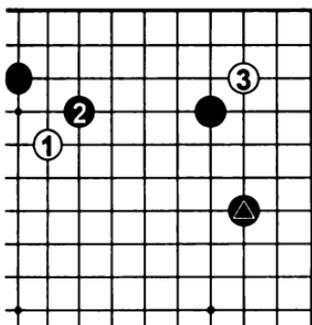
Словом, оба противника могут быть довольны.



Диа. 4

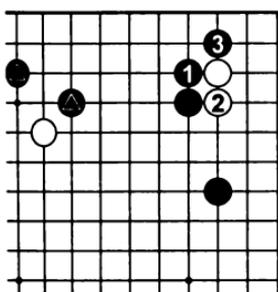
1.2. Хоси + огэйма

Базовая Диа. 2. Сначала – испортить верхнюю сторону



Базовая Диа. 2

От хоси чёрные развернулись не в хосисита, а огэйма-симари ④. В принципе, и здесь главный путь за белых – вторжение в сан-сан. Однако я предлагаю предварительно вызвать обмен: ① – ②. После вторжения чёрные на ① ответили бы уже по-другому.



Диа. 1

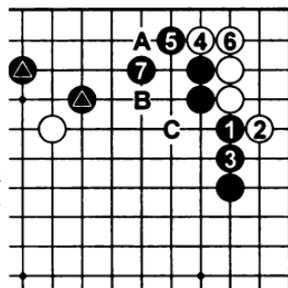
Диа. 1. Осаэ ③ – стержень позиции

Осаэ ① имеет целью оживить влияние двух ④ на верхнем борту. Только осаэ ③ достойно продолжает этот план.

Диа. 2. Узко

Если сыграть его снизу – ①, как здесь, то далее нужно идти по дзёсэки до

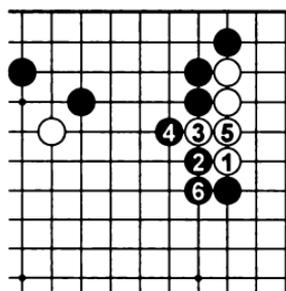
⑦. В итоге камни ④ стоят слишком близко к ⑦, а опустить ⑦ никак нельзя: после хасами-цукэ ①А у белых останется ещё и тоби ①В, и нодзоки ①С. Территории чёрным не удержать.



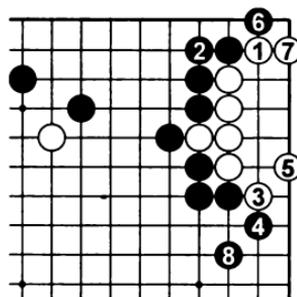
Диа. 2

Диа. 3. Продвижение по дзёсэки

Итак, после Диа. 1 наилучшими ходами белые добираются сначала до ⑤...



Диа. 3



Диа. 4

Диа. 4

Лучше, чем на Диа. 2

... а затем до ⑧, причём,

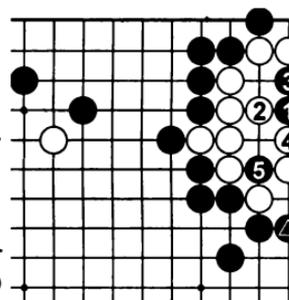
с дороги не могут свернуть обе стороны. Сравните с Диа. 2 – территория черных здесь больше, форма – прочнее.

Диа. 5. Сагари – угроза убийства

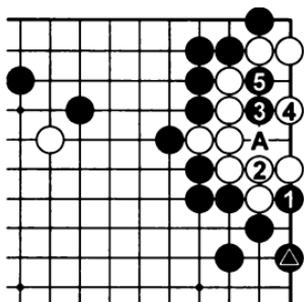
Сагари ▲ грозит белым мгновенной смертью. Отвечать на него обязательно.

Диа. 6. И косуми – форсированный ход

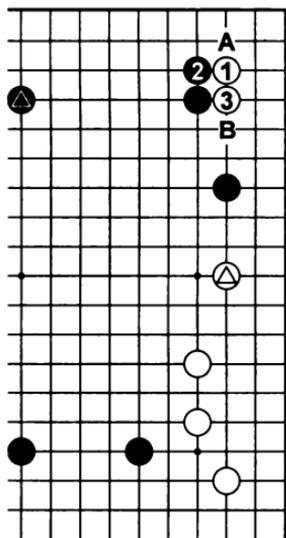
Если белые не ответят на косуми ▲, то ① завяжет весьма неприятное для белых ко. После ⑤ нельзя соединяться ○А из-за дамэзумари.



Диа. 5



Диа. 6



Диа. 7

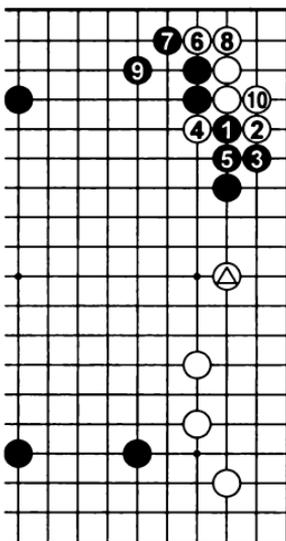
Диа. 7. Практический вопрос: ●А или ●В?

Интересно, а как по-вашему – изменится ли план чёрных, если ▲ будет в хоси, а у белых добавится ▲?

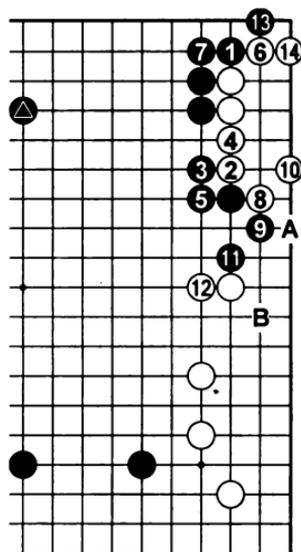
Диа. 8. Ошибка в выборе направления

Вновь нехорошо играть осаз сверху. К ⑨ влияние чёрных на верхнюю сторону будет гораздо меньше, чем мы увидим на Диа. 9.

Камень ① работает эффективно.



Диа. 8



Диа. 9

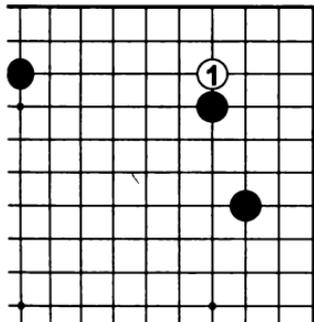
Диа. 9. Остаётся пункт вторжения

Здесь указан верный путь.

Помимо великолепно-го сочетания стенки с ①, есть и ещё козыри: осталось кикаси ●А, после чего чёрные могут вторгаться ●В.

1.3 Цукэ выглядит неплохо, но...

Базовая Диа. 3. Господство чёрных



Базовая Диа. 3

Цукэ ① кажется удачным ходом благодаря миаи: Диа. 1 и Диа. 2. Но это заблуждение. Белые оставили противнику прекрасный выбор – забрать много территории на Диа. 1, либо получить большое влияние на Диа. 2. Каждый из этих способов обеспечивает чёрным господство.

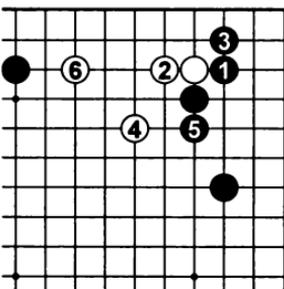
Диа. 1. Большая территория

Итак, осаз изнутри даёт чёрным много защищенных очков. И хотя к ⑥ белые несколько стабилизируют группу, её ещё нельзя считать

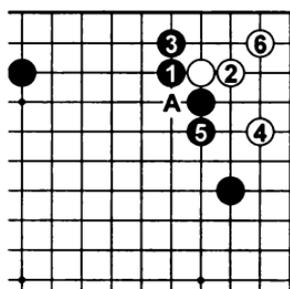
свободной.

Диа. 2. Стеснённое дыхание

При внешнем осаз чёрные получают хорошее влияние. ⑥ вынуждено для жизни. Если ② в 3 – ниданбанэ, проще всего ответить ●А, и вновь белые стеснены.



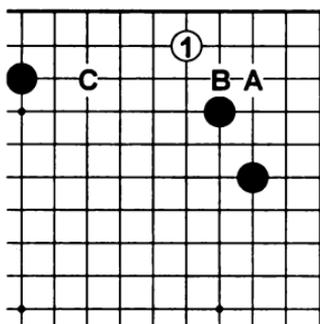
Диа. 1



Диа. 2

1.4. Хоси + кэйма

Базовая Диа. 4. Единственная точка



Базовая Диа. 4

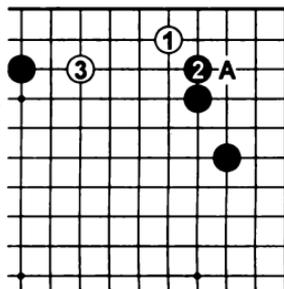
связкой ради территории угла. ❶ предотвращает вход ○А.

Нараби черных не выглядит слишком активным, но Го без таких ходов невозможно. Кстати, атака на белых ещё вполне возможна, и я тут же покажу два главных ее пути.

Кэйма – самое крепкое симари. Теперь и при входе в сан-сан ○А, и при цукэ ○В белые окажутся в слишком стесненном положении. Поэтому им остается единственная точка для вторжения – ❶ с миаи ○А и ○С.

Диа. 1. Можно пожертвовать связкой

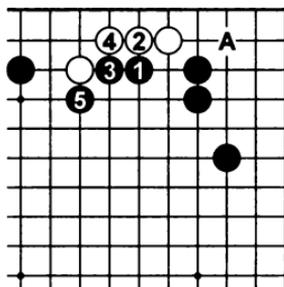
Если чёрные хорошо стоят на верхнем борту, им можно пренебречь



Диа. 1

Диа. 2. Нагнетая влияние

Если черных интересует влияние в центре, к их услугам нажим сверху. К ❶ форма белых сильно придавлена. Правда, чёрным при этом нужно считаться с возможностью утраты части территории после тоби-коми ○А.

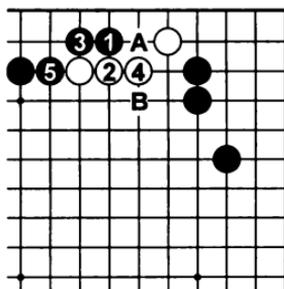


Диа. 2

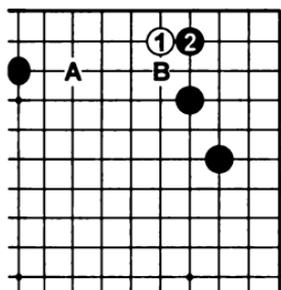
Диа. 3. Вышибая базу

Если же у чёрных, есть шансы на успешную атаку белой группы, её нужно начинать ходом ❶. Форма чёрных к ❶ крепка, белые лишены базы. Сэнтэ, и то, что малой кровью удалось осуществить вторжение – утешение белых.

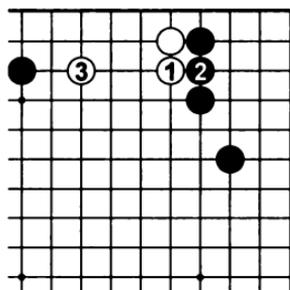
Замечу, что ❷ в А, чтобы на ❸ ответить ○В – крепко, но слишком медленно.



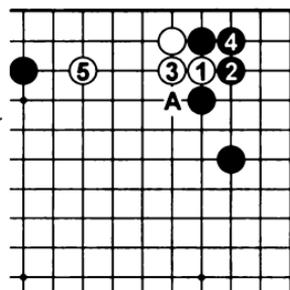
Диа. 3



Диа. 4



Диа. 5



Диа. 6

Диа. 4. Крепко держась за очки в углу

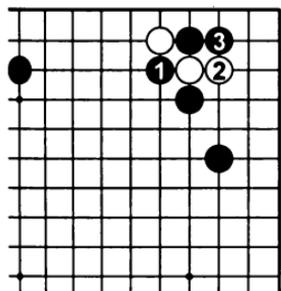
Если чёрным не нравится возможность белых прыгнуть в угол, они могут на ① ответить цзю ②. Теперь ○А невозможно из-за фукурэ ●В, и хорошего ответа у белых нет.

Диа. 5. Искусным не назовёшь

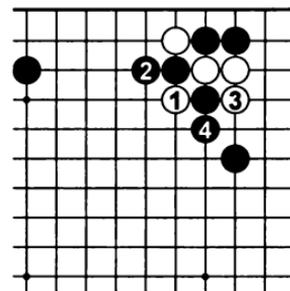
Если ноби ①, то ②, и белая двойка стоит крайне стеснённо. Искусным планом это никак не назовёшь.

Диа. 6. Атэ изнутри – слишком вяло

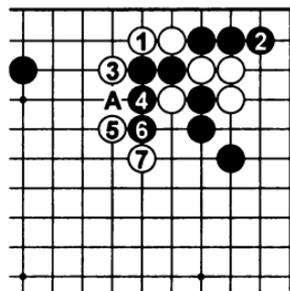
Варикоми ① – обычное сабаки в таких случаях. Если атэ ②, то к ⑤ белые стоят нормально. Чёрные в углу прогнулись, у белых остался прекрасный нажим ○А, их вторжение увенчалось полным успехом.



Диа. 7



Диа. 8



Диа. 9

Диа. 7. Правильно – внешнее атэ

Это – жёсткий способ. Чёрные решительно ведут атаку.

Диа. 8. ① – необходимо

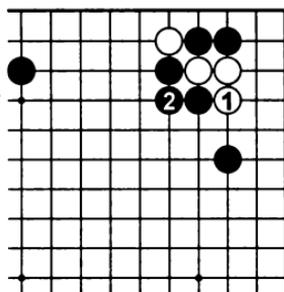
Кири ① – важный элемент защиты белых. Поворот ③ вместо этого плох, как будет показано на Диа. 10. Благодаря ①, ход ③ становится кикаси.

Диа. 9. Более или менее понятно

Затем ①...⑦ – искусный вариант. Теперь ○А – кикаси. Строй чёрных разрушен, вторжение удалось. Но белые заплатили за это четырьмя камнями. Так что доля каждого более или менее равна.

Диа. 10. Сильный ход

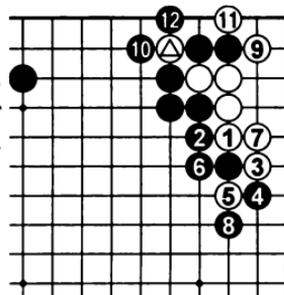
Мы обещали доказать, что магари ① – плохой ход. Опровергается он только путём ②. Выбор продолжения за белых крайне затруднён.



Диа. 10

Диа. 11. Жалкая форма белых

Затем ①... ⑪ даст белым глоток воздуха в углу, но при этом духота всей позиции усилится! Падает важный камень \triangle . Общая плотность чёрных возрастает многократно.

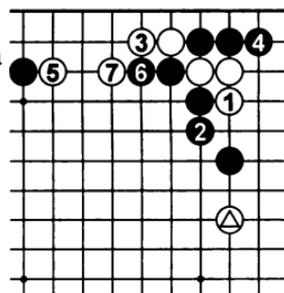


Диа. 11

Диа. 12. При \triangle – другое дело!

Иное дело, если на доске присутствует \triangle . Тогда поворот ① не только оправдан, но и необходим.

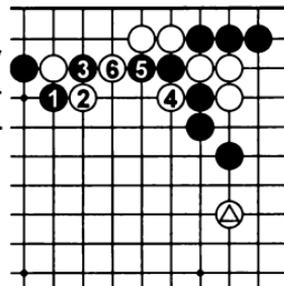
К ⑦ – лёгкое сабаки.



Диа. 12

Диа. 13. Двойное атари

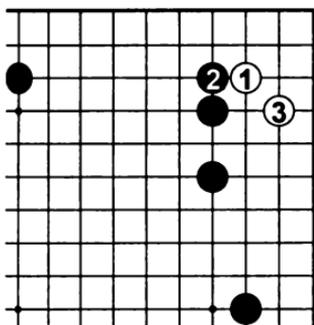
Если ⑥ на Диа. 12 сыграть, как здесь ①, то у белых есть судзи – контрханэ ②. Его идея – в двойном атари ⑥, мгновенно стабилизирующем группу.



Диа. 13

1.5 Хоси + идеальная подготовка

Базовая Диа. 1. Сан-сан – сомнительно



Базовая Диа. 1

Как известно, если чёрным удастся развернуться от иккэн-симари на обе стороны, это даст идеальную подготовку. Как же атаковать подобный бастион? (Кстати, позиция представляет особый интерес, так как часто встречается в форовых партиях).

Начнём с самого простого: сан-сан. Сам приём несложен, если не забыть косуми ③. Трудность – в определении момента для такого вторжения.

Диа. 1

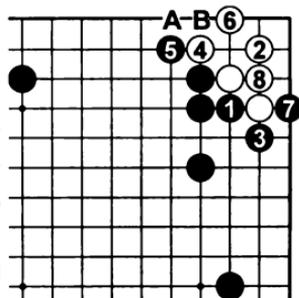
Большой ущерб для баланса позиции

К ⑧ белые просто живут, но восторга это вызывать не должно, настолько чёрные усиливаются снаружи. Баланс позиции резко нарушается. Осталось у чёрных и кикаси ●А.

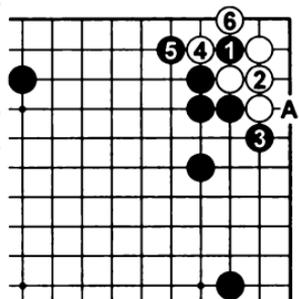
Может быть, лучше вместо этой жалкой жизни (ещё и в готэ!) на ⑤ не ответить и пожертвовать угол (после ●В – ⑥ и ко-борьбы), получив взамен два хода.

Диа. 2. Бесспорно

Атэ ① вместо осаз ③ – беспспорная ошибка. Чёрные добавили белым очко в углу и лишили себя кикаси ●А. Ущерб очевиден.

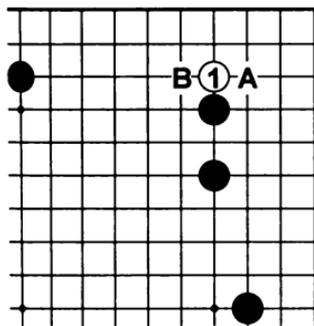


Диа. 1



Диа. 2

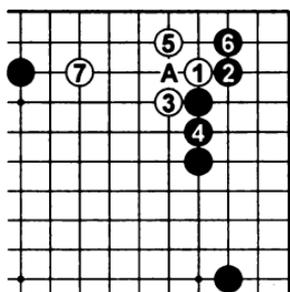
Базовая Диа. 2



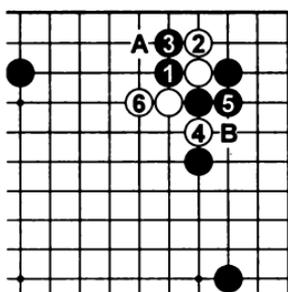
Базовая Диа. 2

Цукэ ① – йосумиру.

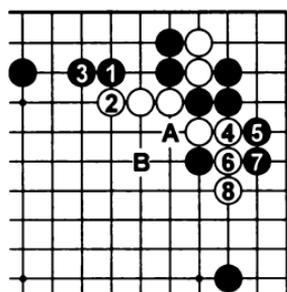
Единственно правильным средством борьбы против идеальной конструкции является цукэ ①. Это – образцовое йосумиру. В зависимости от ответа – ●А или ●В – белые будут строить свою защитную линию.



Диа. 1



Диа. 2



Диа. 3

Диа. 1. Внутреннее осаэ – дамэ

② – бесполезный ход. После важного ханэ ③ (если ③ в А, то сагари ⑥) белые строят форму несколько необычным способом – какэ-цуги ⑤. К ⑦ двукрылая конструкция чёрных разрушена, белые легко вклинились в неё.

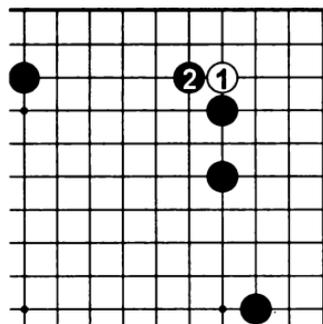
Диа. 2. Кири – необоснованно

④ на Диа. 1 – важный ход, улучшающий адзи. Если вместо него ①, как здесь, то после ⑥ у белых миаи: ○А и ○В.

Диа. 3. Разрушение

Если чёрные решатся защититься сверху, то к ⑧ белые гордо视ают на остатки раздавленной ими идеальной конструкции. Ни ●А, ни ●В их особенно не беспокоит.

Базовая Диа. 3. Обязательно – внешнее осаэ



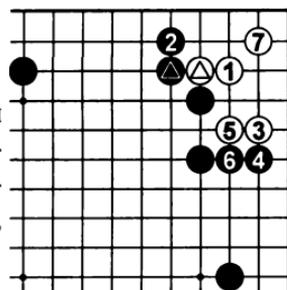
Базовая Диа. 3

Только осаэ ① позволяет сохранить достоинства заготовки чёрных.

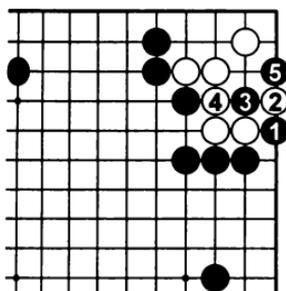
План – блокировать соперника в углу.

Диа. 1. Жалкий вид

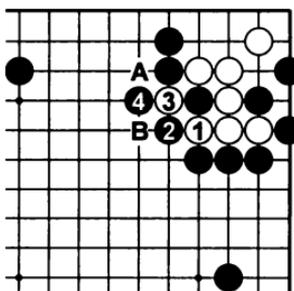
Выясняется, что после осаэ ▲ спокойной жизни в углу у белых нет. Для этого им нужно было начинать не с цукэ △, а с сан-сан ①. Сагари ② – отличный ход. К ⑦ у белых в углу – лишь глоток воздуха, да и тот...



Диа. 1



Диа. 2



Диа. 3

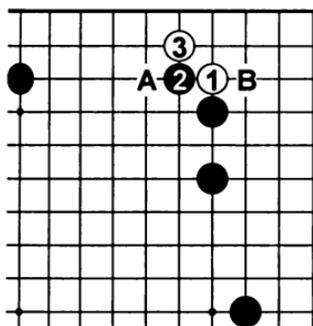
Диа. 2, Диа. 3.

Ко-борьба

...не слишком глубоко.

К ④ начинается ко; в любом случае это – урон для белых.

Базовая Диа. 4. Сильное контрханэ



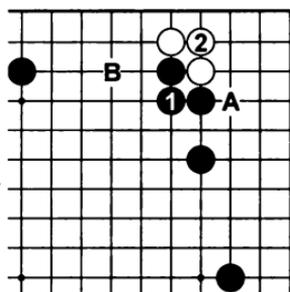
Базовая Диа. 4

Итак, играя цукэ ①, белые должны были предусмотреть на сильное осаэ ② столь же крепкое контрханэ ③. Как и цукэ ①, это хорошее йосу-миру. Перед чёрными непростая задача. Например, явно вяло ноби ●А – ○В, и, получив при вторжении большую территорию, белые могут быть глубоко удовлетворены.

Диа. 1. Стандарт: цуги – цуги

Самое распространённое и правильное – соединиться ①.

И белые нисколько не пострадают, если в ответ тоже соединятся – ②. Теперь у них миаи: А и В.

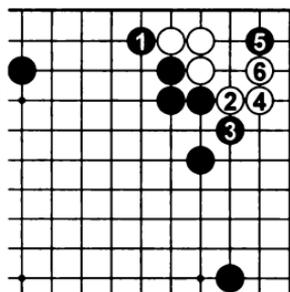


Диа. 1

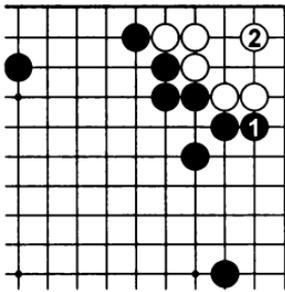
Диа. 2. Важный ход

Затем ①...④ – естественное.

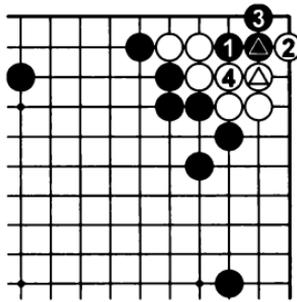
А вот ⑤ чёрным нужно знать и ни в коем случае не опускать; ⑥ – вынужденно.



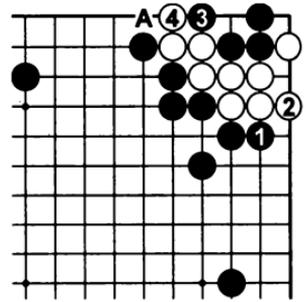
Диа. 2



Диа. 3



Диа. 4



Диа. 5

Диа. 3. Адзи ликвидировано

Если вместо 5 на Диа. 2 простое осаждение, как здесь, то 2 даёт нерушимые глазные формы.

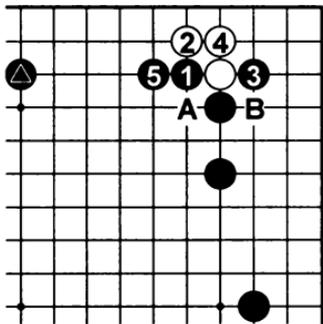
Диа. 4. В удобный момент

Смысл обмена: $\triangle - \triangle$ в том, что, когда наступит удобный момент, чёрные пойдут в атаку. С помощью тоби 1 и тонкого 3...

Диа. 5. Ко-борьба

...они получают двухшаговое ко, которое после ●А грозит стать прямым.

Базовая Диа. 5. План противодействия



Базовая Диа. 5

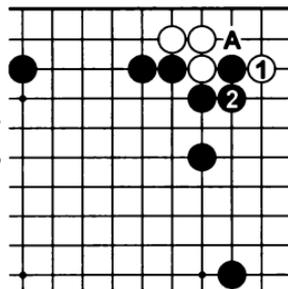
У чёрных есть и другой, активный план нападения на белых: атэ 3, ноби 5. Как играть? Бросаются в глаза разрезания OA и OB. Но если сразу OA, то B, ликвидируя все щели позиции. А если OB, то смотрите диаграммы 9-12. Забегая вперёд, скажу, что \triangle будет сильно стеснять дыхание белым в этом варианте.

Диа. 1. Хасами-цукэ – отлично!

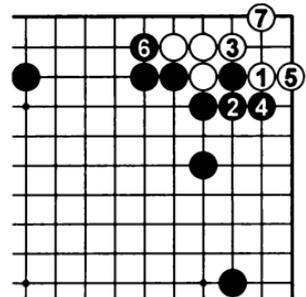
① – достойное противодействие навалной атаке противника. Если затем ●А, то ②, и см. Диа. 5, но цуги 2 для чёрных лучше.

Диа. 2. Всего лишь жизнь в готэ?

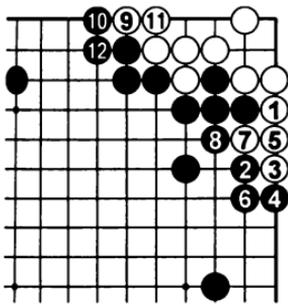
Кажется, белые получили совсем мало: жизнь в готэ. Однако...



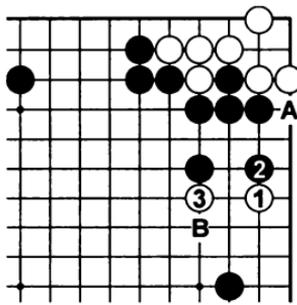
Диа. 1



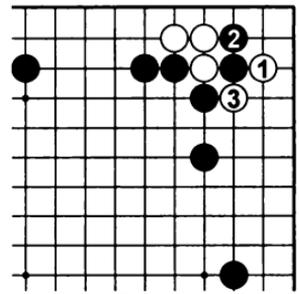
Диа. 2



Диа. 3



Диа. 4



Диа. 5

Диа. 3. Большое йосэ

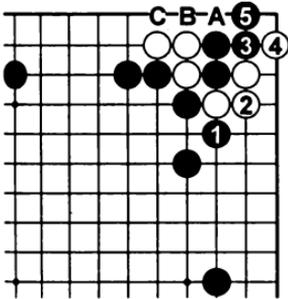
...затем у белых ещё осталось большое йосэ в темпе ①...○11, что делает вариант на этой диаграмме даже выгоднее, чем на Диа. 1 после Базовой Диа. 1 и Базовой Диа. 3.

Диа. 4. Возможно и вторжение

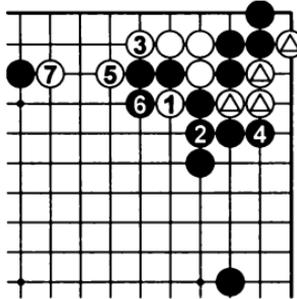
Не умаляя достоинств сэнтэ-йосэ на Диа. 3, укажем и иную, любопытную возможность. При удобном случае, спекулируя пролазом ○А, белые могут вторгаться путем ①, ③ (или ○В).

Диа. 5. Излишнее упрямство

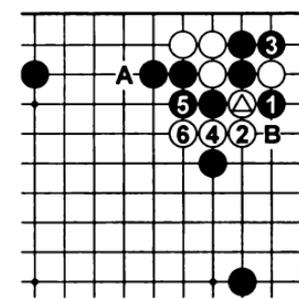
Если же на хасами-цукэ ① чёрные, упорствуя, сыграют ноби-коми ②, то их ждут неприятные хлопоты.



Диа. 6



Диа. 7



Диа. 8

Диа. 6. Ко, которое вовсе не обязательно

Магари ⑤ – искусный ход в этом варианте. Чёрные хотят получить за угол компенсацию в виде ко (○А – ●В – ○С).

Диа. 7. Конструкция чёрных разрушена

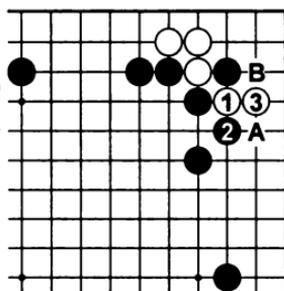
Но белые вполне могут бросить четыре камня △, ради выхода наружу и разрушения, таким образом, двукрылой конструкции.

Диа. 8. И здесь доля белых ясна

Если в ответ на △ чёрные режут по иному, захватывая угол, то к ⑥ им придётся примириться с тем, что от «журавля» отвалилось правое крыло (○А – сильная угроза; ○В – кикаси).

Диа. 9. Кири

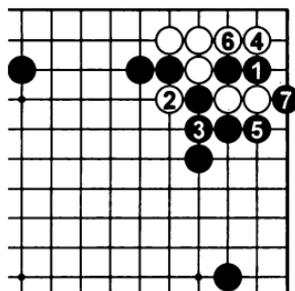
Напомню читателю свое обещание показать, что будет, если белые в этой позиции сразу решительно разрежут ①, ③. Если затем ●А, то ○В, и у белых всё в порядке.



Диа. 9

Диа. 10. Жертва двух камней

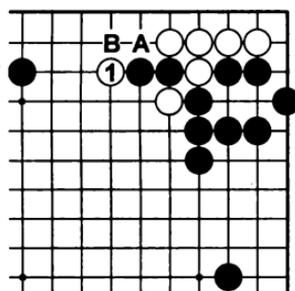
Поэтому правильно за чёрных осаждают изнутри. Кири ② – важнейшее звено защиты белых. К ⑥ белые отдали два камня, но гарантировали уже один глаз в углу.



Диа. 10

Диа. 11. Цукэ к носу

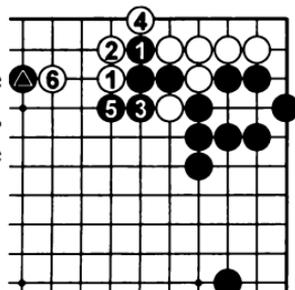
Теперь мы видим пуанту плана белых – острое цукэ ①. Иначе пришлось бы уныло тащиться ○А, ○В...



Диа. 11

Диа. 12. Внимание к деталям позиции

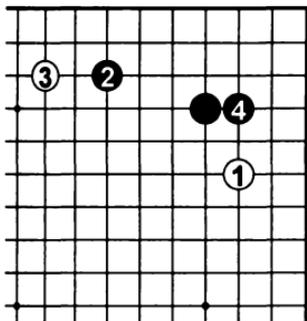
Далее к ⑥ белые переправляются и могут не беспокоиться за жизнь группы. Но ▲ стоит очень удачно, и в целом за вторжение противника чёрные заплатили малой кровью.



Диа. 12

1.6. Трёхкаменное симари

Базовая Диа. 1. Идеальная форма, но...



Базовая Диа. 1

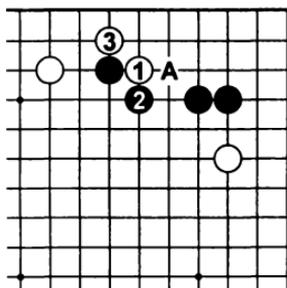
Такое прикрытое угла за три хода считается идеальным. Но это вовсе не означает, что при умелом вторжении от такого пирога нельзя отхватить кусок.

Давайте посмотрим, как это делать правильно.

Диа. 1. Коротко и ясно

Цукэ ① и ниданбанэ ③ спекулирует на не слишком прочных связках противника. Учитывая мельчайшие детали положения, следует признать, что это наилучший способ.

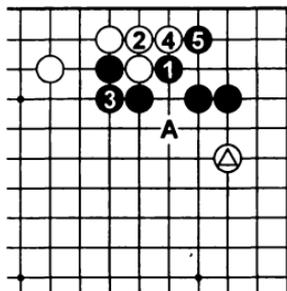
③ в А будет показано на Диа. 4, но сразу скажу, что это не вызывает восхищения.



Диа. 1

Диа. 2. Обстоятельство

Затем к ⑤ белые сумели осуществить отгрызание в темпе, и теперь им неплохо заняться судьбой ④. Нодзоки ④А будет в этом не бесполезно.

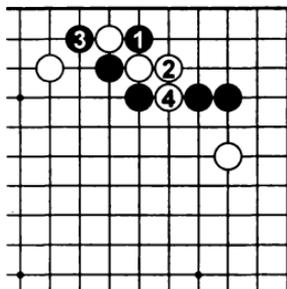


Диа. 2

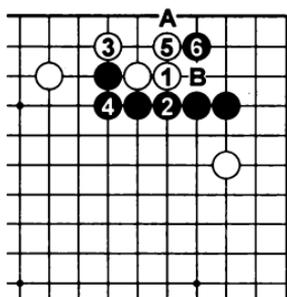
Диа. 3. Напрасное упорство

①, ③ – удар под себя.

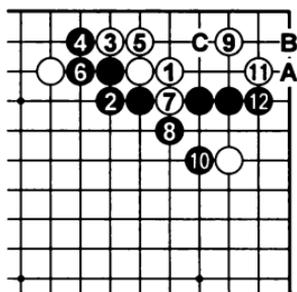
После ④ белых не поймать, и двойка в углу стоит неуютно.



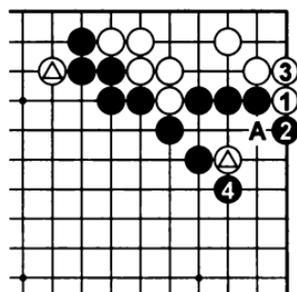
Диа. 3



Диа. 4



Диа. 5



Диа. 6

Диа. 4. Неудовлетворительно

Итак, ① вместо ③ – опасный план. До ⑥ чёрные отвечают совершенно спокойно, и теперь их позиция благодаря кикаси ●А и ●В, а также безукоризненной стенке гораздо лучше, чем на Диа. 2.

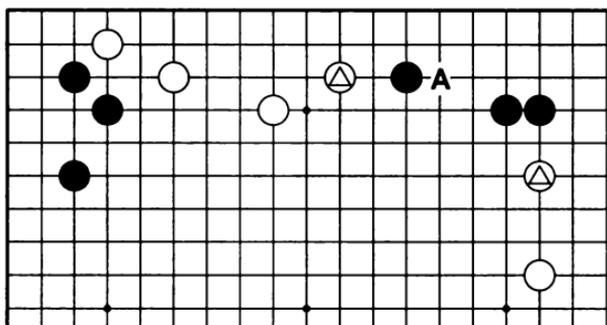
Диа. 5. Загоняя внутрь

Но у чёрных есть и другой ответ на ①. Он связан с идеей блокады. После ●12 (вариант форсированный), ввиду угрозы ко ●А – ○В – ●С...

Диа. 6. Влияние – великолепное

... белые обязаны играть ①, ③. После ④ (или ●А) влияние чёрных и то, что ценность △ – нулевая, приносит им глубокое удовлетворение.

Базовая Диа. 2. Как предупредить вторжение



Базовая Диа. 2

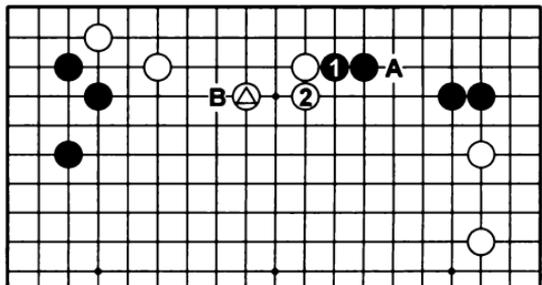
Сверху и справа белые стоят довольно прочно, камни △ выдвинуты весьма агрессивно.

Ход ●, и чёрные обязаны подумать о защите от утикоми ○А.

Как это сделать?

Диа. 1. Коротко и ясно

Вызвав обмен: ① – ②, чёрные безо всяких осложнений обезопасили себя от утикоми ○А. Есть у них и ещё один повод улыбнуться: △ стоит узко, ему бы надо быть в ○В.

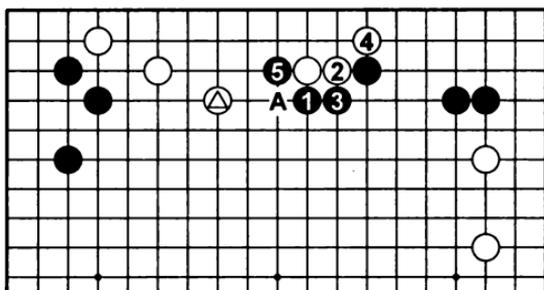


Диа. 1

Диа. 2

Сложный вариант

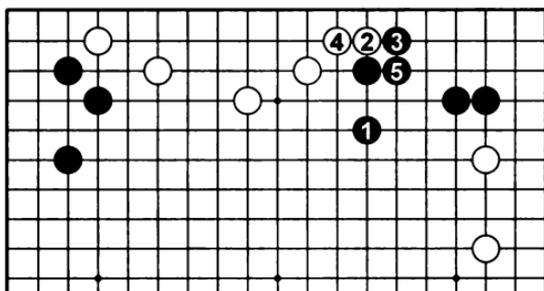
Если же \triangle подвинуть на ряд влево, то у чёрных появляется возможность цукэ ①. Но, если белые ответят не спокойным ханэ \circ А, а резким ②, то возникает беспорядочный бой; ⑤ – энергично, но сложностей теперь у обеих сторон предостаточно.



Диа. 2

Диа. 3. Пассивный ход

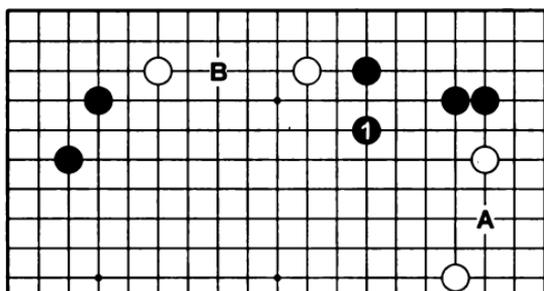
Иккэн-тоби ① играть в таких случаях не рекомендую. Белые немедленно укрепятся в темпе ②, ④, и возвращение ⑤ – печальная необходимость.



Диа. 3

Диа. 4. Хорошее тоби

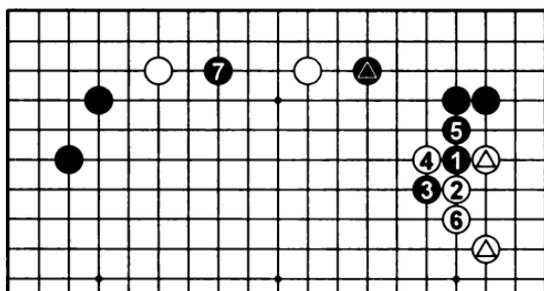
Но вот ситуация, где тоби ① хорошо, поскольку сверху и справа здесь белые стоят не так прочно, и появляется двойная угроза – \bullet А и \bullet В.



Диа. 4

Диа. 5. Течение камней

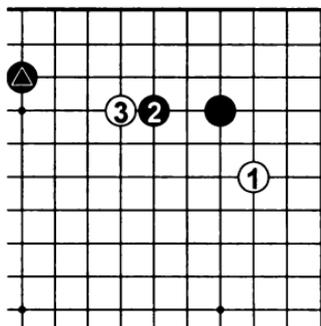
А вот пример удачного косвенного подкрепления \triangle серией ходов, наваливающихся на два \triangle . Идея чёрных – в дальнейшем утикоми ⑦. Нужно быть весьма внимательным к такого рода нюансам позиции.



Диа. 5

1.7. Иккэн-симари: противодействие цукэ в бок

Базовая Диа. 1. Не слишком страшно

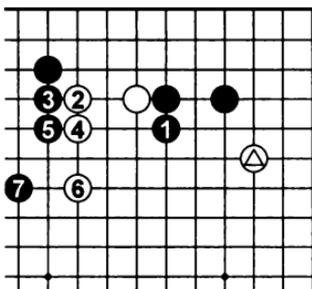


Базовая Диа. 1

Удар в бок ③ – обычная мера против иккэн-симари. Белые хотят отрезать \triangle . Но при правильной игре чёрные не понесут урона.

Диа. 1. Отличная постановка боя

Простое и ясное ноби ①, и далее к ходу ⑦ чёрные устраивают дела справа и слева, причём, отделённый от своих, камень \triangle

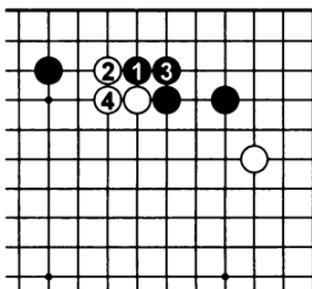


Диа. 1

попадает под атаку.

Диа. 2. Тоже прекрасный способ

Ханэ ① также смело рекомендую. Осаэ ② – сильный ответ, но у чёрных хороший выбор: можно спокойно соединиться ③, в темпе укрепив свою позицию (правда, позволив укрепиться и белым)...



Диа. 2

Диа. 3. Резкая атака

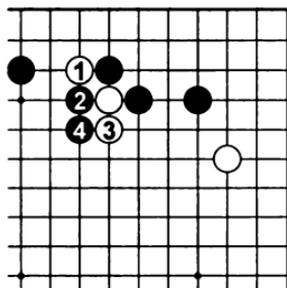
А можно и наброситься – кири ②. Затем ④ – важный ход.

Диа. 4. Ещё одна позиция

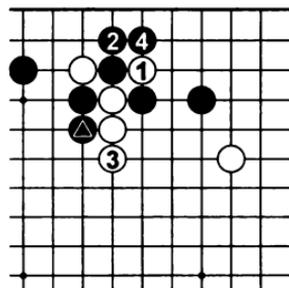
После осаэ \triangle белые могут только резать ①, далее лучше всего ③, и ④, конечно, вполне удовлетворит чёрных.

Диа. 5. На первый взгляд, нормально, но...

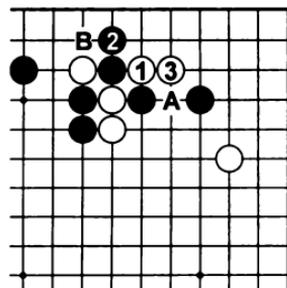
Как будто, после ноби ③ белые имеют хорошее миаи – А и В. Однако это заблуждение.



Диа. 3



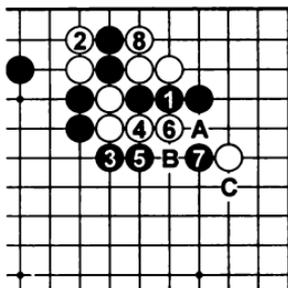
Диа. 4



Диа. 5

Диа. 6. У чёрных большое влияние

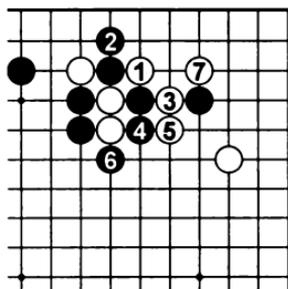
Соединившись ①, чёрные затем форсированно ведут противника к ⑦, а далее – сибори ●А, ●В и ханэ ●С дадут им великолепное влияние и безусловное превосходство.



Диа. 6

Диа. 7. Неудача белых

Такой размен следует признать неудачным для белых. Угол не стоит огромного влияния, которое дает чёрным форма, именуемая «панцирь черепахи» после взятия ⑥.

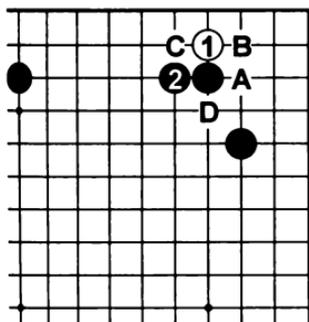


Диа. 7

2. Атака и защита кэйма-симари

2.1. Кэйма-симари + хосисита

Базовая Диа. 1



Базовая Диа. 1

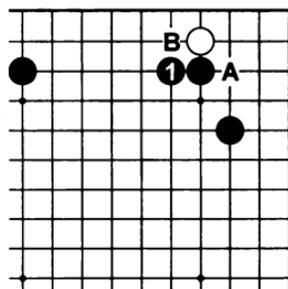
Сочетание кэйма-симари с камнем в хосисита – довольно удачное. У белых есть верный пункт вторжения – цукэ ①, но для достижения цели им придётся немало потрудиться.

К числу поддержек, применяемых чёрными, кроме ②, относятся ●А, ●В, ●С и ●D. Мы рассмотрим их все поочередно.

Диа. 1. Фаворит – хики ①

Цель чёрных – оставить противнику минимум дыхания и получить мощное влияние снаружи.

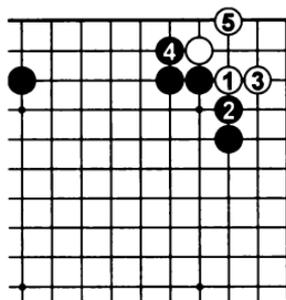
У белых, как будто, два хода: ○А и ○В.



Диа. 1

Диа. 2. Белым – мало, чёрным – хватает

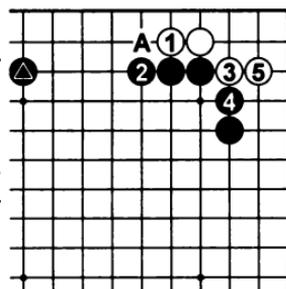
①...⑤ – самое минимальное пространство для жизни. Чёрные добились своей цели.



Диа. 2

Диа. 3. И здесь у чёрных достаточно

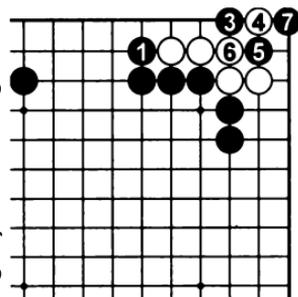
Конечно, хики ① даст чуть больше пространства в углу. Но чёрные хладнокровно отвечают ② (чтобы не создавать себе слабость в 2 при ② в А). Белые должны выживать в углу, и следует ход ●А, который может показаться вам узким по отношению к ▲...



Диа. 3

Диа. 4. Йосэ-ко

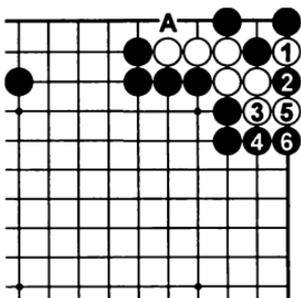
...но это – ход в сэнтэ. Если белые не ответят, то ③...⑦ даст ко.



Диа. 4

Диа. 5. Взятые в долг очки

Хотя ко это – двухшаговое (основное возникает после ●А), белые «заложили» в углу очень много очков. Рискованное это дело.

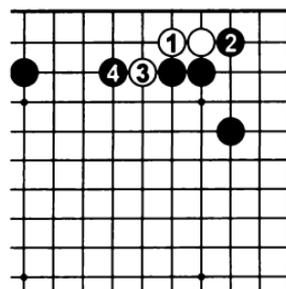


Диа. 5

Диа. 6. Если противник будет выталкивать

Иные варианты возникают при осаз изнутри ②. Чёрные хотят вытолкнуть противника, чтобы затем атакой получить очки (вместо ② возможно и ① на Диа. 8).

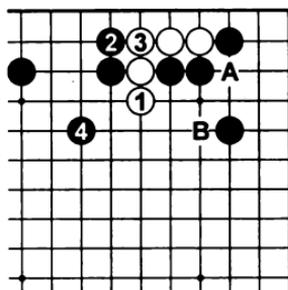
Обратите внимание на тэсудзи ④, обдирающее противника как липку.



Диа. 6

Диа. 7. Выгодное развитие

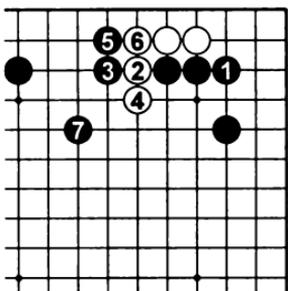
И действительно, после ④ белые конечно не будут захвачены (например, есть такая жёсткая возможность, как ○В, имея на прицеле ○А). Но глаз у них нет, и значит, остаётся только одностороннее бегство, причем соперник, атакуя, будет в темпе развиваться.



Диа. 7

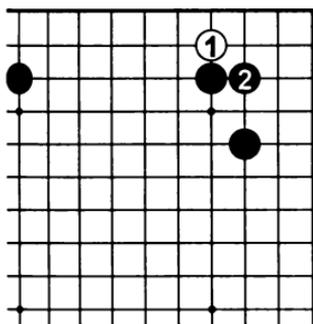
Диа. 8. Любимое у профессионалов

Чтобы избежать такого контрудара, как ○В на Диа. 7, профи с удовольствием сыграет спокойнее и тверже – ①, как здесь.



Диа. 8

Базовая Диа. 2. Достаточно активно

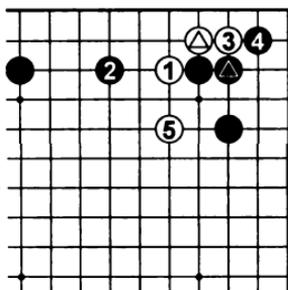


Базовая Диа. 2

Пусть вам не покажется ② здесь малодушным. Нет, этот ход нацелен на жёсткое удержание угла, чтобы, вытолкнув оттуда противника, атаковать его.

Диа. 1. Более или менее ясно

Камень △ жертвовать не надо; ханэ ①, начинающее бегство – единственный ход. Затем ② – заранее предусмотренный чёрными удар, непосредственно связанный с предварительным △.

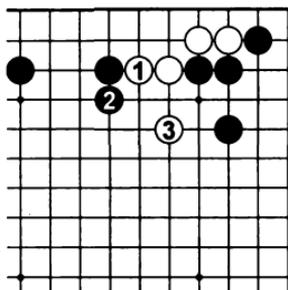


Диа. 1

Кажущийся несколько вялым план чёрных на самом деле достаточно позитивен. Впрочем, и белым удалось встать между симари и хосисита, чем они могут быть довольны.

Диа. 2. Ненужная осторожность

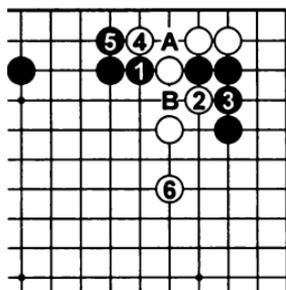
⑤ на Диа. 1 вполне достаточно. Обставлять выход дополнительным обменом: ① – ②, как здесь, – значит давать противнику сильный камень ②.



Диа. 2

Диа. 3. Удобная форма бегства

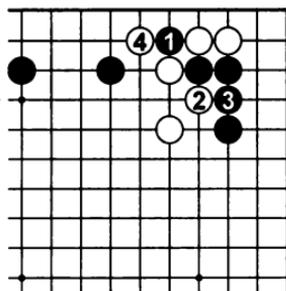
На первый взгляд, белые шагают вкривь и вкось. На самом деле они выпутываются, хоть и единственным путем, но достаточно энергично. Только кикаси ② спасает от миаи: ●А и ●В.



Диа. 3

Диа. 4. То же самое

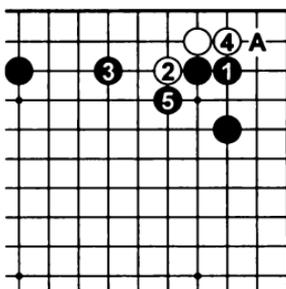
И здесь кикаси ② выручает белых. Позиция практически та же, но из-за всяческих кикаси белым необходима бдительность.



Диа. 4

Диа. 5. Успешно при определенных условиях

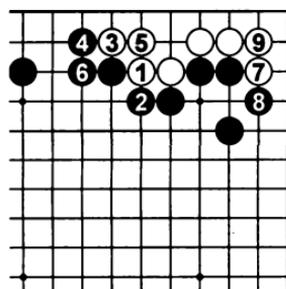
В определённых обстоятельствах, при необходимости резко усилить влияние вниз, чёрные могут вместо осаэ в углу ●А сыграть хираки-цумэ ③.



Диа. 5

Диа. 6. Одна дорога

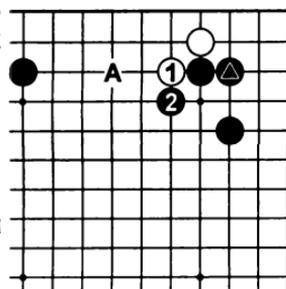
Далее свернуть некуда, и к ⑨ белые отгрызли довольно много и могут этим удовлетвориться, но, повторюсь, чёрные играют так в определённых условиях, благоприятных справа.



Диа. 6

Диа. 7. Атака в другом направлении

Здесь чёрные вместо хираки-цумэ ●А сыграли осаэ ②, используя крепость хода ▲.

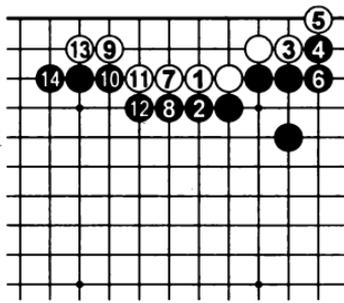


Диа. 7

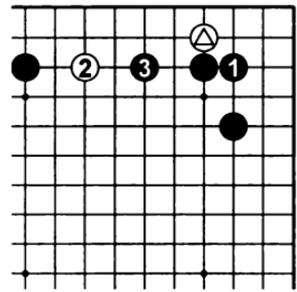
Диа. 8

Белые вполне довольны

И всё-таки остаётся впечатление, что это несколько нелогичное развитие атаки. На Базовой Диа. 1 внешнее осаживание ② чётче выражает ту же идею.



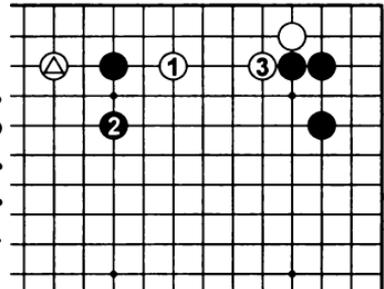
Диа. 8



Диа. 9

Диа. 9. Когда \triangle не уходит сразу

Это – специфическая идея, но надо знать, что в определенных условиях белым можно не бежать камнем с треугольником, а лишь угрожать бегством, нарушая главную мысль противника. Кстати, после ③ – \triangle ещё не убит.



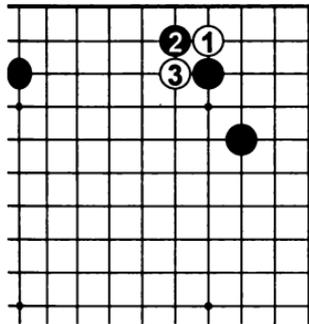
Диа. 10

Диа. 10

Такой образ мыслей тоже хорош

И последнее. Надо знать, что присутствие \triangle весьма облегчает вторжение. Комбинация ①, ③ довольно выгодна.

Базовая Диа. 3. Цель – защитить территорию.

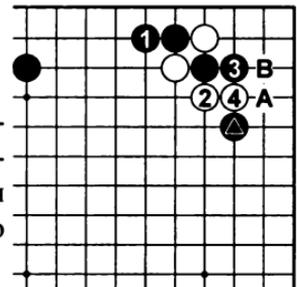


Базовая Диа. 3

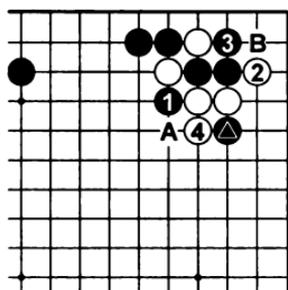
Кажется, ② озабочен тем, что и предыдущие меры чёрных против ① – оставив белым минимум жизни, нарастить себе максимум влияния. Но на деле всё здесь наоборот: чёрных интересует прежде всего защищённая территория. На киритигаи ③ нужно отвечать осторожно.

Диа. 1. Хики – очень слабый ход

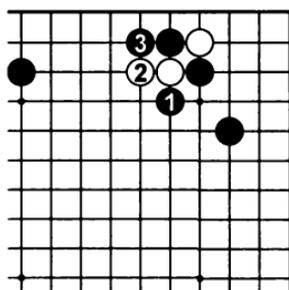
«На киритигаи – играй ноби». Чёрные и сыграли по этой поговорке. Но, увы, здесь старое правило не действует. После ④ у чёрных не находится хорошего продолжения. И ●А полностью лишено силы, а на ●В последует ○А, и \triangle всплывает.



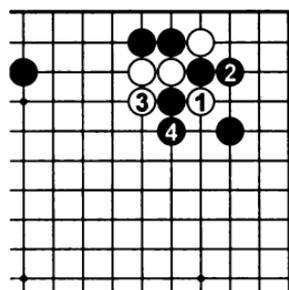
Диа. 1



Диа. 2



Диа. 3



Диа. 4

Диа. 2. Отличная форма

И эта идея не помогает чёрным. После хода ④ камень \triangle наполовину мёртв. Это, а также кикаси $\circ A$ и $\circ B$ обеспечивает белым стабильность и успех вторжения.

Диа. 3. Самое правильное

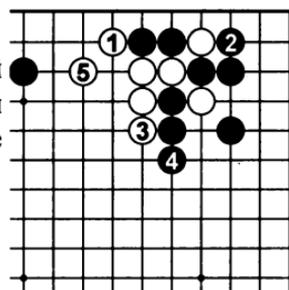
Итак, вопреки пословице здесь на киритигаи нужно играть атэ. Ходы ①, ③ призваны максимально сдавить белую двойку. А уж затем всё будет очень спокойно.

Диа. 4. Так, как и было задумано

Белые вынуждены, вырываясь, укреплять территорию чёрных.

Диа. 5. В темпе захвачена территория

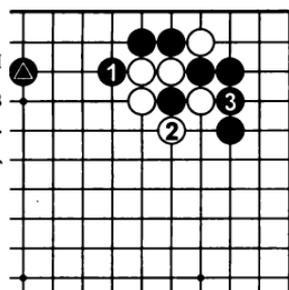
Итак, не напрягаясь, чёрные закрепили за собой огромный кусок. Относительная стабилизация и разрушение связок противника вверху – утешение белых.



Диа. 5

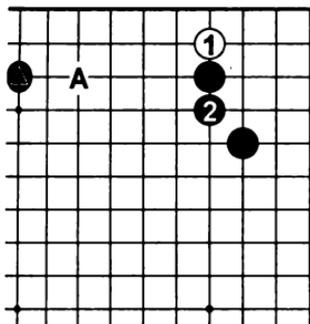
Диа. 6. Возможно и ватари

Кстати, чёрные могут и не допустить изоляции \triangle . Для этого им достаточно пожертвовать камень в ответ на атэ белых. Конечно, позиция чёрных несколько низковата, но о невыгоде для них не может быть и речи.



Диа. 6

Базовая Диа. 4. Не ход



Базовая Диа. 4

Кажется, будто ② – весьма прочный и выгодный способ. На мой же взгляд, это – фальшивка. Ход, достойный лишь любителя. Беда его в том, что он полностью отдаёт инициативу сопернику. Тот совершенно свободен в выборе. Вы так играть не будете! Вы постараетесь всегда держать нить игры в своих руках, и знать, чего хотите от каждого своего замысла.

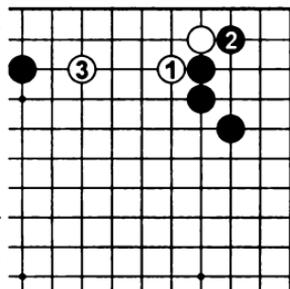
После ② единственно от чего нужно отказаться белым – это вторжение в угол. Зато на-

правление по верхней стороне свободно.

Важна и возможность «пощекотать» ④ (○А и т. д.).

Диа. 1. Лёгкая форма

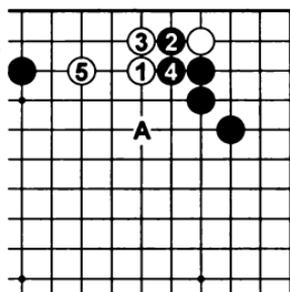
① выманивает ②, чтобы развернуться ③. Это – лёгкая форма, не слишком подверженная атакам: то, что мы называем «сабаки».



Диа. 1

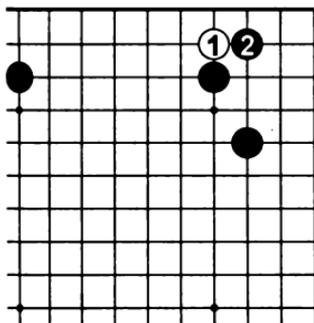
Диа. 2. И это достаточно легко

Кэйма ① вполне возможна. При желании вместо ⑤ играют и ○А.



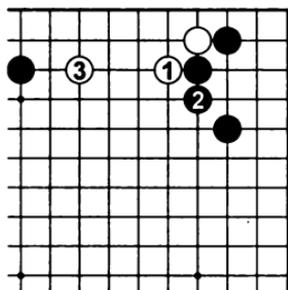
Диа. 2

Базовая Диа. 5. Вялое осаз изнутри

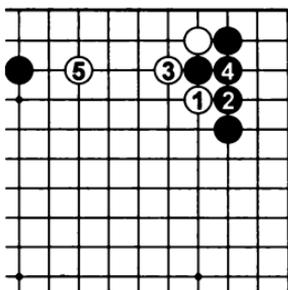


Базовая Диа. 5

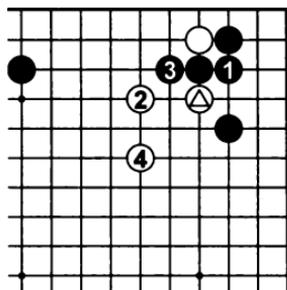
② – озабоченность удержанием территории угла, но это вяло, и оставляет противнику разнообразные пути укрепления.



Диа. 1



Диа. 2



Диа. 3

Диа. 1. Кое-какая форма, но...

⊙ даёт достаточно прочную форму в углу, но ведь и белым не на что жаловаться.

Диа. 2. Сабаки по желанию белых

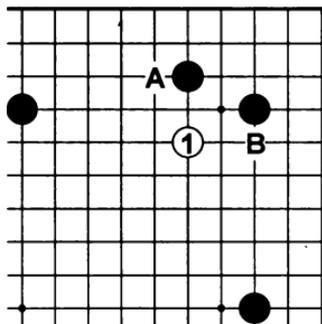
А можно и несколько замутить воду с помощью хасами-цукэ ①. Если чёрные по рассеянности ответят ⊙, то к ⊙ всё вышло на руку белым.

Диа. 3. Можно сказать, оба довольны

Правильная реакция на ⊙ – цуги ①; ②, ④ – лёгкая, но прочная форма. Можно сказать, что здесь действия обеих сторон оставляют хорошее впечатление.

2.2. Двукрылая конструкция от кэйма-симари

Базовая Диа. 1. Остался один срочный пункт



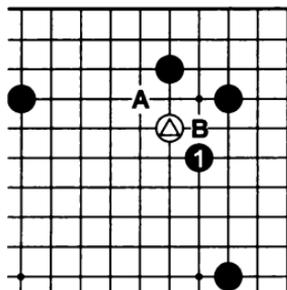
Базовая Диа. 1

Итак, идеальная форма «журавлиных крыльев» с кэйма-симари посередине. Получить такое в партии – мечта каждого, и уж если так случилось, противник будет рад даже частично-му вторжению.

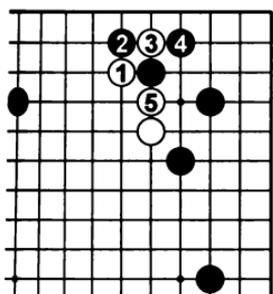
Начинаться же оно может только с пункта ①. Тактическое обоснование – миаи: ○А и ○В.

Диа. 1. Практически, вынужденно

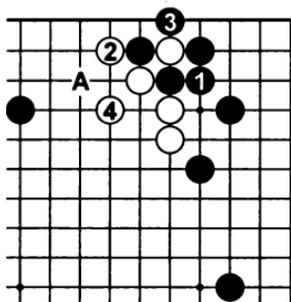
Фундаментальный ответ – кэйма ①. Защищая территорию справа, это ещё и атакует ⊙ – хороший ход. Однако в иных обстоятельствах полезно бывает сыграть и ●А, и ●В.



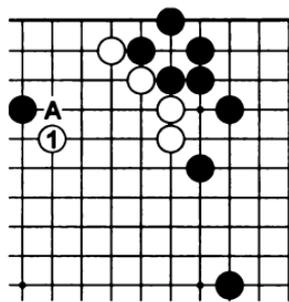
Диа. 1



Диа. 2



Диа. 3



Диа. 4

Диа. 2. Намеченным курсом

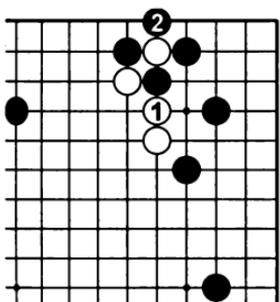
В этой серии обе стороны идут заранее предвиденным путем, и вопрос возникает лишь после ⑤ – взять или соединиться?

Диа. 3. Цуги – фундаментально

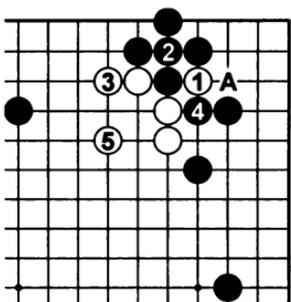
① – основательный ход. Пусть чёрные допускают кикаси ②, но и после ④ из-за нодзоки ●А у белых пока нет стабильности.

Диа. 4. Очень легко

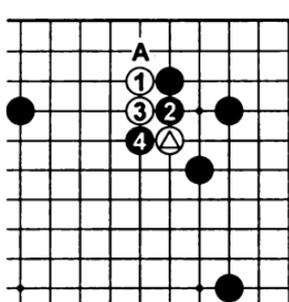
Чтобы избежать указанного выше нодзоки с атакой, белые могут сыграть ④ на Диа. 3 совсем уж легко – ① (или ○А), как здесь. Это – форма сабаки, она даёт белым достаточно.



Диа. 5



Диа. 6



Диа. 7

Диа. 5. Только в особых условиях

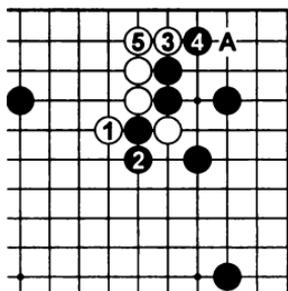
Взятие ② возможно только при особых обстоятельствах.

Диа. 6. Вполне удовлетворительно

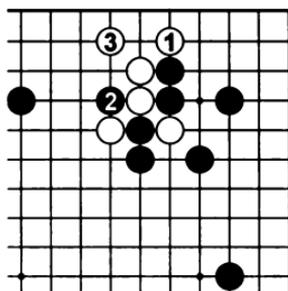
К ⑤ у белых уже глаз и достаточно удачная форма. Если опустить ④, то ○А. Вообще, это неприятный вариант.

Диа. 7. Большой промах

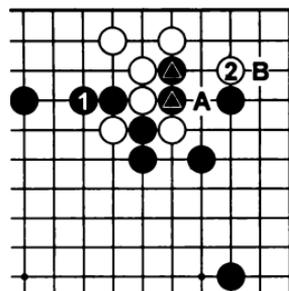
Кажется, это очень жёсткий план за чёрных (вместо ●А – ② и затем кири ④). На самом же деле, отрезание △ – пустячок.



Диа. 8



Диа. 9



Диа. 10

Диа. 8. Форма белых достаточна

К ⑤ утиками белых увенчалось успехом. Кстати, ещё осталось и большое йосэ, связанное с хасами-цукэ ○А.

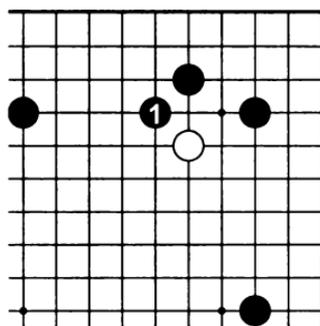
Диа. 9. Один плохой ход за другим

В ходе варианта на Диа. 8 чёрные имеют шанс... допустить ещё одну ошибку, если вместо осаэ на ① ответят кири ②. Какэ-цуги ③ становится двойным ударом!

Диа. 10. Большое завоевание белых

И если защититься слева, то оки-судзи ② даёт белым жизнь прямо под кэйма-симари – большой успех! Угрожает отоси ○А, а на ●А будет ○В, и белые могут поздравить себя.

Базовая Диа. 2. Укрепляя верхнюю сторону



Базовая Диа. 2

Если чёрным позарез нужно защитить верхний борт, они играют косуми ①.

Диа. 1

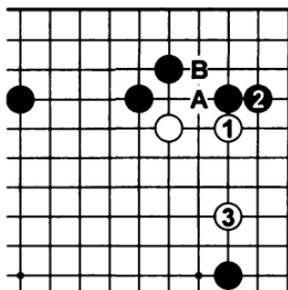
Лёгкое развитие и стабилизация

Если перед ③ белые успеют вставить обмен: ○А – ●В их группа будет чуть более стабильна.

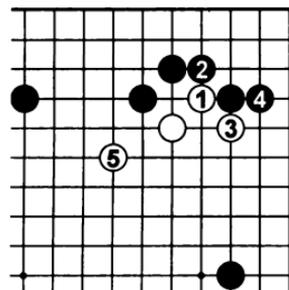
Но при этом они потеряют хорошее адзи – цукэ-коси ○В.

Диа. 2. Смысл ясен

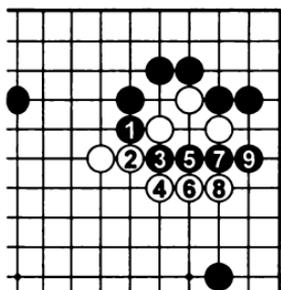
Так играют белые, чтобы хоть как-то ограничить гигантское расширение верхней стороны.



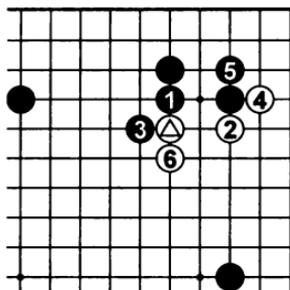
Диа. 1



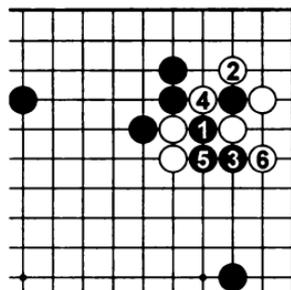
Диа. 2



Диа. 3



Диа. 4



Диа. 5

Диа. 3. Нет выгоды

Очевидно, белые готовы легко расстаться с тремя камнями после кири ①, ②. При этом они получают хорошую форму. Чёрным явно не стоит так мелочиться.

Диа. 4. Необходимо обдумать

Буцукари ① – способ, который вам не рекомендую. Очень легко белые разрушат правую сторону. Кэйма или косуми-какэ – вот ответы на △!

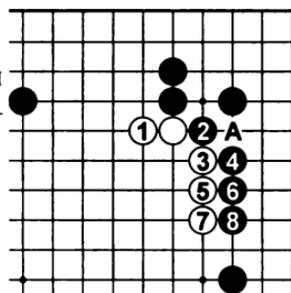
Диа. 5. Большой размен

Если же вместо сагари ⑤ будет варикоми ①, то к ⑥ белые забирают камень, а с ним угол и таким разменом могут быть вполне довольны.

Диа. 6. Если важна верхняя сторона

Белые могут изменить ответ на буцукари, если не хотят допустить расширения верхнего борта – ① вместо ○А;

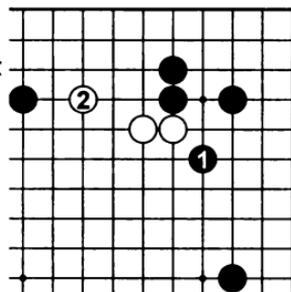
③...⑦ ставит чёрных в низкую позицию.



Диа. 6

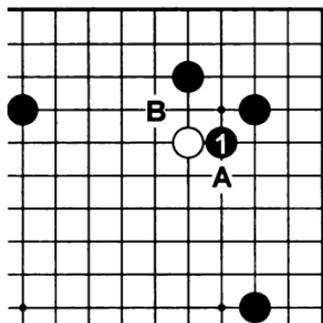
Диа. 7. Соответствующее тушение

Если же вместо ② на Диа. 6 будет кэйма ①, как здесь, то ② – лёгкое тушение.



Диа. 7

Базовая Диа. 3. Резкий нажим: косуми-цукэ

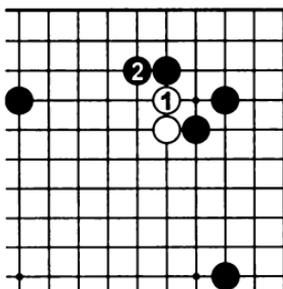


Базовая Диа. 3

Косуми ●В и кэйма ●А – в большей степени решают задачи защиты территории одной из сторон – верхней или правой. И только косуми-цукэ ① – изо всех сил наваливается на соперника.

Диа. 1. Единственный ответ

И только ① всё-таки доводит идею вторжения белых до конца. Этот пункт нельзя было уступать чёрным и из чисто формальных соображений: при ① чёрные камни сочетаются идеально.



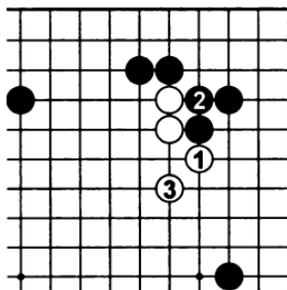
Диа. 1

Диа. 2. В данном случае – хорошо

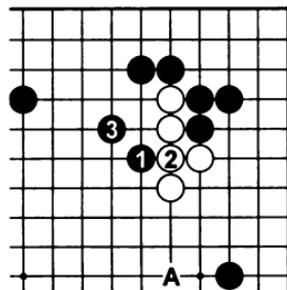
② даёт гукату, но в этом варианте так играть не только можно, но и нужно. Теперь у белых нет хорошего хода, и они вынуждены тоже поставить пустой треугольник – ③.

Диа. 3. Отличная изготовка к атаке

Чёрные тут же пользуются случаем утяжелить форму противника – ①, и после ③ изо всех сил обрушиться на противника.



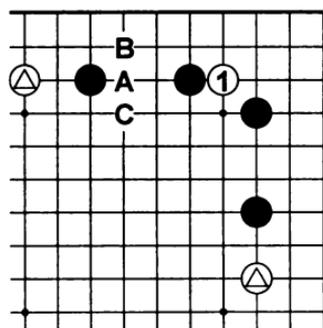
Диа. 2



Диа. 3

2.3. Двукрылое никкэнбираки от кэйма-симари

Базовая Диа. 1. И здесь возможно отгрызание

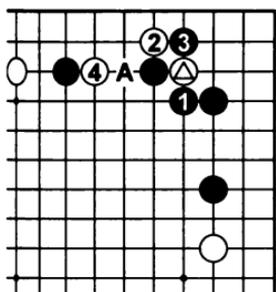


Базовая Диа. 1

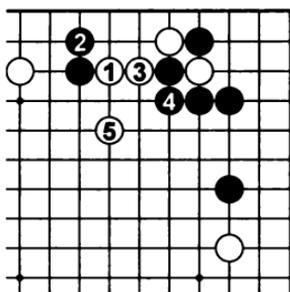
Чёрные успели развернуться через два пункта по верхней и правой стороне от кэйма-симари. Это прочная конструкция. Но – поставим рядом два камня ⊙ – ситуация меняется коренным образом.

Разумеется, в первую очередь в голову приходят провокации, типа ○А. Однако, как при ханэ снизу ●В, так и при ханэ сверху ●С белым многого не добиться.

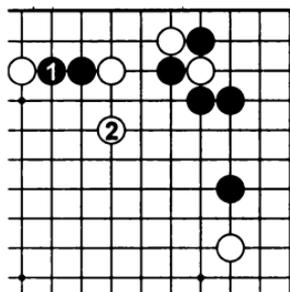
Лучше всего – йосумиру ①.



Диа. 1



Диа. 2



Диа. 3

Диа. 1. Пунта варианта – цукэ ④

Единственный ответ чёрных – осаэ ①. Допустить прорыв никак нельзя. А вот после ханэ ② возникает разветвление. Если чёрных интересует территория угла, они играют какэ ③. И здесь на сцену выходит главное действующее лицо белых – камень ④. Его связь с △ даёт столько кикаси, так перемешивает белые и чёрные камни, что давайте запишем белым за этот удар вадза-ари (*полпобеды в дзюдо – прим. перев.*). ⑤ в А будет рассмотрено ниже, на Диа. 6.

Диа. 2. Чёрные в затруднении

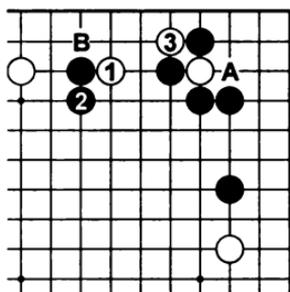
Попытка чёрных нарушить коммуникации противника путем сагари ② – не слишком удачная выдумка. ③ – кикаси и к ⑤ вторжение белых увенчалось полным успехом. Очевидно, двойке чёрных придётся туго.

Диа. 3. Лёгкое решение – тоби

Если же буцукари ①, то лёгкое тоби выводит белых на простор, а все адзи, связанные с двойкой в правом верхнем углу остаются.

Диа. 4. А и В – миаи

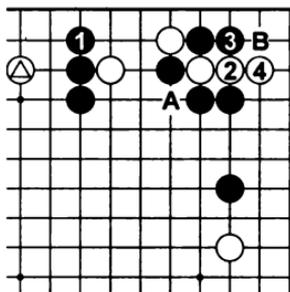
Белые должны были заранее предвидеть ответ на такой ход, как ② – хикидаси ③. Здесь уже – чистая тактика – их выручает миаи: А и В.



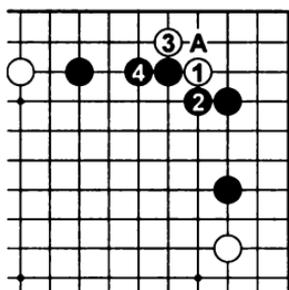
Диа. 4

Диа. 5. Вспомогательная

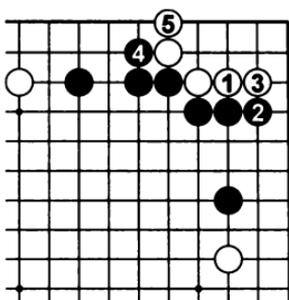
После ④, благодаря миаи А и В белые захватывают угол, и это более, чем достаточная компенсация за изоляцию △.



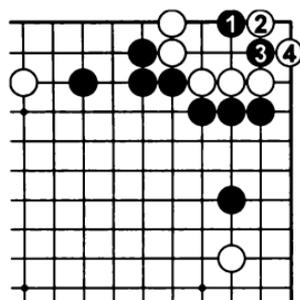
Диа. 5



Диа. 6



Диа. 7



Диа. 8

Диа. 6. Хики также возможно

После ①, ③ чёрные могут не хвататься сразу за территорию угла (●А), а спокойно протянуться ④. Этот вариант – тоже не без подводных камней для белых. Чёрные получают хорошее влияние, да и в углу у белых не безоговорочная жизнь.

Диа. 7. Должок остался

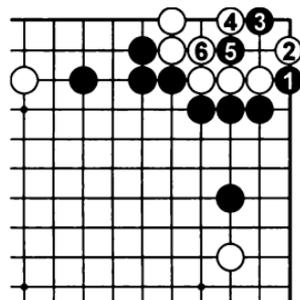
② вынуждает ③, после осаз ④ сагари ⑤ – самое большое расширение кармана в углу. Тем не менее, адзи там остаётся, и когда бы чёрным ни вздумалось его использовать, для белых это весьма неприятно.

Диа. 8. Ко-борьба

① – в глазной пункт. После ④ – ко-борьба.

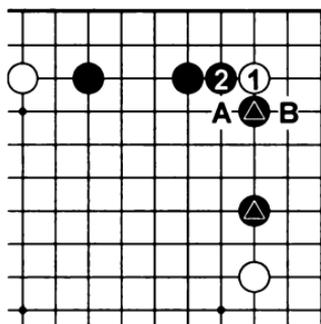
Диа. 9. При ханэ – то же

Можно начать и с ханэ ①.
К ⑥ – ко-борьба.



Диа. 9

Базовая Диа. 2. При желании вторгнуться справа



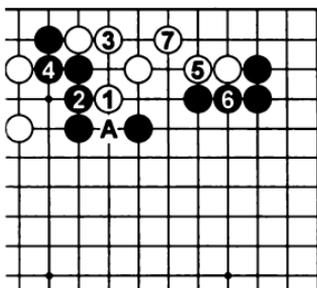
Базовая Диа. 2

Цукэ ① вместо цукэ-коси ② интересуется, в первую очередь, правой стороной.

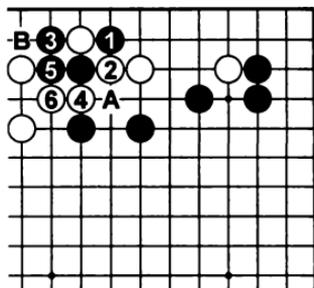
Идея удара по голове двойки ▲ в том, что при хики ●А в ответ на ①, ○В затем даст белым ко в углу. Поэтому – ②.

Диа. 2. *Ход игрока высокого класса*

Затем высококлассный игрок обязательно вынудит обмен: ① – ② (в дальнейшем это оставит адзи ○А). К ⑦ – жизненная форма.



Диа. 2



Диа. 3

А что же чёрные?

Их доля в этих переговорах не пострадала: два белых камня на стороне ослабли, да и вся форма чёрных стала влиятельнее.

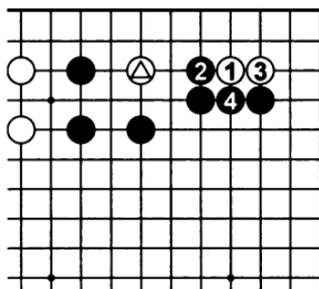
Диа. 3. *При осае изнутри – переправа*

Ошибкой было бы ④ на Диа. 1 сыграть осае изнутри. Белые переправляются стандартным приёмом к ⑥. Если далее ●А, то ○В, забирая четыре камня. Если же ⑤ в 5, то ③ с ватари.

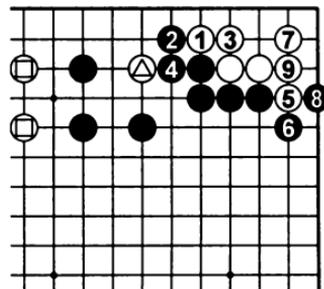
Диа. 4.

Преграждение ② – ошибка?

Во всяком случае, это хуже, чем осае ② на Диа. 1. Отрезание △ не стоит угла. На ③ нужно отвечать только ④...



Диа. 4



Диа. 5

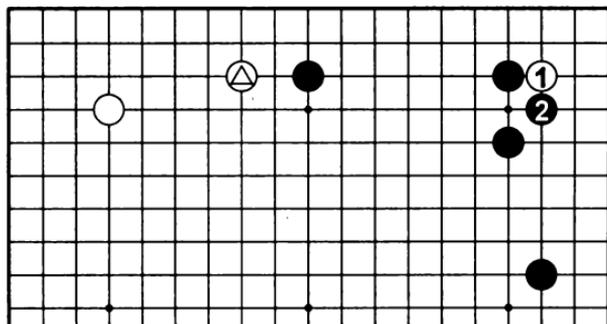
Диа. 5

Белые живут

...①, ③ в темпе использует △, и к ⑨ – жизнь. При этом камни ⊕ стоят без стеснения.

3.2. Иккэндзимари с двукрылой конструкцией

Базовая Диа. 2. *Боковое цукэ белых*

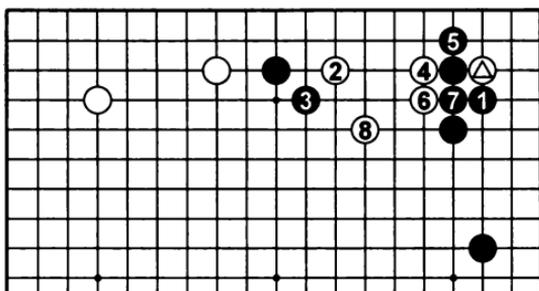


Базовая Диа. 2

И это идеальная форма. Сколько-нибудь значительные спекуляции со стороны белых возможны лишь при приближении с какой-либо стороны поддерживающих камней. Например, при △ здесь атакуют цукэ ①; ② – вынужденно.

Диа. 5. Можно разрушить заготовку

Наконец, белые могут вообще обойтись безо всяких сложностей и после \triangle , \bullet сыграть утикоми \circledast . К \circledast – вторжение удалось.

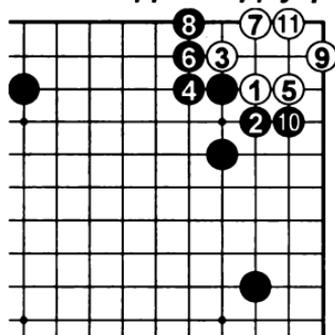


Диа. 5

3.3. Самое маленькое пространство

Всякого волнует тот предел, за которым угол закрыт для вторжения, и лезть туда нечего. Приведу пример минимального пространства, на котором белые могут построить жизнь.

Базовая Диа. 1. Двукрылая конструкция с икэн-симари

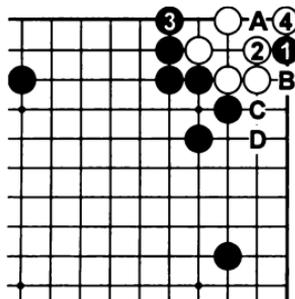


Базовая Диа. 1

Если после цукэ сбоку обе стороны идут прямым путем, то к \circ 11 белые живут.

Диа. 1

Однако нужно, быть внимательным. Запомните: провокация \bullet 1, \bullet 3 не пройдет: \circ 4! (\bullet A – \circ B). Но если предварительно будут заняты пункты \circ C и \bullet D, то возникнет ко-борьба.



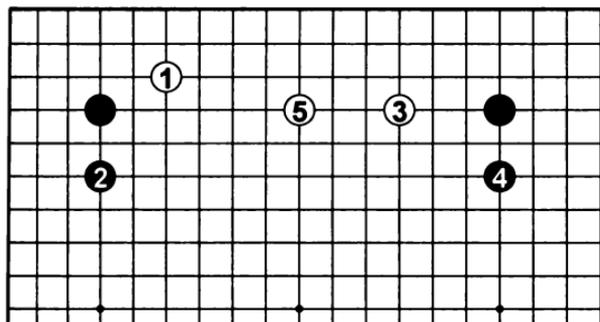
Диа. 1

Глава третья

Утиками как боевое средство

1. Как «нашуметь» в этой популярной ситуации?

Базовая Диа. 1. Где пункт вторжения?



Базовая Диа. 1

Серию ①...⑤, наверное, каждый из вас не раз видел в форовых партиях. Ясно, что белые не считают пока эту заготовку территорией, а играют так ради построения большого мойо. Но всё же – где точка для безопасного вторжения?

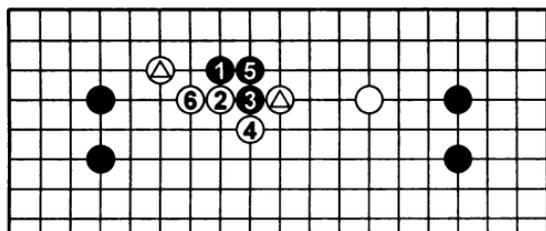
Диа. 1. Правильно

Утиками ① следует признать наилучшим способом. А вот ответ цукэ ② – неудачен. Белые не смогут сохранить тесную связь между △. Варианти ③ – тэсудзи, которое нужно знать.

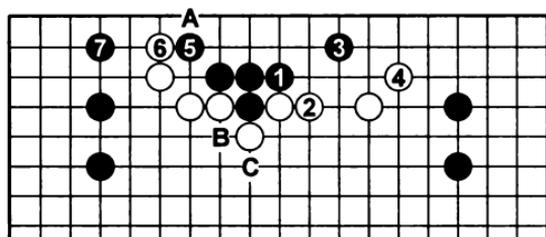
До ⑥ – дорога одна.

Диа. 2. Неудачно

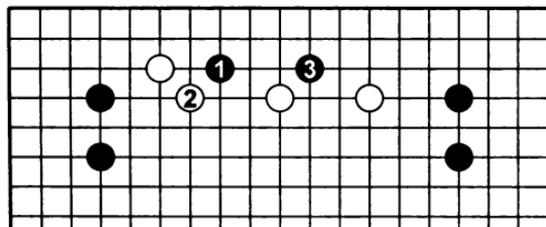
①...⑤ даёт жизнь. Затем ⑦ – хладнокровно: прикрывается угол, к тому же теперь ●А будет в темпе (угрожает переправа). А наличие угроз ●В и ●С делает форму белых совсем уж неудачной.



Диа. 1



Диа. 2



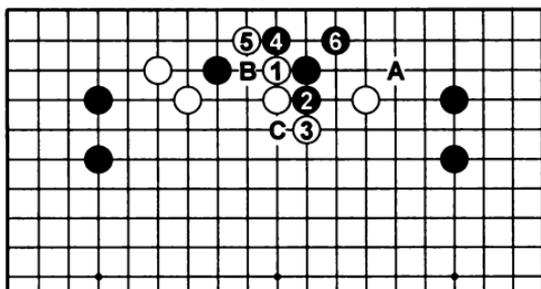
Диа. 3

Диа. 3. Лёгкое движение

Косуми ② ставит перед чёрными более серьёзные задачи. Им нужно решиться на кикаси-жертву ③. Угрожает связка ① с ③.

Диа. 4. Хулиганство

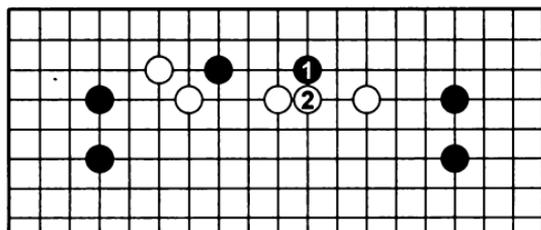
① – слишком напрашивается, но это – обычное мелкое хулиганство, которое в Го всегда наказывается. После ⑥ у чёрных сразу три угрозы: ватари ●А, кири ●В и ●С. Белые не смогут собрать свою позицию воедино.



Диа. 4

Диа. 5. Логично

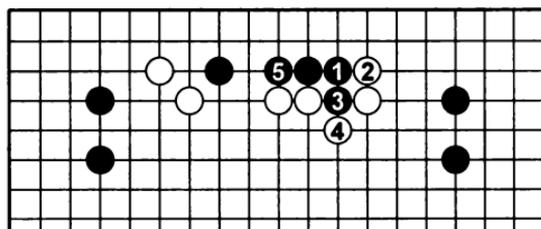
Конечно, ответ ② – более логичен. Так и следует играть.



Диа. 5

Диа. 6. Форма чёрных достаточно хороша

Белые нажимают сверху, чёрные тянутся по третьей линии, но отползают они с камнем за пазухой. Наконец, белые обязаны прервать монотонность поворотом ②; ⑤ даёт чёрным вполне удовлетворительную форму. Белые могут довольствоваться влиянием,

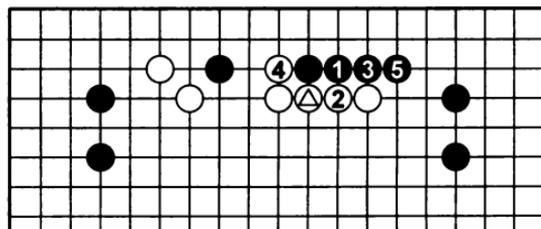


Диа. 6

но такая спокойная игра в форовой партии их устроить вряд ли может.

Диа. 7. ② – нагнетает давление

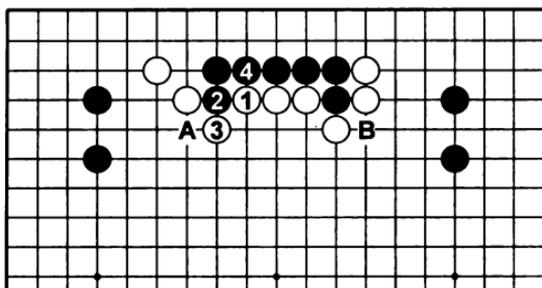
Поэтому хочется сыграть осаз ②.



Диа. 7

Диа. 8. Дамэдзумари

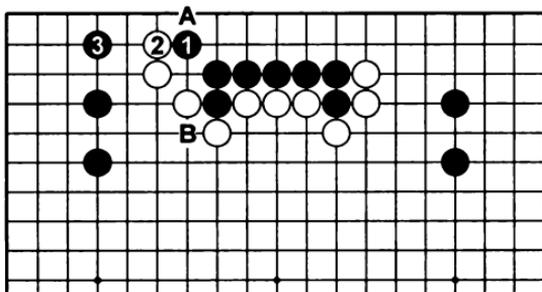
После ④ чёрные как будто попали в стеснённую ситуацию. Но у них всё в порядке, а белым очень неприятно наличие таких точек разрезания как А и В при сильном дамэдзумари тройки посередине.



Диа. 8

Диа. 9. Форму белых не удержат

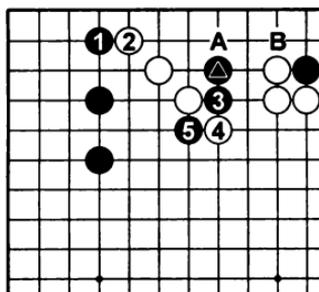
После ① – ② хладнокровное ③ закрывает угол и создаёт угрозу ватари после ●А. Теперь чёрных наверху не убить, а форма белых – лоскутное одеяло. Уметь сыграть ③, прежде чем кидаться резать ●В – значит понимать суть Го!



Диа. 9

Диа. 10. Осталось адзи

Вернёмся к Диа. 7. Там осталось ещё довольно ядовитая возможность за чёрных, связанная с ▲. После ① ход ② опустить нельзя (из-за ●А с ватари налево или направо – вот почему чёрные ни в коем случае не сыграют раньше ханэ ●В – это было бы адзикэси; ③, ⑤ – режет.

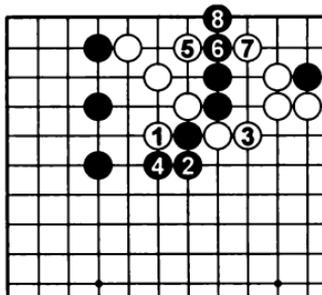


Диа. 10

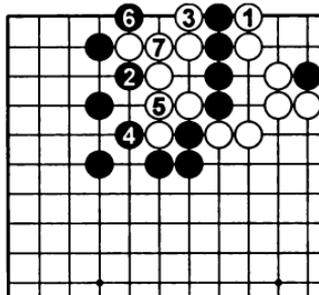
Диа. 11 – Диа. 12

Форсированный вариант

События идут единственным путем, в итоге чёрные уступают лишь один темп. Надо ли говорить, что такое обилие весомых ко-датэ – солидный стратегический капитал.



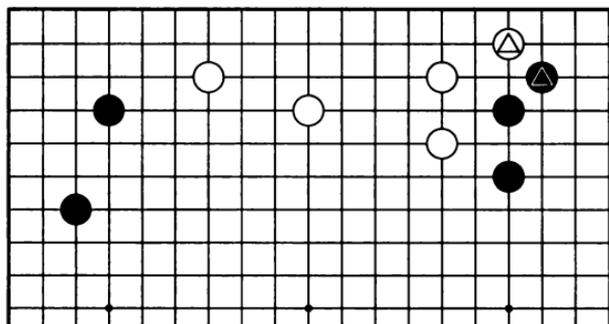
Диа. 11



Диа. 12

1.1. И здесь белые стоят хорошо

Базовая Диа. 2. Где пункт для вторжения?



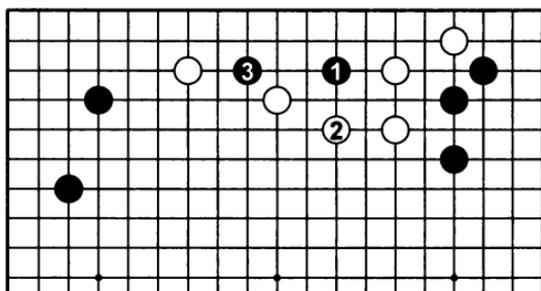
Базовая Диа. 2

Форма белых напоминает форму на Базовой Диа. 1, но здесь она укреплена обменом: \triangle — \triangle и тоби.

Диа. 1. ①, ③ — йосумиру

Если белые мягко блокируют ②, то мы вновь видим кикаси-жертву ③.

Как ответить белым?

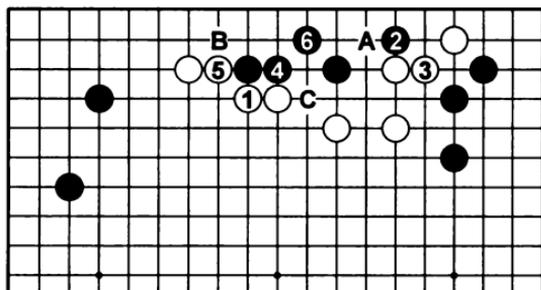


Диа. 1

Диа. 2

Жизнеспособная форма

На осаз ① далее последует цукэ ②, и к ⑥, благодаря миаи А, В, С, черные живут.

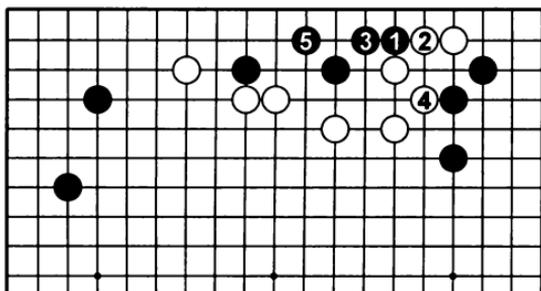


Диа. 2

Диа. 3. Ясная жизнь

На цукэ ① (② на Диа. 2) ответ ② дела не меняет, ибо ③ — сэнгэ.

К ⑤ — также жизненная форма.

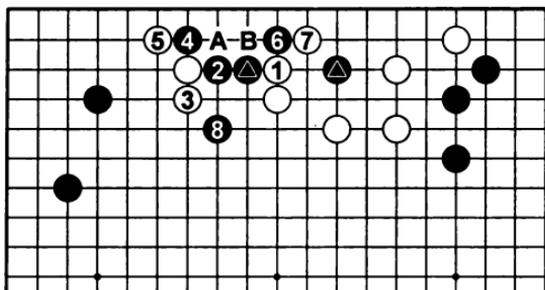


Диа. 3

Диа. 4. Без вопросов

Ещё раз подчеркнём: трижды подумайте, прежде чем очертя голову кидаться на противника. Такое безрассудство – кири ① на этой диаграмме; ② – тонкий ход, наказывающий белых за грубую попытку разделить \triangle ; ④, ⑥ – кикаси.

Теперь либо ●А, либо ●В – цуги-кикаси, что прямо угрожает одновременно камням ⑤ и ⑦. ③ – выходит.



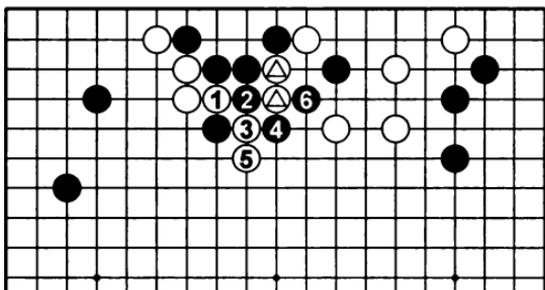
Диа. 4

Диа. 5

Блокада прорвана

①, ③ – безуспешная попытка.

⑤ прорывает блокаду, забрав два \triangle .

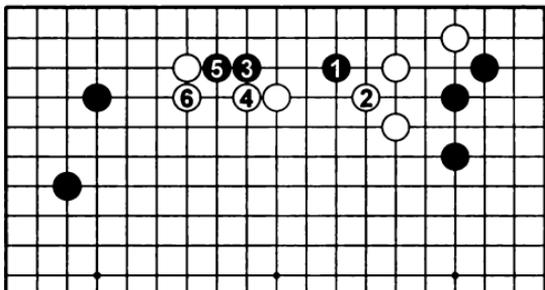


Диа. 5

Диа. 6

Самый сильный ответ

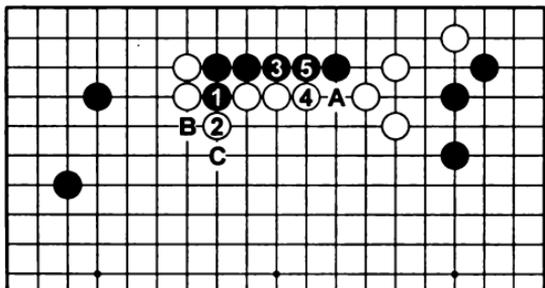
Косуми ② – самая решительная реакция на вторжение. И всё-таки чёрные живут во всех случаях.



Диа. 6

Диа. 7. Жизнь

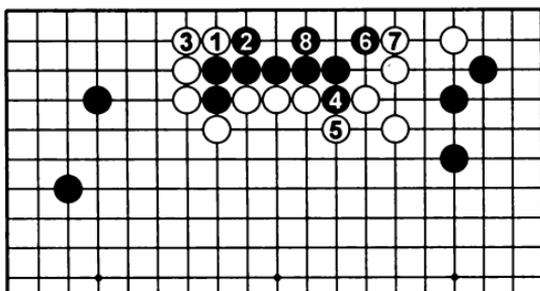
К ⑥ чёрные закладывают основы жизни, а белые, напрягаясь в стремлении заблокировать противника, оставляют в своей форме серьёзные бреши: А, В, С.



Диа. 7

Диа. 8. Форма сэки

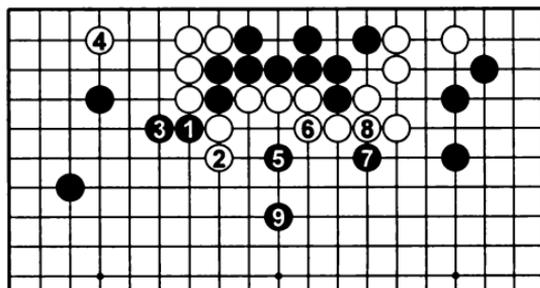
К ③ чёрные добиваются на верхнем борту как минимум сэки, причём белым опасно оставлять эту позицию такой, как она есть.



Диа. 8

Диа. 9. Большая группа в опасности

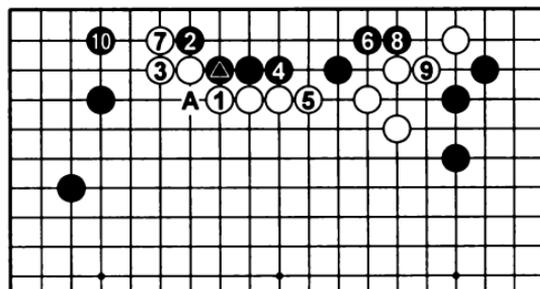
Кири ① в случае тэнуки белых вынуждает ②, а ноби ③ – прыжок ④. Затем ещё серия кикаси – ⑤...⑨, и выясняется, что большая группа белых стоит очень тяжело.



Диа. 9

Диа. 10. И здесь всё стабильно

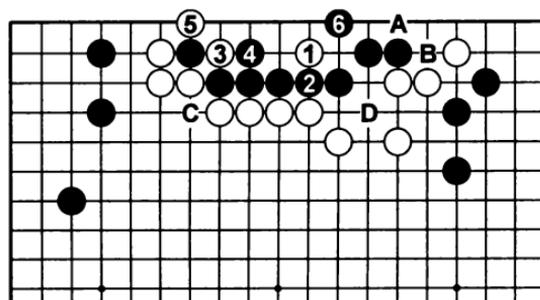
Если на △ белые ответят не ○А (⑥ на Диа. 6), а ①, то простая серия ②...③ даст жизнь. В принципе, защиту угла ⑩ здесь можно и отложить.



Диа. 10

Диа. 11. И вновь – жизнь

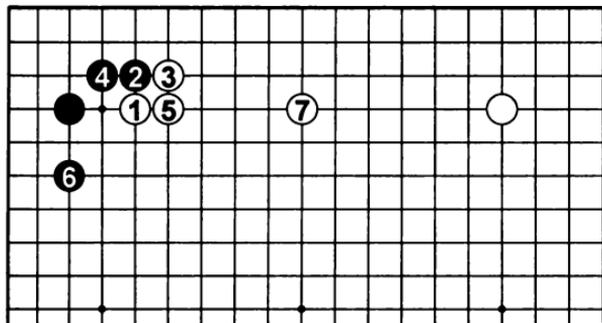
Кажется очень опасным удар ①, но поскольку из-за кикаси ●В белые не могут отнять глаз, играя ○А, чёрные выворачиваются. Форма белых выглядит очень влиятельной, однако дефекты: кири ●С и нодзоки ●D её портят.



Диа. 11

3.2. Глубокое утиками возможно, благодаря угрозе на три стороны

Базовая Диа. 3



Базовая Диа. 3

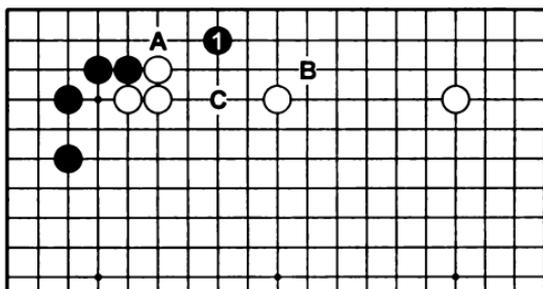
Неосмотрительным не назовёшь, но...

①...⑦ – современная разновидность старого утихики дзёсэки. Сангэнбираки ⑦, кажется, оставляет довольно много места для утикоми, но это – ошибочная лёгкость. В определённых

ных условиях нападающий рискует резко нарушить баланс позиции не в свою пользу, отдав в руки противнику огромное влияние.

Диа. 1. На три стороны

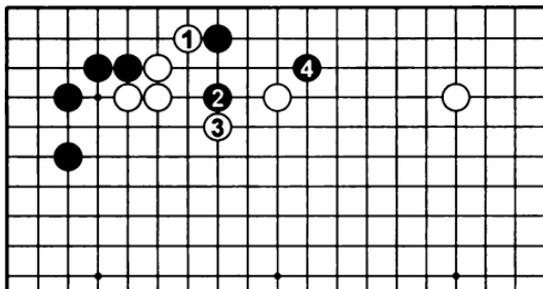
Только ① – правильная точка для вторжения, что обосновывается сразу тремя угрозами: ●А, ●В, ●С.



Диа. 1

Диа. 2. Напрасно

① – излишняя горячность. После ④ белые о ней пожалеют: блокады не получается.

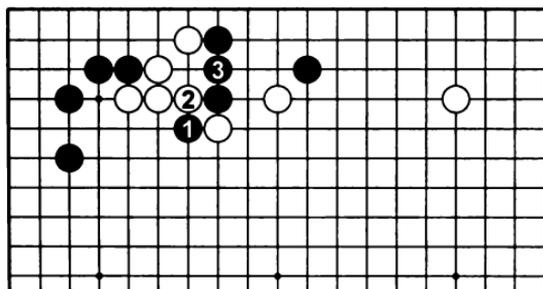


Диа. 2

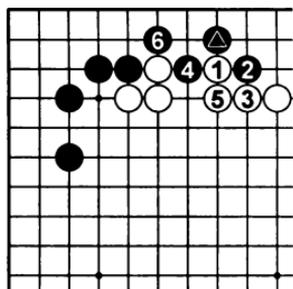
Диа. 3. Контратака

Более того, чёрные сами грозят перейти в атаку, разрезав ①, ③.

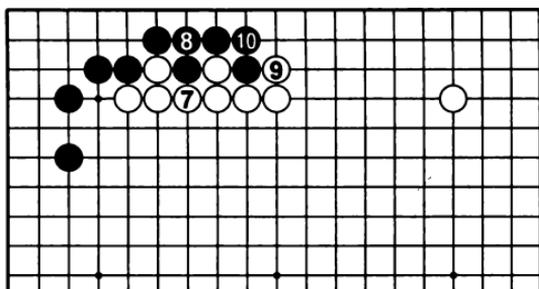
Мучительный для белых вариант.



Диа. 3



Диа. 4



Диа. 5

Диа. 4 Нажим сверху

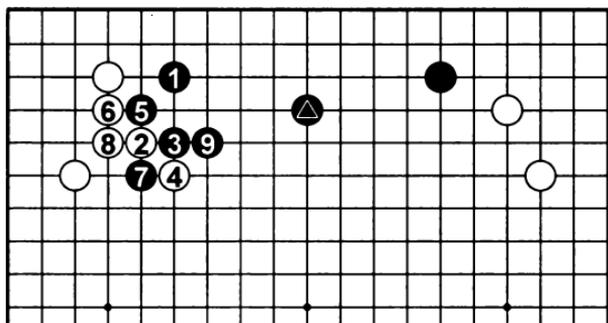
Правильный путь за белых – решительный нажим сверху, стремясь получить влияние как компенсацию за отнятую у них территорию. На ▲ белые должны отвечать цукэ ①; ② – иппон-кикаси – важный ход. К ⑥ утикоми удалось завершить без потерь.

Диа. 5. Обстоятельства

Добавив естественное ⑦...⑩, получим позицию, оценка которой будет зависеть от многих факторов. На чашу весов брошены совсем разные вещи: очки и влияние.

3.3. При ошибке чёрные понесут большой урон

Базовая Диа. 4. Утикоми: одностороннее кикаси



Базовая Диа. 4

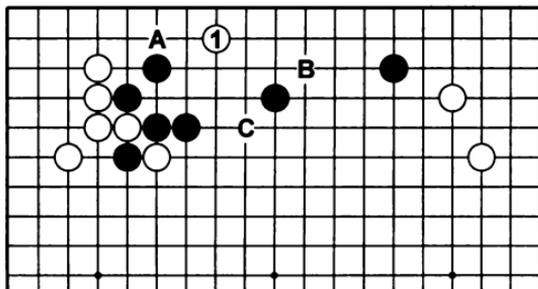
Чёрные подошли к кэйма-симари белых в левом углу с помощью какари ①. Затем – естественное дзёсэки до ⑨. Расстояние от ⑨ до ▲ достаточно для вторжения. Однако здесь при внешнем сходстве приёма последствия его

могут быть более серьёзными для чёрных.

Диа. 1

Единственный ход

Вновь – трёхсторонняя угроза после ①: ○А, ○В и ○С.



Диа. 1

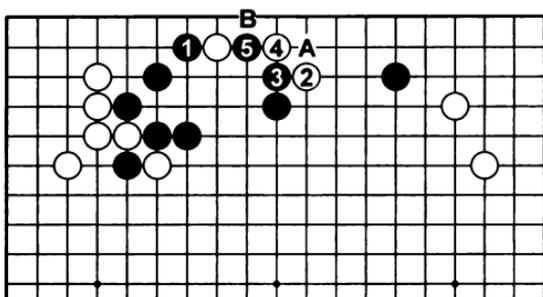
Диа. 2. Слишком резко

Опять попытка захватить вторгшийся камень неуместна.

②, ④ – лёгкое бегство.

⑤ – плохой расчёт

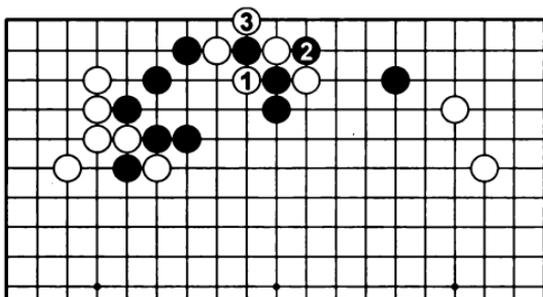
Чёрные надеются на миаи:
А и В.



Диа. 2

Диа. 3. Миаи – две следующие диаграммы

Чёрные недооценили энергию поннуки ①, ③. Белые грозят либо прорывом в центре, либо захватом камня справа.

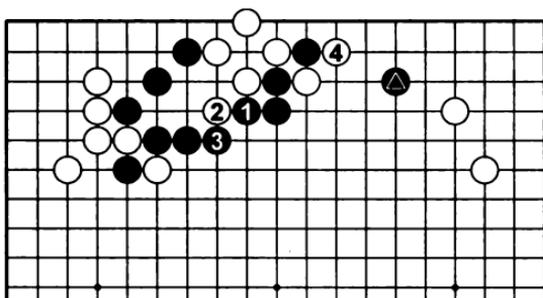


Диа. 3

Диа. 4 Довольны жизнью

Если чёрные решат преградить выход в центр, то захват ④ даст белым прекрасную жизнь, и ▲ вот-вот попадёт под атаку.

Мой чёрных разрушено.

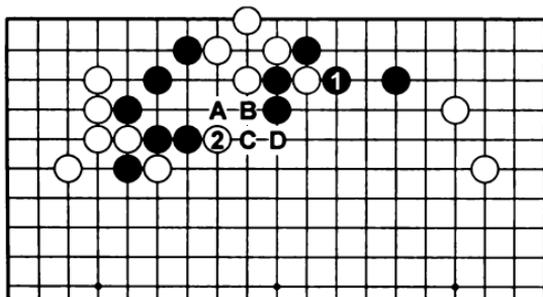


Диа. 4

Диа. 5. Разрезание

Но и ① не слишком улучшает дела чёрных.

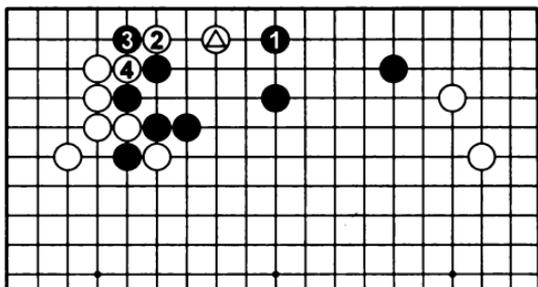
Цукэ ② разрубает их позицию. Затем на ●А – ○В – ●С – ○D – двойное атари. Если же ●В, то ○А даёт лёгкий выход.



Диа. 5

Диа. 6. В данных обстоятельствах

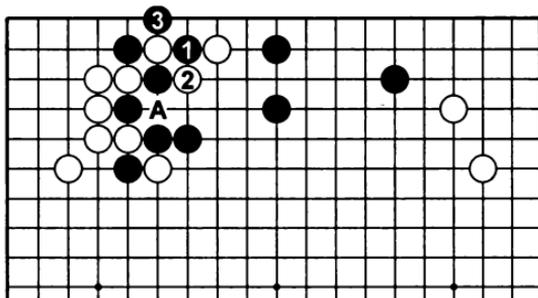
На этот раз, утикоми △, чёрным лучше всего встретить поддержкой ①. Белые смогут получить лишь частичную прибыль.



Диа. 6

Диа. 7. ② – важный ход

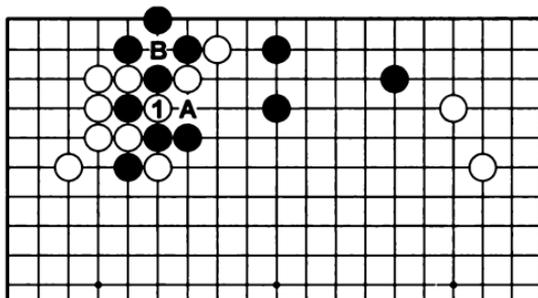
Если ② сыграть в А, то, естественно, ②, и утикоми белых закончилось крахом.



Диа. 7

Диа. 8. Выгодное ко

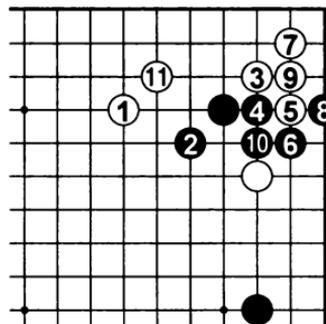
После ① на ●В последует ○А, а при ●А начинается выгодное для белых ко. Логично сказать, что утикоми белых закончилось частичным успехом.



Диа. 8

3.4. Сильный ход, использующий непрочность связей

Базовая Диа. 5. Дзёсэки с никкэнтакагакари



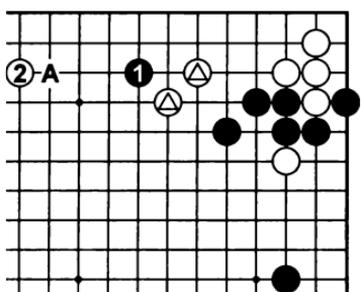
Кэйма-какари и никкэнтакагакари против хоси.

После косуми ② до ○11 – одно из базовых дзёсэки.

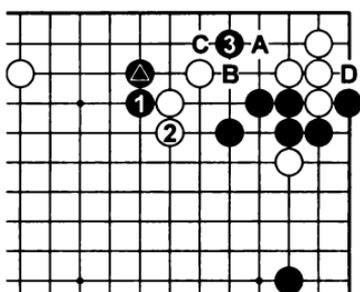
Базовая Диа. 5

Диа. 1. На прицеле слабость

Камни \triangle сами по себе стоят неплохо: крепки и выдвинуты в центр. Однако между ними и углом – зияние, которое чёрные и стремятся использовать активным ударом ①. Если белые по рассеянности ответят ② (или \circ А)...



Диа. 1



Диа. 2

Диа. 2. Цель достигнута

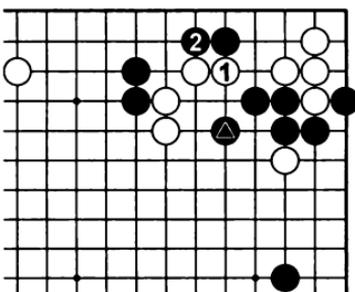
... включится механизм утиками. После форсированного обмена: ① – ② чёрные отгрызут кусок угла – ③. Если далее \circ А – \bullet В – \circ С – \bullet D, то угол жив, но чёрные связались с \triangle , и тройка белых всплывает.

Диа. 3

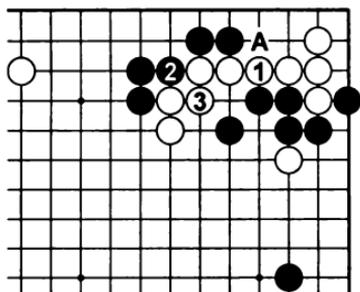
После ② очень важной оказывается позиция \triangle .

Диа. 4. Хорошая форма

Иного пути выпутаться из дамэдумари, кроме цуги ① у белых нет (① в А будет показано на Диа. 5); ②



Диа. 3

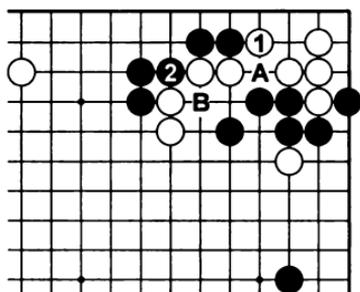


Диа. 4

в темпе даёт форму, поскольку, угрожает разрезание ③. Белым предстоит тяжёлый бой.

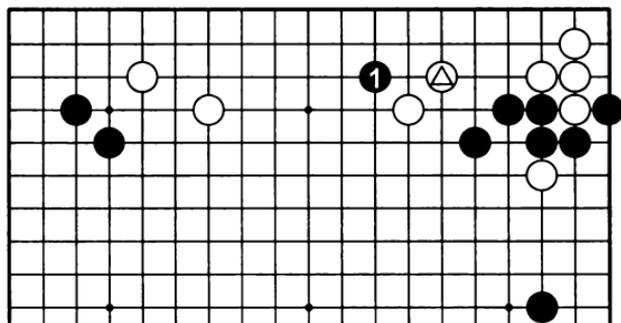
Диа. 5. Ущербная форма

Если вместо цуги \circ А сыграть осаэ ①, то после ② белым не прикрыть сразу две точки разрезания – А и В.



Диа. 5

Базовая Диа. 6. Как потушить плохое адзи?



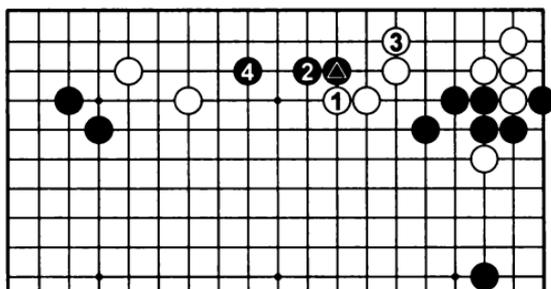
Базовая Диа. 6

Чёрные сыграли утикоми ①.

Как белым лучше всего укрепить связь между △ и камнями в углу?

Диа. 1. Совершенно ясно

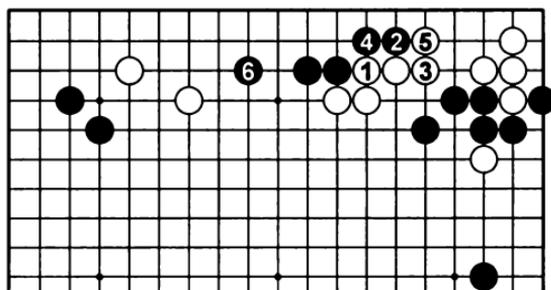
Нажав на ④ белые гасят адзи с помощью сагари ③. Чёрные располагаются в сфере влияния противника после ④. Можно считать переговоры успешными для обоих.



Диа. 1

Диа. 2. Гуката

На первый взгляд, ① из тех немногих исключений, когда «плохая форма, но хороший ход». Это не так. ② опровергает замысел белых, и к ⑥ у чёрных лучше, чем на Диа. 1.

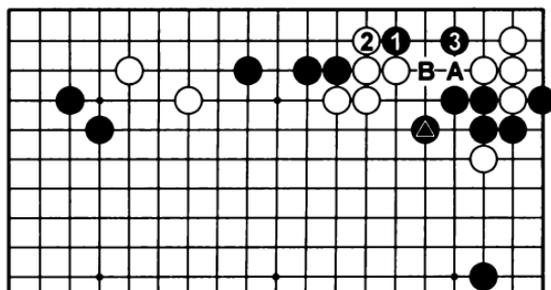


Диа. 2

Диа. 3. Угол падает

Преграждение ② в ответ на цукэ ① безрассудно.

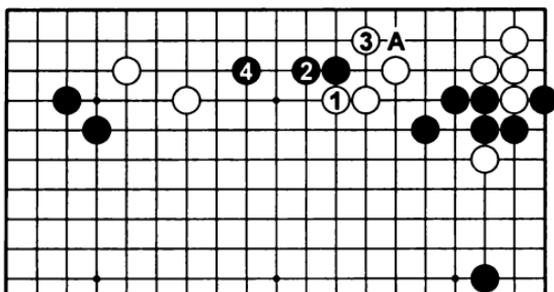
Благодаря △, тоби-судзи ③ отбирает угол (○А – ●В).



Диа. 3

Диа. 4. Псевдо-ход

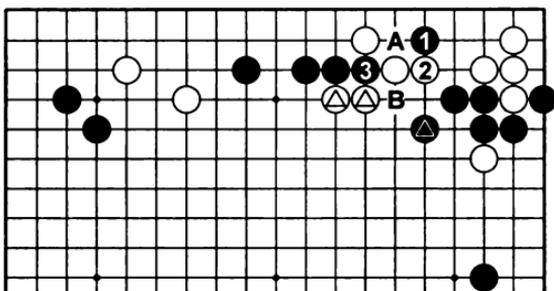
Затем покажу, почему ③ кажущееся чуть более активным, чем фундаментальное сагари ○А – на самом деле грубая ошибка.



Диа. 4

Диа. 5. Точки разрезания

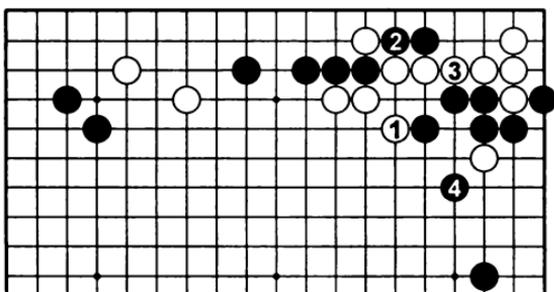
Цукэ-судзи ① – в срочный пункт, вновь используется положение △. Если ②, то ③ ставит белых перед нелегкой дилеммой – что прикрывать: ●А (чтобы не потерять все очки в углу) или ●В (чтобы не всплыли △)?



Диа. 5

Диа. 6. Большое преимущество чёрных

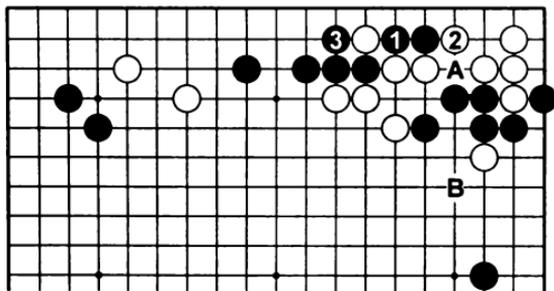
Если какэ-цуги ①, то ② в темпе вынуждает ③, и ④ даёт чёрным весьма влиятельную, превосходящую позицию (группа белых, тянущаяся из угла, пока ещё не стабильна).



Диа. 6

Диа. 7. Укрепляя угол

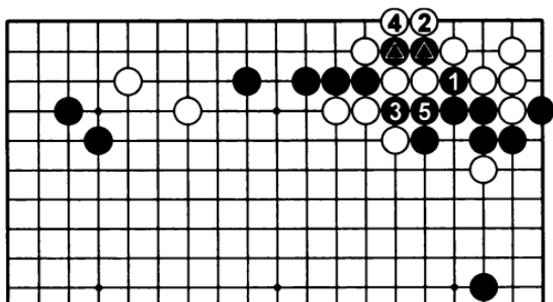
Осаз ② имеет целью в темпе добавить камень для защиты угла. После атэ ③ белые хотят соединиться ○А, чтобы (после ●В) получить позицию на Диа. 6, только с более прикрытым углом. Однако чёрные могут опровергнуть этот план.



Диа. 7

Диа. 8. Сильный ход

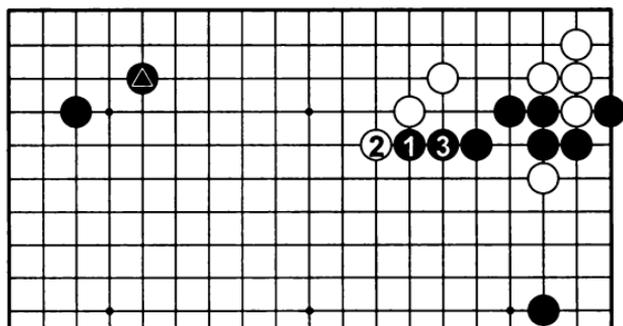
Чёрные жертвуют ♀, зато теперь они будут хозяевами в центре, и вся партия пойдёт под их диктовку.



Диа. 8

Базовая Диа. 7

Широкая постановка правой стороны



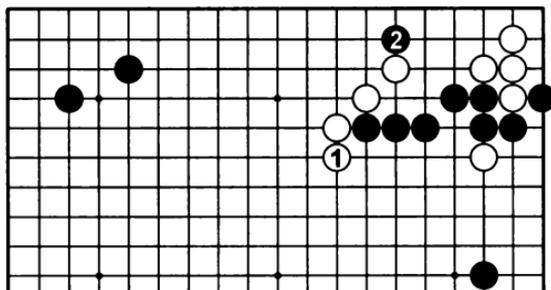
Базовая Диа. 7

Кэйма ♀, выдвинувшись на верхнюю сторону, сделала там вполне достаточно, чтобы чёрные могли не волноваться за этот участок доски. В этих условиях цукэ с возвратом ①, ③ готовит утиками наверху, которое больше помогает расширению правой стороны.

Диа. 1

Ноби – рискованно

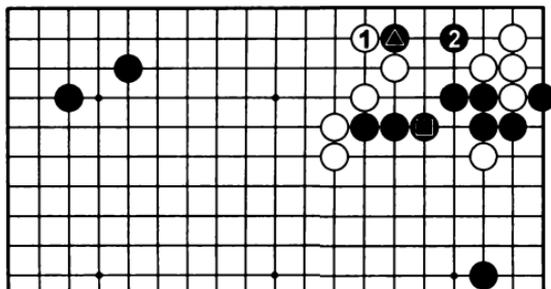
① сыграно слишком самоуверенно. Чёрные немедленно пускают в бой камень ②.



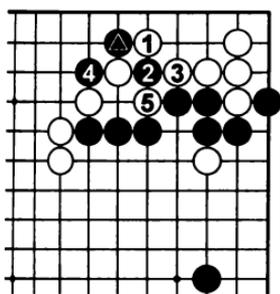
Диа. 1

Диа. 2. Падает угол

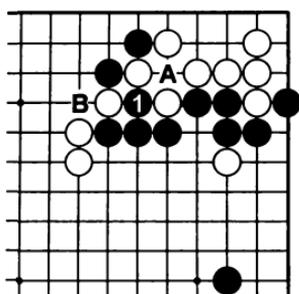
Если на цукэ ♀ – осаэ ①, то уже известное вам тобисудзи ② с помощью ♀ убьёт угол.



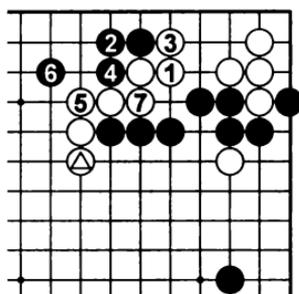
Диа. 2



Диа. 3



Диа. 4



Диа. 5

Диа. 3. Внутреннее осаэ – также заблуждение

① изнутри в ответ на \triangle – тоже напрасное упорство. Здесь тэсудзи – контратэ ④.

Диа. 4. Белые взяты

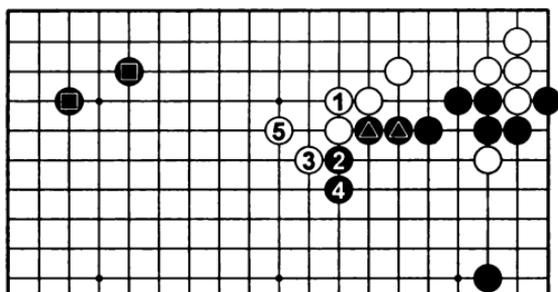
① – любопытная ситуация: одновременный удар на три (!) отдельных камня. После \circ А следует \bullet В и пора сдаваться.

Диа. 5. Согласиться с отступлением

Остаётся только признать, что \triangle появился не вовремя, и покорно двигаться до ⑦, оставляя чёрным всё, что они хотели.

Диа. 6. В данных обстоятельствах

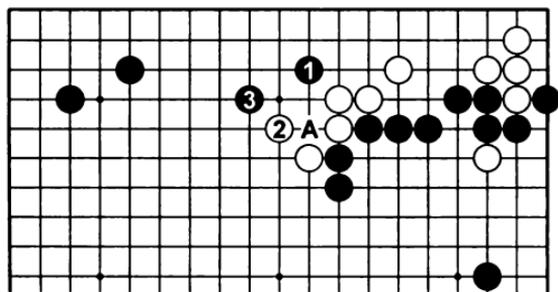
После \triangle белые обязаны скромно соединиться ①, и чёрные реализуют свою идею расширения правой стороны – ②, ④. ⑤ даёт форму наверху, но это белых не должно слишком утешать из-за присутствия



Диа. 6

Диа. 7. При тэнуки

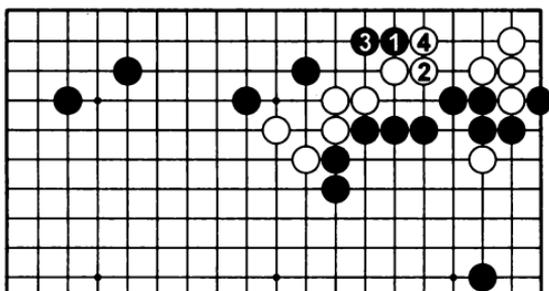
Если же белые опустят закрепление формы ⑤ (Диа. 6), то чёрные смогут добавить себе очки по верхнему борту: ① (с угрозой \bullet А), ③. Кстати, вновь у чёрных остается хорошее продолжение наверху.



Диа. 7

Диа. 8. Совсем исчезла территория

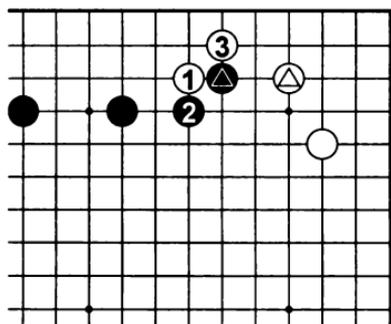
А если белые вновь играют тэнуки, произойдёт очередное сокращение их территории наверху: ①, ③.



Диа. 8

4. Удар между камнями, связанными огэймой и дайдайгэймой

Базовая Диа. 1. Стабилизация при подрыве огэймы



Базовая Диа. 1

Здесь мы касаемся фундаментальных основ Го, поскольку связь на борту огэймой и дайдайгэймой (суперогэймой) является самой характерной для стадии фусэки. При противостоянии \triangle и \blacktriangle белые легко бьют цукэ ① и ханэ ③, что дает им гарантию успеха вторжения.

Но как реагировать чёрным?

Диа. 1. Важно – ④!

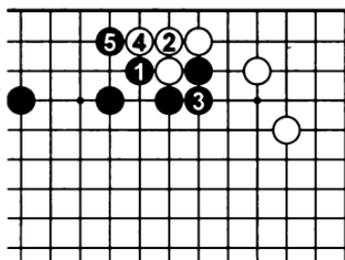
Чёрные защищаются до ⑤, причём ④ – единственно правильный способ за белых.

Диа. 2. В определённых случаях

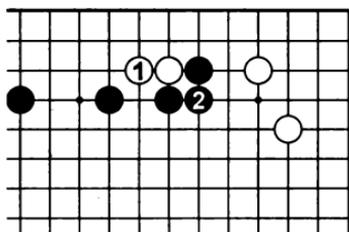
Иногда белым бывает выгодно вместо ханэ сыграть хики ①.

Диа. 3. Нужно подумать

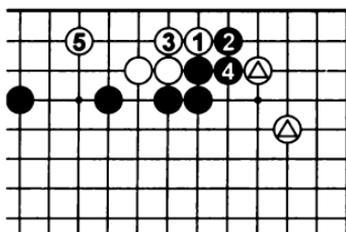
Но при этом они должны считаться с ослаблением \triangle .



Диа. 1

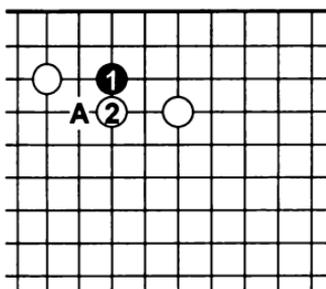


Диа. 2



Диа. 3

Базовая Диа. 2. Камни связаны дайдайгэймой

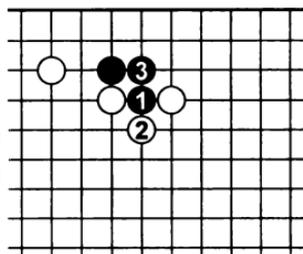


Базовая Диа. 2

План вторжения здесь не слишком сложен, но детали требуют чёткости. Сразу запомните: цукэ ② играется на утикоми ① непременно! И тут же – второй закон: ни в коем случае не ханэ ●А! (см. Диа. 5).

Диа. 1 Единственный ход – варикоми ①

Только варикоми помогает чёрным. Если осаэ сверху ②, то после ③ перед белыми тяжёлая задача «собирания камней» воедино.



Диа. 1

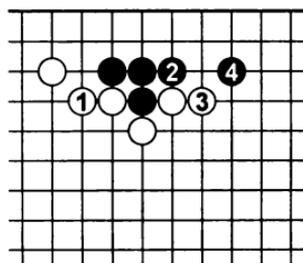
Диа. 2. Ватари – с удовольствием

Если хики ①, то к ④ – переправа, чему нельзя не радоваться.

Диа. 3. Осаэ – перенапряжение

Вместо хики ② играть осаэ ① – неразумно.

К ⑥ белая двойка гибнет.

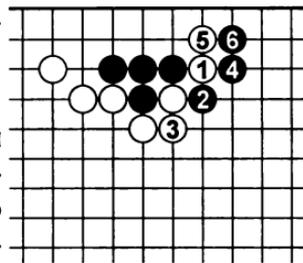


Диа. 2

Диа. 4. Ниданбанэ приносит успех

Ханэдаси ① – самоубийственная идея.

Ниданбанэ ⑧ захватывает четвёрку.



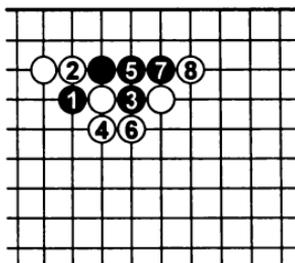
Диа. 3

Диа. 5. Захват

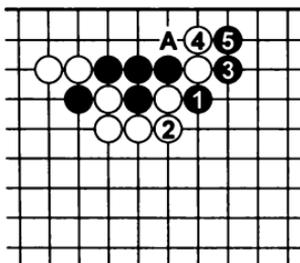
После ⑤ белые повернут ○А, и дамэдзумари губит чёрных.

Диа. 6. Ноби ⑥ – и всё будет хорошо

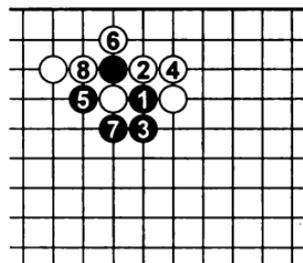
Теперь потолкуем об атэ изнутри. После ноби ⑥ чёрным нечего бояться. В лучшей для белых серии до ⑧ они лишь связываются, получая низкую позицию. Чёрные могут быть довольны своей горделивой формой в центре.



Диа. 4



Диа. 5



Диа. 6

Глава четвёртая

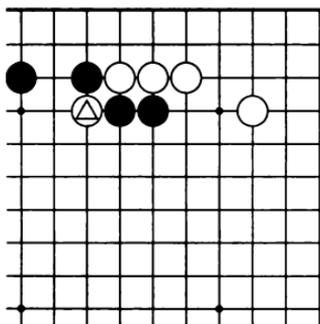
В мире дебютных заблуждений

1. Немедленное атэ – образчик плохого хода

Как часто мы делаем атэ просто потому, что это – нападение. Посвящаю весь этот раздел главы вам, кто делал атэ, не задумываясь о том, что же будет дальше. Может быть, мне удастся убедить вас перед каждым таким ходом оценить последствия хоть на шаг вперёд.

1.1. Прежде всего – фундаментальный пример

Базовая Диа. 1. Ход чёрных, итак...



Базовая Диа. 1

Случай для начинающих.
Как отреагировать на кири \triangle ?

Диа. 1. Правильный ответ

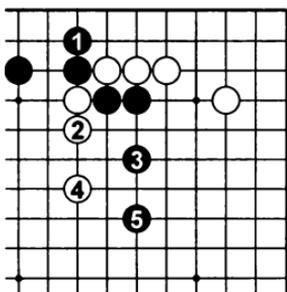
Простое сагари – лучше всего. Чёрные готовятся атаковать после \ominus всплывшую группу в центре.

Диа. 2. Дать себе... гукату

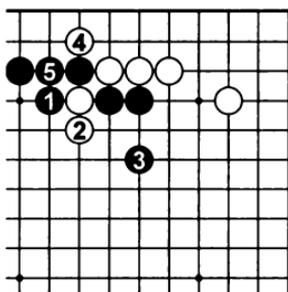
Теперь сыграем, «как хочется» – атэ \ominus . Дойдём до \ominus ...

Диа. 3. Никакого сравнения

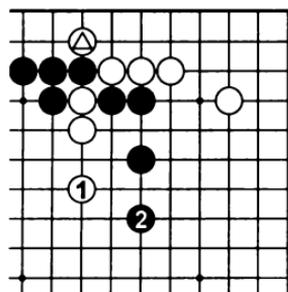
...и сравним с Диа. 1. Разница: на месте черного камня, заглядывавшего в пустой подол угла, теперь \triangle , вдобавок чёрные получили ещё и гукату. Не буду доказывать, что всё это – лишние «украшения».



Диа. 1

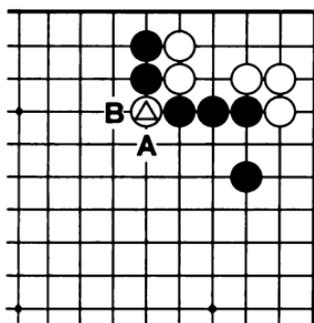


Диа. 2



Диа. 3

Базовая Диа. 2. Без атэ атака идет легче



Базовая Диа. 2

Вновь ситуация с кири \triangle . Куда играем? Наверное, вы уже поняли, что любое атэ: ●А или ●В только усилит белых.

Диа. 1. Простое тоби

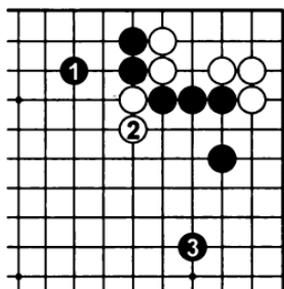
Но сначала – правильная реакция – тоби ①, и после ②, ③ – чёрные хорошо изготовились по обе стороны от всплывших белых камней, подверженных теперь всяческому лишению.

Диа. 2. Подставляя правый бок

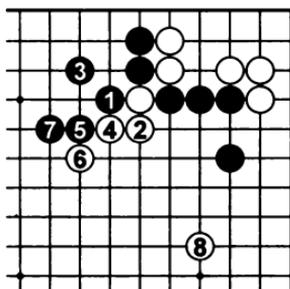
Теперь – немедленно на штурм! Но после атэ ① выясняется, что придётся потратить ещё темп на какэ-цуги ③. Белые успевают вплотную заняться четвёркой справа – ④. Естественно, их собственная группа теперь не атакованная, а атакующая.

Диа. 3. Навал на верхний борт

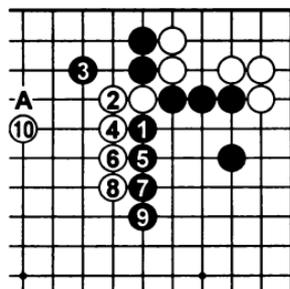
Соответственно при немедленном атэ сверху пострадает именно верхний борт (⑩ можно и ○А). Обе позиции не идут ни в какое сравнение с Диа. 1.



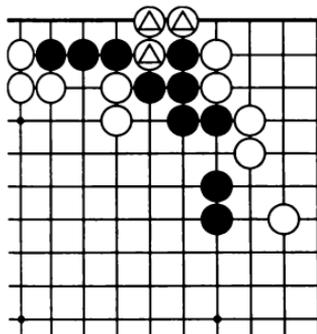
Диа. 1



Диа. 2



Диа. 3



Базовая Диа. 3

Базовая Диа. 3

Ход чёрных, снова атэ – бесполезно

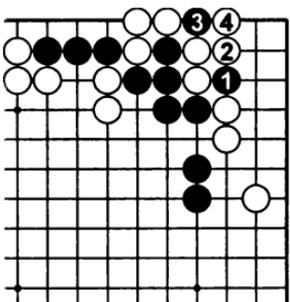
Ещё пример из числа важнейших для понимания.

Первое желание здесь – напасть на три \triangle .

Диа. 1

Сначала – кири

Но атэ лишило бы чёрных прелестного удара – кири ①, ③.



Диа. 1

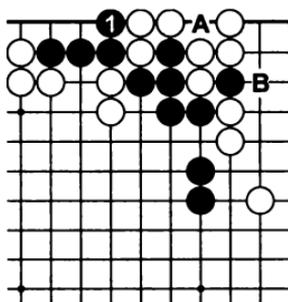
Диа. 2. Отоси

После ① нельзя ○А из-за ●В.

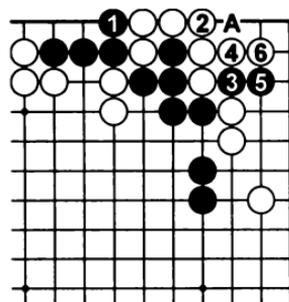
Убедительный пример!

Диа. 3. Белые ускользают

Грубое нападение ① даст противнику возможность уйти без потерь. Замечу, что важен порядок ходов. Если ① в 2, то ○А, и комбинация чёрных опять же не проходила.

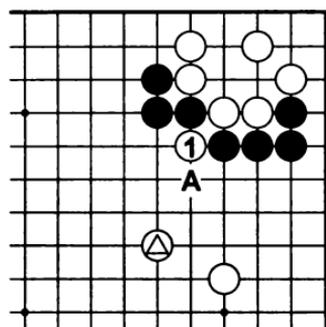


Диа. 2



Диа. 3

Базовая Диа. 4. Ответить на разрезание



Базовая Диа. 4

Кири ① – напрасное упорство. Белые рассчитывают на немедленное атэ ●А, и ситё не сработает из-за △.

Но чёрные могут обмануть надежды противника.

Диа. 1. Какэ – единственный ход

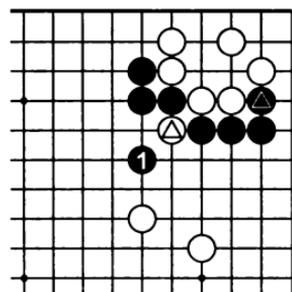
Вы должны знать правильный путь. Обращаю ваше внимание на то, что он возможен только при свободном положении △. Теперь △ ловится. А стой на месте △ белый камень комбинация не получалась из-за собственного дамэзумари.

Диа. 2. Свободное ситё

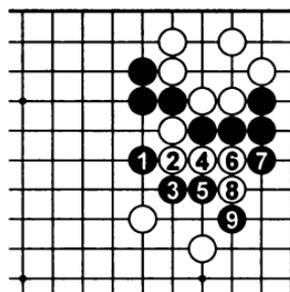
Так называется этот прием. К ⑧ белые пойманы.

Диа. 3. Проигрыш

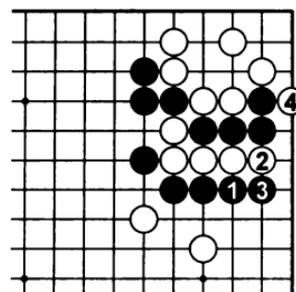
Рассеянное ① вместо ⑦ на Диа. 2 привело бы уже к гибели чёрных.



Диа. 1

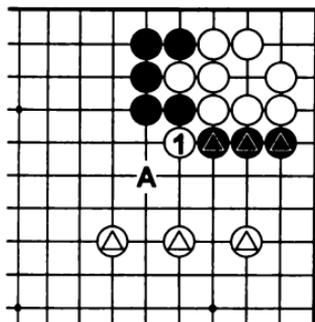


Диа. 2



Диа. 3

Базовая Диа. 5. В ином направлении



Базовая Диа. 5

① рассчитывает пожить триа \triangle , бежать им некуда из-за трёх \triangle . Остаётся одно: убить разрезающие камни.

Что вы думаете о ходе \bullet А?

Диа. 1. После атэ – свободное ситё

Исключение из правил: здесь как раз только атэ \bullet – верный путь.

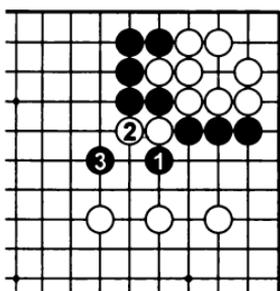
Диа. 2. Атари без одного темпа

Смысл такого ситё в том, что для прорыва, после \circ А – \bullet В, белым не хватит одного дамэ.

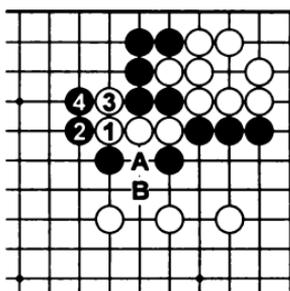
Свободное ситё переходит в прямое.

Диа. 3. Темп в темп

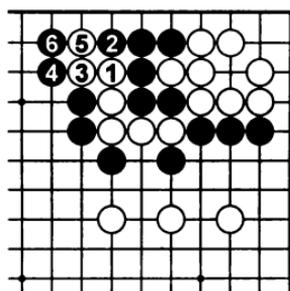
Далее вновь обращаю внимание на ход \bullet ②.



Диа. 1



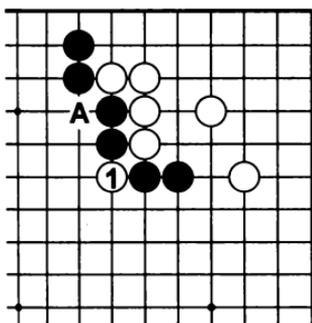
Диа. 2



Диа. 3

1.2. «Немедленное атэ»: примеры из практической игры

Базовая Диа. 6. Какого ответа ожидать?



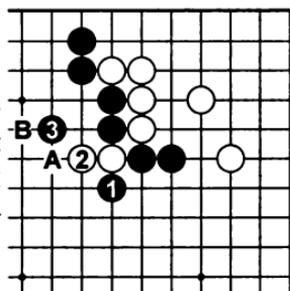
Базовая Диа. 6

В партии белые резали \circ А.
А что последовало бы на \circ ?

Диа. 1

Поворот в готэ

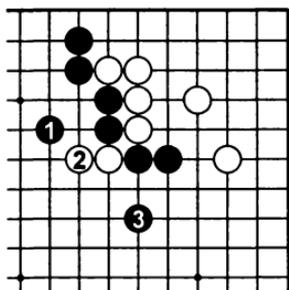
① – неправильно. Чёрным всё равно придётся возвращаться к подкреплению камней справа. Поэтому атэ –



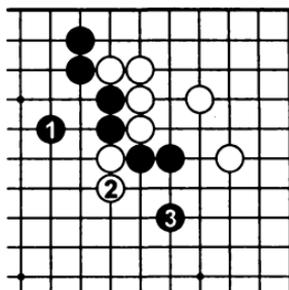
Диа. 1

лишний ход.

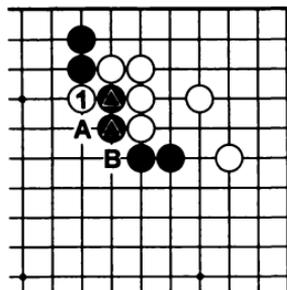
Белые же, отыграв кикаси \circ А – \bullet В, избавятся от слишком назойливого приставания.



Диа. 2



Диа. 3



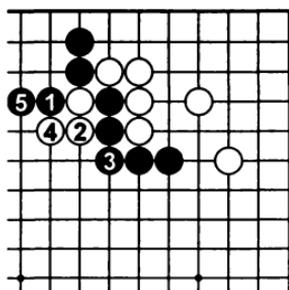
Диа. 4

Диа. 2 и Диа. 3. Правильный способ

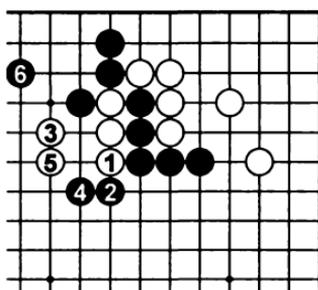
Варианты одинаковы, отметьте только положение тоби ③ в первом и втором случаях. Оба варианта лучше для чёрных, чем на Диа. 1.

Диа. 4. Иная точка разрезания

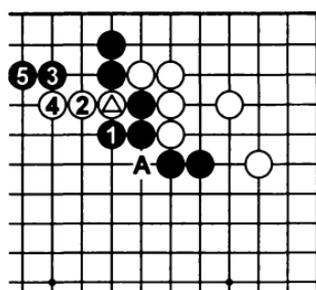
В партии, как я уже говорил, белые резали ①, имея в виду использовать в дальнейшем камни ▲ для кикаси ○А либо ○В. Должен сказать, что и это – неудачный способ. При правильной игре чёрные, атакуя разрезающие камни, получают быстрое развитие.



Диа. 5



Диа. 6



Диа. 7

Диа. 5. Движение в темпе

И здесь «немедленное атэ» – хороший ход. Чёрные к ⑤ будут двигаться очень быстро, а тройка белых стоит тяжеловато.

Диа. 6. Форма

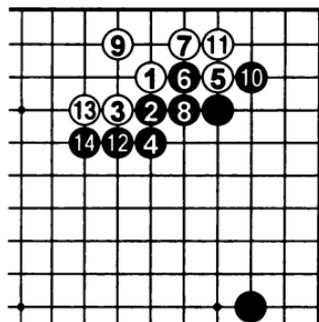
Осаэ ① сыграно вместо магари ④ на Диа. 5. Здесь обратите внимание на крепкое ⑥. Выглядит скромно, а на самом деле – весьма эффективный ход.

Диа. 7. Превращение плохого в хорошее

А вот атэ с другой стороны – ① сразу вернуло бы смысл ходу ▲.

После ⑤ белые готовы ударить ○А. Всё у чёрных расплзается в ключья. Этого белым и нужно было.

Базовая Диа. 7. Начиная с цукэ-ноби дзёсэки



Базовая Диа. 7

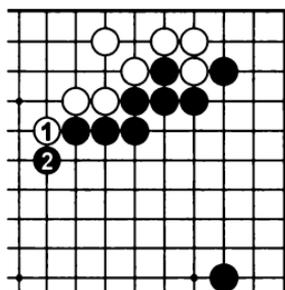
Очевидно, вы знаете эту серию ходов, начатых с какари ①.

Диа. 1. Вопрос

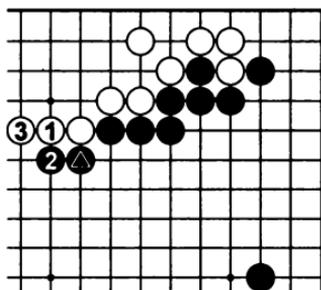
Проблема ставится так: нужно ли здесь играть ханэ ①, вызывая ответ ②?

Диа. 2. Смысл проблемы

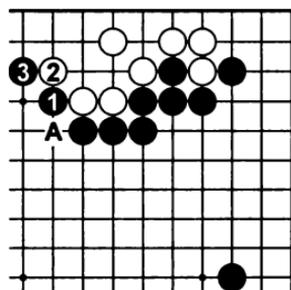
Дело в том, что далее, практически форсированно, придётся тянуться до ③, и чёрные, хоть и гонят, начиная с ④, противника по очень выгодной пятой линии, но сами уж слишком усиливают влияние на правую сторону и центр.



Диа. 1



Диа. 2



Диа. 3

Диа. 3. Податься?

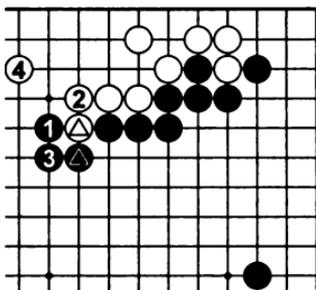
С другой стороны, если не сыграть ○А, то чёрные навалются: ниданбанэ ①, ③, и это весьма ущербно для общего баланса позиции.

Диа. 4. Атэ-цуги

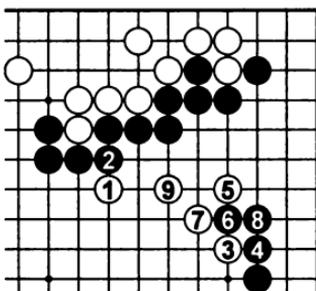
Как же быть? Предлагается оставить позицию после обмена: △ – △. На первый взгляд, это довольно пассивно: чёрные закрепляют свое влияние, да ещё и в темпе.

Диа. 5. Тушение

На самом же деле – ещё один темп (уже второй в данном варианте) выгадывают белые. Если чёрные не защитят мойо, белые потушат его, начиная с кикаси ①, а затем – либо ③...⑨, как здесь...



Диа. 4



Диа. 5

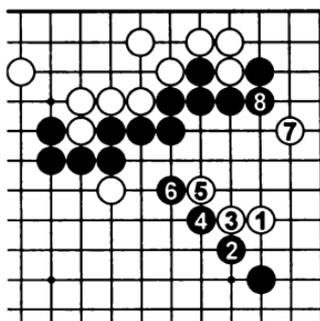
Диа. 6. Жизнь

... либо ①...⑦, как здесь, и...

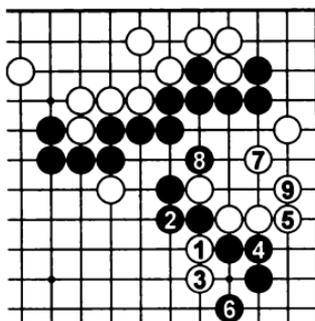
Диа. 7

Белые живут

... ловкое ①, ③ делает ход ⑤ – сэнтэ, а ⑦, ⑨ даёт жизнь.



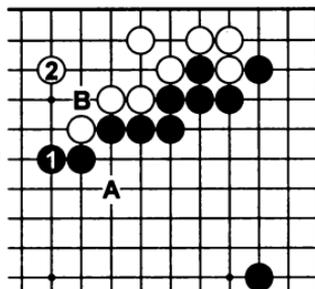
Диа. 6



Диа. 7

Диа. 8. Единственно правильное

① – тонкий ход. Теперь белым ничего не остаётся, кроме как делать форму – кэйма ②, и подзюки ○А перестаёт быть кикаси благодаря кири ●В...



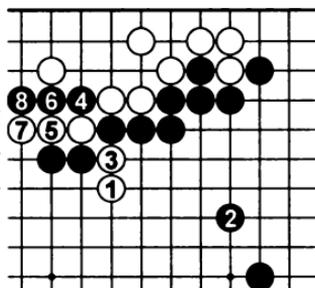
Диа. 8

Диа. 9. Адзи потушено

...к ⑧ чёрные благополучно выходят.

Диа. 10. Неэффektivный ход

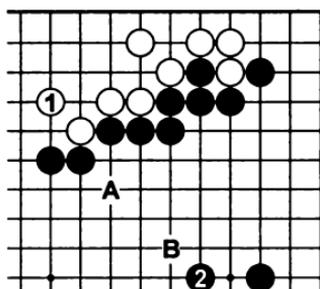
Конечно, ① лишает силы вариант на Диа. 9 и возобновляет угрозу ○А, но это – настолько вялый ход, что чёрные вполне могут в ответ потратить время на закрытие территории справа – ② или ●В.



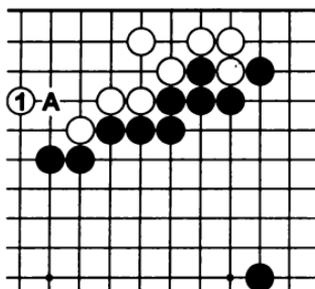
Диа. 9

Диа. 11. Слабоваты связки

При таком ① угроза ●А в большей или меньшей степени сохраняется.



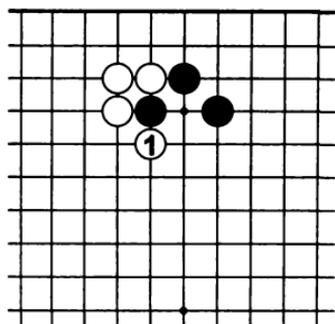
Диа. 10



Диа. 11

1.3. И атэ, и цуги – плохие ходы

Базовая Диа. 8. Соединение или тоби?



Базовая Диа. 8

Бывает, что игрок, ожидавший после атэ соединения, вдруг с изумлением видит совсем другой ответ. Надо ли, например, соединиться здесь?

Диа. 1. Плохая форма

Хоть ① и крепко, но слишком неэффективно, а по сравнению с энергичным ② и вовсе выглядит убого.

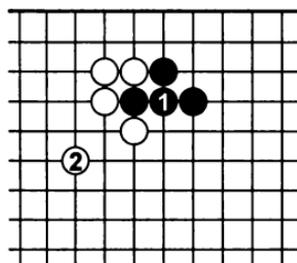
Диа. 2. Иная прыть камней

Иное – при хадзуси ①. После ③ каждый чёрный камень – при деле.

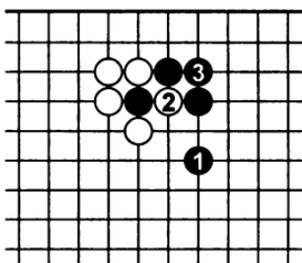
Диа. 3. Аналогичная ситуация

И здесь соединение ③ в ответ на ① дало бы гукату.

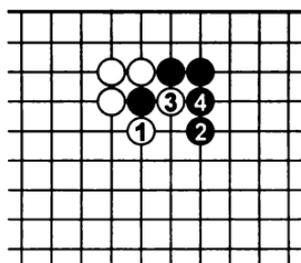
②, ④ – свободное развитие.



Диа. 1



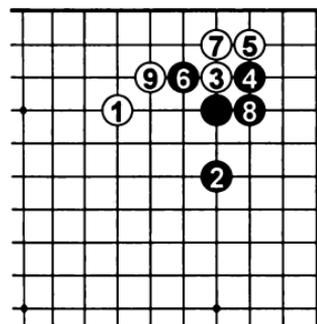
Диа. 2



Диа. 3

1.4. Несмотря на сэнтэ – цуги плохой ход

Базовая Диа. 9. Из никкэнтакагакари дзёсэки



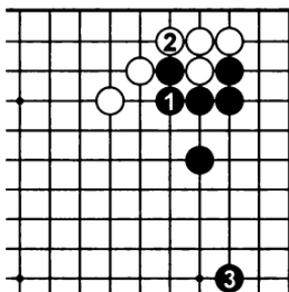
Базовая Диа. 9

На хоси белые ответили высоким какари с отступом в два пункта. Обратите внимание на цукэ ⑨, обеспечивающее переправу.

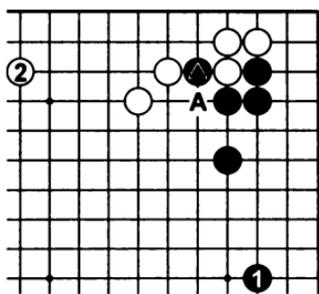
Диа. 1

Очень плохой ход

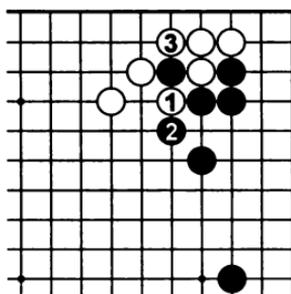
Теперь цуги ①, хотя и в темпе, но сыграно совершенно напрасно. Чёрные своими руками ликвидировали адзи в углу.



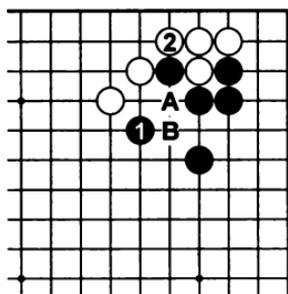
Диа. 1



Диа. 2



Диа. 3



Диа. 4

Диа. 2.

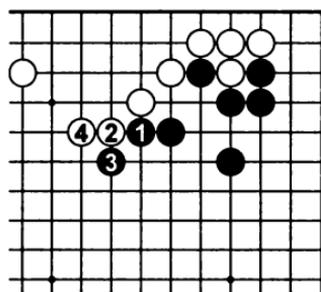
Здесь показано правильное развитие. Обе стороны спокойно развёртываются. И уж, конечно, белым и в голову не придёт отрезать \triangle путём \circ А...

Диа. 3. Готэ

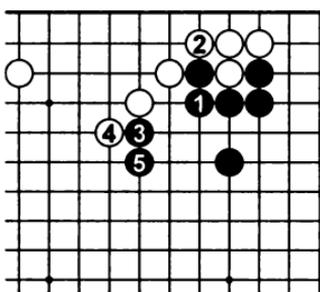
...это будет означать всего-навсего ликвидацию адзи и захват одного камня в готэ. Конечно, такие ходы не для фусэки.

Диа. 4. Если играть, то \bullet

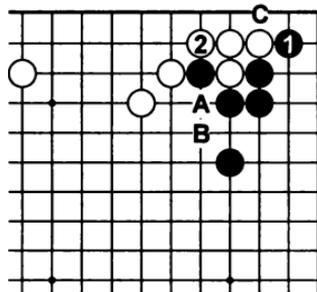
Когда же чёрным этого захочется, они используют адзи, например, кэй-ма \bullet 1. Нельзя теперь тэнуки из-за \circ 2, и чёрные захватывают угол, а на \circ А – \bullet В после чего у чёрных темп и хорошая форма.



Диа. 5



Диа. 6



Диа. 7

Диа. 5. Оставив, как есть

И дальше стороны идут, не обращая внимания на камень под ударом. После \circ 4 позиция будет оставлена в таком положении до лучших времен, причём этой серией в темпе чёрные могут быть довольны.

Диа. 6. Большая разница

А теперь – та же серия, но с предварительным \bullet 1 – \circ 2. Дальше \bullet 5, причём в готэ, у чёрных ничего не пойдёт.

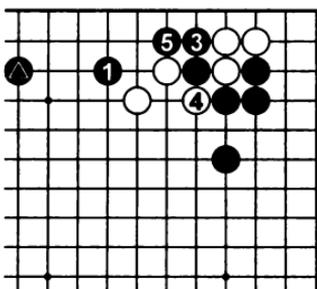
Диа. 7. Кикаси в углу

Кстати, правильный ответ на кикаси в углу \bullet 1 – \circ 2. При \circ А чёрным останется кикаси \bullet В или \bullet С.

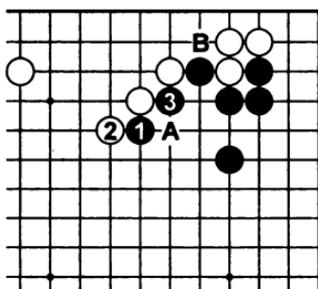
Диа. 8. В

присутствии \triangle

Если белые пренебрегут развёртыванием по верхнему борту, туда тут же взгромятся чёрные (\triangle , а от него уже \bullet – кикаси, ибо угрожает \ominus , $\omin�$).



Диа. 8



Диа. 9

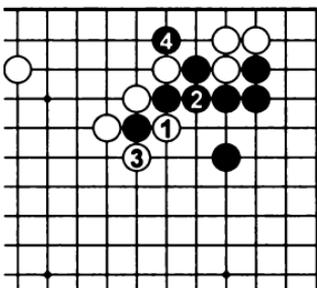
Диа. 9. Необходима бдительность

Ещё доказательство тому, какое адзи чёрные загубили бы, если бы сыграли цуги \bullet на Диа. 1. Если ханэ $\omin�$, то внезапное ниданбанэ $\omin�$ поставило бы белых перед большими проблемами. Так что цукэ \bullet здесь – хитрый ход (белые, очевидно, рассчитывали на $\omin�$ в А, $\omin�$ В, переходя к Диа. 5).

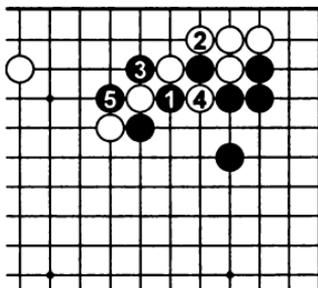
Диа. 10

Заблуждение

Двойное атари не помогает. После $\omin�$ падает угол.



Диа. 10



Диа. 11

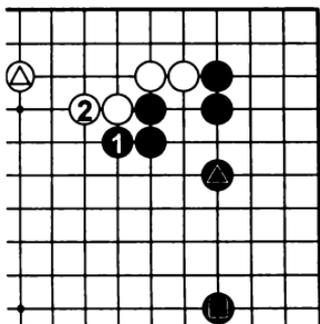
Диа. 11

Безнадёжно

Или $\omin�$, $\omin�$, и понюки $\omin�$ даст чёрным господство в центре.

2. Когда нажим – адзикэси

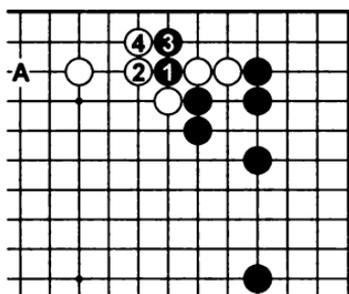
Базовая Диа. 1. Сначала – простой пример



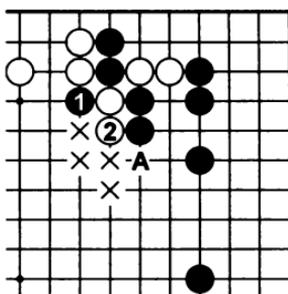
Базовая Диа. 1

Еще один вариант из цукэ-ноби дзэсэки. Кажется, обмен: \bullet – $\omin�$ хорошо улаживает позицию. Неплохо используется и влияние сзади \triangle и \bullet .

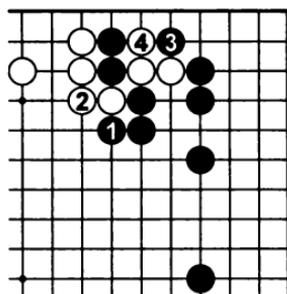
Всё это так, но главное не в этом. Обмен: \bullet – $\omin�$ ликвидирует адзи, связанное со слабостью связки кэйма-хираки – \triangle с основными силами.



Диа. 1



Диа. 2



Диа. 3

Диа. 1. Что таила позиция

Можно было просто оставить позицию так, как есть, или сыграть где-нибудь в ●А.

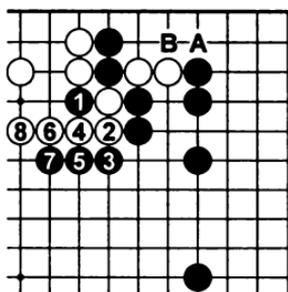
Чёрным очень нехорошо терять такую возможность, как ①, ③.

Диа. 2. Плотная стенка

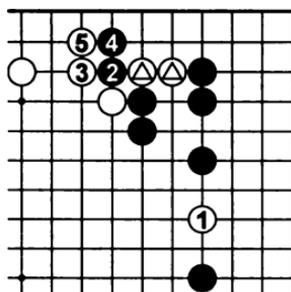
Далее, например, после ① любой ход, помеченный крестиком и ●А включительно, угрожал ситё камню ② и, стало быть, наращивал плотность чёрной стенки справа.

Диа. 3. И это выгодно

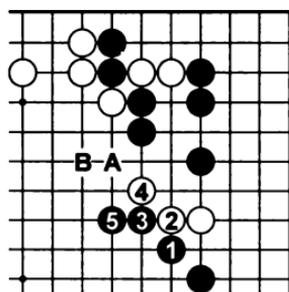
Бесспорно, и такое ①, ③ гораздо лучше для чёрных, чем Базовая Диа. 1.



Диа. 4



Диа. 5



Диа. 6

Диа. 4. Если желаешь определиться

Наконец, если игра с учётом адзи вам трудна и непонятна, сразу разрядите это ружьё: ③...⑦ совсем неплохо, к тому же, кикаси ●А и ●В в углу остаются.

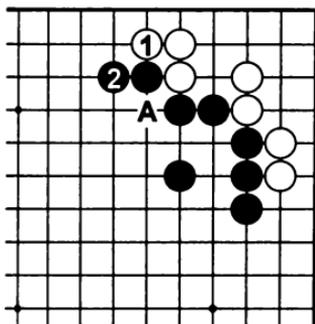
Диа. 5. Напрасный труд

Замечу, что в данных обстоятельствах утиками ① не принесёт успеха, если даже белые заранее определяют два △ в жертву. Вновь ②, ④ – кикаси.

Диа. 6. Нет бегства

После ⑤, благодаря тому, что ●А и ●В – кикаси, уйти белые не смогут.

Базовая Диа. 2. Используйте уже известное



Базовая Диа. 2

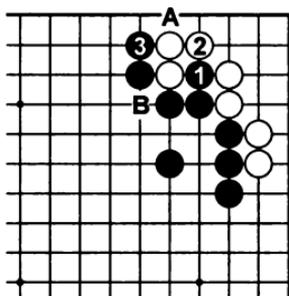
При разборе этой позиции вам пригодятся только что изученные идеи. Вновь на доске «лишнее осаэ» – ①. После ② исчезло хорошее адзи в А, и не только оно. Ходы типа ① – только для йосэ!

Диа. 1

Не слишком ловко

Зря белые боялись прорыва ①. Конечно, после ② – ③ у чёрных появляется кикаси ●А,

но всё это – в готэ! К тому же, остаётся неприятный дефект – ○В. В начале партии так играть нельзя.



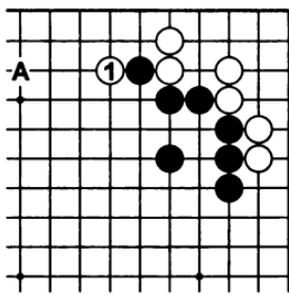
Диа. 1

Диа. 2. Хасами-цукэ – единственный ход

Если в районе А есть чёрный камень, им нечего бояться такого хода как хасами-цукэ ①. Иначе, это очень неприятно.

Диа. 3. Издалека

Чёрные должны спокойно соединиться, зная, что лучшая атака в Го – издалека. После ② они могут нажимать ●А, делая позицию противника низкой, или сыграть ●В, имея в виду ●С. Правда, позиция белых в любом случае будет лучше, чем на Базовой Диа. 2.



Диа. 2

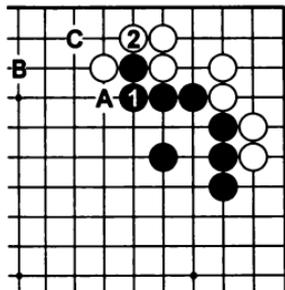
Диа. 4. При случае

Возможно, чёрным пригодится и такое сэнтэ, как ①, больше выдвинутое в центр, чем ●А. Ответ ② вынужден (иначе ③).

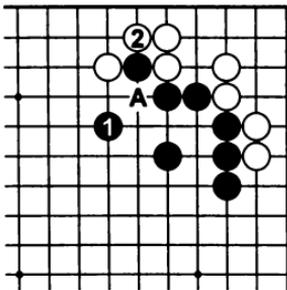
Диа. 5. Промех

Сагари ② было бы большой ошибкой.

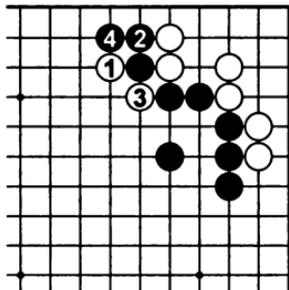
Кажется, ① и ③ – слабые камни, но...



Диа. 3



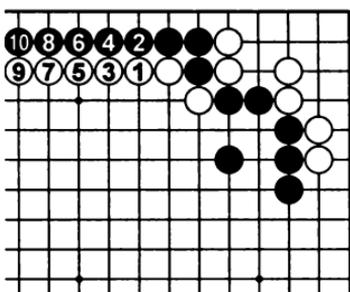
Диа. 4



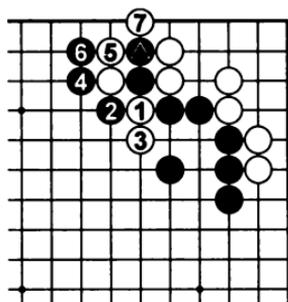
Диа. 5

Диа. 6. Партия закончена

Начиная с ①, белые прижимают противника, наконец, к ⑩ группа чёрных живёт. Но урон от этой протяжки по второй линии таков, что можно с чистым сердцем сдавать партию.



Диа. 6



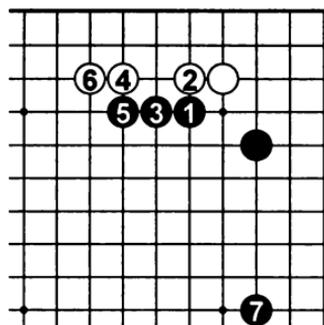
Диа. 7

Диа. 7. Поннуки, от которого можно прийти в отчаяние

После сагари ④ чёрные пытаются спасти положение с помощью кикаси ②...⑥. Однако взятие ⑦ даёт белым уже известную вам форму «черепаховый панцирь», и вновь чёрные в отчаянии.

2.1. Как «лишнее осаэ» обходят в фусэки

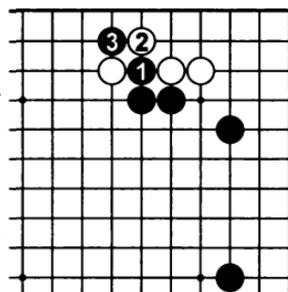
Базовая Диа. 3. Избыточный нажим



Базовая Диа. 3

На комоку белых чёрные ответили как ①, начиная известное дзёсэки из мокухадзуси. Кажется, что может быть естественнее нажима ⑤, усиливающего влияние стенки и готовящего хираки ⑦?

Между тем, это – плохой ход. Ноби ⑥ ликвидировало дефект в позиции белых и связанное с ним адзи. Правильно: ⑤ сразу в 7.



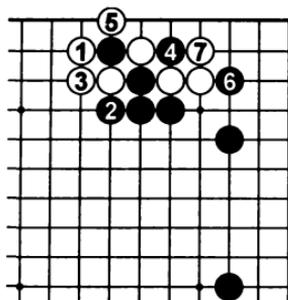
Диа. 1

Диа. 1. Если решился – режь!

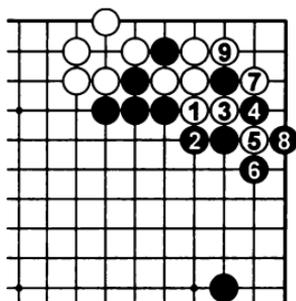
Когда придёт время, чёрные смогут использовать адзи таким образом: кири ①, ③...

Диа. 2. Кикаси в углу

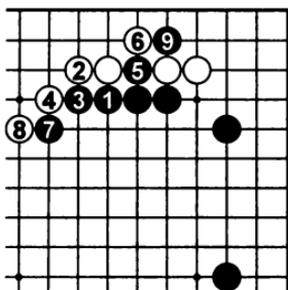
...затем они получают важное сэнтэ в углу – ⑥.



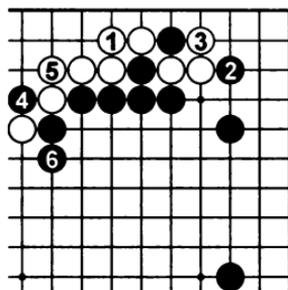
Диа. 2



Диа. 3



Диа. 4



Диа. 5

Диа. 3. И продолжение выгодно

Чёрным нечего бояться затем прорыва ①, ③. В готэ белые отгрызают маленький кусочек в углу, зато мойо чёрных на стороне уже почти территория.

Диа. 4. Обязательно – с продолжением

А может быть, выгоднее окажется прдвигение к центру, и тогда чёрные решительно нажмут ①, ③ (последний ход – важен!).

Затем ⑥ – вовремя.

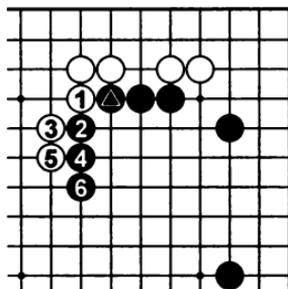
Диа. 5. Чёрные довольны

Цуги ① – единственный ответ. Затем серия кикаси, и, повернув ⑥, чёрные могут быть удовлетворены.

Диа. 6. На полпути

Итак, за оси ▲ должно быть обязательно продолжение – также оси ①.

Иначе ①...⑤ в темпе усилит белых в центре, пропадёт и кикаси в углу.

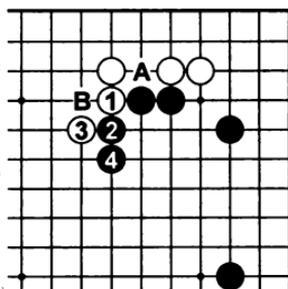


Диа. 6

Диа. 7. Белые в готэ

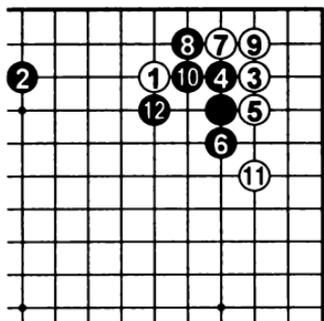
А чем рискуют чёрные, оставив позицию после хираки ⑤ в ⑦ на Базовой Диа. 3?

Особенно ничем, поскольку теперь поворот ①, ③ будет в готэ: из-за двух точек разрезания: А и В белые должны где-то укрепиться.



Диа. 7

Базовая Диа. 4. Популярное, и тем не менее...



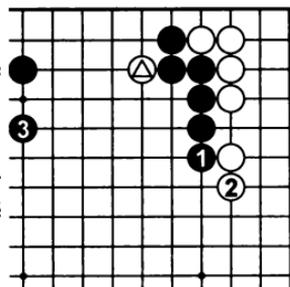
Базовая Диа. 4

После какари ① хасами ② начинает одно из базовых дзёсэки Го. Однако таковым оно будет лишь, если доиграно до конца – ●12!

Диа. 1

Иначе – нехорошо

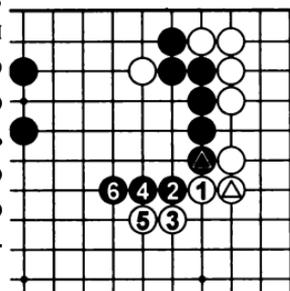
Кажется, энергичное ① с дальнейшим тоби ③ эффективнее. Докажу, что это не так. Во-первых, учтите, что △ ещё жив.



Диа. 1

Диа. 2. У белых хорошо

После обмена: △ – △, ненужного для чёрных, белые, например, могут в темпе отыграть кикаси ①...⑤. Оцените позицию. Первое впечатление, что чёрные в своём «ящике» заперли кучу очков. Но давайте разберёмся. Эта уйма, оказывается лишь примерно на десять очков больше накопленного белыми в правом углу, плюс их влияние на нижнюю сторону, да плюс темп. Положительно, белые могут быть довольны.



Диа. 2

Диа. 3. Согласно дзёсэки

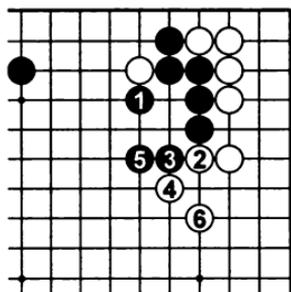
А вот при правильном ① (по дзёсэки) ②, ④ белых будет в готэ. Какэцуги ⑥ необходимо.

Диа. 4. Конфуз

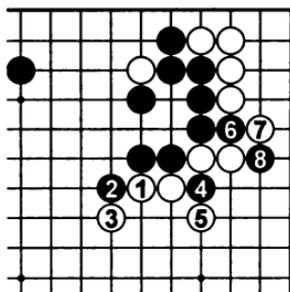
Если белые, пренебрегут закреплением формы и ринутся вперёд, их ждёт коварная подножка ⑥, ⑧.

Диа. 5. Ряды белых расстроены

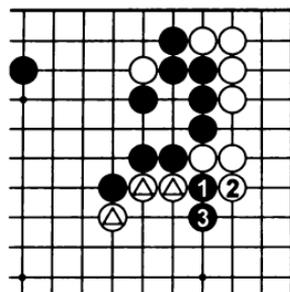
Остается на ① ответить ②, но после ③, △ отрезаны, и позиция белых расплзается в ключья.



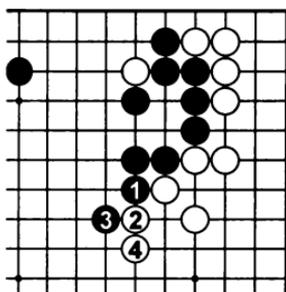
Диа. 3



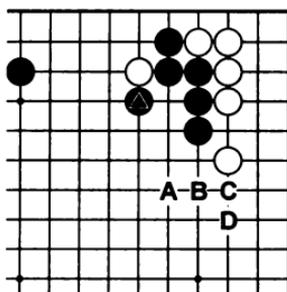
Диа. 4



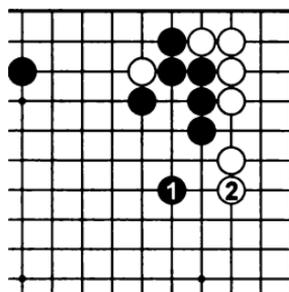
Диа. 5



Диа. 6



Диа. 7



Диа. 8

Диа. 6. Сэнтэ, и форма хороша

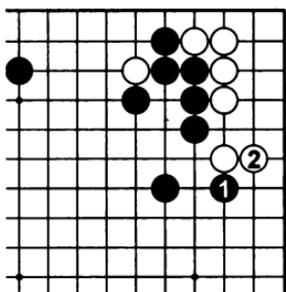
После Диа. 3 чёрным хорошо продолжить ①, ③. У них темп, и форма не столь тяжеловесна, как на Диа. 2.

Диа. 7. Совершенно свободный выбор

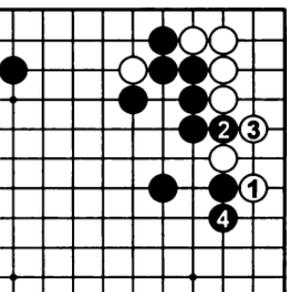
Кажущееся отступлением ④ на самом деле развязывает руки чёрным для различных спекуляций на правом борту: ●А, В, С, D. Предупредить всё это белые могут одним ходом – нараби ○С, но ведь жалко в дебюте тратить время на такую защиту!

Диа. 8. Кэйма

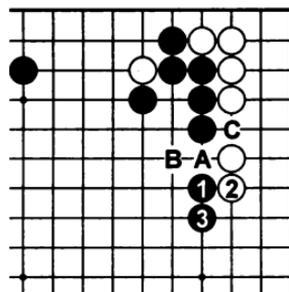
Кэйма ① – отличный ход. Расширяя верхнюю сторону, чёрные готовятся ударить справа, и белым лучше не медлить с защитой ②.



Диа. 9



Диа. 10



Диа. 11

Диа. 9. Жёстко

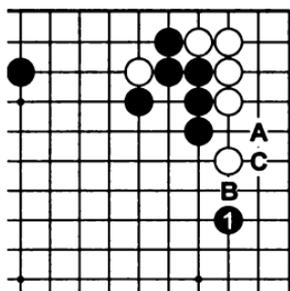
Иначе чёрные жёстко ударят цукэ ①. Белым останется только подчиняться – сагари ②. Угол блокирован.

Диа. 10. Великолепная форма

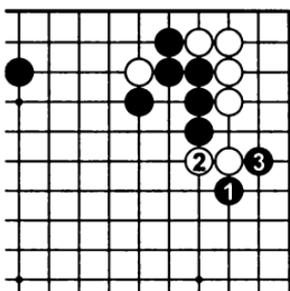
Если же не ②, как на Диа. 9, а ①, как здесь, то к ④ у чёрных будет безукоризненная форма.

Диа. 11. На шаг дальше

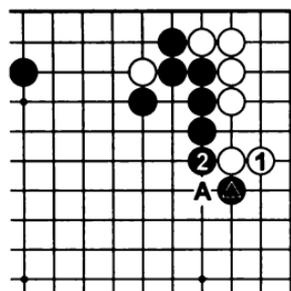
Если же чёрные захотят ещё усилить влияние на центр, им лучше не тянуться ●А, а прыгнуть ①. Ответ ② практически вынужден (если ② в А, то ●В, и ввиду угрозы ●С нужно возвращаться), и после ③ чёрные достигли цели.



Диа. 12



Диа. 13



Диа. 14

Диа. 12. Неприятное цумэ

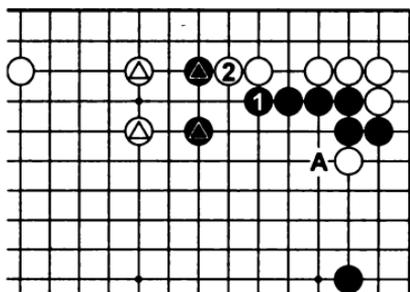
После ① недвусмысленно угрожает ●А. Скорее всего, белые будут защищаться ○В или ○С.

Диа. 13. Ответ затруднителен

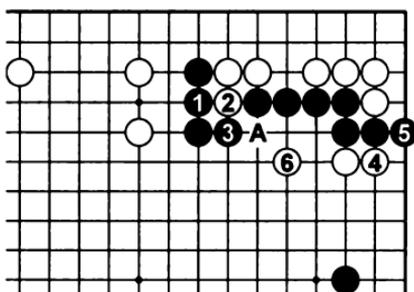
И здесь белым нелегко (хотя обычно цукэ для ведения атаки не используется). При небрежном ② чёрные с выгодой ответят ③.

Диа. 14. Вполне приличная блокада

Если же на цукэ ▲ белые ответят сагари ①, то ② с хорошей блокадой, поскольку разрезание ○А не слишком болезненно.



Диа. 15



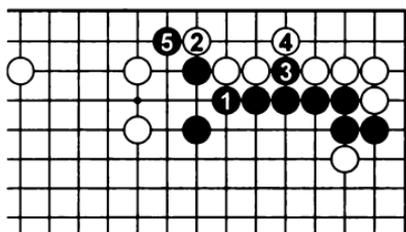
Диа. 16

Диа. 15. Сомнительная ценность

Здесь, надеюсь, вы увидели позицию, очень близкую к только что рассмотренной. Хороший пример на тему о вреде шаблона в Го. Присутствие двух △ и двух ▲ здесь в корне меняет ситуацию, и вместо ●А предлагается смело тянуться, нажимая ①.

Диа. 16. Вяло

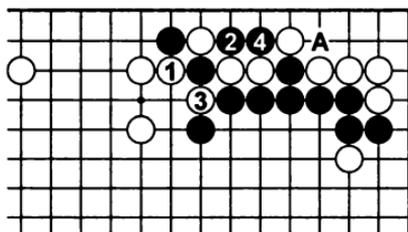
Однако дальше нужно напрячься. Ведь простое цуги оставит противнику форсированное продолжение ②...⑥ с угрозой разрезания ○А, и белые успешно разрушают заготовку на правой стороне.



Диа. 17

Диа. 17. Прекрасный ход

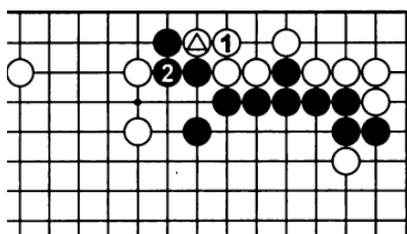
После ханэ ② и кикаси-обмена: ③ – ④, ханэ ⑤ кажется напрасным упрямством.



Диа. 18

Диа. 18. Ватари нет

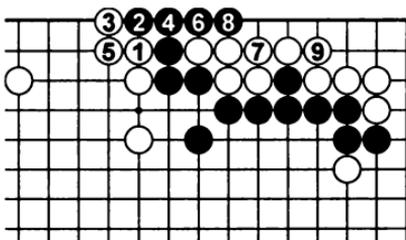
Но попытка отрезать ① опровергается двойным атари. После ④ ввиду угрозы ●А белые должны признать свою попытку переправиться неудачной.



Диа. 19

Диа. 19. Подчиняясь

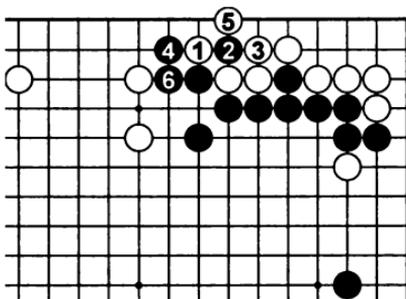
Поэтому после ханэ △ белым придётся продолжить ①, а затем...



Диа. 20

Диа. 20. Сэнтэ-йосэ

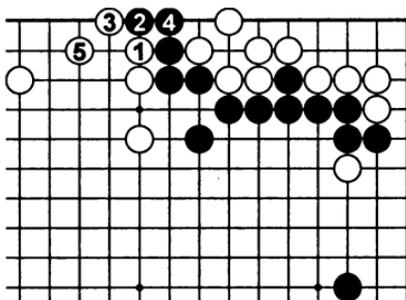
... думать об укреплении левой стороны ①...⑤. Причём чёрные получают сэнтэ-йосэ ⑥, ⑧.



Диа. 21

Диа. 21. Ненужный ход

На ханэ ① кири ② выглядит ускоряющим движение чёрных камней. Но это – лишний ход



Диа. 22

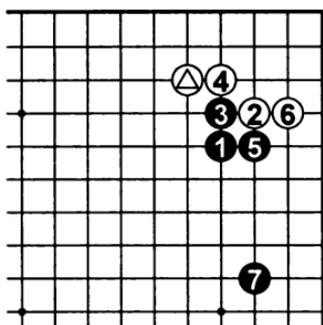
Диа. 22. Нет сэнтэ-йосэ

После ⑤ кикаси в углу у чёрных уже нет.

3. Хотя прорыв в темпе

3.1. Образец адзикэси

Базовая Диа. 1. Плохой ход

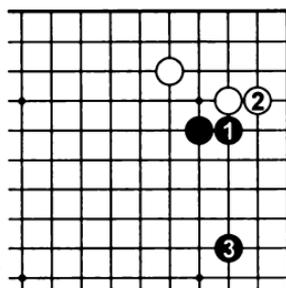


Базовая Диа. 1

Какари ① к мокухадзуси △ вызвало ответ ②. Неужели в варианте до ⑦ есть что-то неладное? Есть! Это «прорыв в темпе» ③. Типичное адзикэси – ход, уничтожающий слабость у противника.

Диа. 1. Правильное развитие

После обмена: ① – ② развернитесь ③, и все возможные угрозы в



Диа. 1

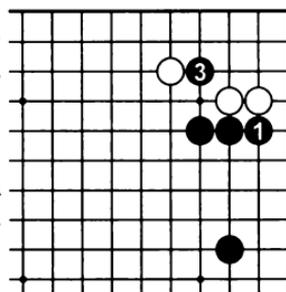
углу у вас сохранятся.

Диа. 2. Практически в темпе

Далее, например, пустой подол справа прикрывается, фактически, в темпе – ①, ибо угрожает ③...

Диа. 3

Ставя большую позицию ...и если белые не хотят неприятностей в углу, они вынуждены уступить противнику прекрасное влияние к ходу ⑥.



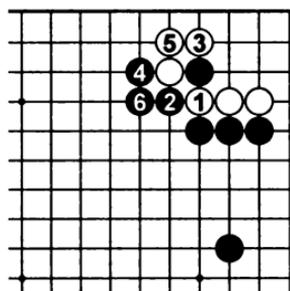
Диа. 2

Диа. 4. Если же сагари ②

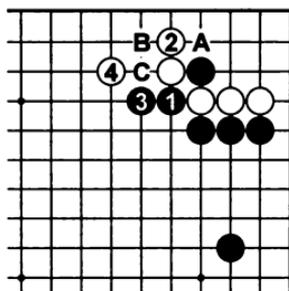
...то после ⑤ тебе ④ – единственный ход: из-за угрозы ●А, выбивающего глаза, белые не могут допустить блокирующие угол ходы типа ●В и ●С.

Диа. 5. Территория угла – у чёрных

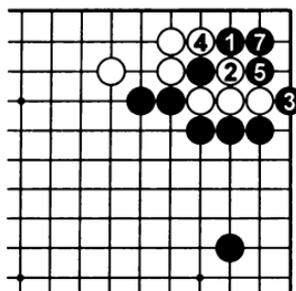
Далее чёрные могут забрать все очки в углу к ⑦ (форсированно), что просто обидно – он же был закрыт крепким кэймасари!



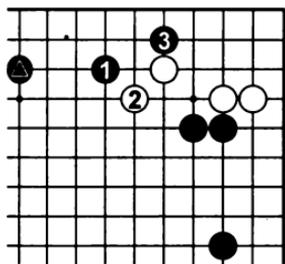
Диа. 3



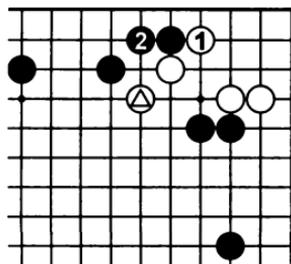
Диа. 4



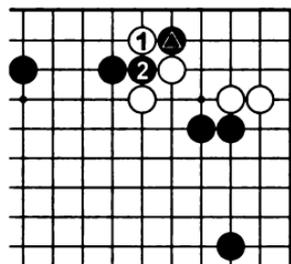
Диа. 5 ⑥ в △



Диа. 6



Диа. 7



Диа. 8

Диа. 6. Подобраться слева

Отказавшись от немедленного прорыва, чёрные сохраняли и другую возможность атаки угла – слева. Например, при появлении \triangle , хираки ① будет вдвойне ценным, т. к. угрожает атакой с блокадой угла ②, а если ②, прорываясь в центр, то имеется удар ③.

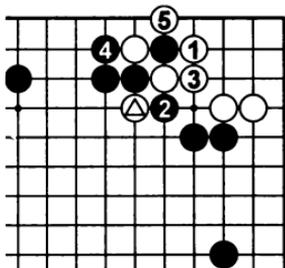
Диа. 7. Большое удовлетворение

Ничего не остаётся, кроме осаз ①. После ② у чёрных ещё немало спекуляций в связи с отрезанием камня \triangle от основных сил.

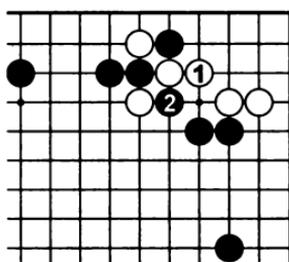
Диа. 8. Внешнее осаз – перенапряг

А если на цук \triangle белые ответят сдерживанием извне ①?

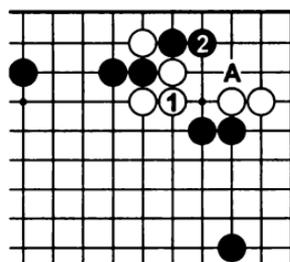
Тогда чёрным вполне достаточно блокирующего киря ②.



Диа. 9



Диа. 10



Диа. 11

Диа. 9. Камень всплывает

К ⑤ чёрные в темпе заперли соперника в углу, отрезав \triangle . Всё это очень плохо для белых.

Диа. 10. Чуть-чуть

Лишь на грамм поправят дело белые, если вместо какаэ сыграют скромно – ноби ①. Суть в том, чтобы выиграть темп.

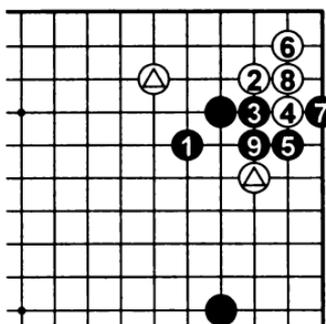
Однако блокада угла всё-таки осталась!

Диа. 11. Теперь – целый корабль

Белые могут предотвратить блокаду – цуги ①, но теперь в плавание отправляется не один камень, а целый корабль – группа белых без базы (●А – кикаси, забирающее территорию угла). Вот какие чудесные возможности имели чёрные, не вломись они грубо ⑤ на Базовой Диа. 1!

3.2. Когда дзёсэки оставляет дефект, не туши его!

Базовая Диа. 2. Дзёсэки

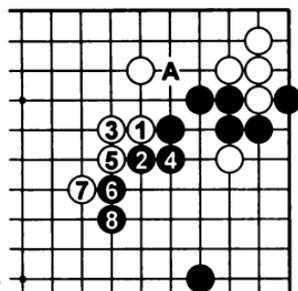


Базовая Диа. 2

Камни \triangle организовали двойное какари к хоси чёрных. Стандартное дзёсэки – ①...⑨...

Диа. 1. Тэнуки с оговоркой

...имеет продолжение ①...⑧. Конечно, пункт А затем зияет. Но если игра идёт на большую позицию, мастер не станет в фусэки обращать внимание на такие мелочи. В то же время,

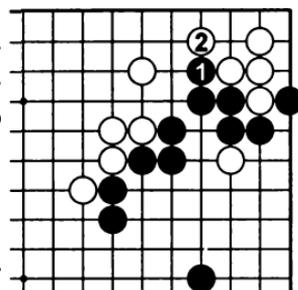


Диа. 1

нужно знать, что это весьма ответственное решение.

Диа. 2. Большая ошибка

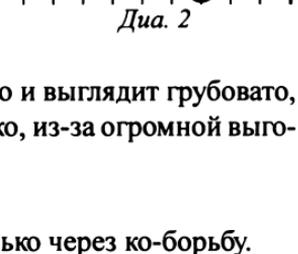
И здесь мы подходим к теме этого раздела: «прорыв» ① сделал бы белым большую услугу, поскольку ватари белых теперь гарантировано, и исчезло большое адзи.



Диа. 2

Диа. 3. Срочный пункт

По-настоящему важен здесь удар косуми-цукэ ①. Кажется, на ② должно последовать стандартное киритигаи ●А...

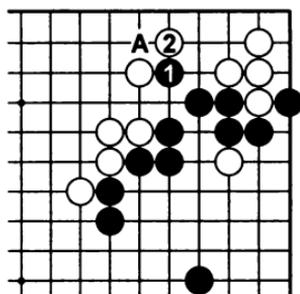


Диа. 4. На вид грубовато, но...

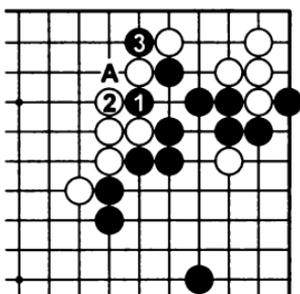
...ко есть и более сильное варикоми ①. Хотя оно и выглядит грубовато, но если ②, то киритигаи ③ – судзи. Возникающее ко, из-за огромной выгоды для чёрных от взятия ●А, белым не выиграть.

Диа. 5. Снова ко-борьба

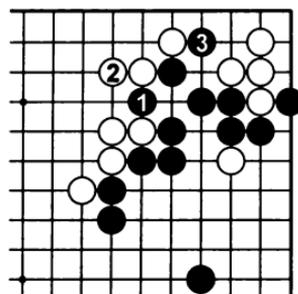
И при таком ② ватари для белых возможно только через ко-борьбу.



Диа. 3



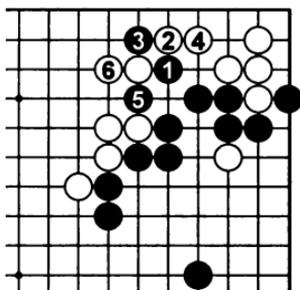
Диа. 4



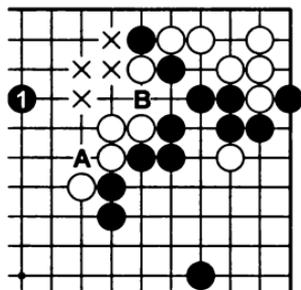
Диа. 5

Диа. 6. На первый взгляд судзи, но...

А чем же плохо немедленное киритигаи ③ после обмена: ① – ②? После ④ белые избегают трудностей. А ⑤ – «немедленное атэ» станет очередной ошибкой.



Диа. 6



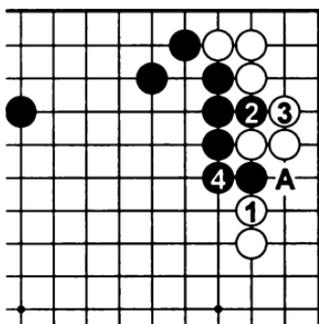
Диа. 7

Диа. 7. Адзикэси

Ещё можно было извлечь выгоду из слабости связок белых, играя цукэ ①. При этом на прицеле пункты А и В, а все точки, помеченные крестиками – кикаси чёрных.

3.3. Прорыв, и противник... живёт!

Базовая Диа. 3. Плохие ходы



Базовая Диа. 3

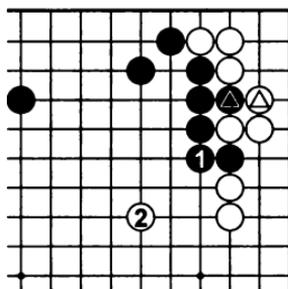
① – уловка белых. Они отложили ватари ○А ради быстрой организации, тушения мойо противника в центре.

②, ④ с маху поддаётся на провокацию.

Диа. 1. Белые безоговорочно живут

После обмена: △ – △ прорыв ① оказывается холостым выстрелом:

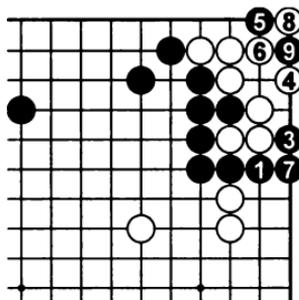
белые не ответят, используя подаренный темп для широкого выхода в центр.



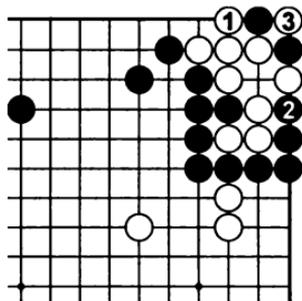
Диа. 1

Диа. 2. И ещё одно тэнуки возможно!

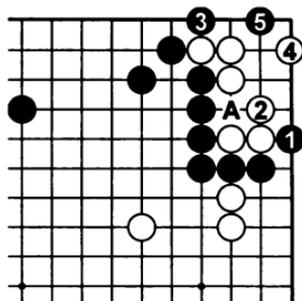
И на разрезание ① можно не отвечать.



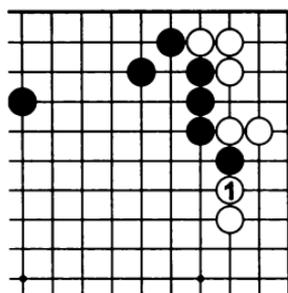
Диа. 2



Диа. 3



Диа. 4



Диа. 5

Диа. 3. Жизнь

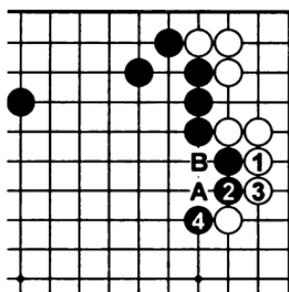
①, если помните, именуется «осицубуси» («удавливающий, убивающий нажим»). Затем на взятие трёх камней белые ответят контрвзятием и выживут.

Диа. 4. Если без прорыва, то тэнуки нет

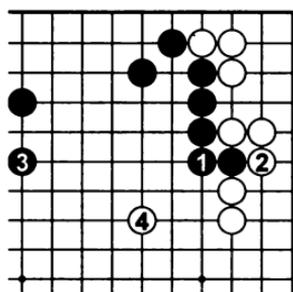
Теперь чёрные пожалели о своем опрометчивом ●А. Без него второе тэнуки белых невозможно: двойное ханэ ①, ③ убивает угол.

Диа. 5. Смысл идеи белых

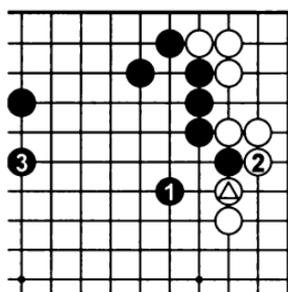
Однако буцукари ① – больше, чем просто ловушка. В нём и здоровая стратегическая идея...



Диа. 6



Диа. 7



Диа. 8

Диа. 6. Неудовлетворительно

Белым очень не хотелось дважды тянуться по второй линии, «кубогой», как её называют. Конечно, и наличие двух точек разрезания – А и В – не компенсирует большой энергии построения чёрных.

Диа. 7. Другой разговор

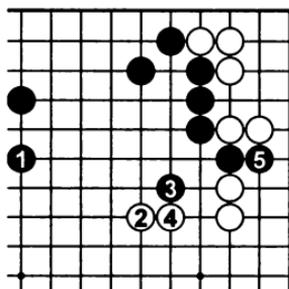
После ①...④ позиция белых гораздо лучше, чем на Диа. 6.

Диа. 8. Правильное решение

И всё же чёрные могут усилить игру. Кэйма ① – красивый ход. Теперь, на ② следует ③, и идея белых с △ опровергнута. Нужно учесть, правда, что ② можно и тэнуки. И это обстоятельство в иных случаях сыграет свою роль.

Диа. 9. Тэнуки возможно

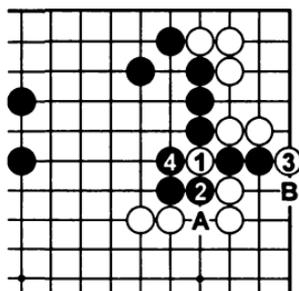
И при таком порядке ходов тэнуки ④ возможно.



Диа. 9

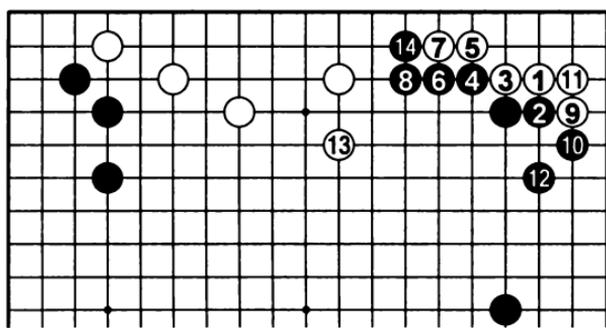
Диа. 10. Миаи

И всё же чёрные получают своё. После ④ у них миаи: осаз ●А и прорыв ●В.



Диа. 10

Базовая Диа. 4. Учебное упражнение



Базовая Диа. 4

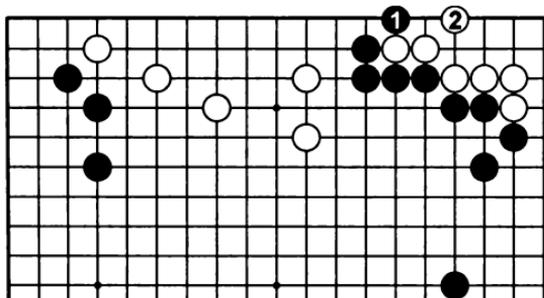
После вторжения в сан-сан ①, до ●12 – дзэ-сэки.

Затем белым не нравится их низкая позиция наверху – ○13, а чёрным – возможность переправы противника – ●14.

Ход ●

Диа. 1. Два плохих хода

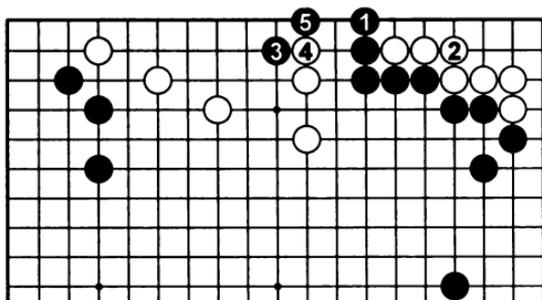
Что может быть естественнее обмена: ① – ②? Тем не менее, оба этих хода ошибочны, и такие моменты, порой, решают судьбу партии.



Диа. 1

Диа. 2. Правильный ход

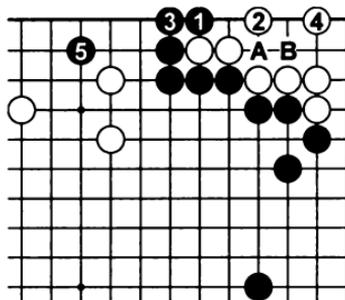
Сагари ① – просто и правильно. И отвечать нужно только крепким соединением ②. Затем, чёрные осуществляют вторжение ③, ⑤.



Диа. 2

Диа. 3. Смерть белых

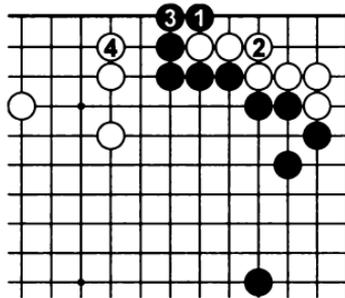
Ошибка белых – какэ-цуги ② давала чёрным шанс исправить свою оплошность ① продолжением ③. Белые обязаны были защищать угол – ④, и чёрные возвращались к плану вторжения ⑤.



Диа. 3

Диа. 4. Большая разница

Ну а правильное ② в ответ на ханэ ① давало белым время защититься от вторжения: ④, ибо угол стоит крепко.



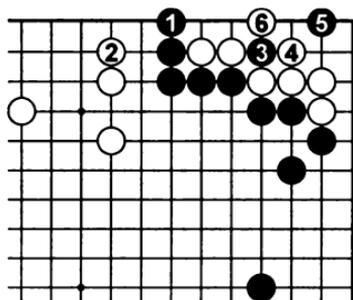
Диа. 4

Диа. 5. Рассеянность

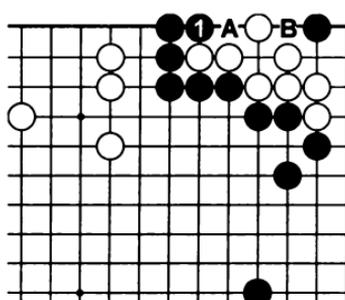
После же сагари ① преграждение ② невозможно из-за удара в угол. Затем...

Диа. 6. Смерть

... прорыв ① – тэсудзи, которое надо знать. Если далее ○А, то ●В. Лучшие ходы за обе стороны – на Диа. 2.



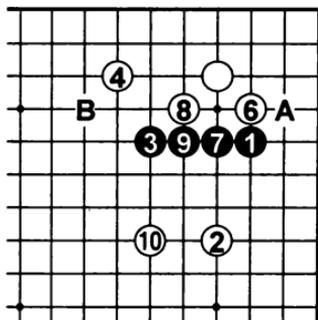
Диа. 5



Диа. 6

3.4. Ещё пример несуразности

Базовая Диа. 5. Неопасная атака



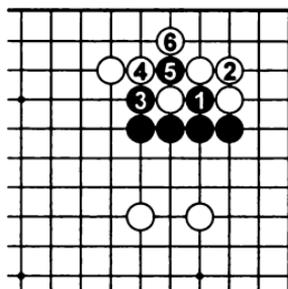
Базовая Диа. 5

Известное дзёсэки: комоку – кэйма какари
 ① – никкэнтакабасами ②. После ④ можно оставлять позицию, как есть, и чёрные играют тэнуки. Если теперь белые набросятся на противника ⑥, ⑧, это будут напрасные потуги, ибо в ходе немедленной атаки они создали слабости сами себе (иное дело, если бы на доске был ещё камень белых в пункте А или В).

Диа. 1. Ответная «любезность»

Однако грубый наскок чёрных ①...⑤ не опровергает грубого наскока белых.

Чёрные стоят тяжело.



Диа. 1

Диа. 2. Цукэ-судзи

①, ③ – лучше, чем на Диа. 1, но не самое лучшее. ③ – цукэ-судзи. Как отвечать белым?

Диа. 3. Самое плохое

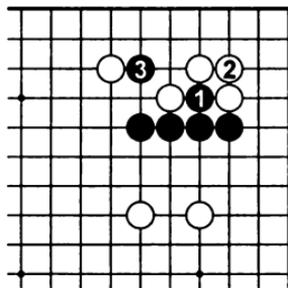
① – идёт навстречу желаниям чёрных. ② – в темпе...

Диа. 4. Форма сабаки

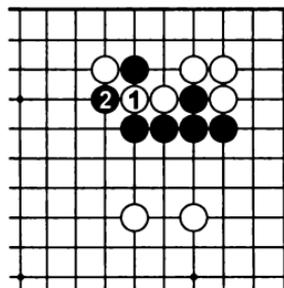
...затем ноби ② даёт превосходную форму.

Диа. 5. Тэнуки – сомнительно

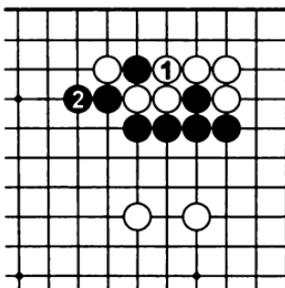
Ⓐ можно считать, фактически, сэнтэ. Уж слишком велик урон белых при тэнуки (① – искусная жертва).



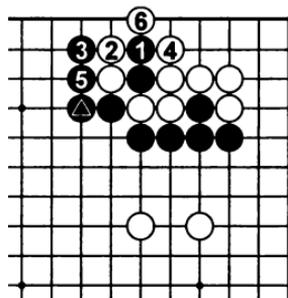
Диа. 2



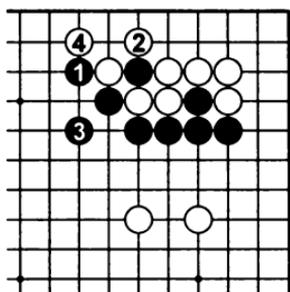
Диа. 3



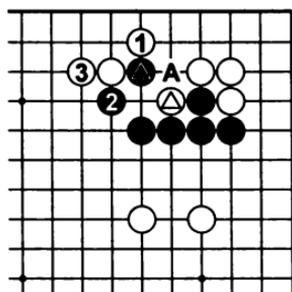
Диа. 4



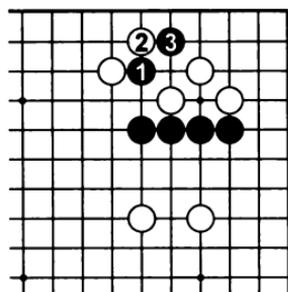
Диа. 5



Диа. 6



Диа. 7



Диа. 8

Диа. 6. Невыгодное атэ

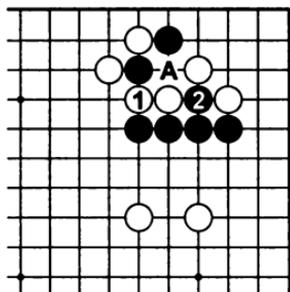
И в данном случае немедленное атэ (вместо ② на Диа. 4) – это адзика-си. Форма чёрных – дефектна.

Диа. 7. Правильное развитие

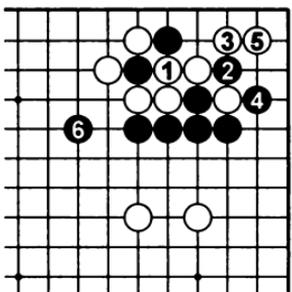
На ▲ белые не должны защищать △. Они допускают появление у чёрных глаза в готэ (после ●А), но выходят слева. Конечно, слишком острой атаки у белых уже не будет.

Диа. 8. Тэсудзи на тэсудзи

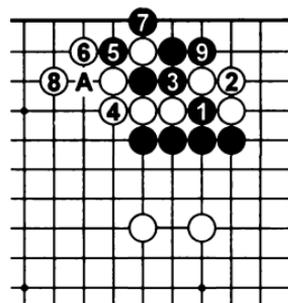
Однако чёрные могли сыграть ещё сильнее: немедленное цукэ ①. Затем обмен: ② – ③ – пара тэсудзи. Сразу скажу, что таким образом чёрные решительно отбивают атаку.



Диа. 9



Диа. 10



Диа. 11

Диа. 9. Если резать, то по-крупному

① хочет «взять всё» (атэ ○А смотрите на Диа. 13); ② – единственный ответ.

Диа. 10. Хорошее сабаки

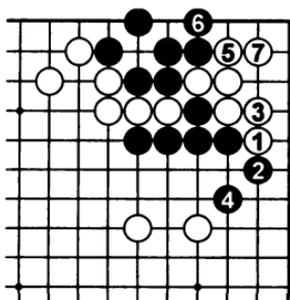
Затем правильно взятие ①, допуская захват камня в темпе и выход ⑥, после чего атаки на чёрную группу уже нет.

Диа. 11. Цуги – напрасно

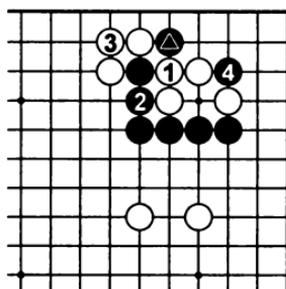
На прокалывание ① соединяться ② нельзя. К ⑨ чёрные выживут, а если ⑧ – тэнуки, то кири ●А захватит камень ⑥.

Диа. 12. Трудный бой для белых

Затем надо жить ①...⑦. Чёрные успевают укрепиться ②...⑥ с двух сторон и могут себя поздравить.



Диа. 12

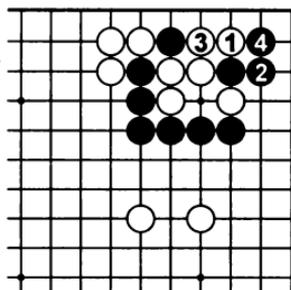


Диа. 13

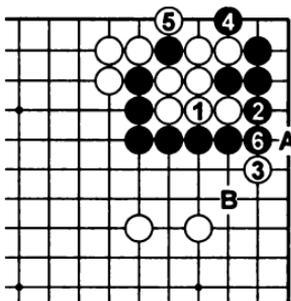
Диа. 13

В случае атэ ①

На ханэ △ белые отвечают атэ ①; ②, ④ затем – судзи.



Диа. 14



Диа. 15

Диа. 14. Упорное ④

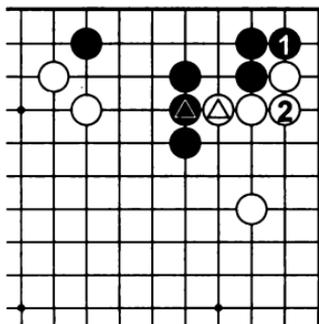
Затем только упорное ④ даст чёрным твёрдую стабильность.

Диа. 15. Без беспокойства

Далее приходим к ⑥. Благодаря миан: А и В чёрным нечего бояться.

3.5. Ужасный промах из самых лучших побуждений

Базовая Диа. 6. Плохой ход



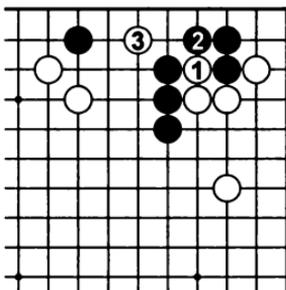
Базовая Диа. 6

После обмена: △ – △ чёрные, повернули ①, вызвав ответ ②.

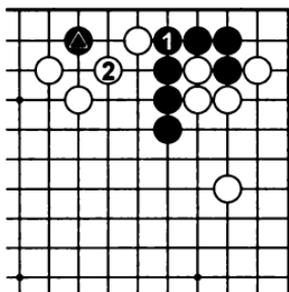
① – очень плохой ход.

Диа. 1. Пуанта

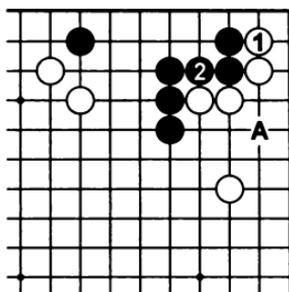
Чёрные полагали необходимым защититься от этого варианта с пуантой атаки – ③.



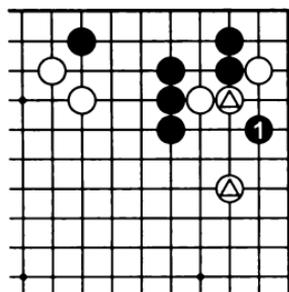
Диа. 1



Диа. 2



Диа. 3



Диа. 4

Диа. 2. Форма белых грозна

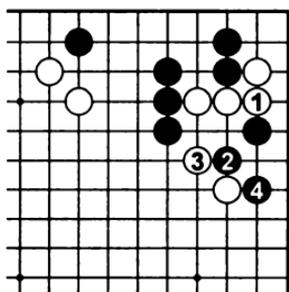
Результат этой атаки неприятен для чёрных. Белые встали с двух сторон крепко (хотя \triangle ещё не отрезан, он уже не поможет).

Диа. 3. Маловажное дело

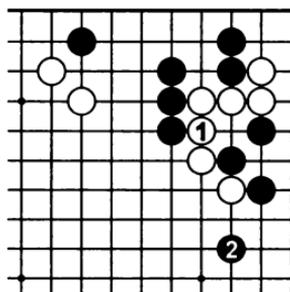
Однако после ответа \ominus угроза \bullet А совершенно очевидна (см. Диа. 4). Чёрные стоят крепко, белые потеряли темп.

Диа. 4. Какая идея погублена!

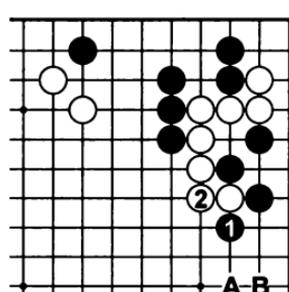
А вот адзи, которое чёрные загасили своим незадачливым поворотом на Базовой Диа. 6. Связь между \triangle непрочна. \bullet это подчёркивает.



Диа. 5



Диа. 6



Диа. 7

Диа. 5. Единственный путь

До \bullet никому сворачивать в сторону нельзя.

Диа. 6. Большая выгода чёрных

Затем остаётся только соединиться, и \ominus выходит на свободу.

Белые понесли потери.

Диа. 7. Плохой ход

И вновь напомним о вреде «немедленного атэ»: \bullet было бы плохо.

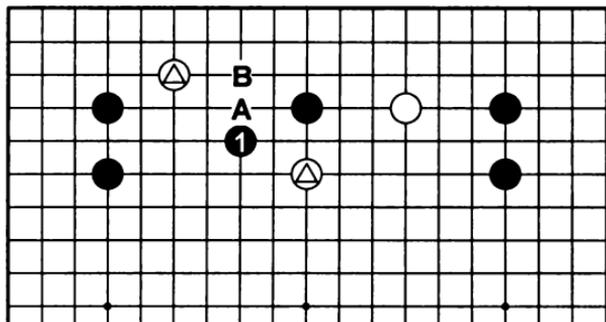
После \ominus угрожает \circ А или \circ В, белые возвращают себе инициативу.

Глава пятая

Цели атаки и защиты

1. Выходить из окружения – фундаментальная идея Го

Базовая Диа. 1. Боязливый ход



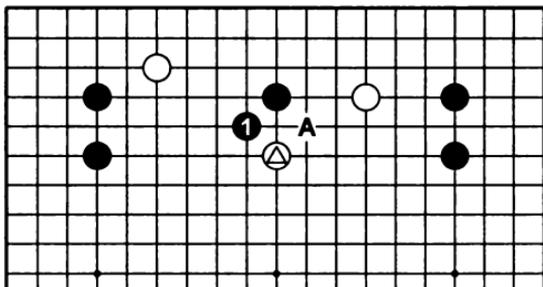
Базовая Диа. 1

С позициями после боси \triangle каждый из вас, очевидно сталкивался, играя на большой форе. Должен сразу сказать, что главным принципом для чёрных здесь является достижение максимальной свободы действий. И осуществим он только при жёстком на-

падении на любой из \triangle . Ни \bullet , ни \bullet A, ни \bullet B этой цели не отвечают.

Диа. 1. Прорывая сеть в центре

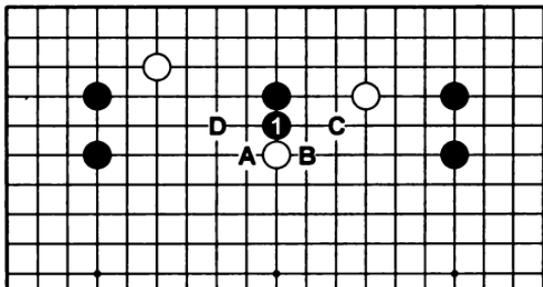
Как \bullet , так и \bullet A – отличные способы противодействия плану белых с боси \triangle . Каждый из них – настоящее нирами на две стороны. Белые вынуждены защищаться, чёрные получают свободу действий.



Диа. 1

Диа. 2. И это выгодно

Цукиатари \bullet – также хорошо. Свободу чёрным обеспечивает наличие у них целого ряда возможных продолжений: A, B, C, D, которые выбираются в зависимости, от того, какую поддержку изберут белые.



Диа. 2

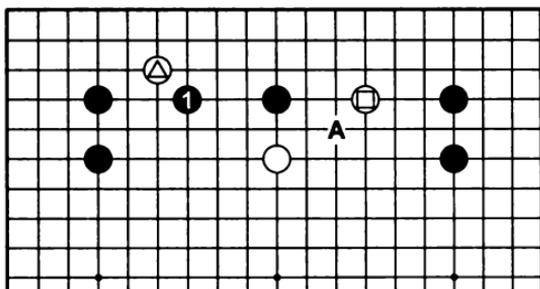
Диа. 3

Используй катацуки

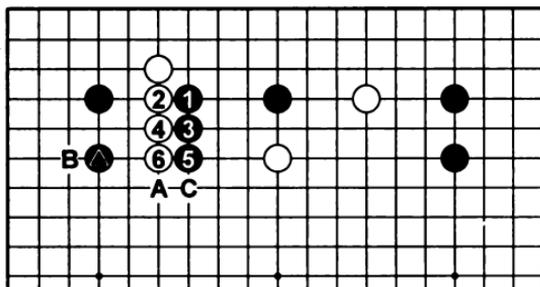
А теперь познакомимся с одним из фундаментальных приёмов Го – катацуки. В этой позиции он также весьма выгоден, причем его можно использовать как против \triangle (●), так и против \square (●А).

Запомните: с какими идеями ни применялось бы катацуки, стратегическое обоснование его в том, чтобы на плечах противника первым выскочить в центр.

Чаще катацуки (дословный перевод этого термина – «толчок в плечо») играется к камню на третьей линии, однако бывают и исключения, о чём ниже.



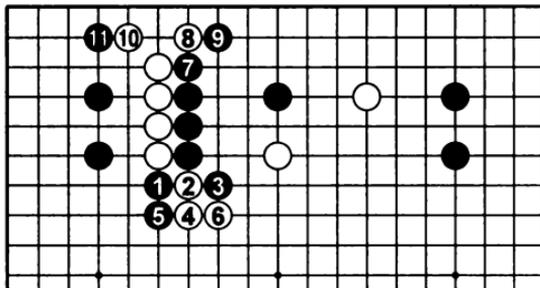
Диа. 3



Диа. 4

Диа. 4. Коротко и ясно

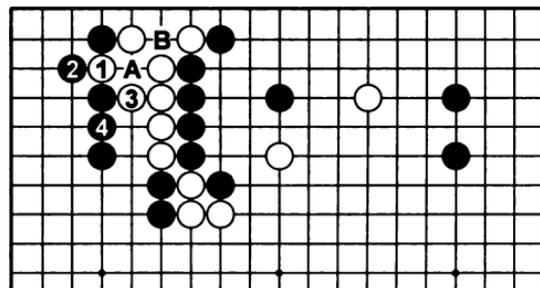
Затем чёрные легко прорывают сеть, и после $\textcircled{6}$ благодаря положению \triangle могут накрывать голову группы противника – ●А. Если бы \triangle стоял на ряд левее – в ●В, то $\textcircled{7}$ лучше сыграть в ●С.



Диа. 5

Диа. 5, Диа. 6. Два доказательства

Затем дорога до $\textcircled{11}$ – одна. Теперь белые либо вступят в совершенно безнадёжное ко (Диа. 6), которое чёрные, не смотря ни на что, потушат последовательным взятием ●А и ●В...

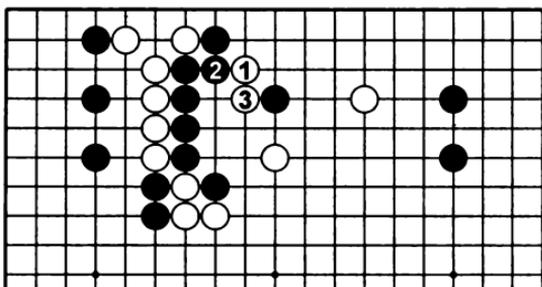


Диа. 6

Диа. 7

Тоже здравомысленно

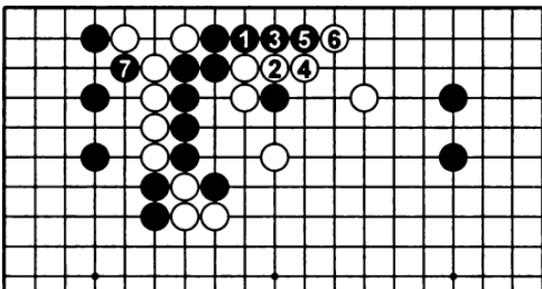
...либо белые попробуют переиграть чёрных в сэмзай после ①, ③.



Диа. 7

Диа. 8

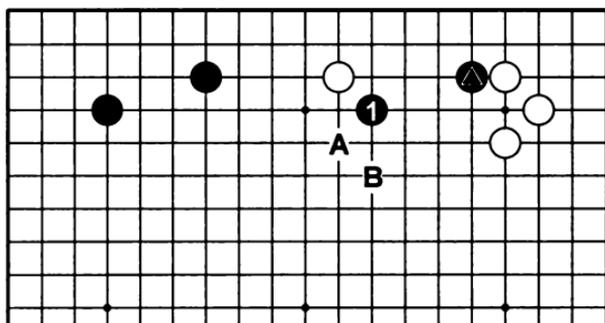
Однако ①...⑤ накапливает достаточно дамэ, и ⑦ выигрывает сэмзай.



Диа. 8

1.2. Катацуки как выгодный приём прорыва сети

Базовая Диа. 2. Удобный способ



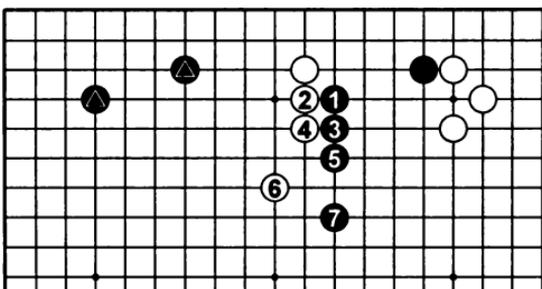
Базовая Диа. 2

Продолжим разговор о катацуки. Захват \blacktriangle ходом $\circ A$ или $\circ B$ стал бы значительным достижением белых. Но простое бегство, как будет показано ниже, чёрных не устроит. И вновь рекомендуется толкнуть в плечо — ①.

Диа. 1. Значение сямари

Смысл серии ①...⑦ тем более глубок, что в данном случае влияние белой стенки налево полностью гасится из-за сямари \blacktriangle .

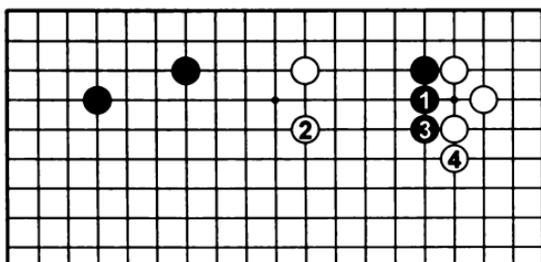
Вообще же этот, фактор — строительство противником стенки нельзя недооценивать, начиная катацуки.



Диа. 1

Диа. 2. Камни чёрных стоят тяжело

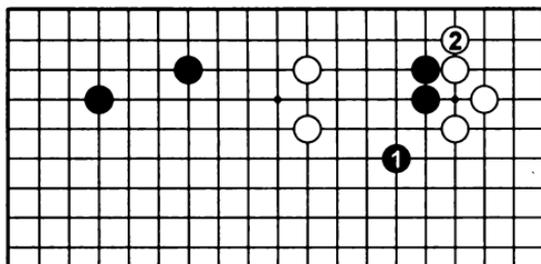
Надеясь в дальнейшем на удар саки-коми («прокалывание внутрь»), чёрные просто вытягиваются по прямой. К ④ видно, что белые успели сделать гораздо больше.



Диа. 2

Диа. 3. К выгоде белых

Если вместо ноби ③ на Диа. 2 – кэйма ①, то сагари ② – хороший ход. Вариант очень приятен для белых.

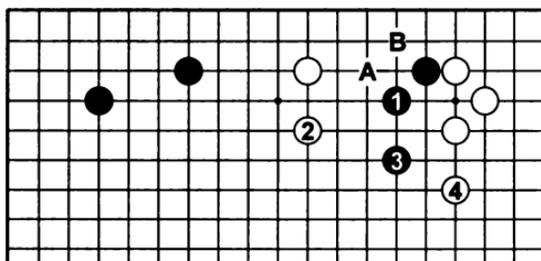


Диа. 3

Диа. 4

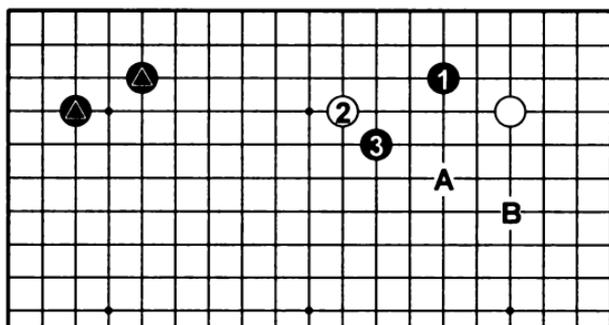
Несколько лучше, но...

Косуми ① с тоби ③ строит форму полегче. Затем ●А и ●В – глазные пункты (однако в них первым может попасть и противник!). Так или иначе, катацуки ① на Диа. 1 – лучший способ для чёрных.



Диа. 4

Базовая Диа. 3. Против высокого камня



Базовая Диа. 3

Как я уже говорил, обычно катацуки играют к камню на третьей линии.

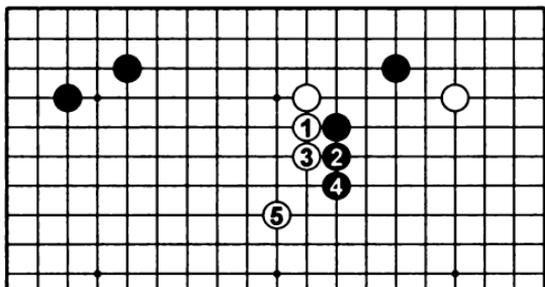
Но вот случай, когда таким образом выгодно атаковать и высоко стоящий камень.

На кэйма-какари ① белые ответили хасами ②. Здесь важным обстоятельством является наличие кэйма-симари ③ на заднем плане. В принципе, его влияние можно использовать и другим стандартным способом (●А, ○В).

Но катацуки здесь более к месту.

Диа. 1. Энергия стенки бесполезна

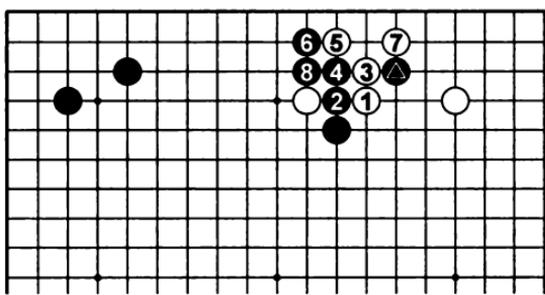
После ⑤ белым не ожидать влияние стенки.



Диа. 1

Диа. 2. У чёрных довольно хорошо

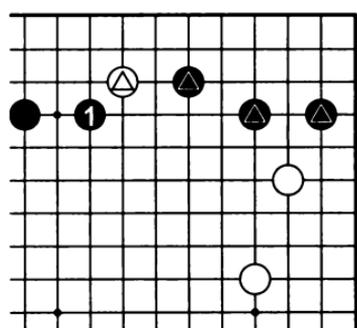
Опрометчивым было бы и прорезание ①. Жертва ▲ к ⑧ форсированно даст чёрным достаточно много.



Диа. 2

1.3. Катацуки – атакующий приём

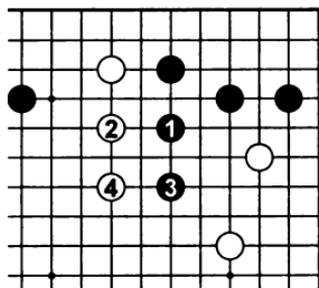
Базовая Диа. 4. Укрепляя ряды чёрных



Базовая Диа. 4

Как бы это подкрепить три ▲, одновременно атакуя ⊙? Есть такой способ – это катацуки ①.

Диа. 1. Бежать, раздаривая территорию?



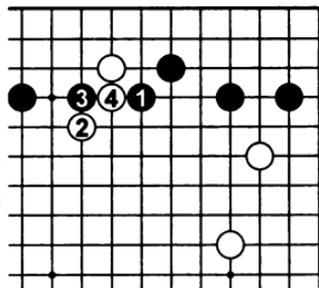
Диа. 1

Этот ряд тебе не просто бесполезен.

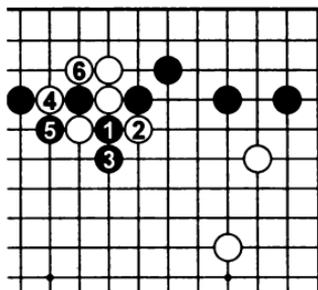
Выросшее влияние противника сейчас же скажется.

Диа. 2. Дзёсэки для стороны

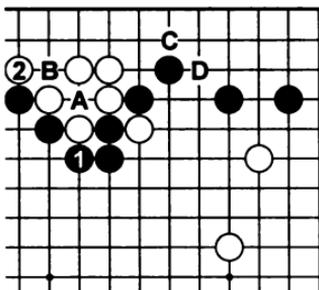
Одна из позиций «дзёсэки на стороне» (а не в углу). Попробую показать, что косуми ①, хотя и является стандартом, не лучше, чем немедленное катацуки ③; ② – тэсудзи.



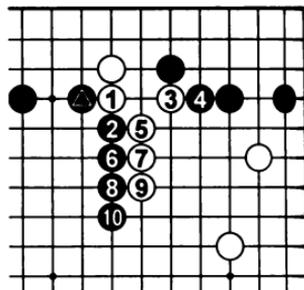
Диа. 2



Диа. 3



Диа. 4



Диа. 5

Диа. 3. Адзи

Обратите внимание на кири ②: благодаря этому ходу в углу остается неприятное для чёрных адзи; ⑤ – также судзи.

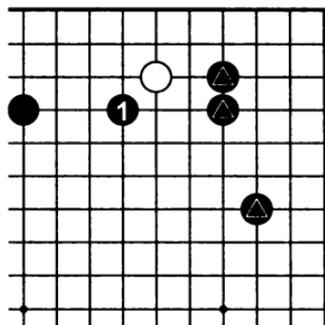
Диа. 4. У белых довольно хорошо

Конечно, ① – важный ход, но ② полностью стабилизирует позицию. На ●А белые, не вступая в ко-борьбу, соединятся ○В. Затем у них остались в углу удары ○С и ○D.

Диа. 5. Самое лучшее

Поэтому и предлагается немедленное катацуки ▲. После ⑩ чёрные стоят явно лучше. У них есть важная цель – разредить белые группы.

Базовая Диа. 5. Катацуки – сильнейший ход

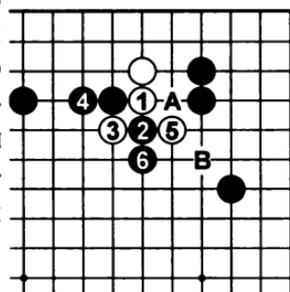


Базовая Диа. 5

Такая ситуация в практической игре вам встретится не часто, но сама идея удара катацуки ①, пусть и не при полном совпадении положения трёх ▲, вам пригодится.

Диа. 1 Напрасный труд

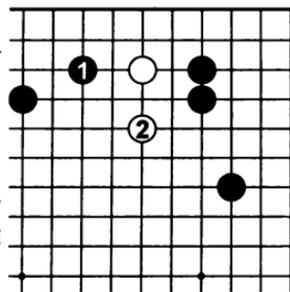
Белым вырваться не удастся. После хладнокровного ④, ⑥ на ○А последует ●В.



Диа. 1

Диа. 2. Вяло

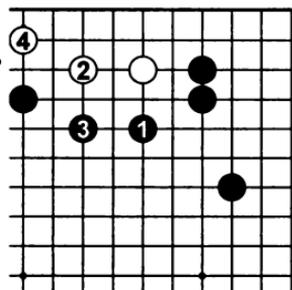
Конечно, ① отнимает базу, но ни в какое сравнение с решительным захватом на Диа. 1 это идти не может.



Диа. 2

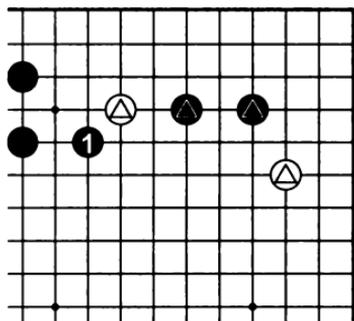
Диа. 3. И это вяло

Только очень большое мойо могло бы заставить чёрных сыграть ①, ③. Всё-таки очки есть очки.



Диа. 3

Базовая Диа. 6. Двойная цель



Базовая Диа. 6

Здесь очень тонкая ситуация. Чёрные не будут прямо подкреплять два ④, а поведут ловкую опутывающую атаку на два ④, начав с катацуки ①.

Диа. 1. Белые ведут трудный бой

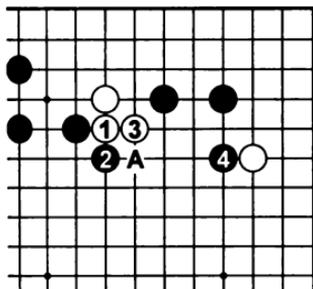
Если ноби ①, то осаэ ②, и приходится поворачивать ③ (③ в А плохо из-за ③), а тогда следует тонкий опутывающий удар ④. Белые в растерянности.

Диа. 2. Неплохо, но...

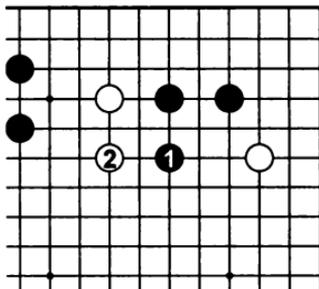
Оставив белым тоби ②, чёрные уже не смогут сплести сильной атаки на противника.

Диа. 3. Никакого сравнения

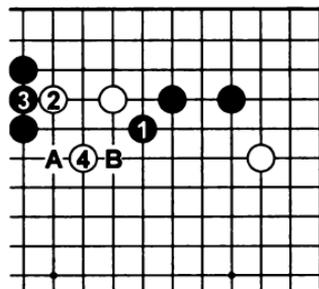
Косуми ①, практически, бесполезно. После нодзоки ② следует ④ (или ④А, или ④В).



Диа. 1



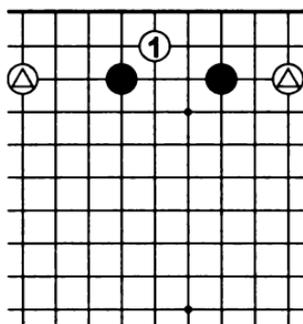
Диа. 2



Диа. 3

1.4. Карми-атака против никкэнбираки

Базовая Диа. 7. Повторение основ



Базовая Диа. 7

Мы уже толковали о никкэнбираки. Теперь посмотрим на эту проблему несколько с иной точки зрения: возможностей его атаки и защиты. Для этого расположим по обе стороны от никкэнбираки чёрных по камню с треугольником.

Диа. 1. Оставляя без глаз

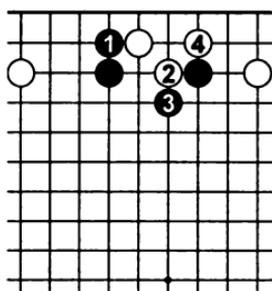
Жёсткое осаз ① бесполезно. Белые переправляются, а глаз у чёрных нет.

Диа. 2. Осаз сверху

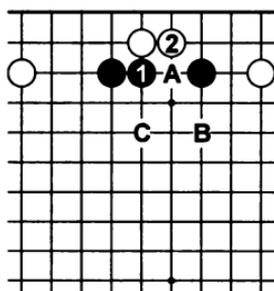
После обмена: ① – ② зияет А, и теперь понятно, почему хорошей защитной профилактикой никкэнбираки являются ходы типа ●В или ●С.

Диа. 3. Точки разрезания остались

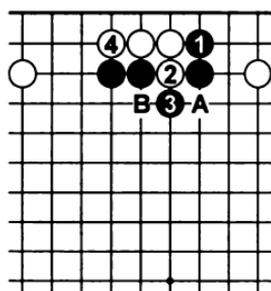
Если преграждать теперь ①, то после ④ точки разрезания А и В делают труды чёрных невыносимо тяжкими.



Диа. 1

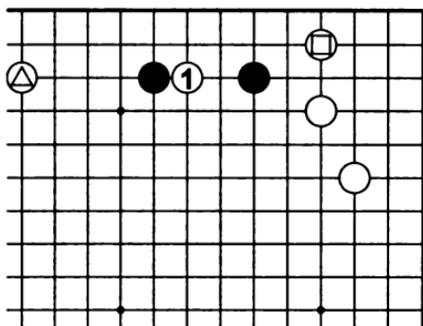


Диа. 2



Диа. 3

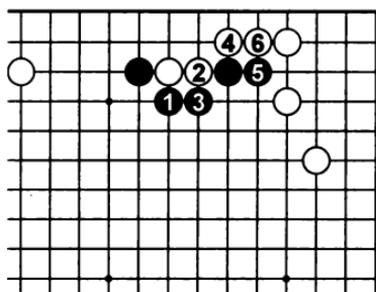
Базовая Диа. 8. Можно отъесть



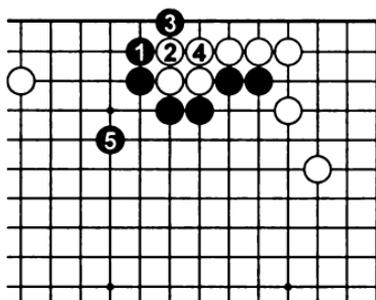
Базовая Диа. 8

Хотя △ стоит далеко от никкэнбираки, с появлением в углу ⊕, чёрным нужно держать ухо востро.

При случае белые угрожают «раздеть» противника.



Диа. 1



Диа. 2

Диа. 1. В данном случае

Осаз сверху даст возможность чёрным уйти с минимальными потерями. К ⑥ белые имеют низкую позицию.

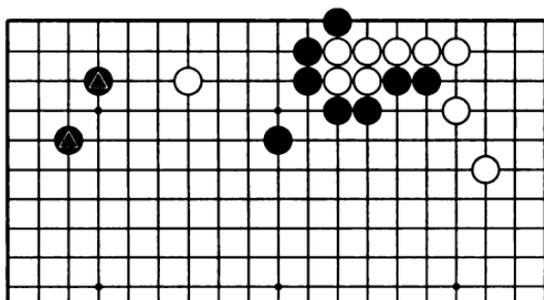
Диа. 2. Форма

К ⑤ чёрные получили наилучшую из возможных в данных обстоятельствах форму.

Диа. 3

Крупная ошибка белых

Между прочим, вся операция может оказаться совсем никудышной для белых, если у них нет опоры в левом углу. При ▲ охотником становятся чёрные, дичью – белые.



Диа. 3

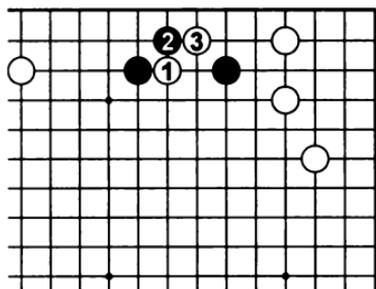
Диа. 4

Ханэ снизу – напрасно

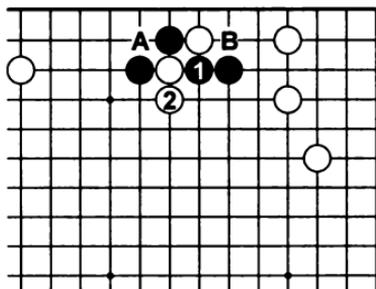
На ханэ снизу осаз ③ – очень сильный ход. В результате чёрные будут разделены.

Диа. 5. Точки разрезания – миаи

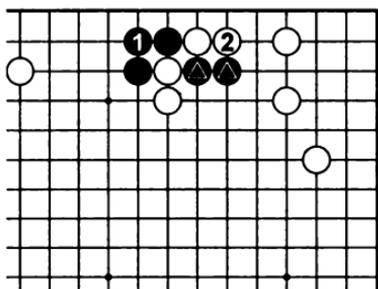
Например, после кири ① – ноби ②, чёрные не смогут прикрыть сразу две точки разрезания – А и В.



Диа. 4



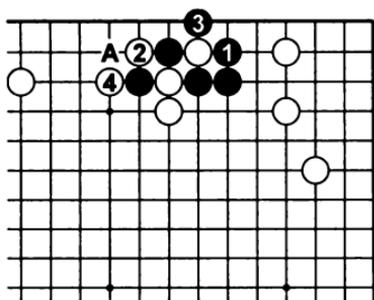
Диа. 5



Диа. 6

Диа. 6. Большая выгода белых

Если цуги ①, то ватари ②, и при слабости чёрной тройки слева два ▲ явно не уйдут.



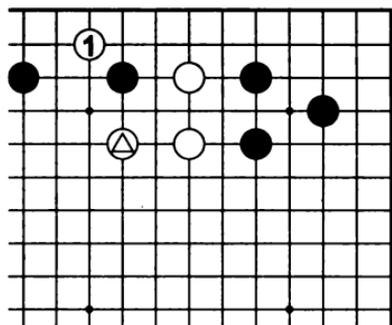
Диа. 7

Диа. 7. Очень трудный бой чёрных

Если же захватить камень ходами ①, ③, то ②, ④ (при неработающем ситэ влево-вниз ④ в А) и правая группа чёрных – одноглазая.

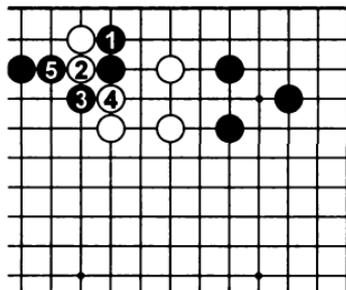
1.5. По слабому пункту никкэнбираки

Базовая Диа. 9. Срочный пункт



Базовая Диа. 9

После поворота ▲ чёрные, полагая свою позицию в данном районе превосходящий, сыграли тэнуки. Теперь белые получили шанс начать сабаки ударом ①.



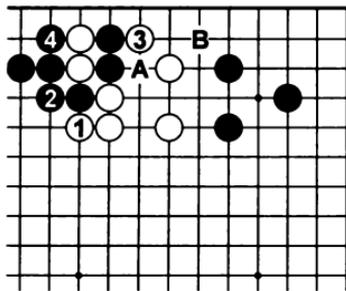
Диа. 1

Диа. 1. Жертвует два камня

Если осаэ ①, то стандарт – ②, ④ с отдачей двух камней. Ход ④ вынуждает ⑤.

Диа. 2. Сабаки

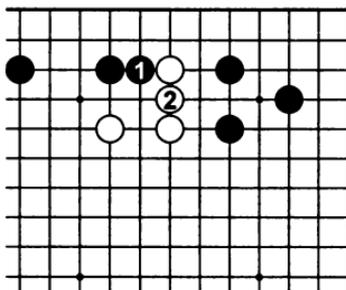
После кикаси ① возможно как ③, так и ○А, или при случае – ○В. Всё это даёт форму.



Диа. 2

Диа. 3. Если чёрные среагируют

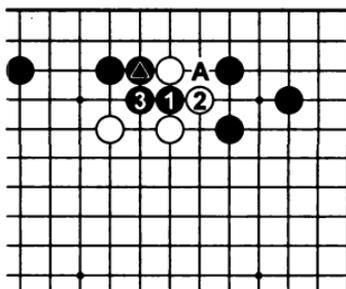
Помешать сабаки белых можно, например, сыграв ①. Разрушив форму противника, чёрные теперь повернут, куда им захочется.



Диа. 3

Диа. 4. Тэнуки белых

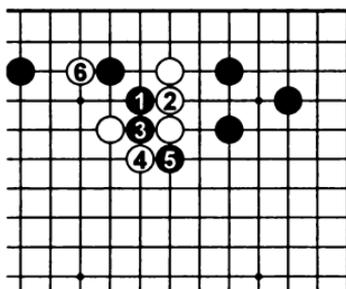
Если цукиатари \triangle останется без ответа, то после варикоми ① и цуги ② неизбежно ватари \bullet А, и это даёт очень много.



Диа. 4

Диа. 5. Нодзоки? – Грубо!

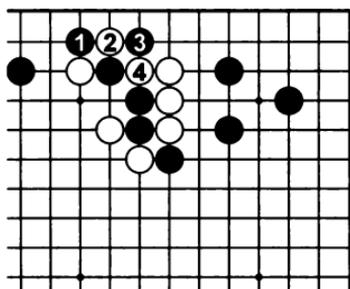
Возможно, господа, вы знаете, что в данном случае (после \triangle на Базовой Диа. 9) нодзоки ① – плохой ход. Если нет, то скажу: главное в этом варианте – цукэ-судзи ⑥.



Диа. 5

Диа. 6. Захват двух камней

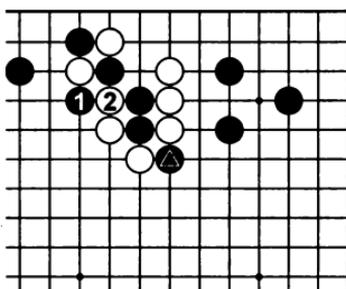
Если далее ханэ ①, то кирикоми ②, и придётся отдать два камня.



Диа. 6

Диа. 7. То же самое

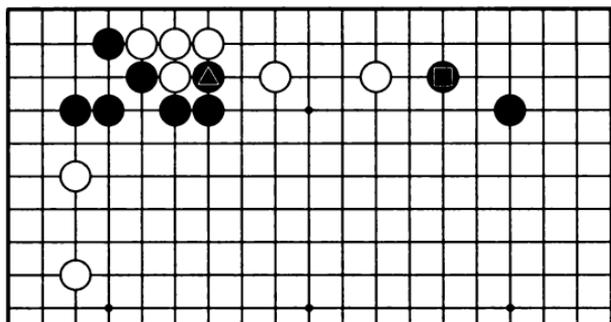
Или атэ ① с тем же результатом. Разрезающий \triangle следует признать бесполезным.



Диа. 7

1.6. Сигнал опасности

Базовая Диа. 10. Сколько глаз у белых?



Базовая Диа. 10

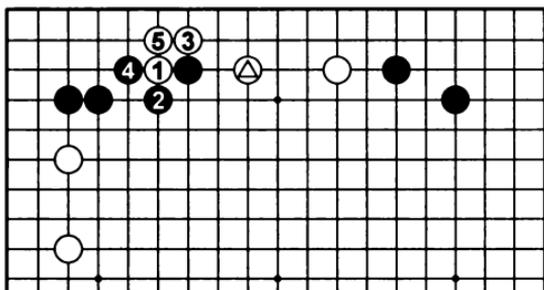
На первый взгляд, группа белых наверху вполне самостоятельна.

Однако в таких случаях вы должны уметь видеть опасность. Её приметы – \triangle и \blacksquare .

Диа. 1

Как это случилось

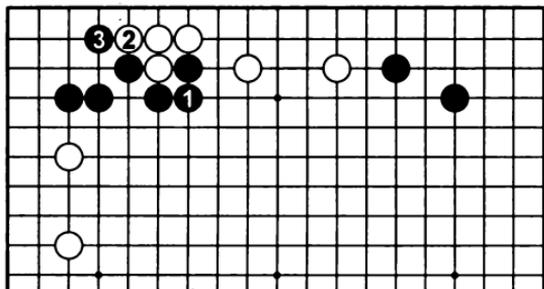
Позиция – одна из самых распространённых в Го. В левом углу у чёрных было огэй-ма-симари от хоси. На \triangle чёрные плотно прикрыли угол, и белые решили отгрызть в темпе хоть часть территории: ①...⑤ – обычный вариант.



Диа. 1

Диа. 2. Образец захвата

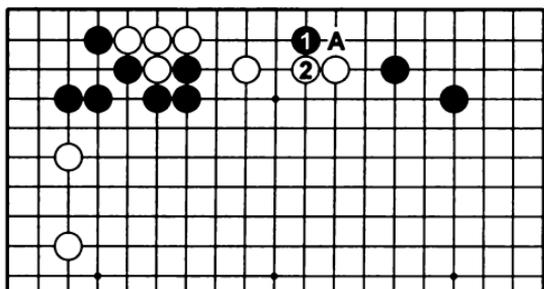
К ③ – чёткое отгрызание. Однако теперь белым нужно приготовиться к контрудару.



Диа. 2

Диа. 3. Осаз сверху

Если оставить позицию, как она есть, у чёрных появится ①. Белые на распутье; ② – проще всего. Однако кажется, что $\circ A$ – упорнее...

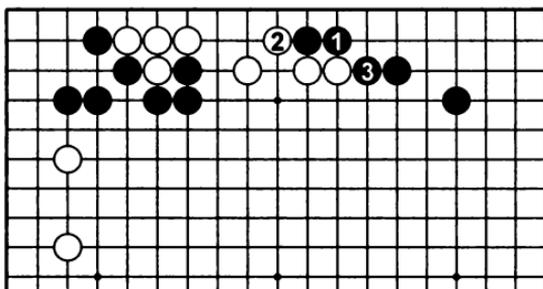


Диа. 3

Диа. 4

Чёрные довольны

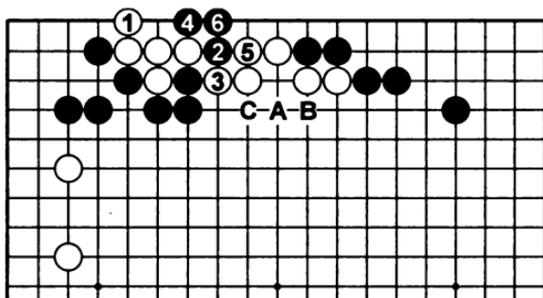
...потому что после ③ белым двух глаз на месте не создать, а чёрные уже хорошо расширили правый верхний угол.



Диа. 4

Диа. 5. Один глаз

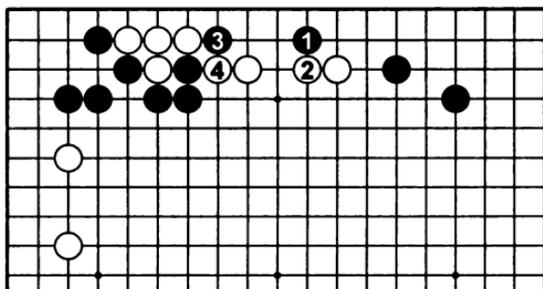
Например, сагари ① (иначе ⑥) не помогает: после ⑥ чёрные готовы начать атаку — ●А, ●В или ●С.



Диа. 5

Диа. 6. Кикаси для конца партии

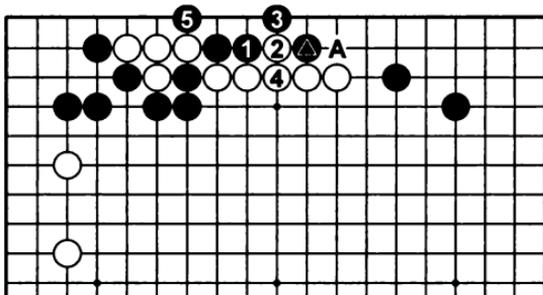
Надо знать, что чёрные могут после ② и ударить ③. Однако это может быть хорошо только в йосэ. ④ — соответствующий ответ.



Диа. 6

Диа. 7. Четыре камня захвачены, но...

Затем белые с удовольствием расстанутся с четырьмя камнями, получив взамен поннуки (○А захватит ▲ в темпе), прекрасную плотность и угрозу правому верхнему углу. Это всё гораздо лучше для белых, чем Диа. 5.



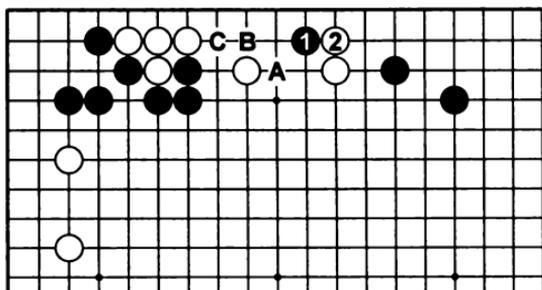
Диа. 7

Диа. 8. Итак, сагари...

С только что виденным вариантом и связана идея ответа на ① – сагари ②. Сразу скажу, что она опровергается.

Но как: ●А, ●В, ●С?

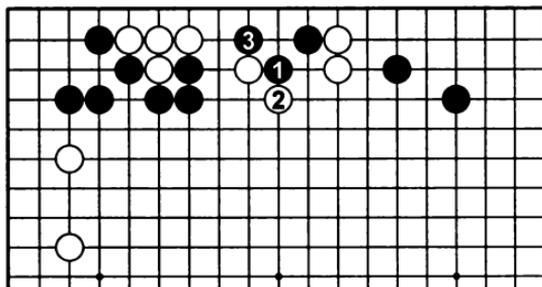
Итог в каждом случае будет разный...



Диа. 8

Диа. 9. Вяло

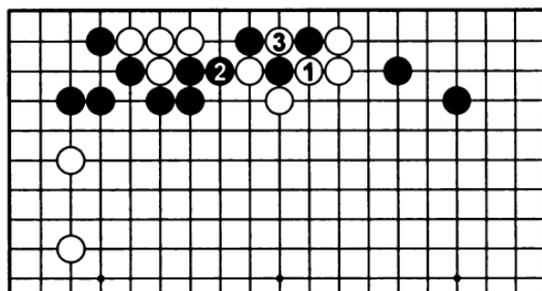
Косуми ① – явно не лучший план; ② вынуждает ③.



Диа. 9

Диа. 10. Последнее слово за белыми

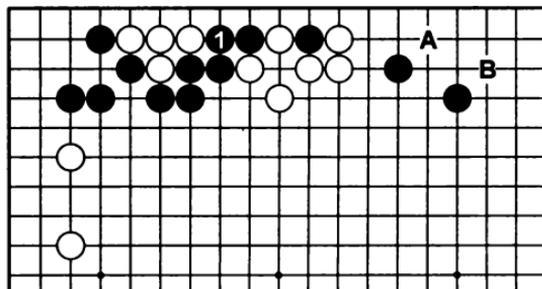
Отдав четыре камня, белые взамен берут два, и у них темп.



Диа. 10

Диа. 11. Самое ужасное

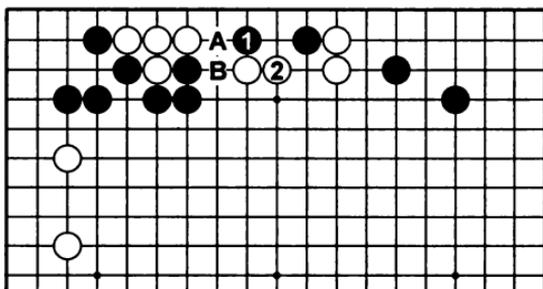
Результат – печален для чёрных; ① – вынужденно. Теперь белые, получив прочную жизнь на верхнем борту, готовы к вторжению в угол – ○А или ○В.



Диа. 11

Диа. 12. Простое цукэ – довольно выгодно

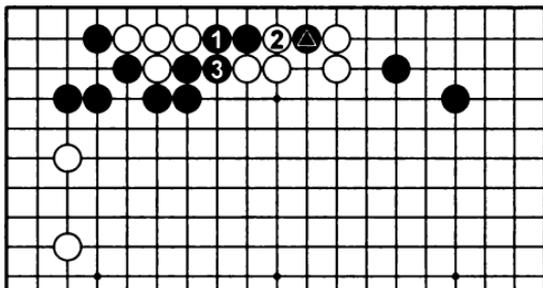
① – сильнее, чем косуми, рассмотренное выше. Лучше ② ответа нет (② в А или В – ②, и белым не справиться с двумя точками разрезания).



Диа. 12

Диа. 13. Форма белых нестабильна

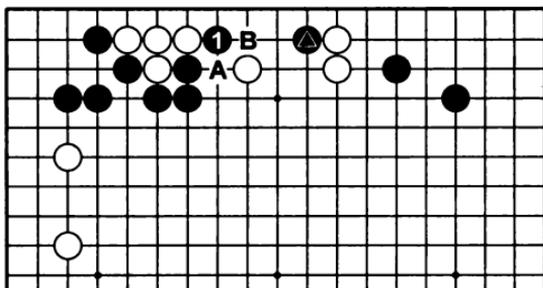
Затем ① – хладнокровный ход, вынуждающий ②. После ③ из-за угрозы переправы ▲ белые стоят нестабильно, их позиция уступает Диа. 11.



Диа. 13

Диа. 14. Приём игрока высокого класса

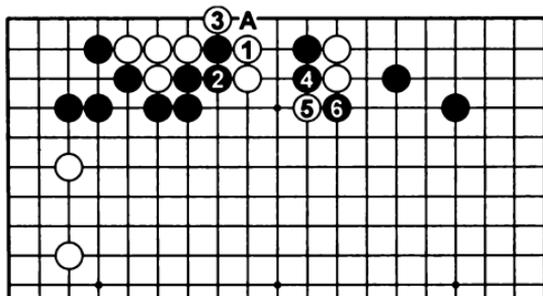
Но чтобы довести идею хода ▲ до логического завершения, нужно играть только ханэдаси ①. Чёрные создадут противнику тяжелую, несуразную форму, чтобы потом атаковать эту кучу камней. На ○А, естественно, последует ●В.



Диа. 14

Диа. 15. Кое-как переправляясь

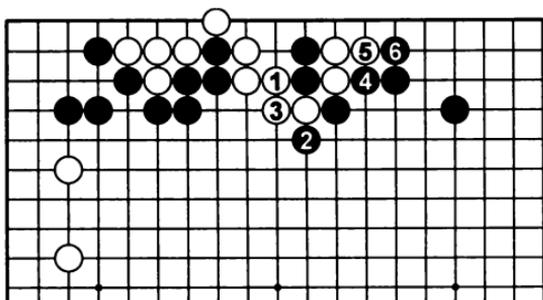
Приходится переправляться ①, ③. Может быть, даже есть смысл бросить здесь всё и сыграть тэнуки, но тогда очень уж полезно чёрным будет сыграть ●А. Затем приём жертвы двух камней для удушяющего цукэ нужно знать.



Диа. 15

Диа. 16. Белые блокированы

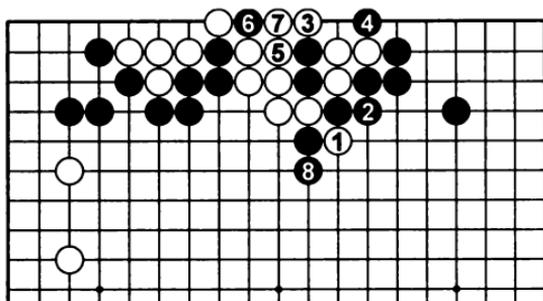
① – единственное.
К ⑥ белые заперты.



Диа. 16

Диа. 17. Пока – один глаз

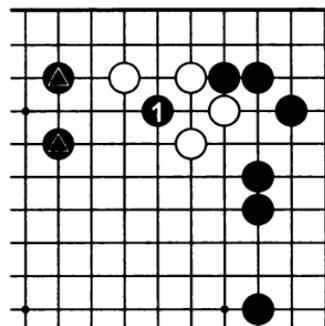
Кири ① сыграно, чтобы оставить противнику плохое адзи. Затем нужно забирать два камня, и хориками ⑥ оставляет белым один глаз. Такими операциями решается исход партии.



Диа. 17

1.6. Добивайтесь лёгкости при выходе слабых групп

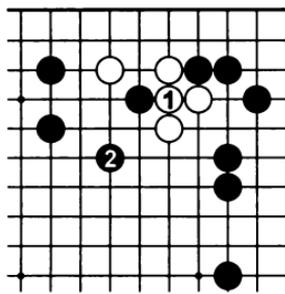
Базовая Диа. 11. Как отвечать?



Базовая Диа. 11

Два ② дают чёрным основание рассчитывать на хорошую атаку. Они решили начать с подзочки ①, отнимая глазную форму.

Перед белыми – непростые задачи.



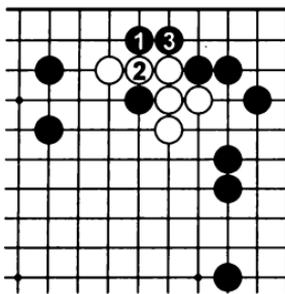
Диа. 1

Диа. 1. Чего бы хотели чёрные

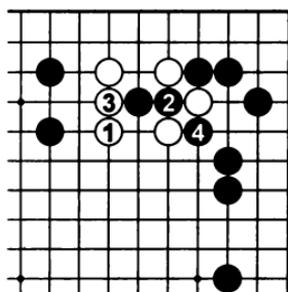
А хотели бы они соединения ①. Форма белых крайне тяжеловесная и неказистая. Они блокированы.

Диа. 2. Тоже невыносимо

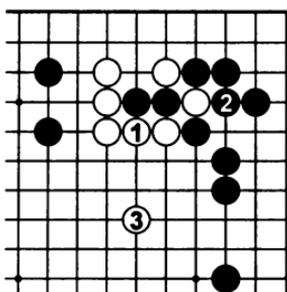
Или (вместо ② на Диа. 1) ①, ③, как здесь. Опять белым туго.



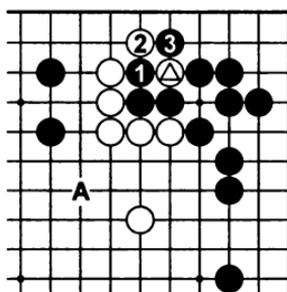
Диа. 2



Диа. 3



Диа. 4



Диа. 5

Диа. 3. Правильное решение

Лёгкое как ① правильно. После сибори ③ на кири ④...

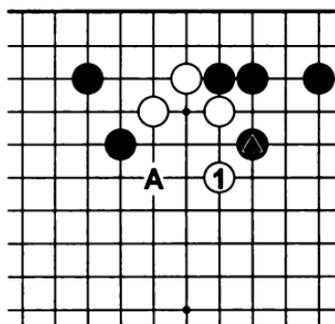
Диа. 4. Выход

... белые, отыграв атэ ①, выйдут широким тоби ③.

Диа. 5. Упорство излишне

Белым не надо спасать \triangle . Ход ③ на Диа. 4, как здесь ①, привёл бы после ●А к опасной атаке чёрных. Прорыв же чёрных ①, ③ приведёт лишь к захвату одного камня в готэ.

Базовая Диа. 12. И вновь – ощущение лёгкости



Базовая Диа. 12

Чёрные атакуют ходом \triangle . Рисунок позиции, в принципе, тот же, что на Базовой Диа. 11. И идея решения та же: выйти максимально легко. Вы спросите, почему белые сыграли ①, а не \circ А? По принципу пружины: идя между двух групп, нажимай в сторону сильной, чтобы, накопив энергию стенки,

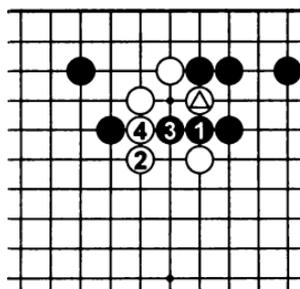
ударить по слабой.

Диа. 1. В первую очередь – выход

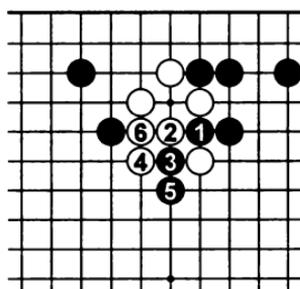
На прорыв ①, белые так же легко прыгают ②, ④ достигнет главной цели – выхода; \triangle , естественно, вещь в данных обстоятельствах ничтожная.

Диа. 2. Не то

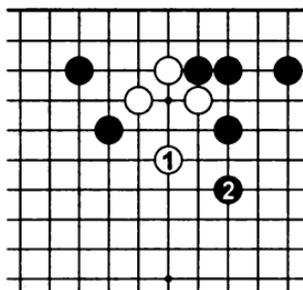
② – рассеянность. Атэ ④ вынуждено подтолкнуть противника в центр, усиливая его влияние.



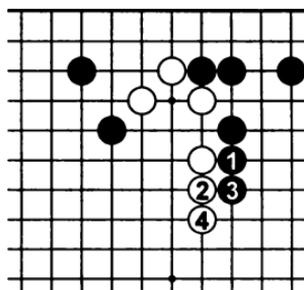
Диа. 1



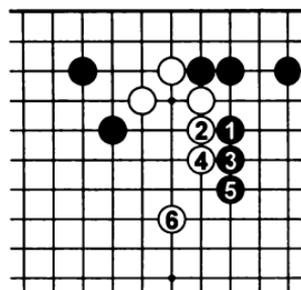
Диа. 2



Диа. 3



Диа. 4



Диа. 5

Диа. 3. Половинчатое решение

① тоже даёт выход в центр, но совершенно не мешает противнику. Обмен: ① – ② чёрные смело могут записать себе в актив.

Диа. 4. У белых хорошо

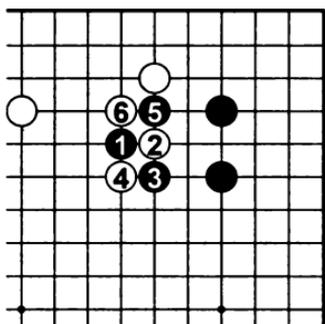
Такой вариант может показаться весьма выгодным для чёрных, которые накапливают активы справа. Но белые на шаг впереди в центре, и теперь можно брать на прицел левую группу чёрных.

Диа. 5. Чёрные весьма довольны

Возвращаясь немного назад, стоит теперь пояснить, почему на ① плохо ноби ②. Здесь на темп впереди уже чёрные, и ситуация, по сравнению с Диа. 4 меняется коренным образом.

1.7. Сжимать и быть сжимаемым – большая разница

Базовая Диа. 13. Разрезание и связка



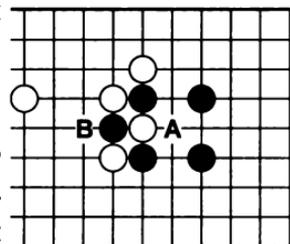
Базовая Диа. 13

После контрудара ② возникает часто встречающаяся позиция. Киритигаи ④ и кири ⑥ имеют целью связать свои силы воедино. Но в данном случае этот приём сомнителен.

Диа. 1

Проце для глаза

Чего же хотят белые? Чтобы чёрные взяли камень – ●А. Тогда ○В, и белые осуществляют си-

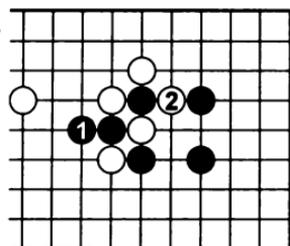


Диа. 1

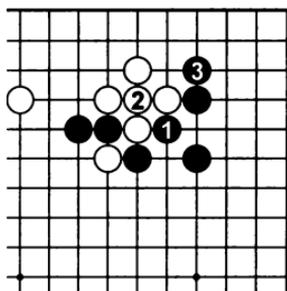
бори (сжатие). Но чёрным лучше самим сыграть ●В, сжимая белых.

Диа. 2. Правильно

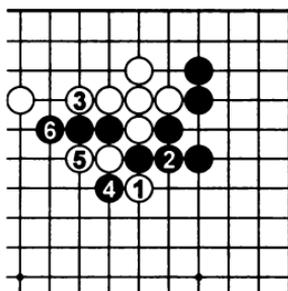
Итак, ноби ① – единственный ход. Увидев его, хочется воскликнуть: «Почему?!» Чёрные отказываются от взятия. Но теперь белым остаётся только брать ②...



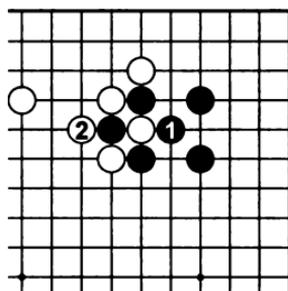
Диа. 2



Диа. 3



Диа. 4



Диа. 5

Диа. 3. Большая выгода

...и после атэ ① белым приходится соединяться ② (такие ко не выигрываются), и, прикрыв угол ③, чёрные получают изрядную выгоду.

Диа. 4. Самое энергичное

Затем самое решительное продолжение за белых – кири ①, но, увы, возвращаться ③ приходится, и инициатива после ⑥ – у чёрных.

Диа. 5. Боязливо

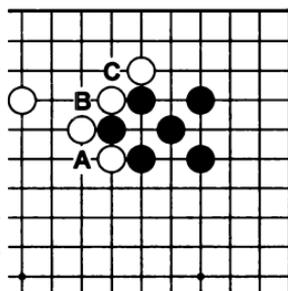
Так что же может быть плохого во взятии ①? Мой опыт говорит, что так играют только малодушные.

Диа. 6. Очаровательная форма

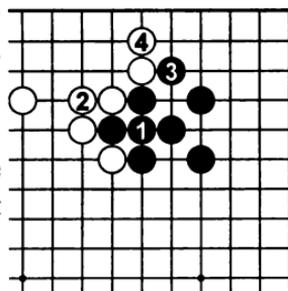
Форма белых вся из дырок: А, В, С – отличные точки разрезания. Но это тот случай, когда близок локоток, да не укусить.

Диа. 7. Неудовлетворительно

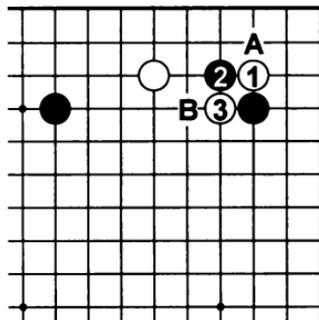
Затем, если соединиться ①, то до ④ – стандартное подкрепление. Однако угол чёрных здесь не прикрыт, сибори провели белые – никакого сравнения с Диа. 4!



Диа. 6



Диа. 7

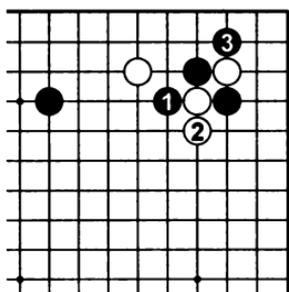


Базовая Диа. 14

Базовая Диа. 14

Вопрос, вытекающий из предыдущего

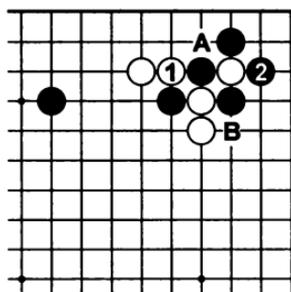
Из огэйма-какари дзёсэки. После киритиган ③ возникает мотив, близкий к только что рассмотренному. Выбор между ●А и ●В – выбор между дзёсэки и заблуждением. Решающий момент здесь – сибори.



Диа. 1

Диа. 1. Ошибка

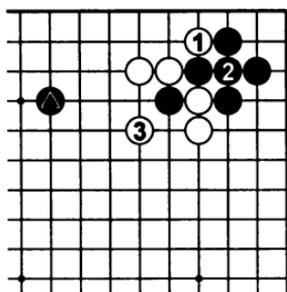
①, ③ – неправильный порядок ходов.



Диа. 2

Диа. 2. Жестокое наказание

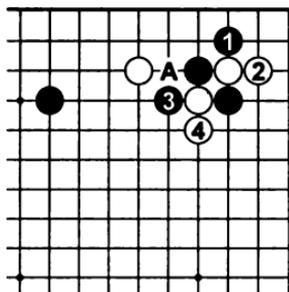
Кири ① сразу жёстко подчеркивает промашку чёрных. Приходится брать ② (при ② в А белые получают ещё и кикаси ○В).



Диа. 3

Диа. 3. Успех белых

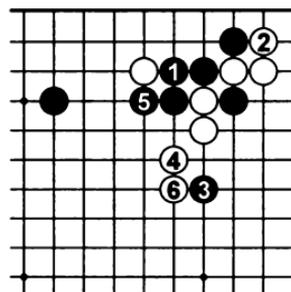
И вновь принуждение: на атэ ① обязателен ответ ②. Теперь ③ закрепляет форму, и белые могут себя поздравить. Чёрные практически заперты в углу, ④ чувствует себя неудобно.



Диа. 4

Диа. 4. Дзёсэки

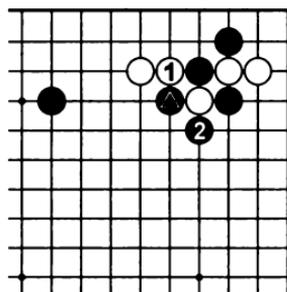
Сначала атэ ① – таков стандарт. На Диа. 6 вы увидите, почему нехорошо ④ в А.



Диа. 5

Диа. 5. Постепенно проясняясь

Затем на цуги ① белые дают себе базу в углу ②. Хасами ①, ③ – существенная деталь плана чёрных, единственно правильный ход. Выманив ④, чёрные согласны теперь на обмен: ⑤ – ⑥, и каждая из сторон получила довольно. Это – дзёсэки.



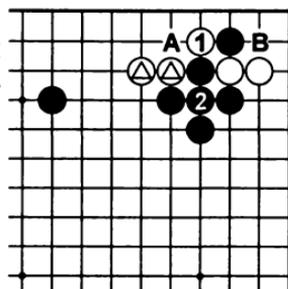
Диа. 6

Диа. 6. Врассыпную

Попытка резать ① в ответ на ④ бессмысленна. Чёрные просто возьмут ②, и белым не собрать силы воедино.

Диа. 7. Слишком тяжело

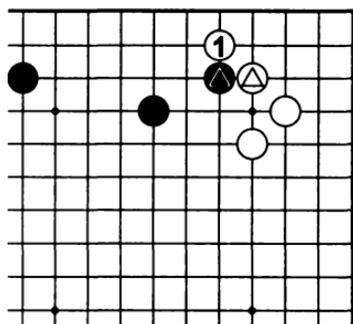
Затем на атэ ① чёрные просто соединятся ②, и теперь на ○А – ●В, а на ○В – ●А, и белым слишком тяжело вытаскивать △.



Диа. 7

1.8. Невыгодно цепляться за камень

Базовая Диа. 15. Где лучшая поддержка?



Базовая Диа. 15

На цукэ △ к ▲ чёрные ответили тэнуки. Белые продолжили здесь ханэ ①, создалась часто встречающаяся на практике позиция. Как чёрным лучше всего подкрепить ▲?

Диа. 1. Единственный ход

Решительное ① – лучше всего. Если ②, то контратэ ③, и чёрные в темпе стабилизируют группу (○А затем не опасно, ввиду ●В, и выгадывается ещё темп). Чёрные поступили мудро, не цепляясь за защиту ▲.

Диа. 2. Хики – вяло

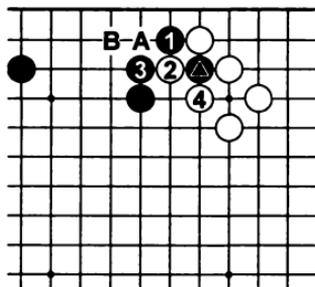
Здесь чёрные получают скверную форму, да ещё и в готэ.

Диа. 3. У белых более чем достаточно

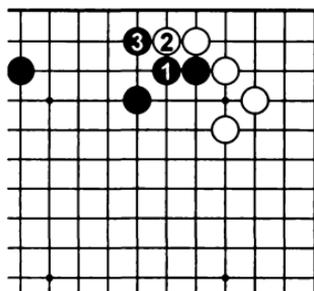
Появляется жёсткий удар – нодзоки ①, после чего ③ или ○А грозит чёрным неприятностями.

Диа. 4. Отгрызание

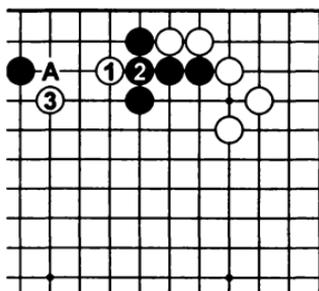
Кроме того, на ход ▲ можно и ударить ①, и если ②, то к ⑤ белые отгрызают территорию.



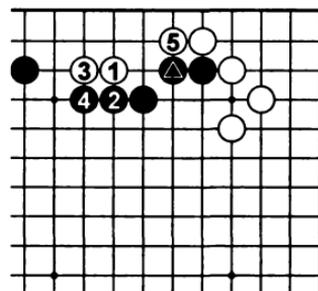
Диа. 1



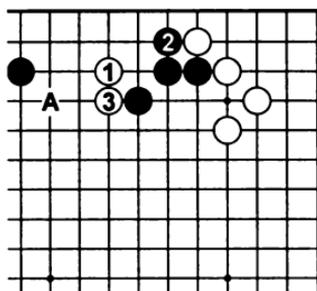
Диа. 2



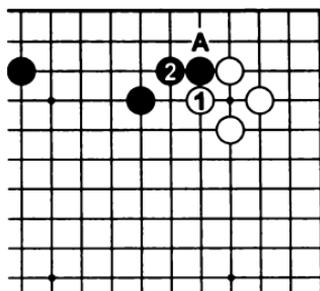
Диа. 3



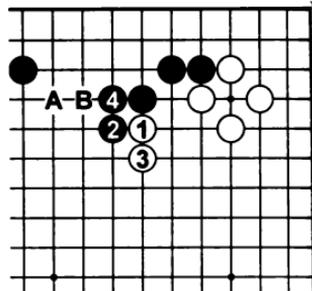
Диа. 4



Диа. 5



Диа. 6



Диа. 7

Диа. 5. Трудный бой

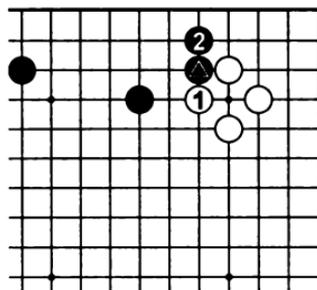
Если же отрезать ②, то после ③ чёрным не уклониться от трудного боя. ③ можно сыграть и просто катацуки ○А.

Диа. 6. И это – вяло

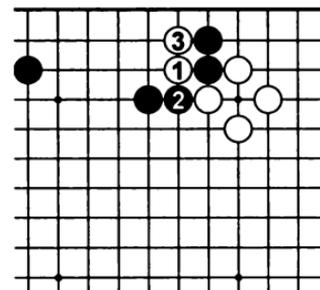
Если же белые вместо ○А сыграют ①, вновь ② – вяло, хотя этот ход и кажется столь естественным. Главное – он идёт навстречу желаниям белых.

Диа. 7. У белых вполне достаточно

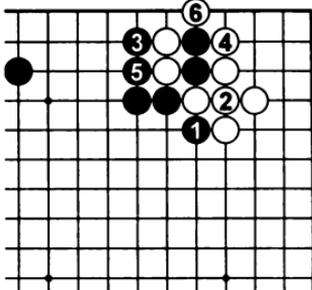
Затем они с помощью цукэ-ноби коротко и ясно решают свои проблемы за счёт противника. (Необходимость возвращения ④ неприятна). При случае, вместо ①, можно и просто ○А или ○В.



Диа. 8



Диа. 9



Диа. 10

Диа. 8. Правильный план связан с жертвой

Ещё пример жертвы для «душающего цукэ»: сагари ②. Логика такова: плотно прилипший к белой четвёрке ▲ полужив – полумёртв. Но есть и принцип: «по одному камню не жертвуют». Отсюда – сагари ②.

Диа. 9. С удовольствием

И вам должно быть уже ясно, что кири ① чёрные примут спокойно.

Диа. 10. Каждому – достаточно

Ходом ⑥ белые захватывают два камня, и могут быть довольны. Но и чёрные, имея темп и стабилизировав позицию наверху, не прогадали.

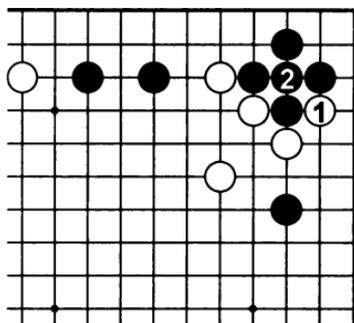
Диа. 11. Хуже

Вариант на этой диаграмме уступает как предыдущему, так и позиции на Диа. 7.

1.9. Когда «бросовые камни» жертвуют один за другим

Базовая Диа. 16

Где подкрепляться белым?



Базовая Диа. 16

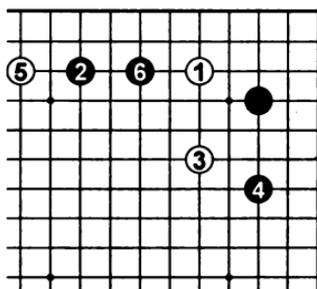
После атэ ① и цуги ② перед белыми задача – собрать силы воедино. Первое, что приходит в голову, конечно, цуги. Однако, мало ли мы знаем примеров подобной обманчивой ясности?

Диа. 1

Как это было?

Комоку, кэйма-какари ①, сангэн-басами ②, затем

③...⑤ по дзёсэки, и чёрные атаковали ⑥.



Диа. 1

Диа. 2. До сих пор – дзёсэки

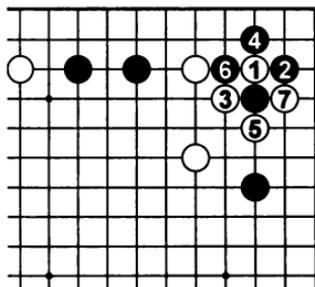
И далее – ①...⑧ по стандарту.

Диа. 3. Правильный путь

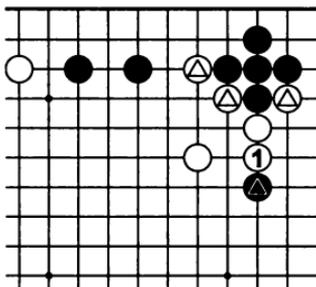
Дальнейшие планы белых не должны быть связаны с углом, где чёрные, хоть и в неуклюжей форме, стоят крепко. Нажать на **▲**, уплотниться в направлении центра – вот доступные цели. А значит, цепляться за три **△**, прилипших к группе чёрных, незачем.

Диа. 4. В данных обстоятельствах.

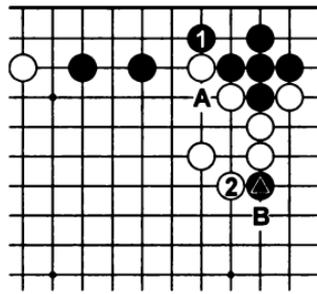
Затем чёрным лучше всего перебраться **①**, и белые продолжают свою линию – **②**, нажимая на **▲** и увеличивая влияние. Если **●А**, стремясь к захвату, то белые, следуя концепции «бросовых камней», нисколько не волнуясь, ответят **○В**. Это – дзёсэки.



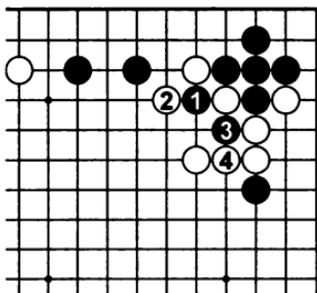
Диа. 2. ⑧ в ①



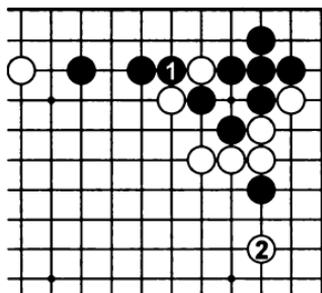
Диа. 3



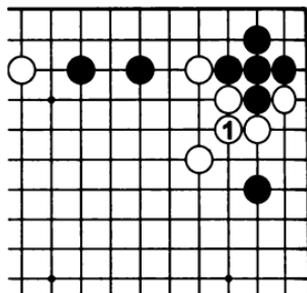
Диа. 4



Диа. 5



Диа. 6



Диа. 7

Диа. 5. С удовольствием

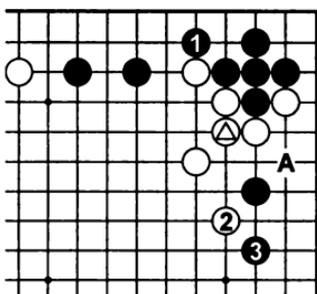
Если же ①, ③, пытаясь «забрать всё», то белых это ещё более устраивает.

Диа. 6. Выгодно

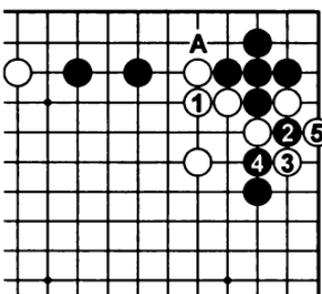
После ② форма белых прекрасна.

Диа. 7. Небрежное цуги

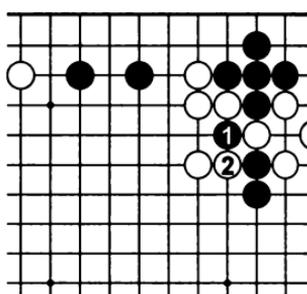
① выглядит здраво, белые почти собрали свои силы в кулак. На самом же деле этот ход создаёт очень тяжёлую форму, и ни в малейшей степени не мешает развиваться противнику.



Диа. 8



Диа. 9



Диа. 10

Диа. 8. С выгодой для чёрных

Вновь, и после \triangle лучшим ответом будет ватари ①. Получив реальную выгоду с одной стороны, чёрные тут же собираются атаковать противника с другой. При случае ●А – очень неприятное кикаси.

Диа. 9. Ещё хуже

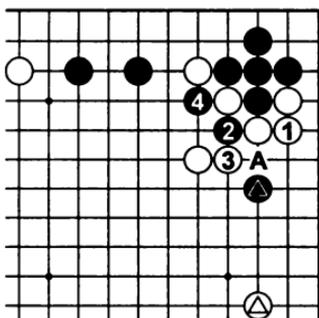
Попробуем, наконец, соединиться ①. Прямо скажу – не лучшая затея. Кстати, ватари ●А всё равно осталось. После ②, ④ лучшего, чем ⑤ у белых нет.

Диа. 10. Ко-борьба

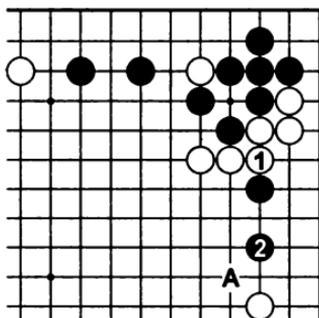
И дело кончается отвратительным для белых ко.

Диа. 11. И в этом случае – бесполезно

Добавление  не меняет сути позиции. Вновь цуги – плохо. Например, , пытаясь использовать одиночество , приведёт к обратному результату. После  зияет пункт А.



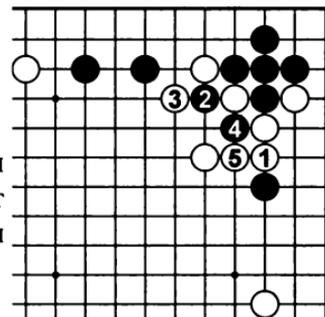
Диа. 11



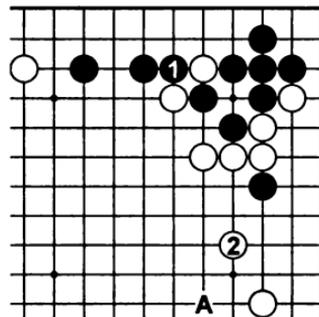
Диа. 12

Диа. 12. Белые разрублены

Надо соединиться , и тоби  разделит белых, которые сами попадают под атаку.



Диа. 13



Диа. 14

Диа. 13

Белые в сэнтэ

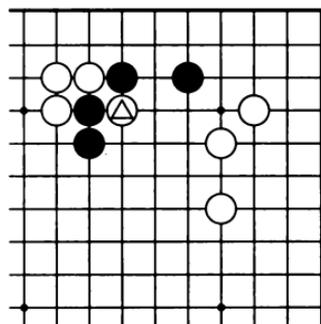
Иное дело – цукиатари ... – кикаси.

Диа. 14. Большая выгода

И после  белые ходом  отлично закрывают территорию вместе с попавшим туда чёрным камнем (при случае хорошо  в А).

Никакого сравнения с Диа. 12!

1.10. В этой четвёрке – большая энергия

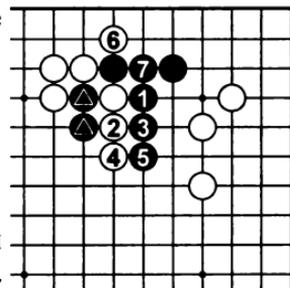


Базовая Диа. 17

Базовая Диа. 17. Ход ●

Есть три способа

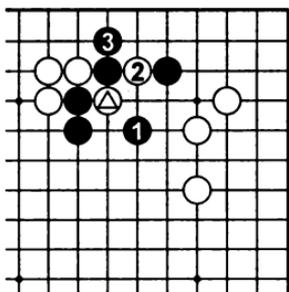
 – как бельмо на глазу. Однако, найдя тэ-судзи, чёрным беспокоиться будет не о чем. Здесь три способа, но лишь один – настоящее сабаки.



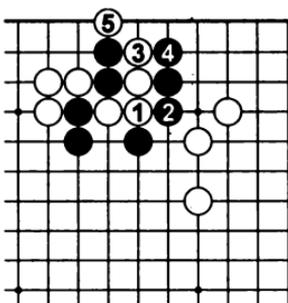
Диа. 1

Диа. 1. Самое плохое

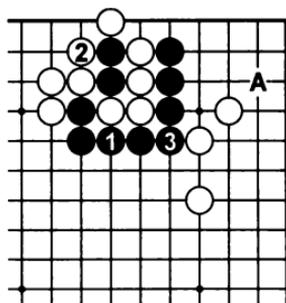
Самое простое – цепочки атари. Однако при этом два  бесславно проглочены, а особой стабилизации конструкция чёрных не обеспечивает.



Диа. 2



Диа. 3



Диа. 4

Диа. 2. Самое хорошее

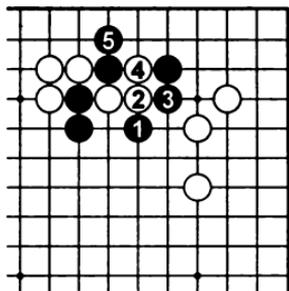
Какэ ① – сабаки-тэсудзи, единственно правильный ход. Отдавать так просто △ нельзя, и белые контратакуют ②. И чёрные руководствуются тем же принципом, но их идея другая – жертва двух камней после сагари ③.

Диа. 3. Форма сабаки

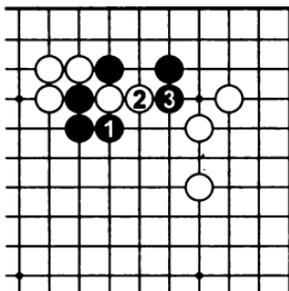
Затем всё просто и ясно. К ⑤ чёрные осуществили сабаки.

Диа. 4. Фактически – сэнтэ

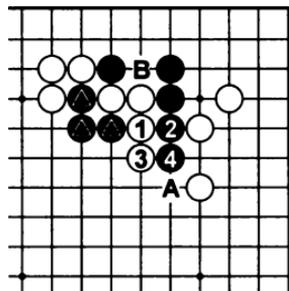
Далее, ввиду угрозы ●А, чёрные, практически, сохранили темп в своих руках. Их плотность и энергия отличны!



Диа. 5



Диа. 6



Диа. 7

Диа. 5. То же

Ноби ② вместо атэ не меняет течения событий.

Диа. 6. И это – тэсудзи, однако...

Здесь атэ ① выманивает ②. Вы должны знать и это тэсудзи – оно бывает полезно, но, увы, не в данном случае.

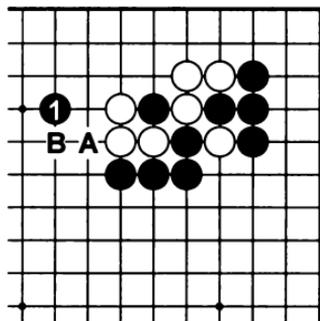
Диа. 7. Может быть тэсудзи плохим ходом?

Затем, к ④ видимый успех чёрных: они прорвались. Однако разделение ○В и блокада ○А остались в любое время к услугам белых. Тройка △ полумертвая. Выходит, и тэсудзи бывает ошибкой.

1.11. Заранее воспрепятствовать вторжению

Базовая Диа. 18. Стержневой пункт блокады

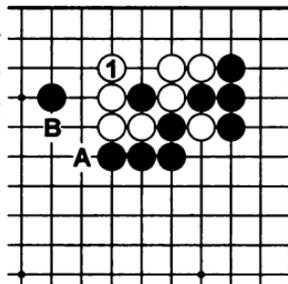
① – единственно верный способ сдержать развитие белых налево. Ни ●А, ни ●В, искривляющие поясницу, тут не годятся.



Базовая Диа. 18

Диа. 1. Терпеливо

① – спокойно даёт жизнь группе, после чего угрожает ○А и ○В.



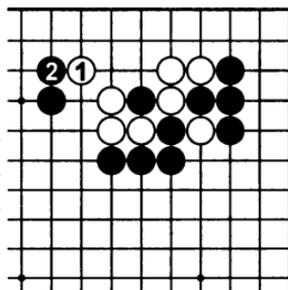
Диа. 1

Диа. 2. Хороший ответ

① – напрасное упорство. Очень силен ответ ②.

Диа. 3. Похоже, но...

Теперь о том, почему «искривляющее поясницу» ① – хуже. Теперь уже ② становится правильным ответом, и ③ оставляет сразу две щели в блокаде – ○А и ○В.



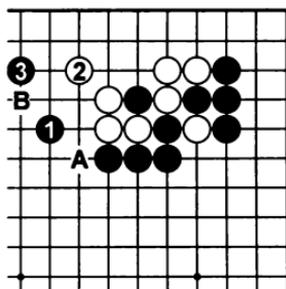
Диа. 2

Диа. 4. Обеспечивая выход

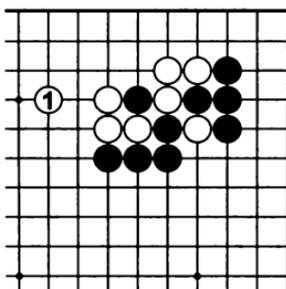
При ходе же белых им непременно нужно обеспечить выход, правильнее всего – прыгнув ①. Итак, эта точка оказывается важной для обеих сторон.

Диа. 5. Отличное ноби

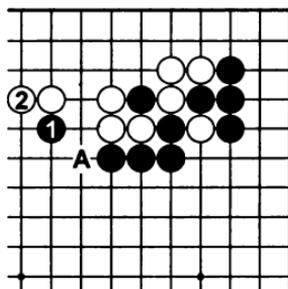
Затем на цукэ ① ноби ② – отличный ответ. Появляется сильная угроза ○А.



Диа. 3



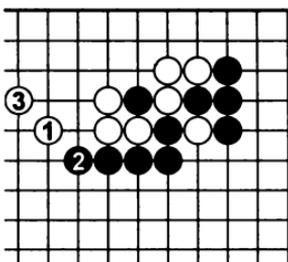
Диа. 4



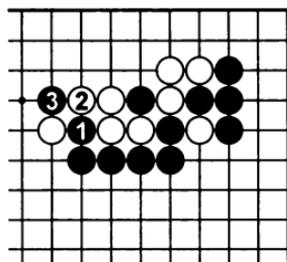
Диа. 5

Диа. 6. Возвращение

Если же ① сыграть выше, то после ② придёт-ся возвращаться к защите верхней группы – ③, и это неприятно.



Диа. 6



Диа. 7

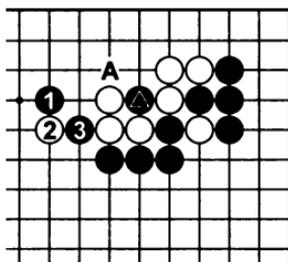
Диа. 7

Иначе – защёлкнут

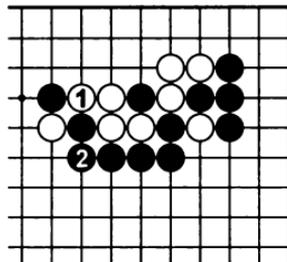
В противном случае ①, ③ – очень сильный удар с большими последствиями.

Диа. 8. Контрудар не пройдёт

Цукэ ① – напрасный труд. Варикоми ③ – тэсудзи. Чёрные значительно усиливаются на стороне.



Диа. 8



Диа. 9

Благодаря ▲ остаётся угроза сибори ●А. Напомним: лучший ответ на ① – ○А.

Диа. 9. Снизу

Затем атэ снизу ① – единственный ход.

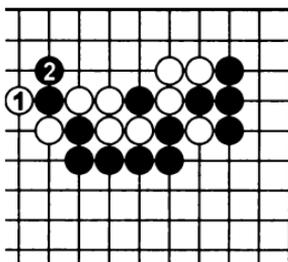
Диа. 10. Белые ведут труднейший бой

Далее ① совсем нехорошо. После ② у белых слабость на слабости.

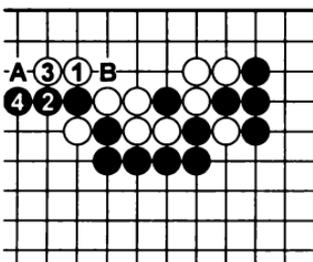
Диа. 11

Точка разрезания

Приходится тянуться по третьей линии и делать это долго: после ④ угрожает ●А, что будет в темпе из-за ●В.



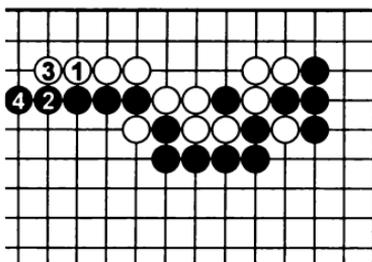
Диа. 10



Диа. 11

Диа. 12. С такими формами не выигрывают

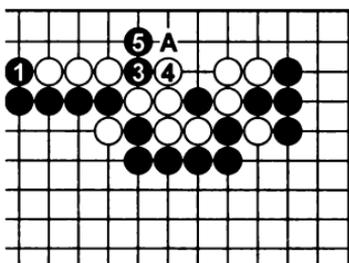
Увы, и после ① остановиться невозможно (см. Диа. 13), а после ④ пора уже и сдаваться: такие серии ведут к непоправимому нарушению баланса позиции.



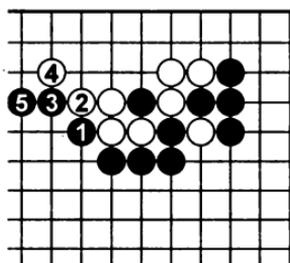
Диа. 12

Диа. 13. При тэнуки

Вновь ① – в сэн-тэ, ибо если защиту опустить, то ③, ⑤ захватывает три камня (благодаря кикаси ●А).



Диа. 13



Диа. 14

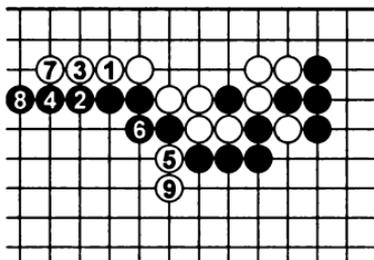
Диа. 14

Несообразность

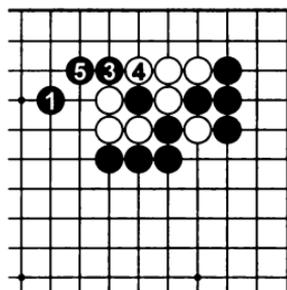
Ниданбанэ ①, ③ – неправильный путь.

Диа. 15. Успеть вставить кири

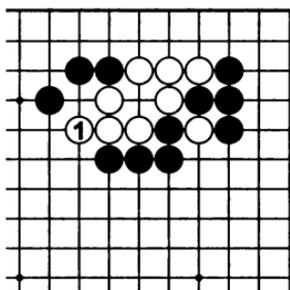
①...③ на верхней стороне те же, что и раньше, но, успев вставить кири ⑤, ⑨, белые могут чувствовать себя удовлетворёнными.



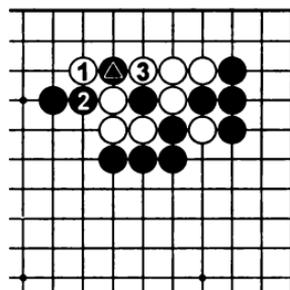
Диа. 15



Диа. 16



Диа. 17



Диа. 18

Диа. 16. При тэнуки

В принципе, можно и пропустить ответ на ①, это не смертельно, но после...

Диа. 17. Не видно конца

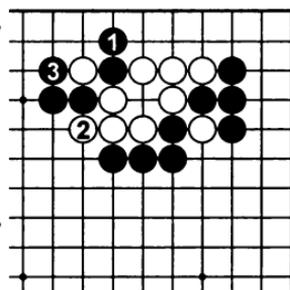
... ① белым предстоит довольно далекий путь, пока группа не обретёт стабильность.

Диа. 18. Напрасно

На ▲ резать ① – бесполезная трата сил.

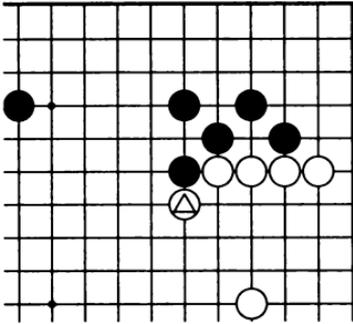
Диа. 19. Атака не окончена

По-прежнему, у белых наверху – один глаз в готэ, а чёрные в сравнении с Диа. 18, только выгадали.



Диа. 19

1.12. Не боясь ко, играйте на пункт шире
Базовая Диа. 19. Куда сыграть чёрным?



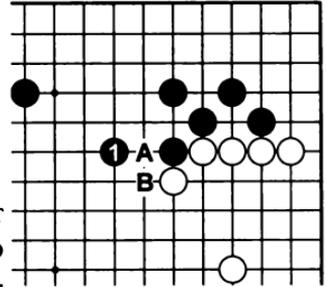
Базовая Диа. 19

Белые сыграли ханэ \triangle .
 Как ответить?

Диа. 1. Единственно верное

Только ①!

Ни ●А, ни ●В не подходит.



Диа. 1

Диа. 2. Лёгкое ко

Если ханэ ①, то чёрные безбоязненно вступят в ко-борьбу – ②. Их ответственность в ней – ничто в сравнении с потерями белых, если чёрным удастся взять ●А.

Диа. 3. Большая выгода чёрных

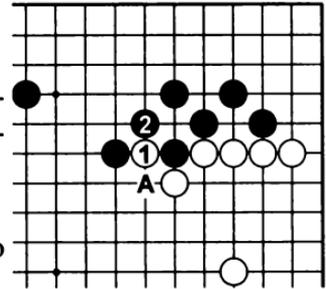
Если же белые соединятся ①, то чёрные, поздравив себя с этим успехом, пойдут, куда им заблагорассудится.

Диа. 4. Лишний ход

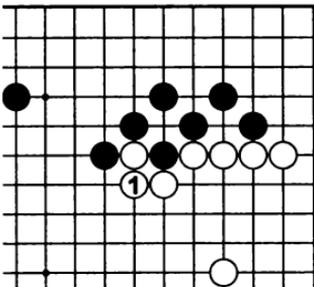
После ⑤ здесь у чёрных готэ, на Диа. 3 было сэнтэ. Комментарии излишни.

Диа. 5. Невыгодно чёрным

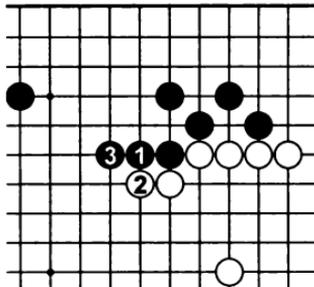
И после ⑥ споров не возникнет: ниданбанэ ① привело к тяжелому бою для чёрных.



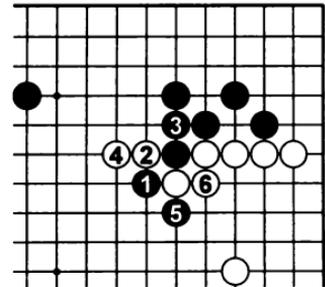
Диа. 2



Диа. 3



Диа. 4

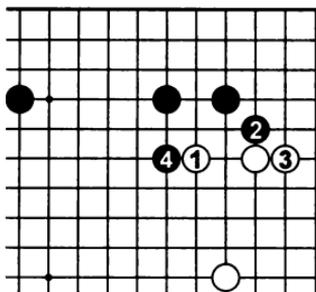


Диа. 5

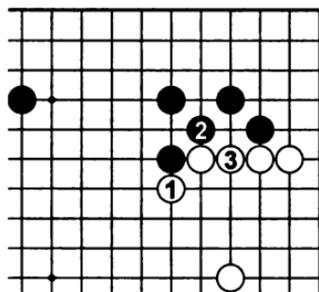
Диа. 6, Диа. 7.

Откуда это возникло

Если вас интересует, то два слова о происхождении Базовой Диа. 19. Тоби ① (чаще идут в сансан), косуми-цукэ ②, затем цукэ ④.



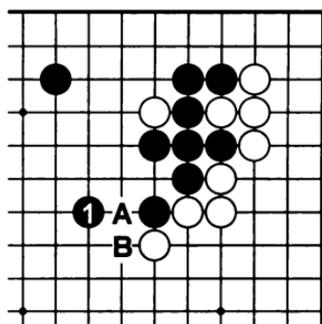
Диа. 6



Диа. 7

В итоге белые построили стенку, но всё же она стоит близковато к ㊟.

Базовая Диа. 20. Упражнение



Базовая Диа. 20

Это – одна из позиций большого диагонального (тайся) дзёсэки. Те же идеи, что на Базовой Диа. 18.

① – единственный ход, ни ●А, ни ●В с ним не сравнимы.

Диа. 1. Практически – единственное

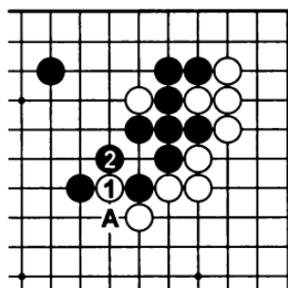
И здесь ко белые вряд ли выиграют, и потому им придётся закрываться ○А. Чёрные выгадали темп.

Диа. 2. Чёрные – в готэ

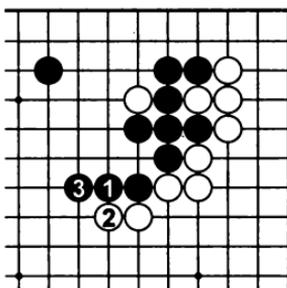
①, ③ передаст темп белым.

Диа. 3. Невыгодно

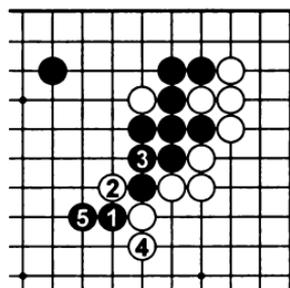
И здесь чёрные без темпа. Камень ② рождает плохое адзи в тылу врага.



Диа. 1



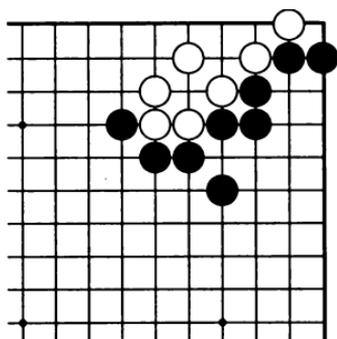
Диа. 2



Диа. 3

1.13. Срочный пункт плотной блокады

Базовая Диа. 21. Где эта точка?



Базовая Диа. 21

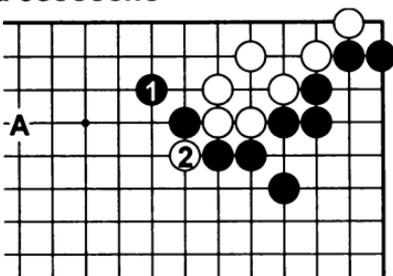
Группу белых нужно запереть в углу. Какую бы точку вы предложили для этой цели?

Ход ●

Диа. 1. Весьма свободно

① – настолько вяло, что белые могут позволить себе тэнуки.

Если же есть резоны сыграть именно в этом районе, то можно резать ② с дальнейшей угрозой ○А.



Диа. 1

Диа. 2. Самое плохое

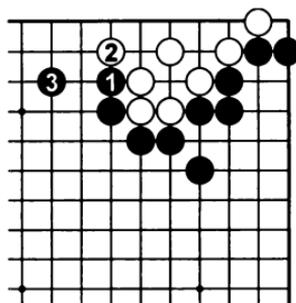
Это – осаз ①. На ханэ ② приходится в готэ отвечать ③, и зачем была вся акция?

Диа. 3. Единственно верное

Чёрные должны утяжелить форму трёх △. Этого можно добиться только с помощью тоби ①.

Диа. 4. Если тэнуки, то – смерть

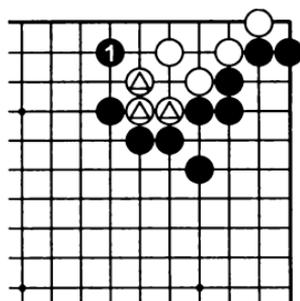
Тоби требует ответа, иначе ●А убьёт угол. ①, ③ – самое энергичное противодействие.



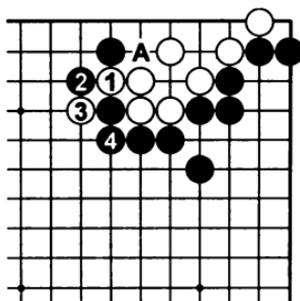
Диа. 2

Диа. 5. Болезненная точка

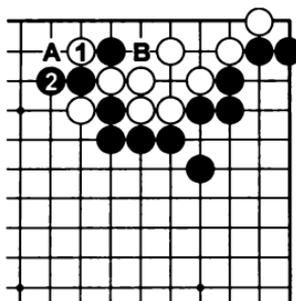
После ② – неожиданное миаи ●А и ●В (в последнем случае – убийство угла). Белые вынуждены уступить.



Диа. 3



Диа. 4

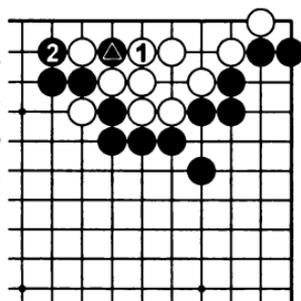


Диа. 5

Диа. 6. Большой успех чёрных

Лучшего, чем ①, нет. После ② белые либо забьют ③, примирясь с полной блокадой с компенсацией в виде темпа (чёрные соединятся, взяв камень в готэ), либо уйдут наверху, оставив камень живым.

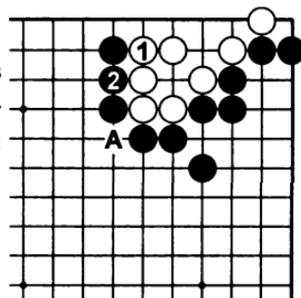
В обоих случаях чёрных можно поздравить.



Диа. 6

Диа. 7. Жить, чтобы жить

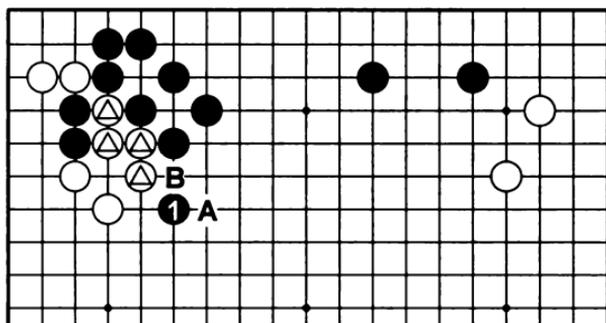
Если белым не нравится полная покорность в предыдущем варианте, то возможно и такое ①, чтобы после ② резать ○А. Но чёрных это не слишком беспокоит. Их влияние отлично.



Диа. 7

1.14. Совершенное осаз

Базовая Диа. 22. Единственная точка

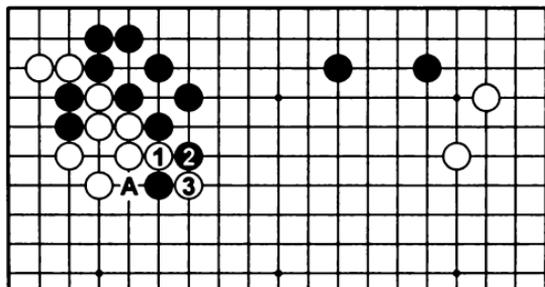


Базовая Диа. 22

Родственная предыдущей позиции: вновь чёрные в наилучшей степени воспрепятствуют выходу противника, если сыграют тоби ①, используя дамэздумари четырёх ④. И осаз ●В, и кэйма ●А – хуже.

Диа. 1. Самое резкое противодействие

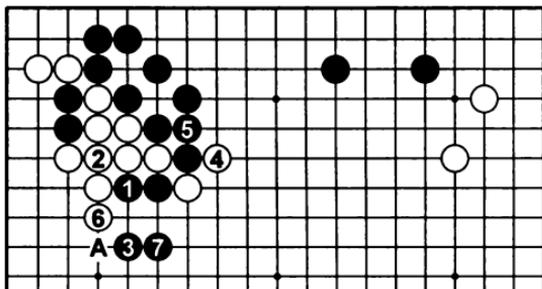
Затем белые режут ①, ③ (сразу скажу, что терпеливое соединение ○А – правильнее).



Диа. 1

Диа. 2. Решая партию

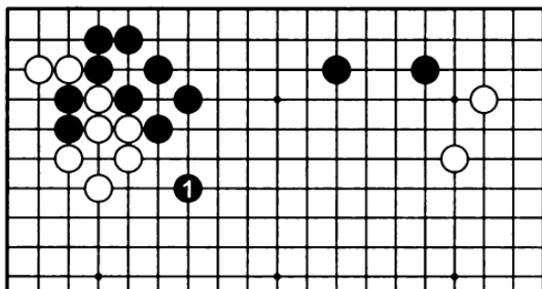
После ⑦ угрожает ещё и ●А. Чёрные стоят очень плотно, белая двойка, прилипшая к камням противника, беспомощна. В принципе, партия после таких серий – решена.



Диа. 2

Диа. 3. Очень свободно

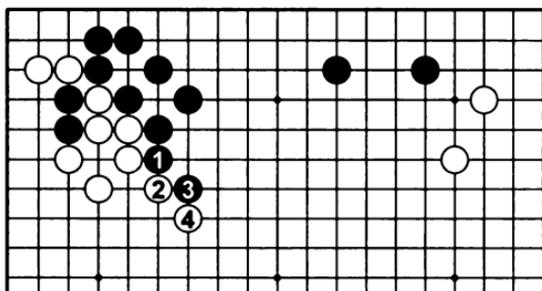
Кэйма, так же хорошо решающая задачу сдерживания, почти не влияет на камни противника, который теперь сыграет тэнуки: начнёт выходом справа в центр тушить мойо.



Диа. 3

Диа. 4. Несообразно

И оси ① – неправильно. Красивое ниданбанэ белых начинается с важнейшего для обеих сторон пункта ②.

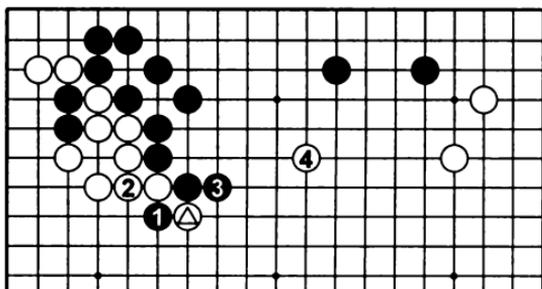


Диа. 4

Диа. 5

С выгодой для белых

К ④ явно иная по сравнению с Диа. 2 картина. Благодаря ⊙ белые готовы к борьбе и слева, и в центре.



Диа. 5

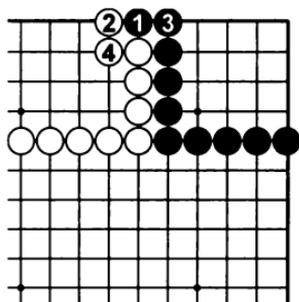
Глава шестая

Что выгодно в йосэ

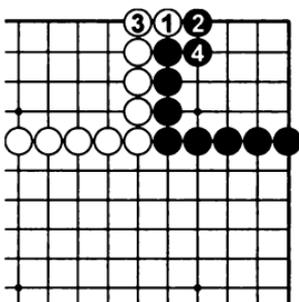
1. В каком порядке действовать

1.1. Двойное сэнтэ

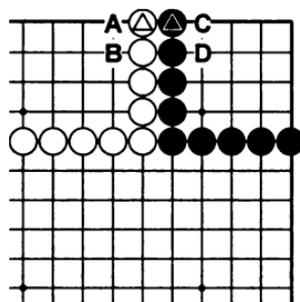
Конечно, вы уже знакомы с основами йосэ. И всё-таки, прежде, чем показать некоторые яркие приёмы игры, напомним ещё раз основы.



Диа. 1



Диа. 2



Диа. 3

Диа. 1. Соответствующая мера

Цепочка ①...④ абсолютно правильна.

Диа. 2. То же

При ходе белых – аналогичный вариант. Итак, это ханэцуги – сэнтэ для обеих сторон. В данном случае мы имеем дело с «двойным сэнтэ-йосэ».

Диа. 3. Внешние и «скрытые» очки

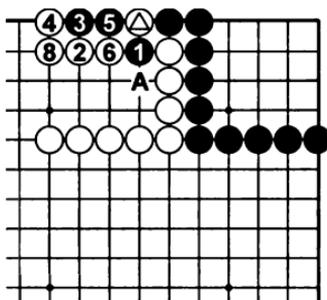
Ханэцуги здесь заменено ходами \triangle и \blacktriangle . Теперь видно, что серия черных на Диа. 1 отняла у белых два очка (A и B), серия белых на Диа. 2 – тоже два очка (C и D).

Но это – видимая часть. В расчёт же, если вы хотите, чтобы он был у вас правилен, следует принимать и «невидимую часть». Сыграв ханэцуги ①, ③ на Диа. 1, чёрные не только заставили противника потерять два очка, но и сами сэкономили два очка, предупредив ханэцуги белых. Всего: $2+2 = 4$ очка.

Ханэцуги – четырёхточковое сэнтэ-йосэ.

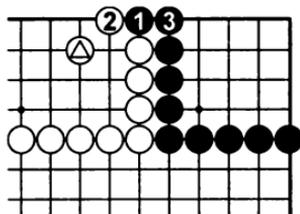
Диа. 4. «Ката-сэнтэ-йосэ»

Если опустить ④ на Диа. 1, то серия до ⑧ будет стоять больше шести очков, и ещё остаётся ●A. Это сэнтэ-йосэ лишь для чёрных, почему и называется «ката-сэнтэ» – односторонне сэнтэ.

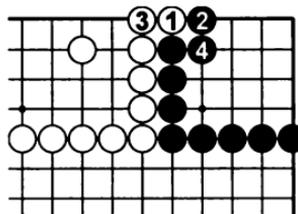


Диа. 4. ● в \triangle

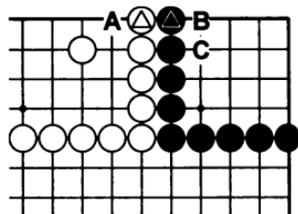
1.2. «Гяку-йосэ» – стоимость удваивается



Диа. 5



Диа. 6



Диа. 7

Диа. 5 Очко в готэ

Сколько будет стоить ханэцуги ①, ③ при наличии ②?

На вид – одно очко в готэ.

Диа. 6 «Ката-сэнтэ» – два очка

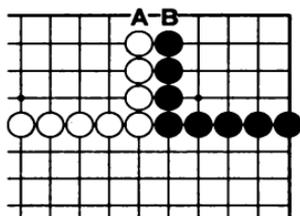
Плюс «скрытый счёт» – ещё два очка, за предотвращение ханэцуги белых ①, ③.

Диа. 7 Общая стоимость – три очка, но...

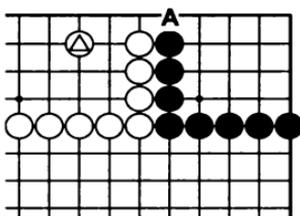
Для упрощения подсчёта, как и прежде, выровняем позиции с помощью ② и ④. Что получили чёрные? Пункт А белых, плюс экономия на пунктах В и С. Итого три очка в готэ.

Но для расчёта в реальном бою стоимость гяку-йосэ удваивается.

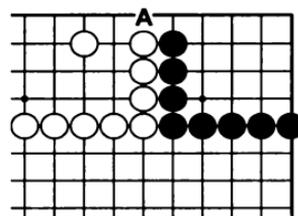
1.3. Определение порядка игры в йосэ



Диа. 8



Диа. 9



Диа. 10

Диа. 8. Первым делом – двустороннее сэнтэ

Ханэ ●А или ○В – оба сэнтэ. Такие ходы делаются в первую очередь.

Диа. 9. Затем – «ката-сэнтэ»

В присутствии ②, ○А становится односторонним сэнтэ. Такие ходы делаются во вторую очередь (только не ошибитесь в том, что вы считаете сэнтэ!).

Диа. 10. Внимание при выборе гяку-йосэ!

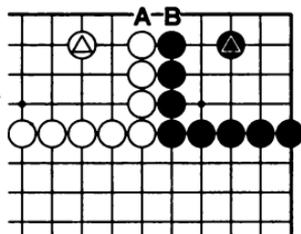
Здесь уже нужно внимательно считать, чтобы не прогадать. Например,

●А стоит $3 \text{ очка} \times 2 = 6 \text{ очков}$.

Диа. 11

Двушаговое готэ в последнюю очередь

В присутствии \triangle и \blacktriangle – \bullet А и \circ В закончится в готэ. Такие ходы – последние в партии.

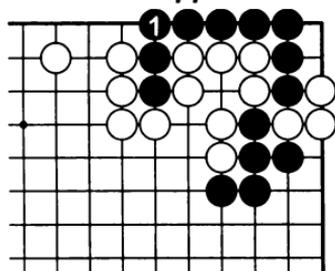


Диа. 11

2. Поймешь гяку-йосэ – поймешь суть йосэ

Ещё и ещё раз повторю это: обратное йосэ – квинтэссенция заключительной стадии Го.

Базовая Диа. 1. Типичный образец

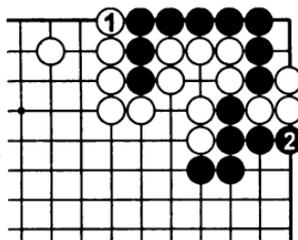


Базовая Диа. 1

Соединение ① – типичный случай гяку-йосэ.

Диа. 1

Затем, после обмена:
① – ② посчитаем, два очка за уцелевшую двойку, плюс два очка – белые не взяли двойку = четыре очка в готэ.



Диа. 1

Диа. 2.

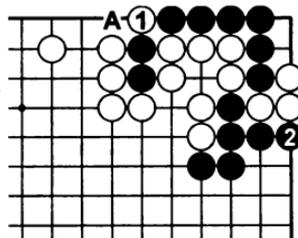
Просто пятичковое йосэ, но...

При ходе белых они возьмут ① и получат «ката-сэнтэ», поскольку угрожает взятие шестерки. Сэкономлено ещё очко на пункте А.

Итоговая оценка Базовой Диа. 1:

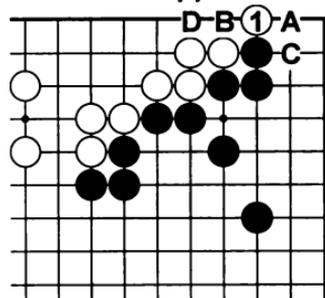
- четырёхчковое готэ-йосэ чёрных;
- пятичковое сэнтэ-йосэ белых. Итого: 5+4 = 9.

Такова цена гяку-йосэ ① на Базовой Диа. 1.



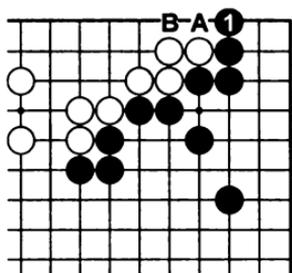
Диа. 2

Базовая Диа. 2. Выбор гяку-йосэ

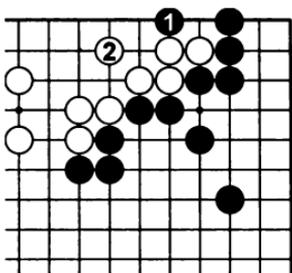


Базовая Диа. 2

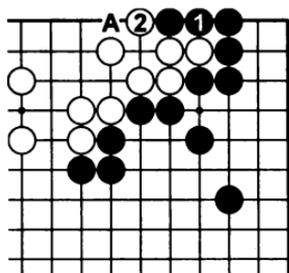
На этой диаграмме ханэ ① – ката-сэнтэ-йосэ белых, стоит оно, как будто, два очка (после обмена: \bullet А – \circ В – \bullet С), да ещё очко за предотвращенное \bullet В, \circ D. Итого – три очка ката-сэнтэ-йосэ белых...



Диа. 1



Диа. 2



Диа. 3

Диа. 1. Гяку-йосэ, содержащее сэнтэ-йосэ

Итак, где в данной позиции чёрные должны сыграть гяку-йосэ? При ●А – ○В – ① это будет готэ, не содержащее никакого адзи. ①, хотя и в готэ, но содержит в себе угрозу сэнтэ-йосэ.

Диа. 2. Тэсудзи

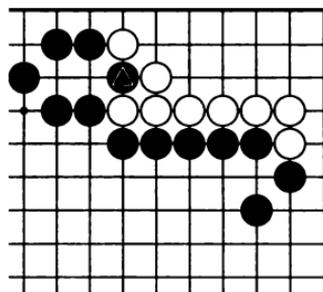
Затем на удар ① белые вынуждены ответить ②.

Диа. 3. При случае

Чёрные соединятся ①, и, скорее всего, белые закроются ②, ибо снова угрожает сэнтэ-йосэ ●А. Всё это нужно было учесть белым при выборе момента для ханэ ① на Базовой Диа. 2.

2.1. Поддержание сэнтэ – основа йосэ

Базовая Диа. 3.

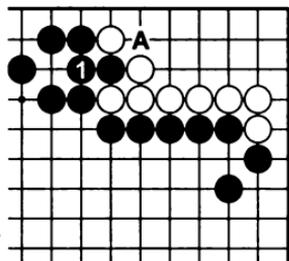


Базовая Диа. 3

Ход ●

Чёрные взяли два камня ходом ▲, белые ответили тэнуки. В реальных боях такое встречалось тысячу раз. Как продолжать в йосэ чёрным?

Диа. 1. Как будто, выигрышный ход?

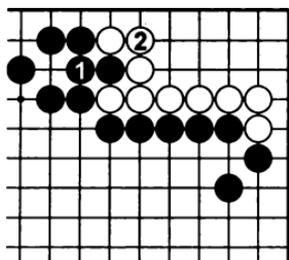


Диа. 1

Ну кто не соединится ①? Ведь, во-первых, ход этот уже принёс два очка, а, во-вторых, из-за угрозы ●А вырисовывается ещё и сэнтэ.

Диа. 2. Бесполезно

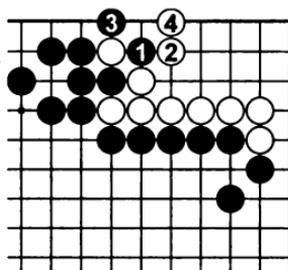
Нет, сыграв ①, чёрные лишают себя правильно-го, большего йосэ, а кроме того...



Диа. 2

Диа. 3. Тэнуки возможно ...

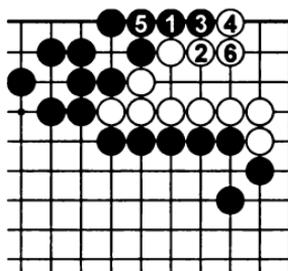
... насчитав где-нибудь больше, белые могут сыграть тэнуки, как после ❶ на Диа. 2, так и после ❸ на этой диаграмме.



Диа. 3

Диа. 4. Счёт очков известен

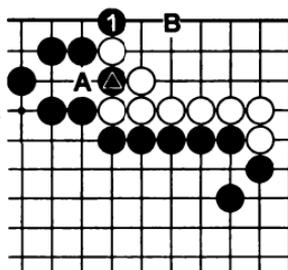
О цене этих тэнуки: чёрные за счет Диа. 3 и Диа. 4 приобрели чуть больше десяти очков. Но белые, те-то сделали взамен два хода!



Диа. 4

Диа. 5. Правильно – удерживать сэнтэ!

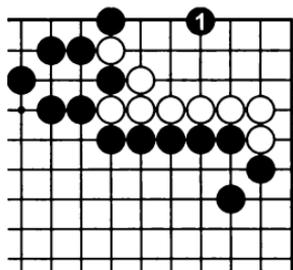
Не защищая Δ , чёрные играют ханэ ❶, и это, безусловное сэнтэ: на взятие \circ А последует вторжение \bullet В.



Диа. 5

Диа. 6. При тэнуки

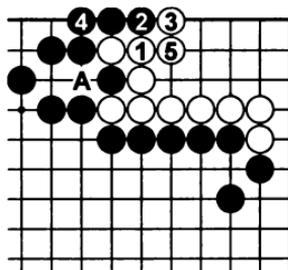
Сэнтэ здесь – 100%: при тэнуки белых ❶ поставит их перед необходимостью выжить большой группой.



Диа. 6

Диа. 7. Обе стороны – правильно

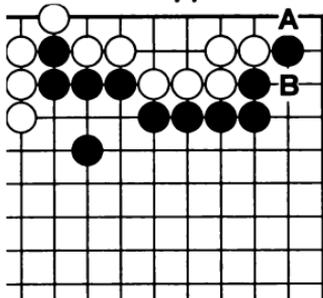
Цуги ❶ – безоговорочное, и до ❸ – всё верно. Ходы \circ А или \bullet А будут сделаны в самом конце йосэ.



Диа. 7

2.2. Сагари – наилучшее гяку-йосэ

Базовая Диа. 4. У белых ката-сэнтэ, но...

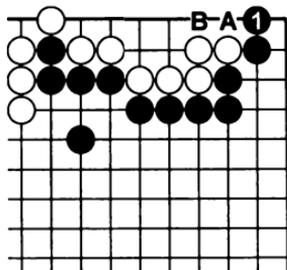


Базовая Диа. 4

Ход \bigcirc А в связи с кири \bigcirc В выглядит, как ката-сэнтэ белых. Но оказывается, чёрные сами получают здесь сэнтэ-йосэ.

Диа. 1. Гяку-йосэ

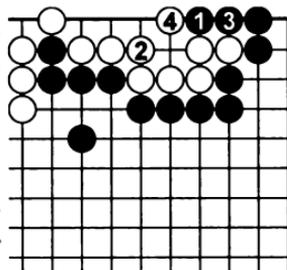
Следует играть сагари ①. При \bullet А, \bigcirc В идея чёрных не проходит, белые смогут безболезненно сыграть тэнуки.



Диа. 1

Диа. 2. Неточность

На первый взгляд, прыжок ① – уже достижение чёрных, на шаг дальше влезших в карман противника. На самом деле, ②, ④ всё спокойно устраивает. Главное же, ③ – не абсолютное сэнтэ.



Диа. 2

Диа. 3. Правильный путь

Чтобы сэнтэ стало бесспорным, надо предварительно ударить ①. Это – срочный пункт. Угрожает \bullet А.

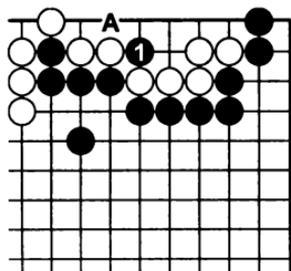
Диа. 4. К первоначальному замыслу

Затем на единственный ответ ① возвращаемся к идее ②.

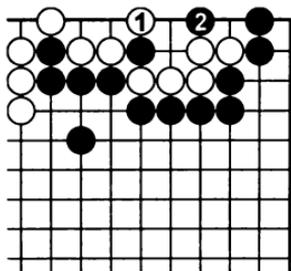
Диа. 5. Безукоризненное сэнтэ

Почему после взятия ① – ② – категорическое сэнтэ? Потому что, если опустить \bigcirc А, то \bullet В, \bigcirc С, \bullet А, и всё рухнуло.

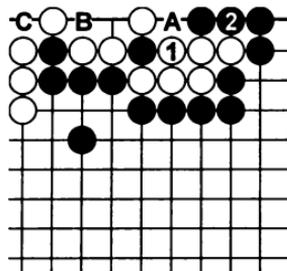
Итак, в сравнении с Диа. 2 очковые достижения не изменились. Почему же я полагаю правильным только путь на Диа. 3? Держать сэнтэ в своих руках да попрочнее – главная задача йосэ!



Диа. 3



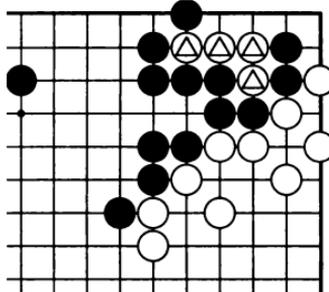
Диа. 4



Диа. 5

2.3. Сагари в углу – скрупулёзный учёт мелких деталей

Базовая Диа. 5. Вопрос о способе взятия



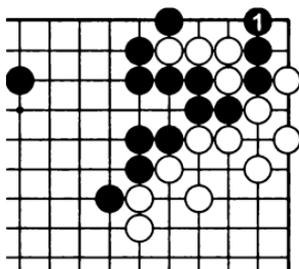
Базовая Диа. 5

Четыре \triangle забираются, но вопрос – как? И здесь необходим тонкий учёт всех нюансов.

Ход ●

Диа. 1
Единственно
верное – сагари

Сагари ① экономит больше трёх очков в йосэ. Попробуем это доказать.



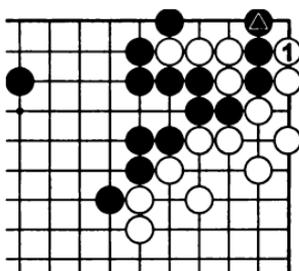
Диа. 1

Диа. 2. Учитывая особенности угла

После сагари \triangle белые оказываются перед серьёзным выбором. Сохранить здесь возможность в дальнейшем сэнтэ-йосэ можно только сыграв сейчас в готэ ①. Если же этого не сделать...

Диа. 3. Трёхочковая польза

...то чёрные, успев закрыть пункт ①, сэкономят сразу три очка (угловой пункт, плюс А и В). Именно поэтому сагари мы и считаем наилучшим ходом, отличным гяку-йосэ.



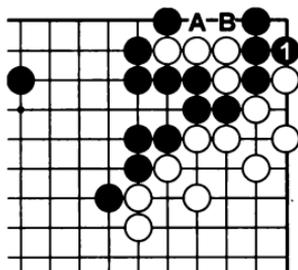
Диа. 2

Диа. 4. Плохо

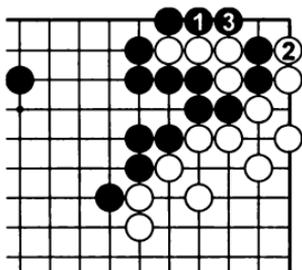
Конечно, в сравнении с Диа. 2 и Диа. 3, здесь чёрные не задают противнику никаких задач.

Диа. 5. Безрассудство

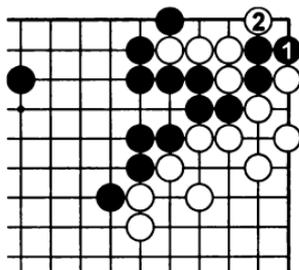
① – попытка самоубийства. После ② чёрные взваливают на свои плечи обратительное ко.



Диа. 3



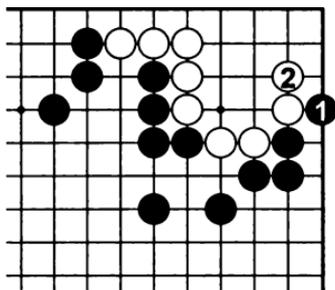
Диа. 4



Диа. 5

3. Жертва для достижения сэнтэ-йосэ

Базовая Диа. 6. С какого хода начинать?



Базовая Диа. 6

① – ② – понятный обмен.

Но как чёрным играть дальше?

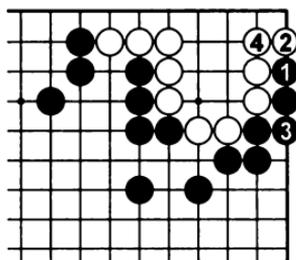
Диа. 1

Это не способ

Ну что тут думать?

Ведь ①, ③ – беспорное

сэнтэ-йосэ. Однако это – половинчатая идея.



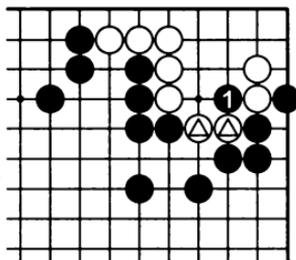
Диа. 1

Диа. 2. Пожертвовать

Для достижения максимального эффекта здесь надо отдать камень, используя недостаток в позиции двух △.

Диа. 3. Правильный путь

Теперь видно, что после ① (лучшее) проходит и старая идея – ②, ④ в сэнтэ, и новая: появился пункт ●А. По сравнению с Диа. 1 чёрные лишили белых ещё одного очка.



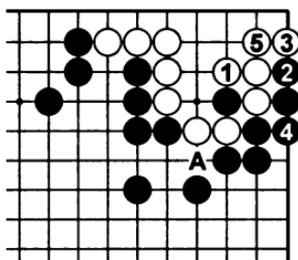
Диа. 2

Диа. 4. Инцидент

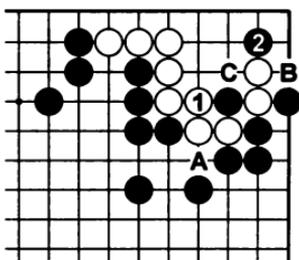
Кажется, чтобы лишить чёрных сэнтэ ●А, белым неплохо вместо ○В сыграть ①. Но это опасное заблуждение. Следует цукэ к носу ②, и выясняется, что при ○В – ●С белые погибнут.

Диа. 5. Ватари

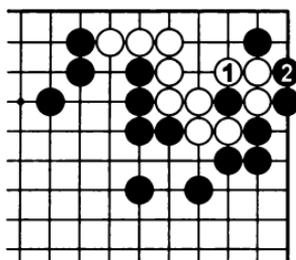
Остаётся взять камень – ①. После ватари ② белые с грустью могут вспомнить Диа. 3. Там их игра была правильной.



Диа. 3



Диа. 4

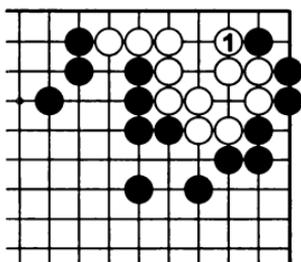


Диа. 5

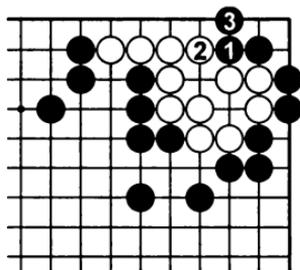
Диа. 6

Всё валится из рук

① на этой диаграмме, кажется, не слишком боевитым, но опускать его не стоит.



Диа. 6



Диа. 7

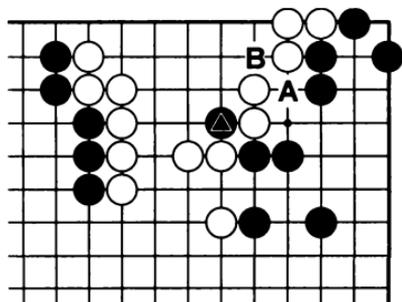
Диа. 7

Шестиочковое йосэ

После ①, ③ чёрные получили четыре очка территории, белые потеряли два. Итого – шесть очков урона в йосэ.

3.1. Пример высокого класса в жертве

Базовая Диа. 7. Используйте ▲



Базовая Диа. 7

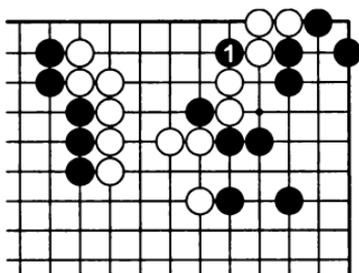
Это задача для игроков уже более высокого класса. Необходим тонкий учёт деталей для выбора правильного йосэ.

Сразу скажу, что напрашивающийся обмен: ●A – ○B только погасит адзи в углу.

Ход ●

Диа. 1. Йосэ-судзи

Атэ-цукэ ① – прекрасный удар. Этот камень будет принесён в жертву. Но как сейчас отвечать белым?

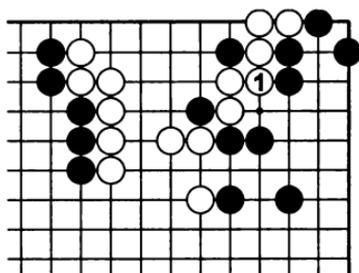


Диа. 1

Диа. 2. Промах

Предупреждая кикаси ①, белые сами занимают этот пункт.

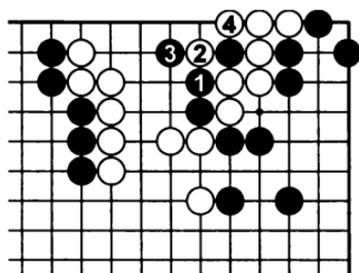
Ошибка!



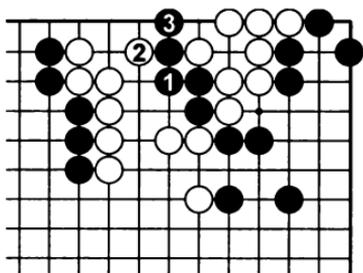
Диа. 2

Диа. 3. Сильный ход

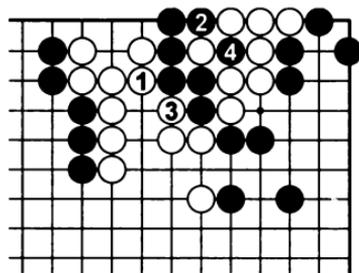
Затем следует жёсткое ①, ③, вынуждая ②, ④.



Диа. 3



Диа. 4



Диа. 5

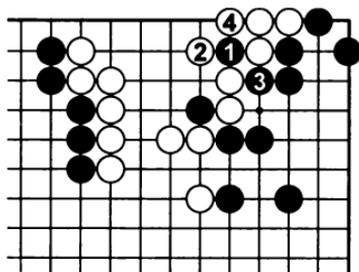
Диа. 4, Диа. 5. Большая неприятность

Далее чёрные получают ко из тех, какие называются «любование цветами». Ответственность чёрных в нём фактически отсутствует. Ведь возникло оно буквально на ровном месте. Такие эпизоды решают судьбы партий.

Диа. 6. Без затруднений, но...

Увы, иного, чем ② в ответ на ① не придумаешь.

Теперь ③ – первое кикаси, полученное благодаря жертве...

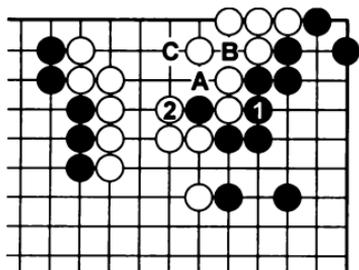


Диа. 6

Диа. 7. Единственное осаз

...а ① – второе кикаси, ибо осаз ② нельзя опустить из-за ●А – ○В – ●С.

Такого рода тонкости йосэ украшают Го.

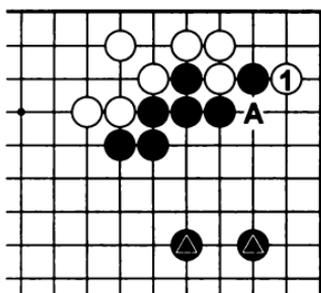


Диа. 7

4. На шаг дальше – подарок в йосэ

4.1. Сначала основы: шаг вперёд – шаг назад

Базовая Диа. 8. Почему ①?



Базовая Диа. 8

Известное дзёсэки из форового Го. В присутствии ④ лучшим будет ход ①. Без них возможно было и кире \bigcirc A (см. Диа. 3).

Диа. 1. Учитывая шанс сэнтэ-йосэ

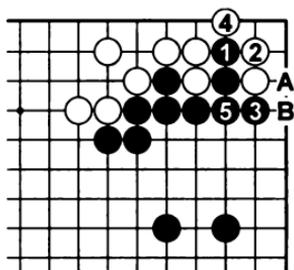
Затем ② – самое упорное, и после ⑤ белые имеют ход \bigcirc A, который не только даёт четыре очка, но и является сэнтэ (угрожая \bigcirc B).

Диа. 2. В узкие рамки...

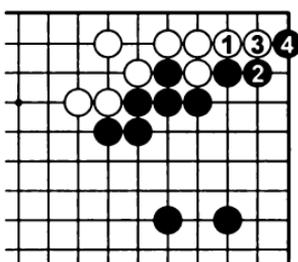
...зажали бы себя белые, при таком ①, ③.

Диа. 3. Бесплезно

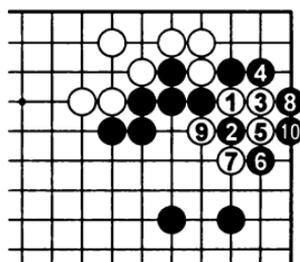
Здесь после ⑩ чёрные заберут вторгшиеся камни.



Диа. 1

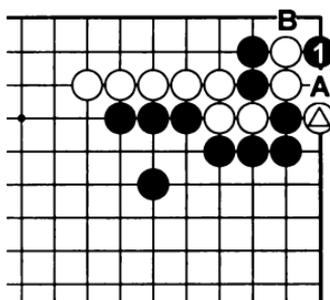


Диа. 2



Диа. 3

Базовая Диа. 9. Шаг назад



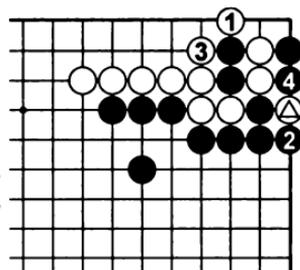
Базовая Диа. 9

① выглядит бесполезно. Но именно так чёрные могут наказать противника за беззаботное \triangle . На \bigcirc A теперь последует \bullet B с приятным ко для чёрных.

Ход \bullet

Диа. 1. Соответствующие меры

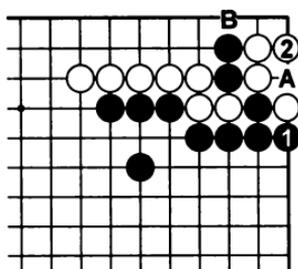
Белым ничего не остается, кроме ①, ③. Операция чёрных закончилась в готэ, но очки белых в углу испарились вместе с \triangle .



Диа. 1

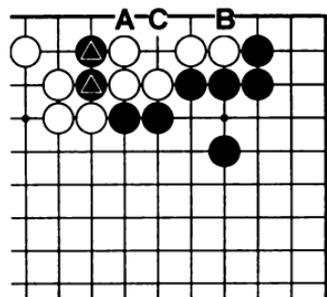
Диа. 2. При простом осаэ – убыток

А вот обмен: ① – ② белые только приветствуют. На ●А они ответили бы ○В, и по сравнению с Диа. 1 сэкономили бы почти пять очков.



Диа. 2

Базовая Диа. 10. Использовать мёртвые камни



Базовая Диа. 10

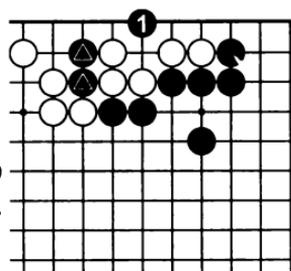
Как использовать два ▲? Если ●А, то, как будет показано на Диа. 4, особо белые не расстроятся, если же ●В, то ○С с глазной формой и два ▲ здесь ни при чём.

Ход ●

Диа. 1. Оки-судзи

Это – удар по глазу, правильный ход. Два ▲

помогают создать противнику сильное дамэдзумари.



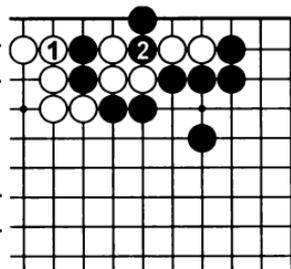
Диа. 1

Диа. 2. Падают двойка

Если белые в рассеянности ответят ①, то ловушка захлопнется, и после ② забирается два камня справа.

Диа. 3. Сэнтэ-йосэ

При правильном же цуги ① чёрные в темпе выгребают у противника весь карман на верхнем борту. Йосэ, начатое ▲, окончилось полным успехом.

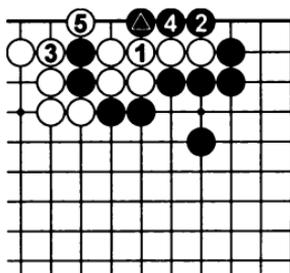


Диа. 2

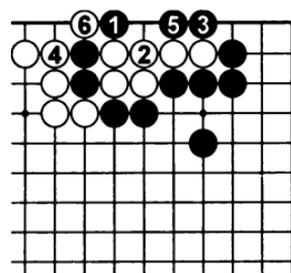
Диа. 4

Урон – два очка

Если же ханэ ①, то в сравнении с Диа. 3 чёрные понесли урон в два очка (за счёт захваченного камня ①).

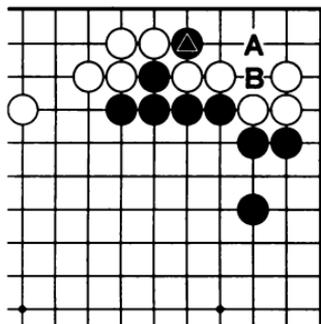


Диа. 3



Диа. 4

Базовая Диа. 11. Здесь оки бесполезно



Базовая Диа. 11

Форма белых напоминает только что виденную, но принцип решения здесь совершенно иной. Если оки ●А, то соединение ○В снимает проблемы белых; ▲ нужно использовать по-иному.

Диа. 1. Правильный способ

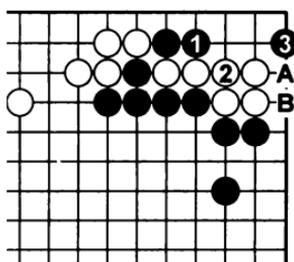
Сначала атэ ① и лишь затем оки ②, и теперь ни ○А, ни ○В невозможно.

Диа. 2. Ватару

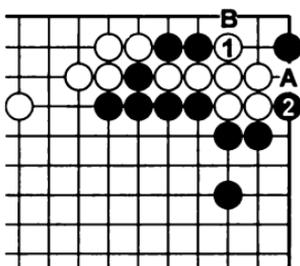
Остаётся лишь ①. Но тогда ханэ ② обеспечивает чёрным переправу, ведь ○А невозможно из-за ●В и семь камней берутся.

Диа. 3. Большое ко

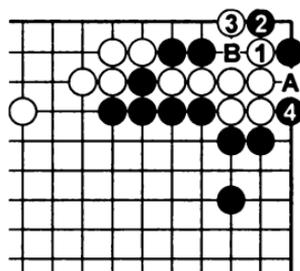
Если же ① – на пункт правее, чем на Диа. 2, то после ④ возникает жуткое для белых и приятное для чёрных ко. При ③ в А – ●В, и вновь ко.



Диа. 1

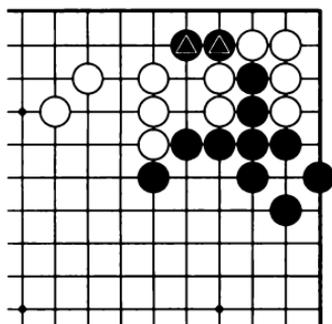


Диа. 2



Диа. 3

Базовая Диа. 12. Весьма полезная задача

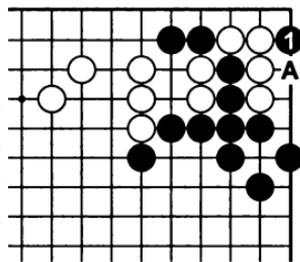


Базовая Диа. 12

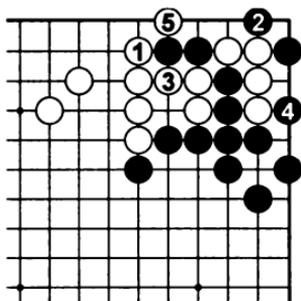
Два ▲ имеют в запасе четыре дамэ. Этого достаточно, чтобы, учитывая особенности угла, сильно потеснить белых в йосэ. Это очень выгодный способ.

Диа. 1 Срочный пункт

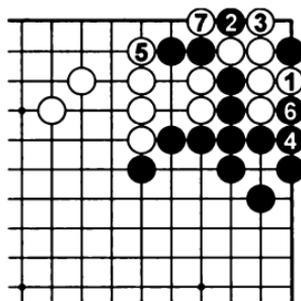
После ① у обеих сторон в сэмай становится по четыре дамэ. Рассеянное ○А отберёт у себя же один из свободных пунктов (см. Диа. 3).



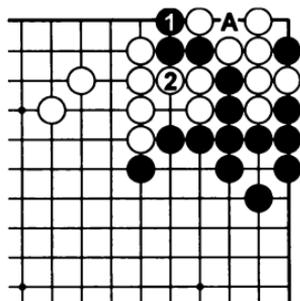
Диа. 1



Диа. 2



Диа. 3



Диа. 4

Диа. 2. Благополучный выход

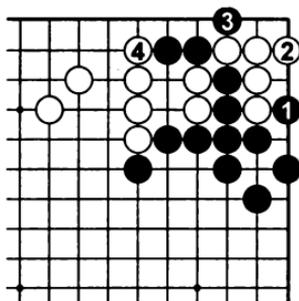
Поэтому белым, не теряя времени на защиту угла, нужно срочно забирать двойку. Сэнтэ-йосэ чёрных дало им очень много.

Диа. 3. Хулиганство

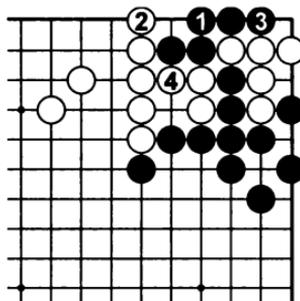
① – попытка мелкого хулиганства. После ⑦...

Диа. 4. Радостное ко

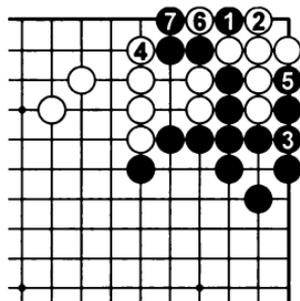
...①, затем ●А начинает ко – «любование цветами» для чёрных.



Диа. 5



Диа. 6



Диа. 7

Диа. 5. Стандарт, но...

...возвращаясь назад, скажу, что простое ханэ ① было бы гораздо менее выгодно.

Диа. 6. Потеря пяти очков в йосэ

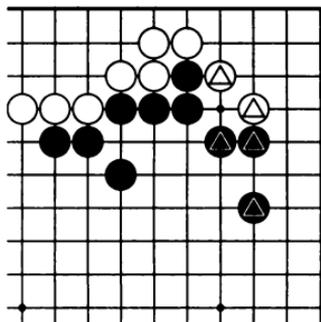
Затем, к ④, подсчитав итог, убедимся, что по сравнению с Диа. 2 чёрные недосчитались пять очков.

Диа. 7. Рассеянность

Ханэ ① (③ на Диа. 5) требует точной реакции. ② увеличит собственное дамэзумари, и мы внезапно возвращаемся на Диа. 4, где у чёрных – великолепное ко. Подобные тэсудзи в йосэ имеют особенно заметный эффект, будьте к ним внимательны!

5. Формы в йосэ

Базовая Диа. 13. Только одна точка



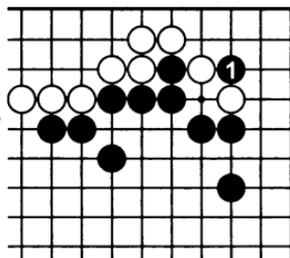
Базовая Диа. 13

Их \triangle стоят грозно, \triangleleft – тонко. В йосэ подобные различия ощущаются особенно резко. Как использовать их?

Ход ●

Диа. 1. Не допуская послаблений

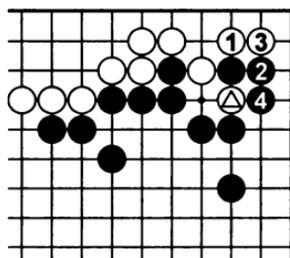
В этой форме белых уязвимое место – пункт ①.



Диа. 1

Диа. 2. Самое правильное

Белым лучше бросить \triangleleft , утешившись сэнтэ.



Диа. 2

Диа. 3. Напрасный труд

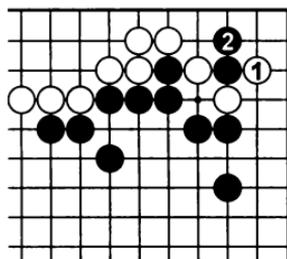
① ничего в углу не убьёт, а только подставит бока под новые удары после ②.

Диа. 4. Добро второго сорта

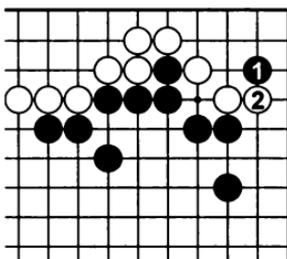
Оки ① тоже возможно, но, по сравнению с только что рассмотренным приёмом, этот – второго сорта.

Диа. 5. Возвращение к срочному пункту

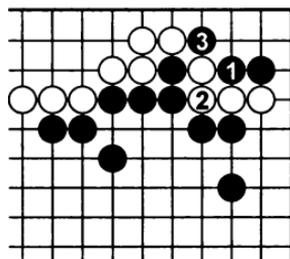
Всё-таки срочным пунктом этой формы является ①, и, как видите, чёрные и в этом варианте не могут без него обойтись.



Диа. 3



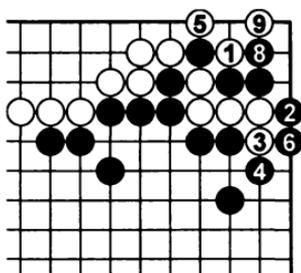
Диа. 4



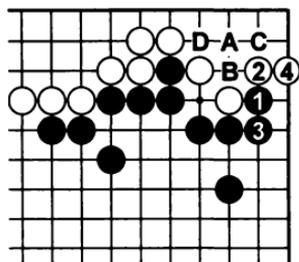
Диа. 5

Диа. 6. Ватару

Чёрные переправляются, осуществляя сибори. У белых снова темп и совершенно очевидно, что дела их здесь получше, чем на Диа. 2 – справа они вгрызлись (3) в территорию противника.



Диа. 6



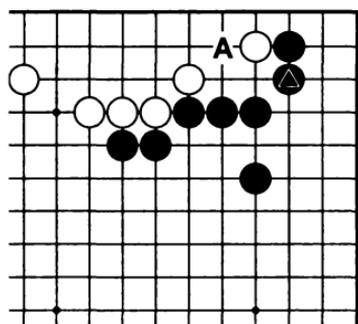
Диа. 7

Диа. 7. У чёрных – сэнтэ

Если же никак нельзя отдавать темп белым, то можно сыграть просто 1, 3, поскольку 4 опускать нехорошо: серия ●А – ○В – ●С – ○D – 4 сведёт территорию угла белых к нулю.

5.1. ▲ и что вслед за ним

Базовая Диа. 14. Чёрные сыграли ▲

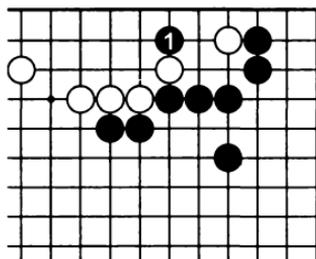


Базовая Диа. 14

Белые ответили тэнуки. Как здесь продолжать йосэ? Если вы думаете что ●А, то ошибаетесь. В присутствии ▲ можно играть смелее.

Диа. 1. Правильно

Смысл тот же, что и в предыдущей задаче: слабость формы белых позволяет противнику глубже



Диа. 1

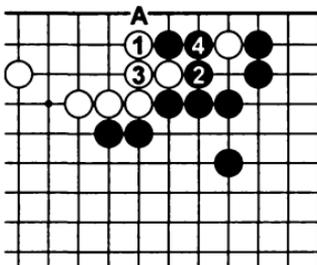
проникнуть в неё.

Диа. 2. В данных обстоятельствах

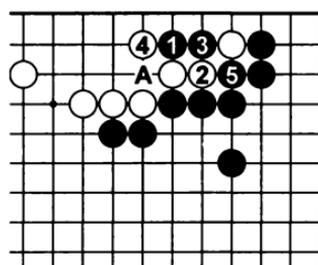
Белым ничего, кроме сдержанного 1, 3 не остается, хотя бы сохраняя сэнтэ. Замечу, что здесь осталось и ката-сэнтэ-йосэ ●А.

Диа. 3. Упорство бесполезно

Попытка получить больше приведёт лишь к новым потерям: после 5 у белых готэ. Нехорошо и 4 в А, оставляя «пустой подол».



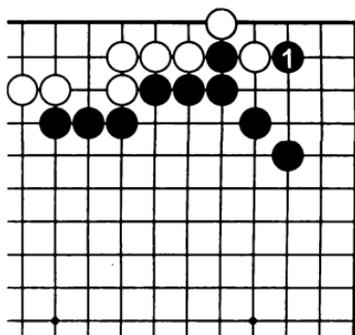
Диа. 2



Диа. 3

6. Формы йосэ, связанные с ко

Базовая Диа. 15. Одна из основных позиций

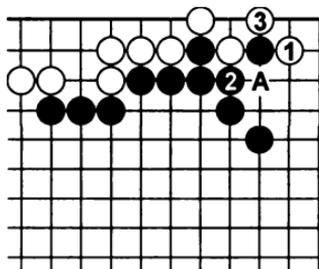


Базовая Диа. 15

Как заблокировать выход белых в угол? Чёрные решили сделать это с помощью цукэ ①. Но у белых ещё остались козыри.

Диа. 1. Разница, величиной в партию

Таковыми ходами, как хасами-цукэ ①, решаются судьбы партии, уж очень велика их польза. Теперь из атэ ② последует ватари

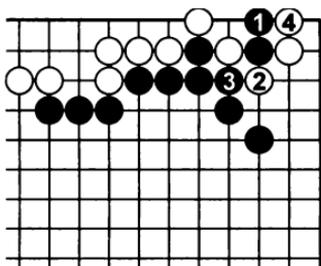


Диа. 1

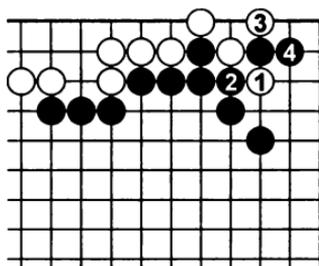
③, и это ко настолько важно для чёрных (взятие ○А – катастрофа), что отдать за него придётся много. Если же ② в А, то – ватари ③.

Диа. 2 В защёлку

①, ③ крайне неудачно. ④ строит защёлку.



Диа. 2

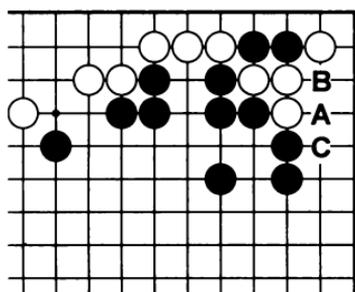


Диа. 3

Диа. 3 Мимо лучшего

Ханэдаси ① бесполезно. После ④ чёрные весьма довольны.

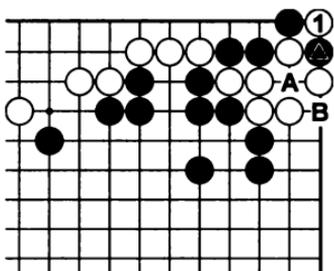
Базовая Диа. 16. Тот же курс



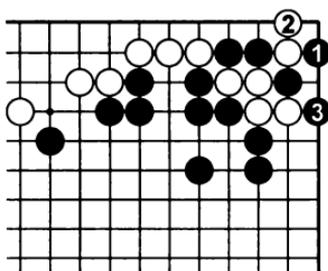
Диа. 2.

Двухшаговое ко

После ① чёрные получили двухшаговое ко. В первой борьбе им нужно овладеть пунктом А. Затем – пунктом В. Конец этого второго этапа – взятие ●В.



Диа. 2

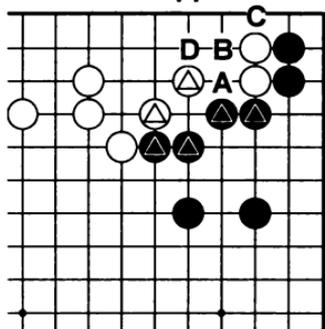


Диа. 3

Диа. 3. Немедленное ко

Эта редакция крайне невыгодна белым. После ③ ко прямое.

Базовая Диа. 17. И здесь есть адзи



Базовая Диа. 17

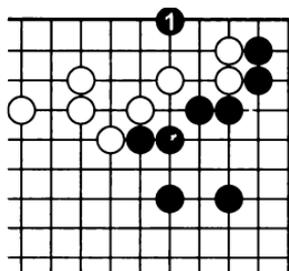
чёрных. Кажется, прыжок был сделан далеко, но расчёт абсолютно верен.

Ход ● – где лучшее йосэ?

Плотность четырёх ▲ против тонкости двух △ – вот важнейший момент позиции. Немалое значение имеют и мотивы дамэдзумари; ●А – ○В – ●С – ○D – сэнтэ-йосэ, но это полумера.

Диа. 1. Тэсудзи

Тоби-коми ① отлич-но решает все проблемы



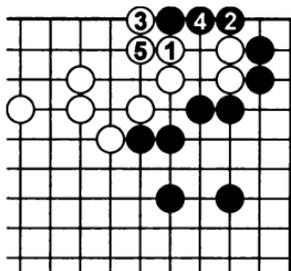
Диа. 1

Диа. 2. Большое достижение чёрных

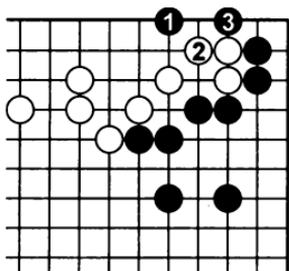
Наилучшая защита – ①, ③, в готэ улаживая эту неприятность.

Диа. 3. При ханэ есть ватари

Ханэ ② – упорствует в надежде всё-таки разрезать чёрных, но ③ обеспечивает переправу.



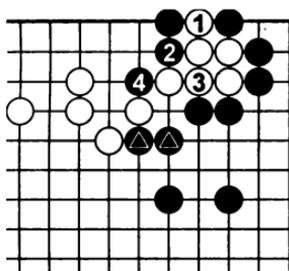
Диа. 2



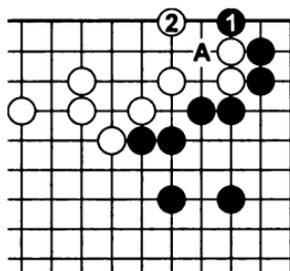
Диа. 3

Диа. 4. Шаг за шагом – к поражению

Затем, если белые продолжают упрямяться, и режут ①, то к ④ они пойманы. Отлично использована позиция ③!



Диа. 4



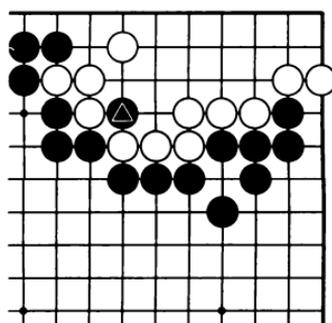
Диа. 5

Диа. 5. Тот же пункт

Интересно, что при ошибочном ханэ ① лучшая защита белых будет связано с занятием того же срочного пункта ② (① на Диа. 1). Если ② в А, то ②, и мы возвращаемся на Диа. 3.

6. Ещё раз о пленных камнях

Базовая Диа. 18. Шанс



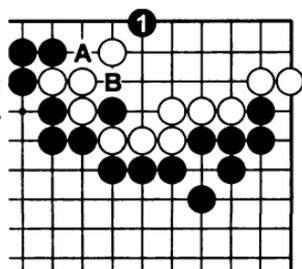
Базовая Диа. 18

У черных есть очень большое йосэ связанное с использованием пленного ③.

Ход ●

Диа. 1 Правильно

Оки ① – в срочный пункт. Затем угрожает ●А, ② или ●В.



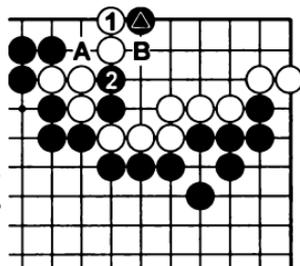
Диа. 1

Диа. 2. Бесплезно

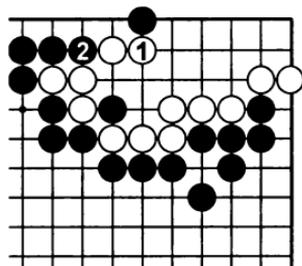
Резать ① в ответ на вторжение ③ белые не могут. После ② им придётся расстаться с тройкой, ибо на ○А последует ●В.

Диа. 3 Соответственно позиции

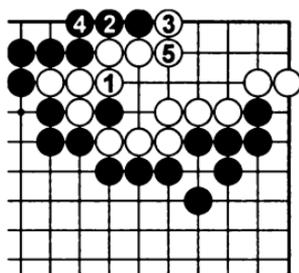
Ноби ① – правильная реакция на вторжение. Теперь атэ ② обеспечивает чёрным переправу.



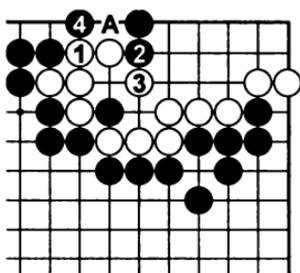
Диа. 2



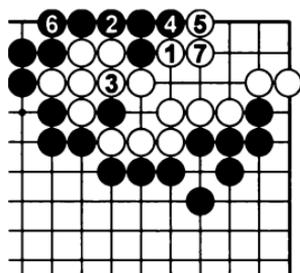
Диа. 3



Диа. 4



Диа. 5



Диа. 6

Диа. 4. Черные довольны.

К ⑤ чёрные в темпе провели большое сэнтэ-йосэ.

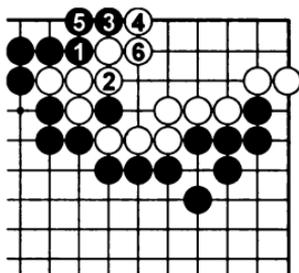
Диа. 5. Излишнее упорство

Красиво опровергается попытка белых отрезать вторгшийся камень –

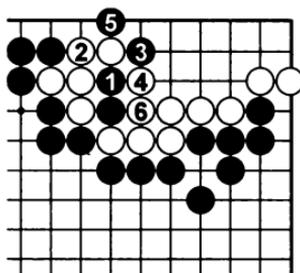
①. После вынужденного ③, ④ даёт переправу, ибо пункт А для белых – запретный.

Диа. 6. Урон белых в три очка

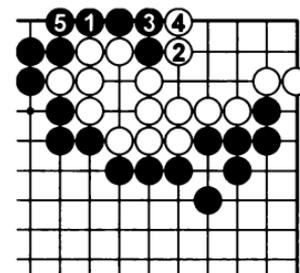
Далее до ⑦ дорога одна. В итоге, по сравнению с Диа. 4, у белых меньше на три очка.



Диа. 7



Диа. 8



Диа. 9

Диа. 7. Беззаботность

①...⑤ – не мудря и тоже в темпе. Но такими ходами партии не выигрывают: по сравнению с Диа. 4 у белых больше на два очка.

Диа. 8. Хороший темп, но...

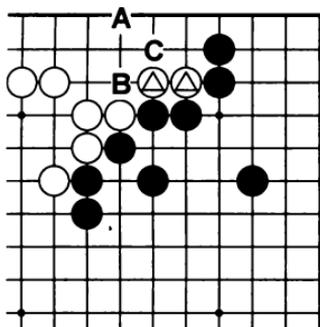
Чёрные, с помощью жертвы ①, очень лихо переправляются...

Диа. 9. Готэ

Но, увы, кончается всё это в готэ. При той же территории белых, чёрные к тому же недосчитались у себя очка.

7. Бывает, что лучше и не прыгать «обезьяной»

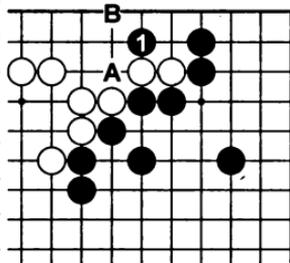
Базовая Диа. 19. Одна из основных йосэ-позиций



Базовая Диа. 19

Бросается в глаза дамэдзумари \triangle . Как это лучше использовать: \bullet А, \bullet В или \bullet С?

Диа. 1. Самое точное
Здесь не нужно ничего выдумывать: играете просто цукэ \bullet 1, после чего угрожает кири \bullet А. Как будет доказано ниже, при «большой обезьяне» \bullet В вместо \bullet 1 чёрные теряют в йосэ два очка. Если же вместо \bullet 1 сразу кири \bullet А, то вместе с возможностью затем варианта на Диа. 3 чёрные теряют одно очко.



Диа. 1

Диа. 2. Атэ

\bullet 2 сохраняет сэнтэ.

Диа. 3. Самое лучшее

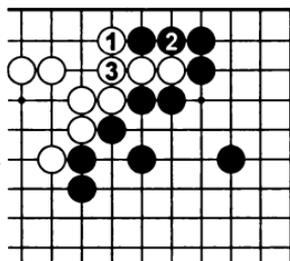
Затем ханэцуги \bullet 1, \bullet 3 в темпе заканчивает вариант. Эти – лучшие ходы с обеих сторон.

Диа. 4. При «большой обезьяне»

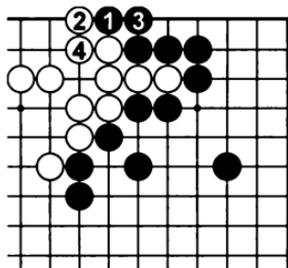
На прыжок \bullet 1 лучше всего отвечать цукэ \triangle 2 – это оживляет влияние \triangle . Из-за контрудара \circ А чёрным теперь нельзя прорываться \bullet В.

Диа. 5. Урон – два очка

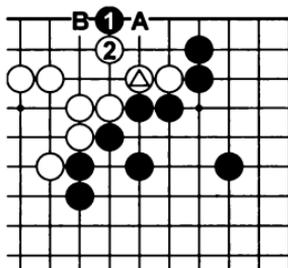
Приходится возвращаться \bullet 1, и к \bullet 6 дорога одна. Затем сравним с Диа. 3. Территория белых увеличилась на очко, чёрных – на очко уменьшилась. То есть вторжение на два очка хуже, чем цукэ \bullet 1 на Диа. 1.



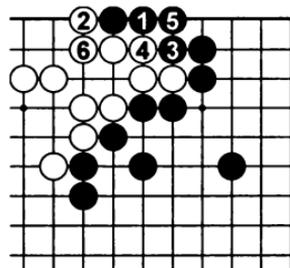
Диа. 2



Диа. 3



Диа. 4

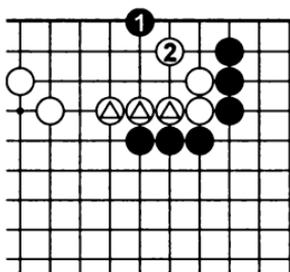


Диа. 5

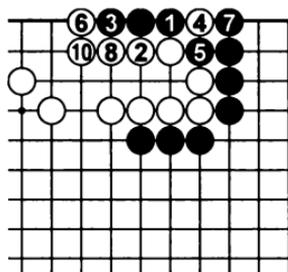
Диа. 6

Вспомогательная

Здесь \triangle расположены – не на второй а на четвёртой линии. В таких условиях «большая обезьяна» выгодна, и правильным ответом на нее будет косуми ②.



Диа. 6



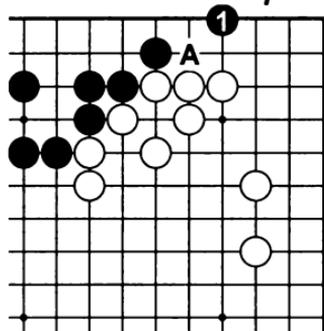
Диа. 7

Диа. 7. Обратите внимание на ②!

Очень полезно знать этот приём быстрого улаживания дел с «обезьяной»; ② – существенно необходимо. До ⑩ – стандарт.

8. Мельчайшие нюансы йосэ

Базовая диаграмма 20. Это будет сложный пример



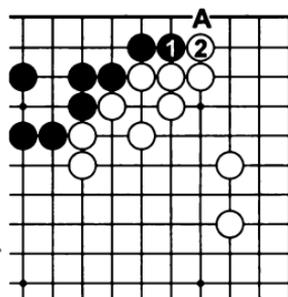
Базовая Диа. 20

Здесь важен и порядок ходов, и поиск тэсудзи, словом задача для знатоков.

Кэйма ① и ноби ●А – что здесь хорошо, и что плохо?

Диа. 1. Неудачная позиция

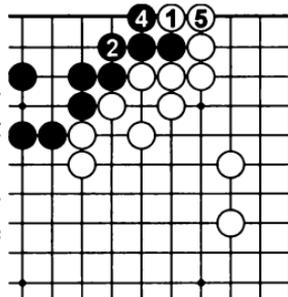
① – как будто, сэнтэ, поскольку затем угрожает ●А.



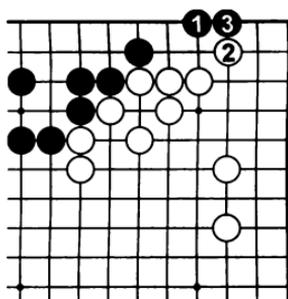
Диа. 1

Диа. 2. Урон чёрных

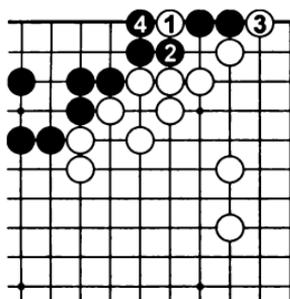
Однако эта позиция – двойное сэнтэ-йосэ, и белые непременно отвечают ① (двойное сэнтэ, как вы помните, относится к первостатейным ходам йосэ), после чего ② вынужденно, а ③ – тэнуки, потому что всё, что остаётся у чёрных в самом конце партии вынудить обмен: ④ – ⑤.



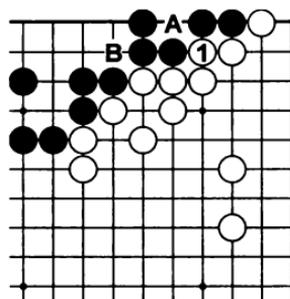
Диа. 2



Диа. 3



Диа. 4



Диа. 5

Диа. 3. Жертва двух камней

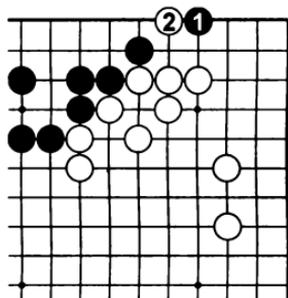
①, ③ абсолютно верно, однако на этом пути чёрным придётся ещё пройти через тернии.

Диа. 4. Определяющий ход

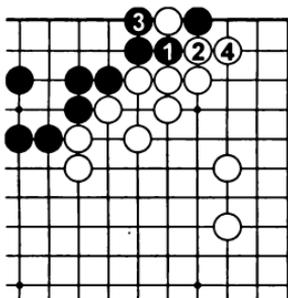
Цукэ ① – важнейший момент. После взятия ④...

Диа. 5. Пока оставить

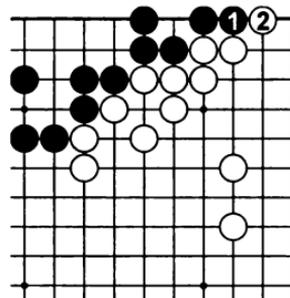
...белые нападут ①, и ситуация замирает. На ●А будет ○В, а на ○А – контрвзятие поэтому ни чёрные, ни белые, здесь до самого конца партии играть не будут.



Диа. 6



Диа. 7



Диа. 8

Диа. 6. Цукэ также возможно

Сразу скажу, что результатом ② будет та же позиция, что и на Диа. 5.

Диа. 7. Неизбежно

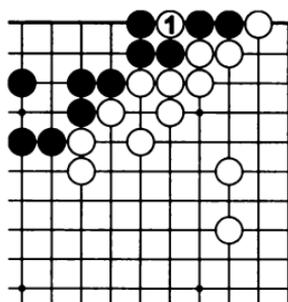
Чёрные захватывают камень: ①, ③, белые тянутся ④.

Диа. 8. Та же позиция

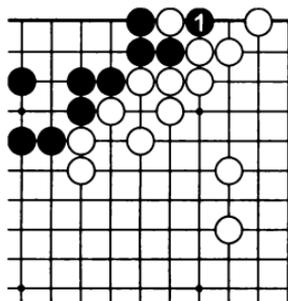
Затем ①, ②, и мы вернулись к той стопорной ситуации, какую уже видели.

Диа. 9, Диа. 10. В самом конце партии

Стороны обменяются взятиями наверху



Диа. 9



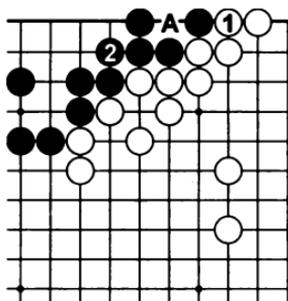
Диа. 10

Диа. 11. Спор за хан-ко

Ещё один обмен неизбежен: ① – ②, и после ○А начнется последний уже в партии спор за хан-ко.

Выводы: лучшие для чёрных диаграммы 5 и 8 – их сэнтэ.

На Диа. 11 черные стоят лучше, нежели на Диа. 2, от одного до двух очков.



Диа. 11

* * *