

Охира Сюдзо 9 дан

**ИЗБРАННЫЕ
ПАРТИИ
ПРОШЛОГО**

Избранные партии прошлого

В первой подобной книге, вышедшей на английском языке, с точки зрения современной теории анализируются наиболее известные партии из истории Го в Японии, сыгранные в XVII-XIX веках.

Книга начинается с описания шедевра четвертого Хонимбо Дюсаку и доходит до жизни и творчества гениев Го XIX века Сювы и Сюсаку, чье искусство признано в истории Го как доведённое до совершенства.

Комментарии Охиры представляют большой интерес для изучающего Го с практической точки зрения, так как в них изложено современное понимание игры этим выдающимся мастером.

Об авторе:

Сюдзо Охира родился в 1930 году в префектуре Гифу. В возрасте 11 лет поступил в ученики к знаменитому Минору Китани и в 1947 году получил сёдан. Его продвижение к 9 дану увенчалось успехом в 1963 году.

Его первое турнирное достижение относится к 1952 году, когда он выиграл турнир молодых игроков. В 1960 году выиграл Коданся (Кубок Премьер-министра) для игроков 5–7 данов. С 1966 по 1969 годы чемпион Нихон Ки-ин. В IV, V, VII розыгрышах этого турнира выходил в финальный матч.

Предисловие

Уже в зрелом возрасте мне пришла мысль отобрать и прокомментировать с современных позиций несколько старых партий.

Перед вами – не коллекция «знаменитых» партий. Любой эпитет здесь будет носить субъективный характер. Можно, конечно, отбирать партии пользуясь заранее обозначенными критериями, например, отсутствие плохих или наоборот, наличие великолепных ударов, присутствие волнующих комбинаций, но применять эти критерии всё равно каждый будет по своему.

Отбор партий я осуществлял среди тех, что были сыграны до эпохи Мэйдзи (до 1868 года), однако никакого особого смысла в установлении именно этой границы не ищите.

Вторая из представленных вашему вниманию партий между Хонимбо Доти и Сатоноси далека от классических образцов. Сатоноси был заурядным игроком, он сделал много ошибок и сомнительных ходов, и всё же я привожу её, благодаря тому элегантному искусству, с которым Доти разгромил оппонента. Это одна из двух игр на форе, помещённых здесь.

Несомненно также, что можно было найти и получше партию из сыгранных между Хонимбо Гэндзё и Титоку, чем представленная в книге (игра 4), и подобные же сомнения могут прозвучать относительно партии Хонимбо Сюсаку – Юдзо (игра 9). Однако эти партии представляют свой, особенный интерес.

Да мало ли вообще партий заслуживали того, чтобы их поместить здесь?! И дуэли между Гэндзё и Дзёвой, Дзёвой и Гэнаном, Сювой и Санти – это волнующие и прекрасные поединки. А знаменитая «красноухая» партия между Гэнаном и Сюсаку, или игра Инэцу против Дзёвы, в которой Инэцу рвало кровью от напряжения, стремления к победе – разве они не достойны были включения в это собрание?!

Есть много путей изучения Го. Фусэки, тэсудзи, сикацу, всё это можно учить по книгам, но разбор партий – самый прямой путь всестороннего повышения вашей силы. Фусэки и так далее – всё это включено естественным образом в живую игру. Изолированное изучение различных аспектов Го может и вовсе не повысить ваше мастерство, но партия со всесторонними объяснениями вдохнёт жизнь в каждый из этих аспектов и делает их более лёгкими для понимания. И не важно – старинная ли это партия или новая, игра любителей или профессионалов.

И я призываю вас, изучайте эту книгу со всеобъемлющим вниманием.

Вы можете использовать её как «вагонное чтение», благодаря обилию диаграмм, но всё-таки, если у вас достаточно времени для тщательного изучения, разложите партии на доске.

Февраль 1973 года
Сюдзо Охира

ИГРА ПЕРВАЯ

Шедевр Досаку

19 ноября 1683 года

Дворец Сёгуна

Белые: Хонимбо Досаку

Чёрные (два камня): Ясуи Сюнти

Хонимбо Досаку (1645–1702) родился в Ивами на далёком западе Японии. Его настоящая фамилия – Ямадзакис, по обычаю, он поменял её, когда стал четвёртым главой одного из четырёх знаменитых Го-домов: Хонимбо, Ясуи, Иноуэ и Хаяси. В 1678 году он также получил титул Мэйдзин, который присуждался в давние времена тем, кто достигал 9 дана.

Он был по крайней мере на один камень сильнее любого другого современного ему игрока, и его назначение позднее на пост главы Государственной Академии Го было принято единогласно. Он известен также по имени «Госэй» – «Святой Го». Он был, без сомнения, лучшим из тех десяти игроков, кто был посвящён в титул Мэйдзин до современного возрождения этого звания.

Много потрудился над совершенствованием старинного стиля игры Ясуи или Санти, который базировался на законах хасами с отступом в два пункта, и очень скоро стал стандартным в Го. Досаку первый ввёл в игру сангэн-басами (хасами с отступом в три пункта).

Сейчас уже трудно установить, был ли Ясуи Сюнти младшим братом, сыном или учеником второго главы семьи Ясуи – Санти. Однако известно, что он принимал участие в семи ежегодных церемониальных играх во дворце Сёгуна. Из них он выиграл три и проиграл четыре игры. Против Досаку, как более слабый игрок, он не только всегда брал чёрные камни, но и получал два камня форы в каждой третьей игре, как в разбираемой партии.

Данная партия, игранная Досаку в расцвете его силы, признаётся не только лучшей игрой в жизни четвёртого Хонимбо, но и шедевром Сюнти.

Интересно наблюдать, с каким искусством и легкостью Досаку управляет своими группами, в то время как Сюнти показал свою силу в умении сохранить полученное, благодаря двум форовым камням, преимущество до конца поединка.

Рисунок 1. Старое фусэки

Одной из особенностей Го в период до реставрации Мэйдзи, то есть до 1868 года, была меньшая утонченность игры в фусэки, нежели сейчас.

Действительно, современные игроки могут подвергнуть сомнению даже фусэки Досаку.

Например, в наши дни железным правилом Го является занятие свободного угла при первой же возможности, однако в прошлом вовсе не редкостью было увидеть полностью игнорируемый обоими соперниками свободный угол.

Мы можем с определённой сдержанностью относиться к ходам б.3, 5, но так как б.5 сочетает в себе поддержку камня 3 и хасами, и так как всё это происходит в партии с двумя форовыми камнями, у белых есть некоторые основания для такой игры.

Если чёрные хотели предупредить б.5, им нужно было сыграть в «А» на 4 ходу. В таком случае, учитывая, что это форовая партия, белые, скорее всего, сыграли бы в «В». Возникали некоторые осложнения, но, безусловно, это был более позитивный путь игры за чёрных.

6 – сыграно в правильном направлении, но не в нужную точку: «С» – точнее. Если б. «D», то ч. «Е», что хорошо сочетается с их симари в левом нижнем углу. Справедливости ради заметим, что дзёсэки с ходами типа «Е» в то время были практически неизвестны.

10 – сыграно в старом стиле, но вызывает сомнение. Даже сейчас подавляющее большинство любителей сыграло бы хираки гораздо дальше. Хотя было бы слишком самонадеянно утверждать, что уровень Го в конце XVII века был ниже, чем сейчас, только потому, что мы можем критиковать дебютные ходы.

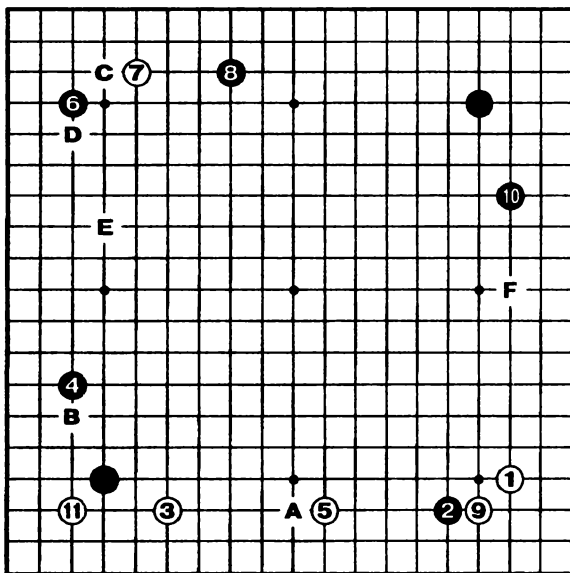
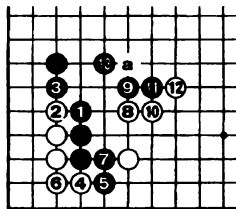


Рисунок 1 (1-11)

Рисунок 2. Превосходное никенбикаки



Д1

11 – начинает бой местного значения. Ответ чёрных на это вторжение подозрителен.

Д.1. 1 лучше ч.14 в партии. Затем важно на б.8 ответить 9. 11, 13 даёт чёрным хорошую форму и они сохраняют контроль за ходом борьбы. Если б.10 в 11, тогда ч.«а». Сейчас это хорошо известное дзёсэки,

но в те времена о нём не знали. Результат варианта в партии плох для чёрных. Белые имеют возможность подчеркнуть их слабые пункты ходами 24 или «А».

21, 23 – простые и умные ходы. Это никенбикаки означает, что белые не придают значения изолированному камню вверху слева. Гораздо важнее для них, что 23 создаёт базу в темпе, вынуждая ч.24. Если чёрные не сыграют 24, белые сами сыграют туда. Это не только усилит белых внизу, но и поможет им разбить игру на несколько отдельных боёв, что всегда выгодно для более сильного игрока в форовой партии. В целом отрезок 11...23 следует признать удачным для Досаку.

26, может быть, и было приемлемым в то время, но я не могу согласиться с ним. Плохой ход. 1 (Д.2) – ход высокого уровня, с продолжением в «а».

Теперь позицию чёрных можно подвергнуть новому удару. 11 ходом белые уже выпустили одну пулю, пустившую кровь врагу, 27 – вторая пуля.

Д.3. Белые могли избавить себя от осложнений, начиная борьбу в этом месте (а именно здесь, если оценить позицию в целом, им и нужно завязывать бой)...

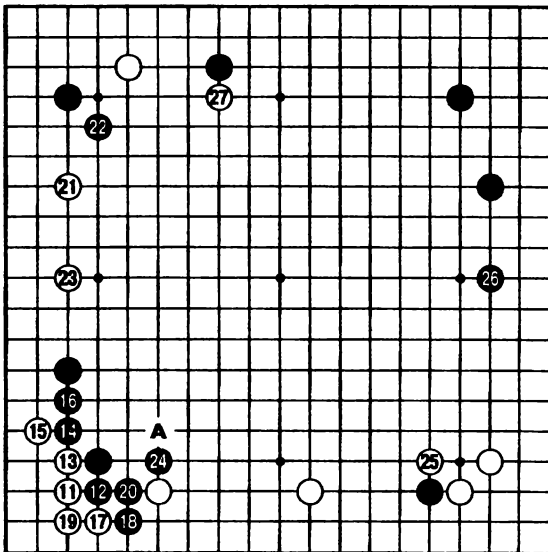
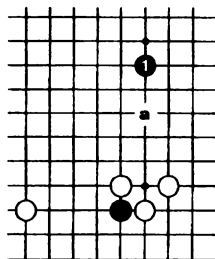
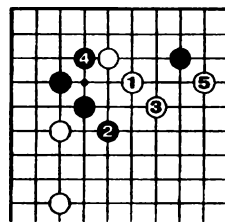


Рисунок 2 (11-27)



Д2



Д3

Рисунок 3. Рукопашный бой

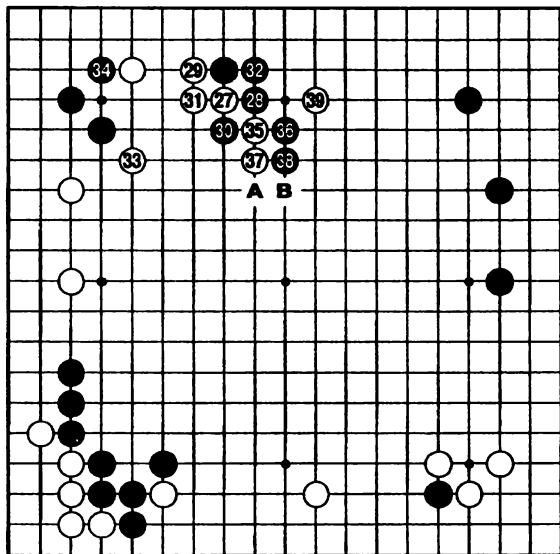
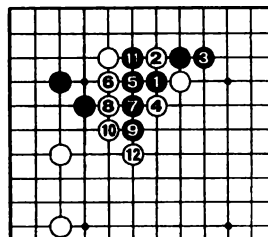
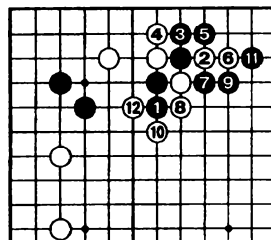


Рисунок 3 (27-39)



Д4



Д5

...однако б.27 – весьма энергичный ход. Если чёрные ошибутся и ответят как на Д.4, то сибори б.4, 6 придавит чёрный угол.

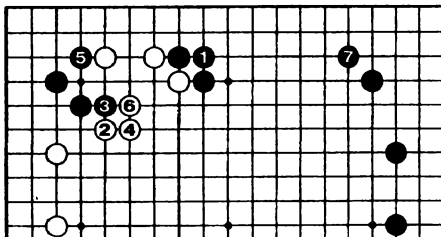
Нехорошо и вытягиваться как на Д.5. Обе стороны заберут по два камня, но белым пользы от этой сделки гораздо больше.

Поэтому 28 правильный ход, а вот ч.30 – удар мимо цели. Нужно было спокойно отвечать 1 на Д.6. После б.6 появлялся темп для перехода к строительству территории ходом 7.

32 – преследует подобные цели, но после вынужденного для обеих сторон обмена: 33 - 34, у белых появляется большой ход 35 – в точку разрезания.

Захват камня 30 весьма полезен. Вероятно, чёрные пожертвовали его, чтобы с темпом построить стеночку 36, 38. Сюнти было трудно выбирать между продолжением в партии и на Д.6. Он мог ожидать б.«А», на что чёрные с удовольствием ответили бы «В» делая свою стеночку сильной стеной. Но белые обманули эти ожидания превосходным нодзоки 39. Это – объявление войны!

Именно поэтому я и считаю, что ход ч.1 на Д.6 был лучше для чёрных.



Д6

Рисунок 4. Атака и защита

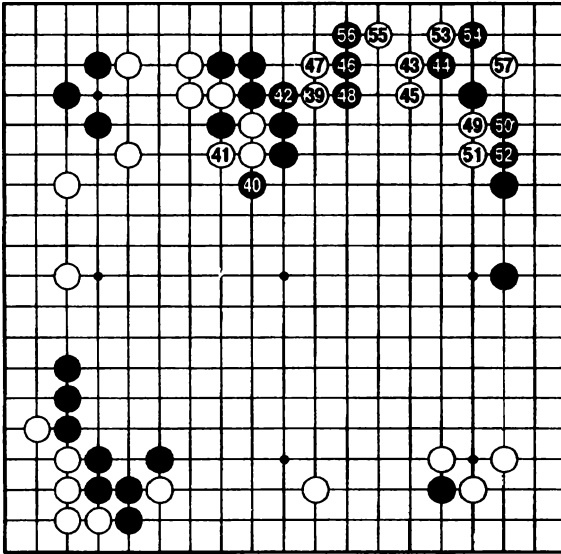
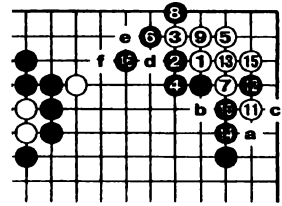
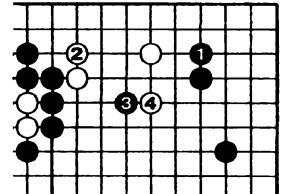


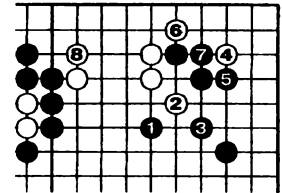
Рисунок 4 (39-57)



Д.7



Д.8



Д.9

43 – скорейшим образом устраивает позицию белых. Вариант на Д.7 (б.1 = 43) давал чёрным совершенное мой; ч.14, 16, естественно, необходимые ходы. Если вместо 14 в «а», то белые расстроят порядки: «b» - ч.«с» - б.«d» - ч.«е» - б.«f».

Гораздо лучше для белых игнорировать угол (небольшой) стремясь к безопасности внутри огромного чёрного мой. Но чёрные подсекают базу противника 46, 48. Заметьте, что сделали они это не сразу, а после обмена: 44 - 45, несколько утяжелив форму белых и прибавив себе чуточку пространства в углу. Это лучше, чем сразу 46, а также, чем слишком мягкое ч.1 на Д.8. Здесь белые легко отражают атаку. Отметьте, б.4 -- лучший ответ на ч.3. Такие ходы отличают лёгкий, изящный стиль игры.

1 на Д.9 – агрессивно, но оставляет собственную позицию тонковатой. Форсированным маневром к 8 ходу белые добиваются полной безопасности.

Итак, чёрные неплохо потрудились, чтобы разрушить построение белых, но это вовсе не значит, что камни 47 и 39 мертвы. Белые оставляют их в резерве и переключаются на другую сторону, нажимая 49, 51. Здесь нужно сказать, что тактическое мастерство игроков прошлого, пожалуй, не уступало современному. Далее б.53, 55 – сэнтэ (разумеется, чёрные не могут допустить связку в пункте 56), чтобы затем вторгнуться в угол: 57. Очень интересно посмотреть, как Сюнти отреагирует на это вторжение.

Рисунок 5. Фурикавари

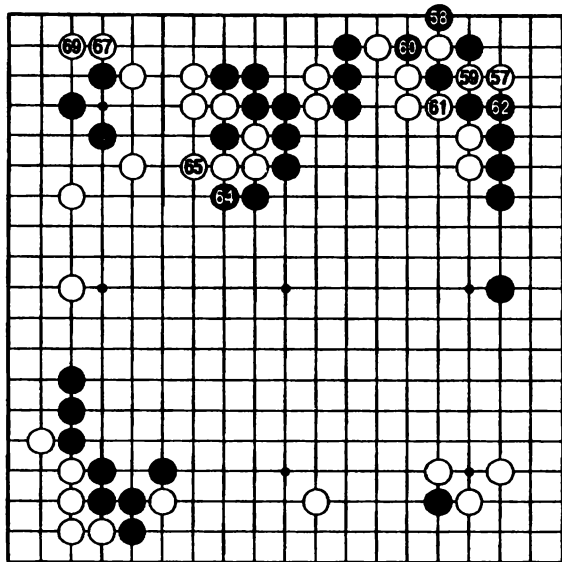
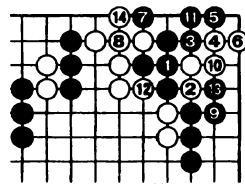
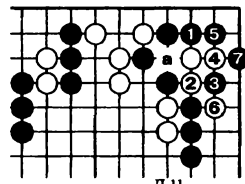


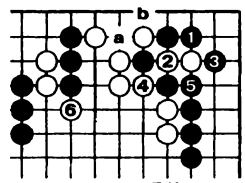
Рисунок 5 (57-69) 63, 66 - ко, 68 - цуги



Д 10



Д 11



Д 12

58 – очень сильный ответ, не подлежащий критике. **1** на Д.10 вместо этого было бы страшной ошибкой. После **б.14** не избежать ко-борьбы, губительной для чёрных при данном положении на доске.

А что вы скажете о ч.1 на Д.11? Если после **б.2** чёрные соединятся в «а», мы вернёмся на Д.10, но чёрные играют **3** и **5** по другому, уничтожая белых. Поэтому **б.2** (Д.12), получая к **6** ходу хорошую форму. Дело в том, что у белых глазная форма в «а», и это обстоятельство – решающее: дальнейшая борьба здесь плоха для чёрных. Поэтому чёрные и сыграли сразу **58**. Если белые теперь соединятся в **60**, то чёрные тут же сведут дело к варианту на Д.12, но теперь уже глаза в «а» нет. Получилось бы так, что на этой диаграмме чёрные успели вставить в вариант ход «**б**», на что белым необходимо закрыться в «а»!

Белым неизбежно остаётся только примириться с ко-борьбой, причём большого масштаба, сыграв **59**, **61**.

64 – хорошая ко-угроза, но у белых есть **67**! Если чёрные ответят на неё, то затем у них достаточной ко-угрозы уже не будет. Поэтому они вынуждены согласиться на фурикавари, но этот обмен для них невыгоден. Левый верхний угол стоит сорок очков, а в правом верхнем чёрные получают, примерно, тридцать. Правда, ещё остаются шесть слабых белых камней, прилипших к стенке чёрных, как банные листья... Тем не менее, полагаю, вы увидели уже, преимущество форовых камней растаяло, чёрным предстоит теперь напрячь силы в игре, так сказать, на равных.

Рисунок 6. Сомнительный ход

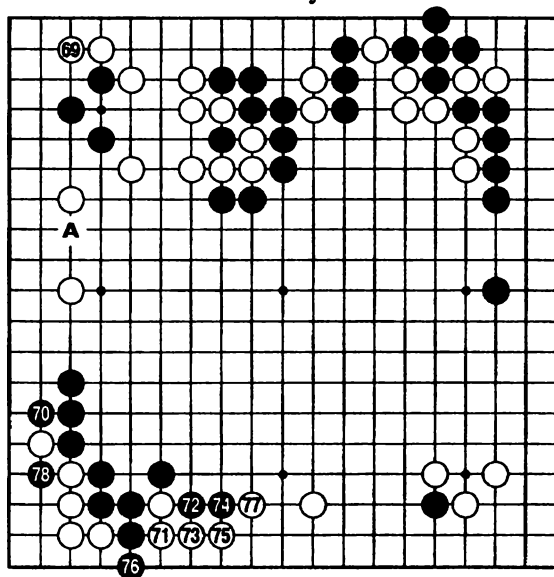
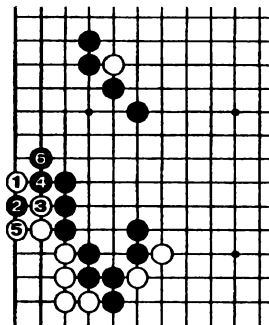
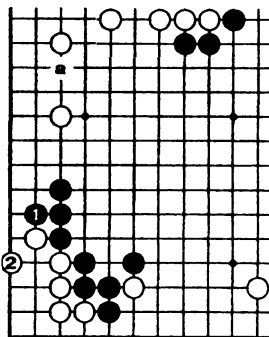


Рисунок 6 (69-78)



Д.13



Д.14

70 – предмет нашего спора со старыми мастерами. Этот ход не кажется существенно необходимым для чёрных, большинство полагает его сомнительным, и я согласен со словами порицания в его адрес.

Но Досаку, по-видимому, не находил в нём ничего плохого, а так как Сюнти задумал в дальнейшем ход «А», многие сочли ч.70 чуть ли не бриллиантовым, глубоко замаскировано работающим на эту цель.

Я так не думаю. В этой позиции есть точки получше и поважнее.

Нет, всё-таки, 70 – странный ход. Если бы это было в ёсэ, в позиции типа Д.13, где б.1 могло быть сыграно в сэнтэ, тогда ч.3 уместно сыграть первым. Иными словами, это – двойное сэнтэ.

Если белые ответят 2 (Д.14), что ж, у чёрных остаётся на прицеле пункт «а», но как бы глубоко не вникать в позицию, вы не увидите ничего в связи с «а», что оправдывало бы ход ч.70. Во всяком случае Досаку был слишком проникновенен, чтобы не воспользоваться таким шансом: он игнорирует вариант на Д.14, бросает угол и играет 71. Мелькает мысль: уж не предвидел ли Сюнти такой оборот событий? Предвидел и посчитал (в форовой партии!) синицу достаточно весомой в виде угла, чтобы предпочесть ей журавлю в небе.

В любом случае, повторяюсь, мнения об этом ходе разделились.

Рисунок 7. Решающий бой

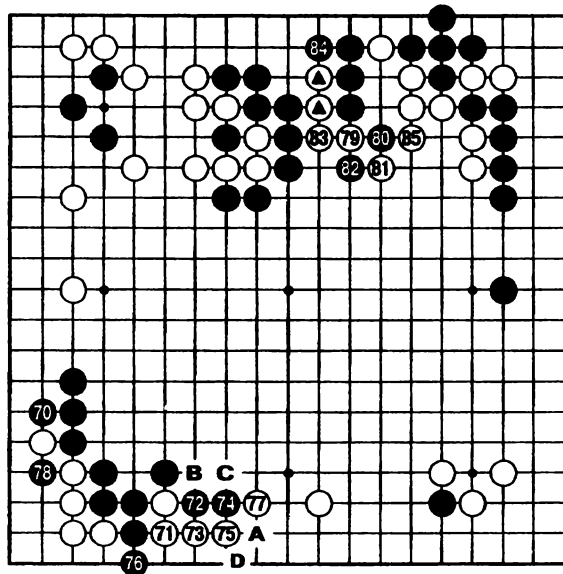
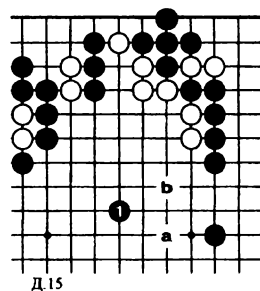
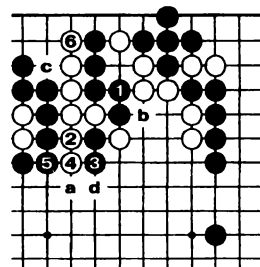


Рисунок 7 (70-85)



Д.15



Д.16

70 – надо было сыграть в 1 на Д.15, окружая большую территорию. Если предположить дальше: б.«а» - ч.«б», то территория чёрных сверху давала примерно семьдесят очков. Белые в таком случае имели бы шестьдесят пять, но у чёрных, благодаря влиянию в центре, были надежды увеличить свои завоевания. Ход же ч.70 делает игру очень близкой.

Досаку возлагал надежды на ходы 71, 73 в сэнтэ, чтобы затем повернуть на верхнюю сторону. Если бы чёрные сыграли 76 в 77, то белые ответили бы «А», получая лёгкую жизнь в углу или связь в пункте 76. Если ч.74 в 75, то б.74 - ч.«В» - б.«А» - ч.«С» - б.«Д» и у белых миаи: жизнь - переправа.

Оставив левый нижний угол на произвол судьбы, Досаку резко поворачивает вверх. Раз уж он отдал противнику столь большую и «чистую» выгоду, у него должно быть припасено что-нибудь в рукаве для поправки настроения. И он имел это – прекрасную серию более чем на тридцать ходов!

79, 81 – достаётся первый туз, помогающий спасти хилые камни. Посмотрите, как с наивысшей степенью эффекта используются полумёртвые камни ▲!

Если вместо 84 чёрные сыграют 1 на Д.16, у белых в дальнейшем находится сильный ход 6. Чёрным нечего и думать теперь об уничтожении белых после «а», они сами будут убиты ответом б.«б». Если ч.5 в 6, то б.5 - ч.«с» - б.«д» и белые широким фронтом выходят в центр.

Прежде чем пожертвовать камни ▲, белые играют атари 85.

Рисунок 8. Изысканная игра

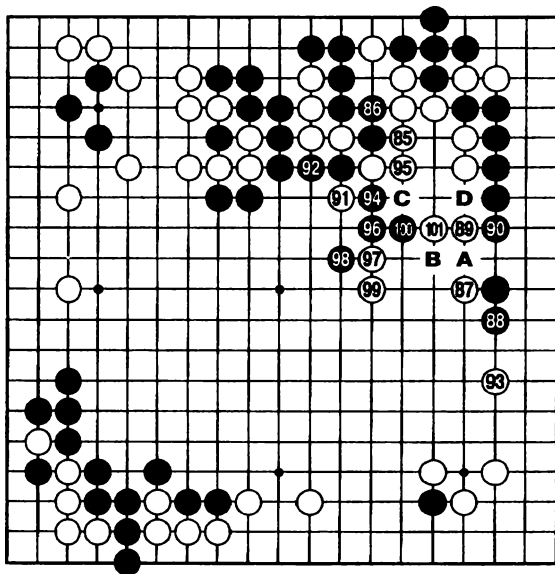
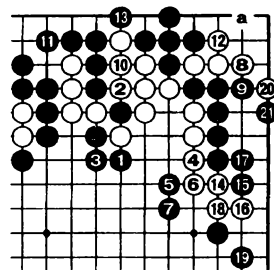
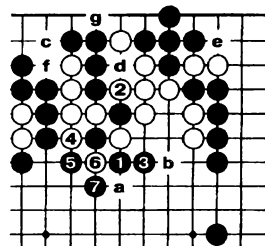


Рисунок 8 (85-101)



Д 17



Д 18

Чёрные соединяются 86, но что вы думаете о ч.1, 3 на Д.17? До 7 хода никому свернуть в сторону нельзя. Далее 8 – очень хорошо; 9 – вынужденно, и к 22 ходу чёрные проигрывают сэмзай, поскольку у белых есть форсированный удар «а», либо получая победное ко, либо просто строя глаза.

1, 3 на Д.18 проигрывает даже быстрее, чем на Д.17; 4, 6 создаёт ко, затем белые режут «а» и начинают использовать одну за другой такие угрозы, как создание глазной формы «b», потом «с», «d». Замечу, что в этом продолжении, если белые играют «с» раньше чем 4, то чёрным нельзя отвечать «f», поскольку у белых благодаря дамэ «d» появится удар «е» и, забрав четыре камня, белые могут чувствовать больше, чем удовлетворение. Поэтому на б.«с» - ч.«d».

По всему поэтому 86 следует считать вынужденным ходом. Теперь Досаку вынимает второго туза: 87.

Если чёрные попытаются отрезать белую группу с помощью «А», то б.«В», значительно облегчая себе выход из затруднительно положения. Есть и другой вариант: сыграть 88, чтобы очертить большое мойо внизу справа.

Чёрные сами занимают этот пункт, позволяя белым строить глаза вверх.

89, 91 – кикаси, затем белые искусно занимают важный пункт 93.

93 в 95 оставляло форму плохой, поскольку чёрным не нужно реагировать здесь, пока белые не соединятся в 94 или «С».

97 в ответ на 94, 96 – тэсудзи.

Рисунок 9. Соединение сверху и снизу

Сюнти прилагает огромные старания, чтобы отрезать большую группу.

2 – серьёзная угроза, но 3 – тэсудзи, а 5 вынуждает 6.

Не может быть ни слова критики относительно грандиозной комбинации, начатой белыми 79 ходом, с помощью которой они вывели из критического положения большую группу. Но и чёрные вели себя наилучшим образом!

8 – отличная форма и крепкий ход. Вероятно, Сюнти имел его ввиду, когда задумывал контригру с 94 хода.

Если вместо б.11 – «А»

или 1 на Д.19, то белые оставят себя в центре слабыми (ч.2 – сэнтэ). У чёрных тогда две возможности: ханэ «а» или, оставив эту угрозу в запасе, ханэ 4. Поэтому 11, 13 – вынуждены, но большой ход «В» не сделан, и это успех чёрных. Ход «В» нужно отложить до ёсэ, но, если его сделают чёрные, они, вероятно, выиграют партию. В этом смысле 8 можно назвать решающим.

14 – хороший ход, укрепляющий центр, целящийся в пункт «С». Хотя белые соединяются, чёрные развивают своё влияние чуть шире, поэтому такой план не может быть плохим.

15 – такой ход сделал бы и я, но была альтернатива: «Е», предупреждая вторжение в «D», но в ответ на б.«Е» чёрные наверняка сыграли бы «F» и Досаку понимал, что влияние этого хода не оставит ему надежд на выигрыш.

14, 16 – несколько затрудняют продвижение белых снизу к центру. Но в ответ следуют очень умелые ходы: 17, 19. Возможно, что найдя этот вариант, Досаку отдал предпочтение 15 перед «Е». Думаю, Досаку правильно оценил ситуацию: если бы он сыграл иначе, то оказался бы далеко позади.

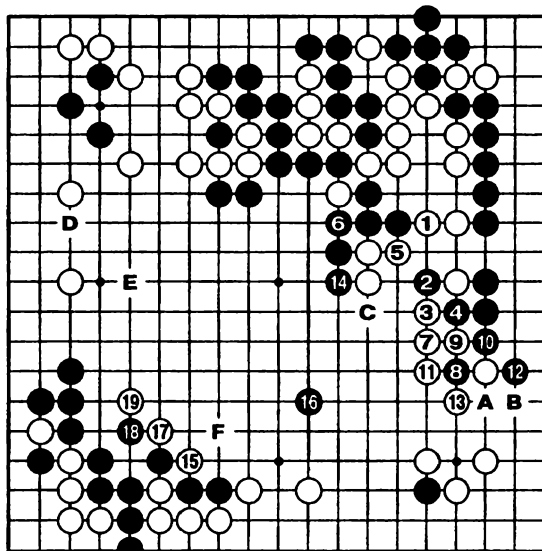
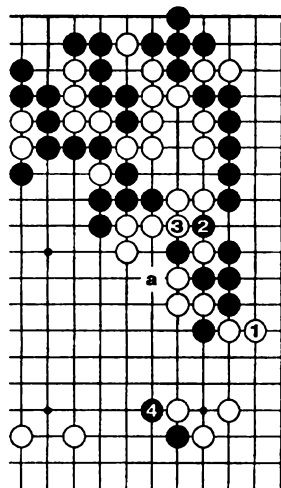


Рисунок 9 (101-119)



Д 19

Рисунок 10. Цель противника

У белых не было возможности помешать 20. Не сомневаюсь, Сюнги связывал свои надежды именно с этим ходом, а Досаку должен был знать, что он оставил у себя в тылу. Белые не в состоянии убить камень 20.

21 – выглядит обязательным, но что вы скажете о б.1 на Д.20? Это продолжение заслуживает серьёзного разбора.

Вариант до 8 хода выглядит логично, и теперь белые должны играть 9, 11, если хотят убить здесь противника. 12 вынуждает 13. 14 и 20 – тэсудзи.

Но б.27 – хладнокровный ход, и ко-условия к 34 ходу складываются не в пользу чёрных. И это несмотря на тот факт, что за ко чёрные могут отдать довольно много, поскольку выигрывая его, разрушают большую территорию противника. Пуанта всего варианта – необходимость чёрным сыграть в 40 (иначе б.«а» с оиотоси), и после 45 у белых здесь возникает четыре ко-угрозы.

Беда чёрных – сильное дамэдзумари. Хотя игра ведётся на территории белых, потерю такой большой группы чёрные пережить не смогут.

Выходит, что снаряд 14 взорвался преждевременно, но у чёрных есть путь построения глаз окруженной группировки. Сначала заметьте, что если белые сыграют 21 на Д.20 как 1 на Д.21, то 4 – обычное тэсудзи, приводящее к гибели белых благодаря приёму, именуемому «удар под камень».

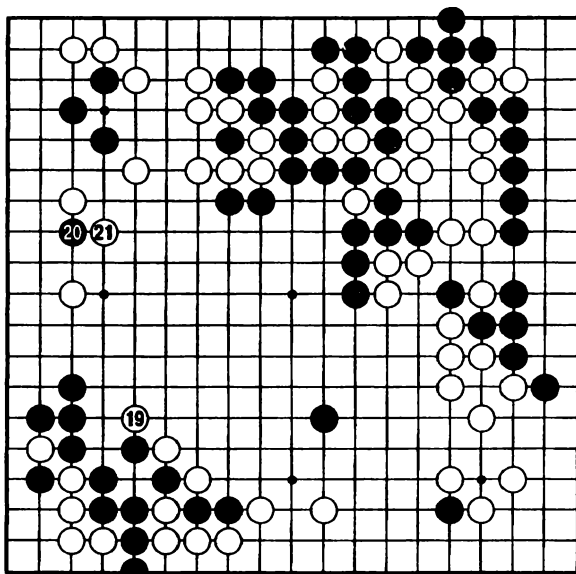
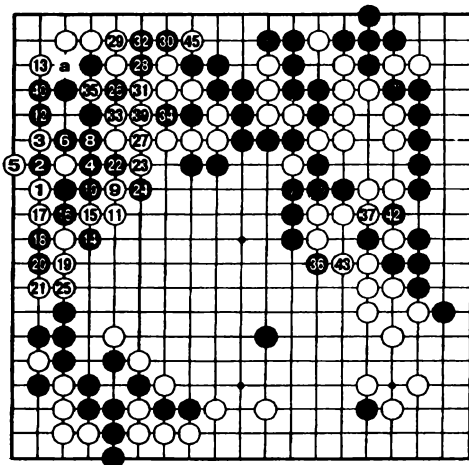
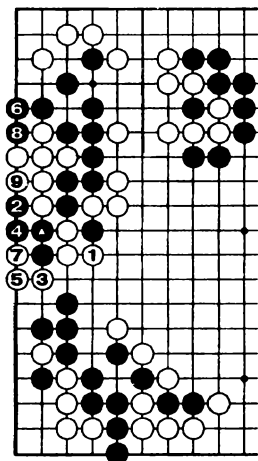


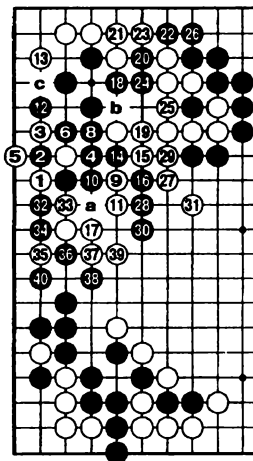
Рисунок 10 (119-121)



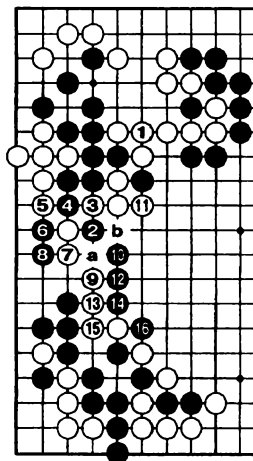
Д 20 (7-цуги, 38, 41, 44-ю)



Д.21 (7 = 0)



Д.22 (7 = 2)



Д.23

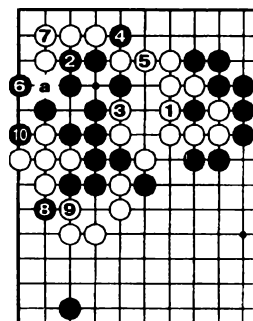
Д.22. 1...13 – те же, что на Д.20, но, оказывается, простой план 14, 16 лучше, чем тактическая хитрость ч.14 на Д.20. Дело в том, что после 17...22 у чёрных оказывается два дамэ: «а» и 33. Если теперь, как на Д.20 сводить к ко-борьбе (б.24 - ч.23 - б.«б» - ч.25), чёрным не нужно играть в «с». Достаточно атари 29 и ко-борьба легко выигрывается. Следовательно, белым приходится отвечать 23 и 25, а затем бежать 29, 31. Но после 40 у чёрных достаточно ко-угроз, а стало быть нет опасности для группы.

Д.23. Если белые защищаются 1 здесь вместо 17 на Д.22, у чёрных есть 2 и дальнейшее, заканчивающееся решительным и искусным 10. Если б.9 в «а», то ч.«б» забирая у белых три камня.

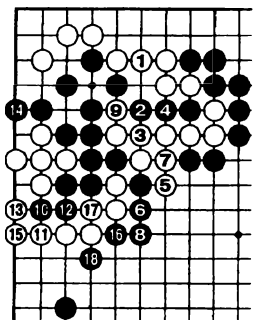
Д.24. 2 – хорошая реплика на б.1 (вместо 19 на Д.22). Если белые отнимают один глаз ходом 3, чёрные играют 4, 6, вынуждая пути б.7 (иначе этот пункт займут чёрные и выживут). Тогда чёрные режут 8 и приступают к выгодному ко: 10. Разумеется, если б.3 в «а», то ч.7.

Д.25. Последняя попытка белых защититься: б.1 (вместо 1 на Д.24). 2...9 – форсировано, далее можно сыграть 10. 12 вместо 11 сведёт дело к ко-борьбе (= Д.22), а 11, как здесь, заканчивается гибелью белых после 18.

Суммируя сказанное, повторю: белые не могли захватить камень 20 на рисунке 10.



Д.24



Д.25

Рисунок 11. Разрушение в центре

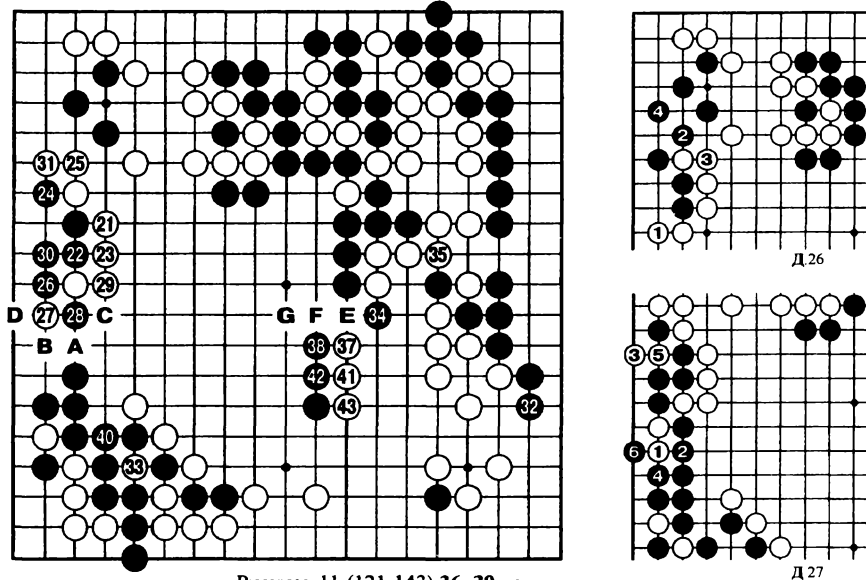


Рисунок 11 (121-143) 36, 39-ко

После 6.21 чёрные в состоянии отколоть большой кусок территории белых в сэнтэ. Было бы глупо заниматься этим в готэ. Возможно, я не скажу ничего необычного, но 6.25 в 1 на Д.26 – плохой ход. Чёрные живут после 2, 4.

27 – тэсудзи. Его эффект сказывается после ч.30. Если бы белые просто соединились в 29, то ч.27 и у них не оставалось выгодного адзи. Речь идёт о сэнтэ-ёсэ на Д.27, которое белые могут провести после 6.31. Но было бы слишком порывисто и нетерпеливо сразу использовать это адзи. Учитывая влияние чёрных в центре, белые должны оставить себе помимо вышеуказанной атаки и возможность создания такого поннуки: б.«А» - ч.«В» - б.«С» - ч.«Д».

Для чёрных идеальным обстоятельством является то, что они вышли после атаки на левой стороне в сэнтэ, и теперь могут сыграть большое ёсэ 32. Это – самый большой ход на доске. Его ценность пятнадцать очков! Чёрные должны были предвидеть этот ход, играя 8 на рисунке 9.

Уничтожение камня 33 и принуждение чёрных к варианту до 40 хода – привилегия белых. Правильно сделали чёрные, что первой использовали ко-угрозу 34, но и белые использовали хорошее ко-датэ 37.

41, 43 – строит территорию. Учитывая ситуацию в правом нижнем углу, это правильный путь. Если 6.43 в «Е», окружая чёрный камень, то чёрные закроются «F» и ход 6.43 будет уже в готэ, да и стенка чёрных усилится. Теперь же, если чёрные закрываются в «Е», у белых темп, а если пропустить этот ход, у белых останутся на прицеле «F» или «G».

Рисунок 12. Скрытая ко-борьба

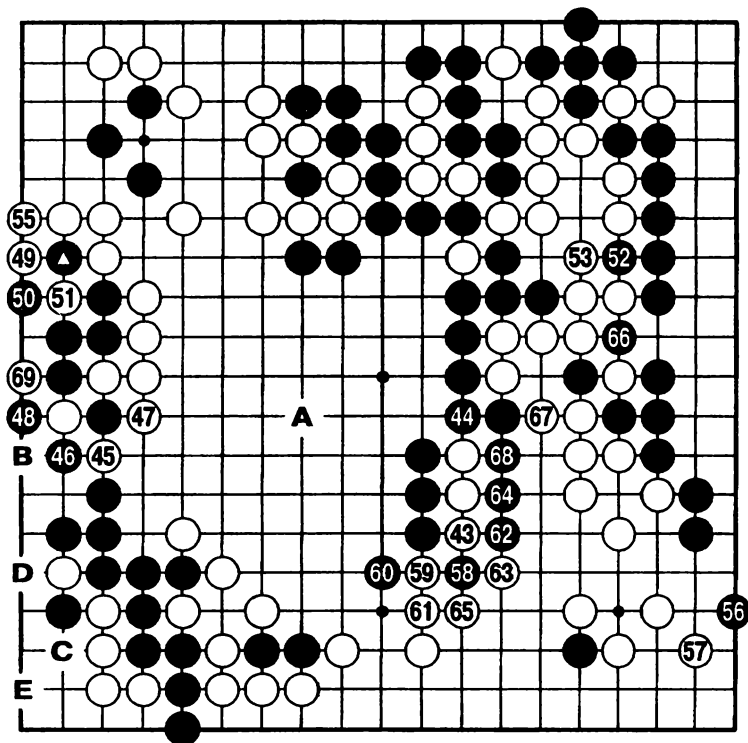


Рисунок 12 (143-169) 54=△

Всё-таки чёрные решили закрепиться 44, и тогда белые провели большое форсированное ёсэ до 55 хода. Было бы правильно вместо этого сыграть, например, 45 в «А»; б.49 и 55 – готэ, но это не даёт возможности противнику сыграть в этом месте в сэнтэ. Готэ, останавливающее сэнтэ противника в ёсэ, называется «гяку» и имеет примерно такую же ценность, как двойное готэ. А здесь 55 стоит даже больше, благодаря связанной с ним скрытой возможности организации большого ко путём 69.

56 – могло быть сыграно в любой момент, когда только чёрным это понравится.

58 и дальнейшее сыграно по всем канонам. Хотя вариант заканчивается в готэ для чёрных, но разрушает часть белой территории и оставляет возможность взятия трёх камней.

69 – начинает ко-борьбу. Заметьте, в тылу чёрных оставалось такое адзи: если бы чёрные на 69 закрылись в «В», то б.«С» - ч.«D» - б.«E» и угол оживает.

Рисунок 13. Территория в центре

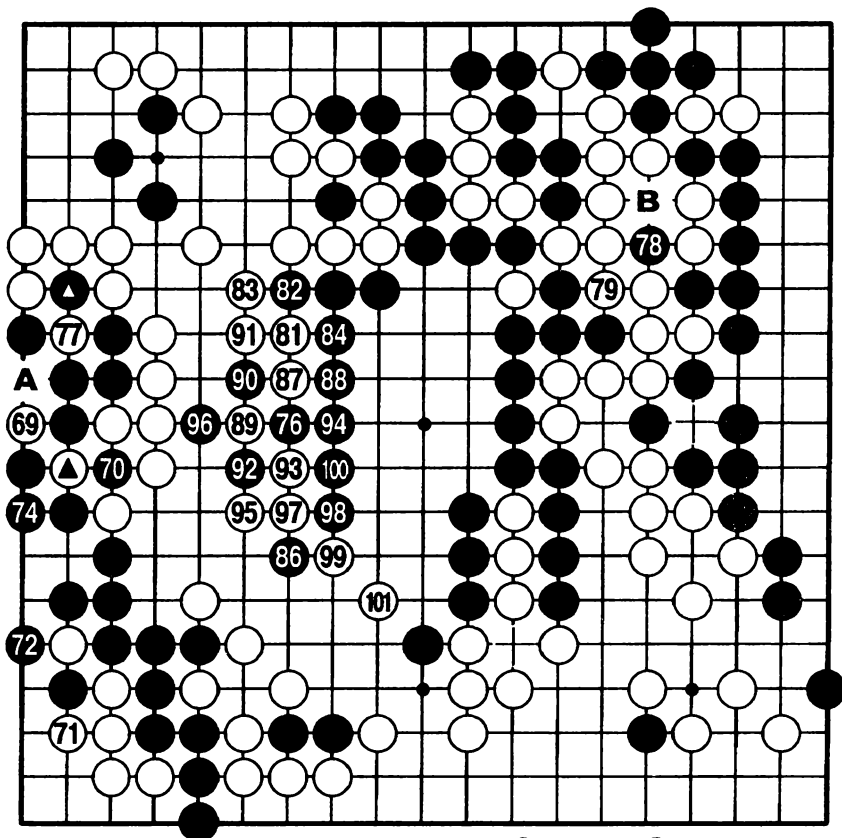


Рисунок 13 (169-201) 73=▲, 75=70, 80=●, 85=77

74 – вынуждено. Если ч.«А», то шесть камней слева спасены (благодаря войному ко), но Сюнти стремится создать территорию в центре, чтобы обедить в партии, и 76, фактически, делает её довольно большой. Конечно, ёрные учли количество ко-угроз (помня о ко в углу), но решили, в крайнем лучае, пожертвовать пять камней. Белые возвращают несколько очков, грая 79 вместо взятия в «В», потому что иначе у чёрных появлялось ножество ко-угроз, начиная с 79.

86 – ещё один хороший ход. В это время оба противника уже, возможно, нали, что Сюнти выигрывает одно очко.

90 в 93 было бы безопаснее, но тогда победа могла ускользнуть.

90 и 92 было сыграно, безусловно, с учётом тэсудзи б.93.

Рисунок 14. Безопасность до конца

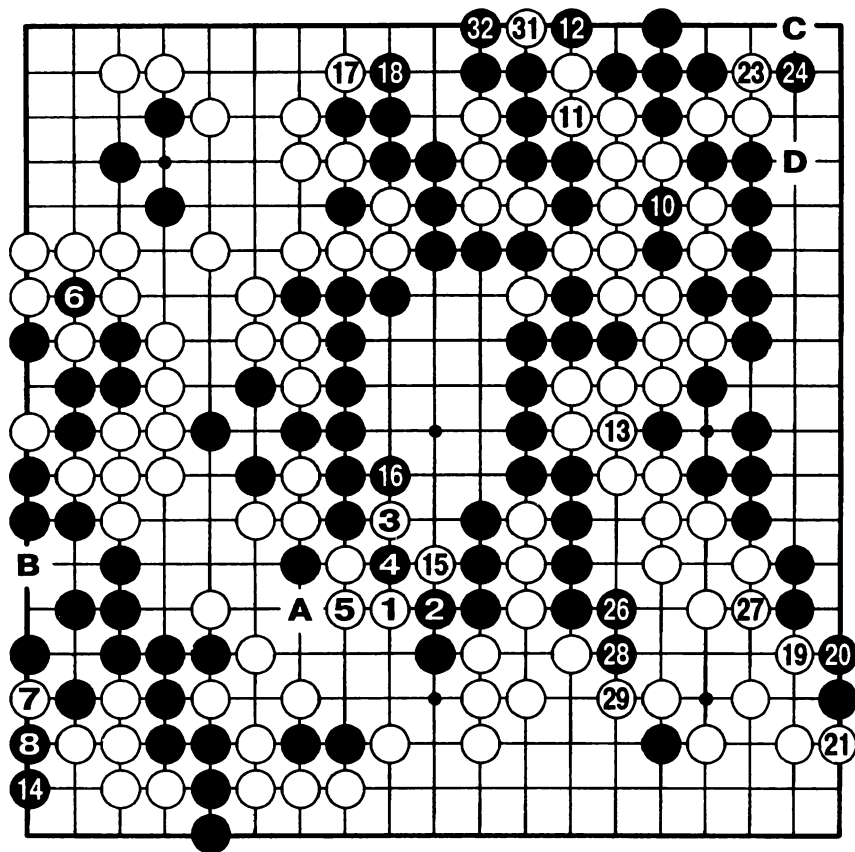


Рисунок 14 (201-233) 9, 22, 25, 30, 33 - ко

4 – тэсудзи. Если б.15, то сагари ч.«А». Ко-борьба уже так долго длится, что, доигрывая её, обе стороны, фактически, просто доигрывали ёсэ.

11, 13 – стоят всего три очка, как гяку-ёсэ, но и трёхточковое гяку сейчас уже весомо, кроме того, играя таким образом, белые сохраняют ко-угрозы 23 и 31. Поэтому 14 устраняет весь комплекс ко-угроз в левом нижнем углу.

17 – обычный способ остановить противника, сохраняя сэнтэ.

19, 21 – большое гяку-ёсэ. После 23 белые угрожают выжить с помощью «С» и если ч.31, то «D».

Рисунок 15. Партия жизни

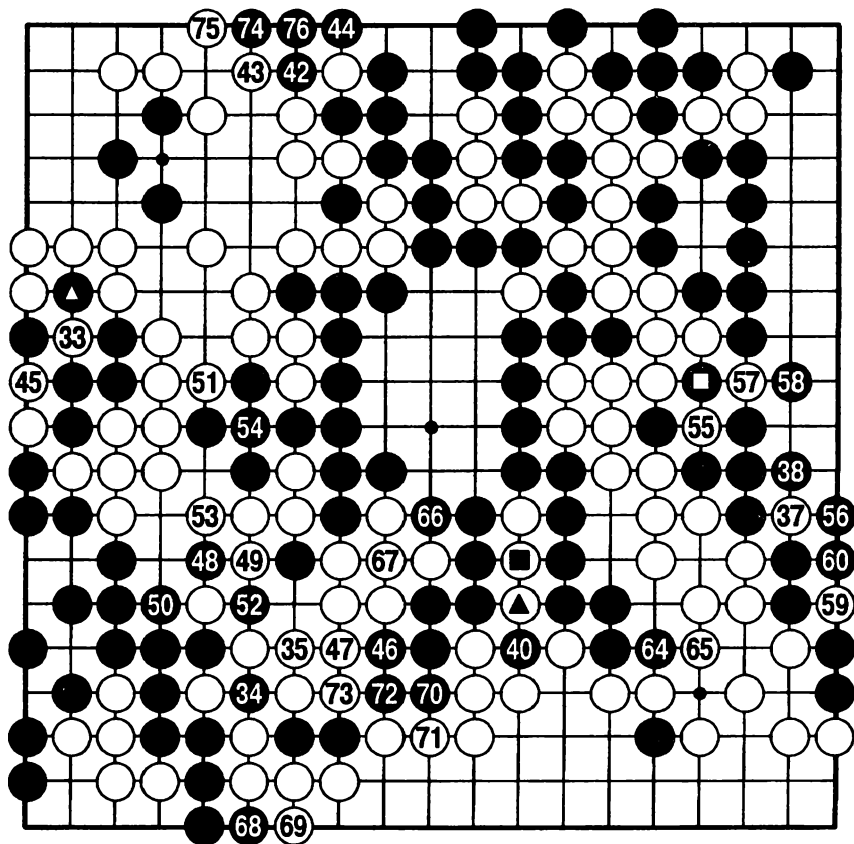


Рисунок 15 (233-277) 36=▲, 39=33, 41=▲, 61=○, 62=■, 63=40

Белые выиграли хан-ко. Никаких комментариев к этой партии больше не надо, кроме того, чтобы сказать, что игра Досаку – бриллиантовая.

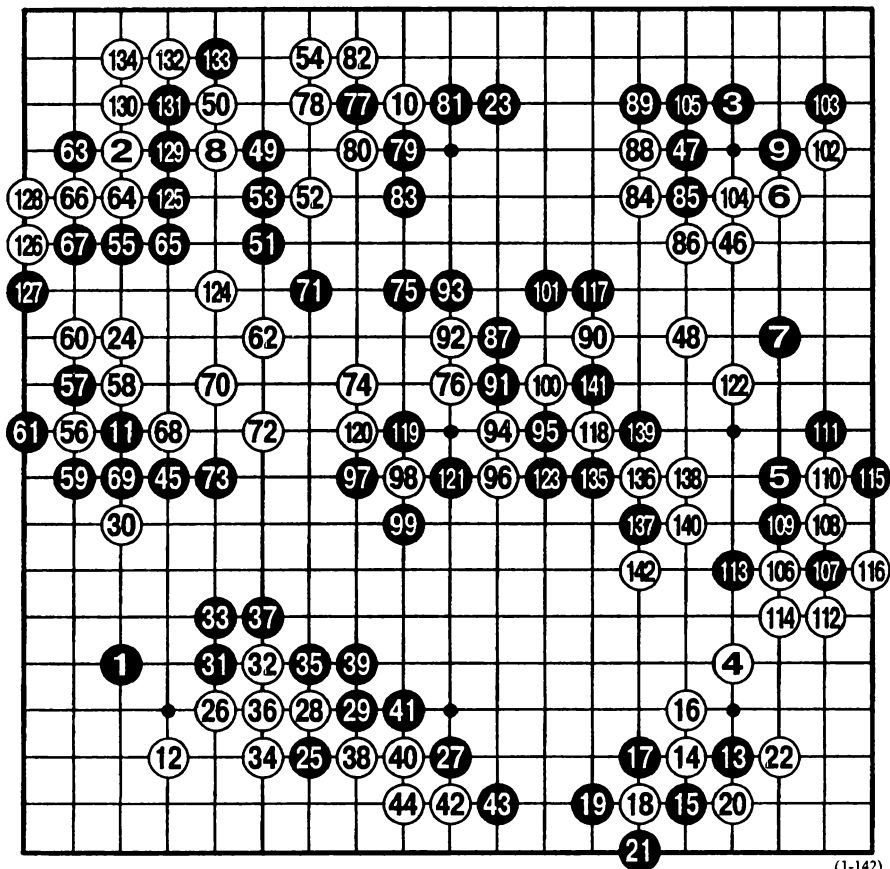
У Сюнти были одна-две неточности в фусэки плюс сомнительный ход 70, но он удерживал преимущество двух камней форы большим количеством сильных ходов. Как Досаку при этом умудрился проиграть всего одно очко – это выше понимания!

В наши дни есть обычай называть двухкаменную форовую игру, в которой давший фору проигрывает очко – «партией жизни». Этот обычай берёт своё начало с данной партии.

277 ходов.

Чёрные выиграли одно очко.

ЧУДО-РЕБЕНОК



(1-142)

У Досаку был ученик по имени Огава Дотэки. В 13 лет Дотэки уже имел 6 дан, а в 15 лет был провозглашён преемником Досаку на троне Хонимбо. К сожалению, он был болезненным юношей и умер в возрасте 21 года. Горе Досаку от потери своего любимца, который был, как говорят, светом его очей, было безутешным.

Искусство Дотэки приближалось к мастерству его учителя – Мэйдзина, и настал день, когда они сыграли без форы, точнее Дотэки просто взял себе чёрные камни.

На рисунке представлена одна из двух партий (обе выиграл Дотэки с разницей в одно очко). Запись, которая осталась потомкам, обрывается на 142 ходе, но посмотрите, с каким искусством камни разлетелись по доске!

ИГРА ВТОРАЯ

Сокрушая слабого игрока

1 февраля 1710 года

Дворец графа Мацудайра Сацума

Белые: Хонимбо Доти

Чёрные: (три камня) Яра Сатоноси

Хонимбо Доти (1690-1727) родился в Эдо. До того как стать пятым Хонимбо, носил имя Камия. Он наследовал титул в возрасте 13 лет, став учеником Хонимбо Досаку на склоне лет учителя. Под опекой Досэцу (IV Иноуэ) он замечательно прогрессировал и в 1721 году стал Мэйдзином. Нося этот титул, он не имел равных по силе соперников и в немногих партиях вынужден был напрягать все своё умение.

В 1682 году игрок с острова Рюкю – Пэйтин Хамахики приехал в Японию и сыграл две партии с Досаку на четырёх камнях, причём одну выиграл.

28 лет спустя, когда великий царь Рюкю посылал дань Сёгуну в Эдо, с ней был командирован юный гений Сатоноси «доказать этим задавакам в столице, что с нами, рюкюйцами, шутки плохи».

Самонадеянность провинциалов подогревало то обстоятельство, что Сатоноси, по-видимому, действительно играл сильнее, чем Пейтин Хамахики. Тем не менее, Доти настоял на том, чтобы дать Сатоноси три камня форы.

В то время Доти было двадцать лет, Сатоноси – пятнадцать.

Рисунок 1. Проверка

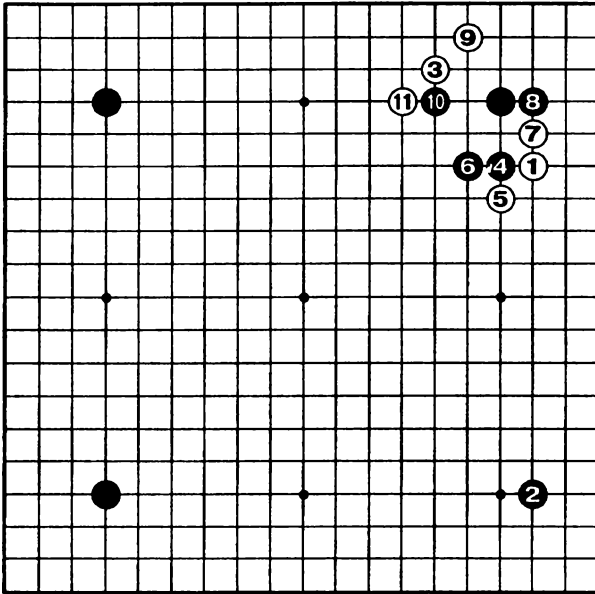
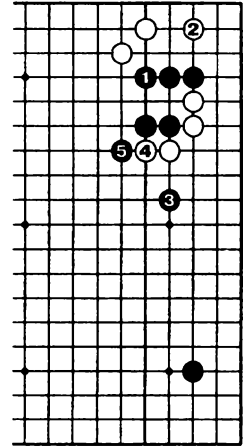


Рисунок 1 (1-11)



Д.1

Иные, быть может, осудят меня за включение в книгу этой партии. Сатоноси был не сильнее крепкого любителя нынешнего пятого дана. Он сделал немало плохих ходов, стиль его был угловат и далёк от совершенства. Хотя ему не откажешь и в определённой крепости игры, всё-таки он был сильнейшим игроком на своём острове! Эта партия – типичный образец, как надо играть с соображающим, но более слабым.

Три камня форы и Доти совершенно ничего не знает о своём противнике, поэтому мы поймём его желание с первых ходов задать юному гению с Рюкю пару тестов для проверки умения Сатоноси управлять чёрными камнями.

Какари 1 – дерзкая игра, но, несмотря на молодость, Доти был уверен в своих силах, и это можно понять. В то время его опекун Мэйдзин Иноуэ Досэцу был, бесспорно, первым игроком Японии. И Доти был в таком возрасте, когда процесс совершенствования идёт непрерывно.

Предоставив право чёрным первыми войти в пустой угол, белые получают удобный случай завязать бой ходом 3.

10 – первый ход, заслуживающий порицания.

Д.1. 1 здесь было и сильнее, и безопасной. Если б.2, то чёрные сами могут переходить в атаку.

Рисунок 2. Медлительность

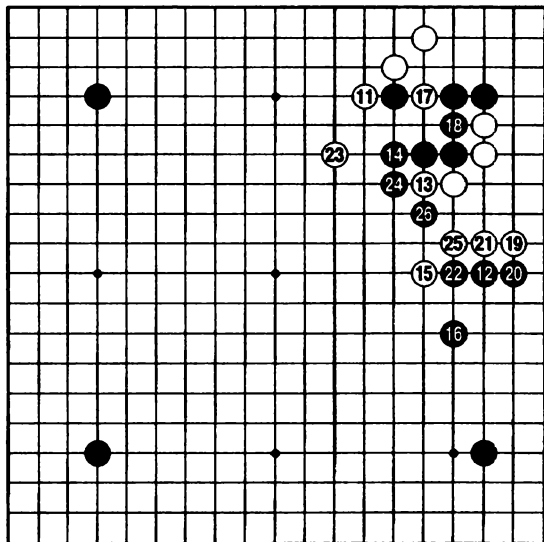
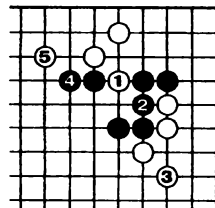
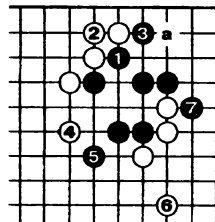


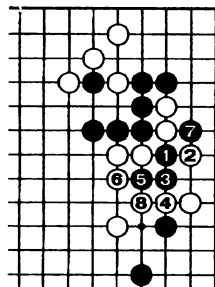
Рисунок 2 (11-26)



Д.2



Д.3



Д.4

Пятнадцатилетний гений в этой партии выглядел довольно скованно; в частности 12 – явно медленно.

Вместо 11 я предпочёл бы 1 на Д.2. После 5 хода белые успешно защищают обе группы. Тем не менее, б.11 фактически ошибкой не является, другое дело 12. Это настолько вяло, что и ходом его по-настоящему не назовёшь. Если уж Сатоноси решил играть здесь, то нужно было играть в 25, который является жизненным для белых. А ещё лучше было закрепить за собой десять очков территории, как показано на Д.3. Этот вариант популярен в наши дни; 7 – защита от «а».

То что простенькое хираки 12 не затрагивает жизненных пунктов белых, видно по лёгкости дальнейшей игры Доти. Он без труда сохранил хорошие формы.

13 – кикаси, готовящее боси 15.

16 – выглядит хорошим приобретением, а позиция чёрных – многообещающая, но 17, 19 быстро улаживает дела белых. Благодаря удачному маневрированию на сторонах, белые приготовились надавить на угол чёрных.

Если 19 в 21, то ч. 19 и белым уже не удавалось получить здесь хорошую форму.

Конечно, чёрные могли разрезать как на Д.4, но тогда их два камня становились фатально слабыми.

После 23, на что белые справедливо ожидали 24, белые возвращаются на правый борт: 25, и теперь видно, что Доти уже успел узнать всё, что ему было нужно о Го в исполнении Сатоноси. 26 также сомнителен. Трёхкаменная фора потихоньку свелась к двухкаменной...

Рисунок 3. Взятие ненужных камней

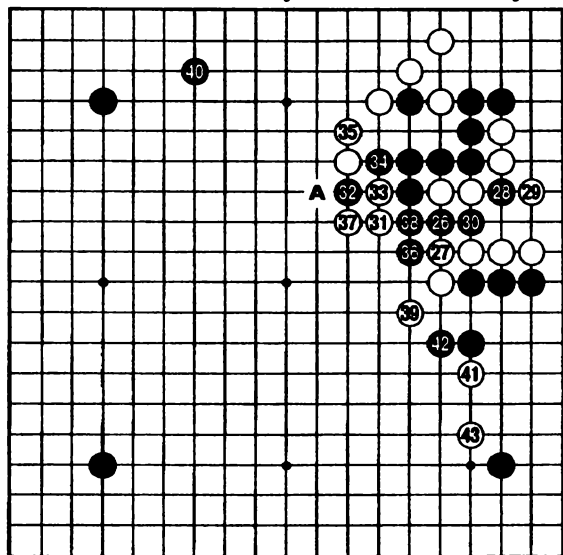
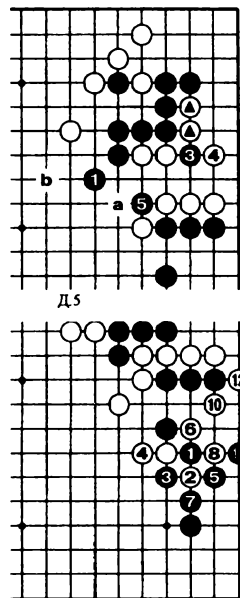
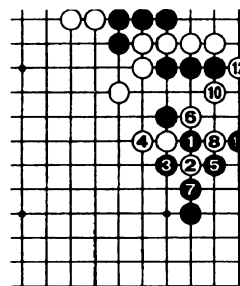


Рисунок 3 (26-43)



Д 5



Д 6

Без сомнения, чёрные беспокоились о создании глаз для своей слабой группы. Но продолжение до 31 хода, которым чёрные добились этой цели, так пассивно!

Два камня, взятых ходами 28, 30 абсолютно не нужны белым! Они не имеют ни малейшей ценности. Гораздо важнее разрезания 28 было помешать белым соединиться в 27. Поэтому вместо 26 нужно было играть по Д.5. Если белые играют тэнуки, тогда 3, и, чтобы не потерять камни А, белые вынуждены играть 4, но после 5 хода одинокий белый камень должен плыть по воле чёрных волн. Разница между этим вариантом и продолжением в партии с сильным как б.31 весьма существенна. Если на ч.1 - б.«а», то ч.«б» – легко выходя на простор.

Беда чёрных ещё и в том, что, даже взяв два камня, они не сумели обеспечить безопасность группе, и ходом 32 продолжают борьбу за это. Конечно, добавление камня в угол давало чёрным жизнь, но это было бы невообразимо вяло!

Хотя чёрные и проникают в центр, обратите внимание на то, как при этом усиливаются белые.

40 – естественный путь хоть немного ограничить влияние белых, добытое к 37 ходу. Попытка выйти ч.«А» была бы безрассудной. Теперь у белых второй удобный момент для завязывания боя: 41, 43 – так сыграл бы и современный игрок, и это действительно серьёзная атака.

42 – естественный ответ, самое верное – двигаться к центру.

Д.6. Ханэ 1 – простодушный ход. Последовательность до 10 хода неизбежна для обеих сторон, и в итоге чёрные теряют четыре камня.

Рисунок 4. Бой расширяется

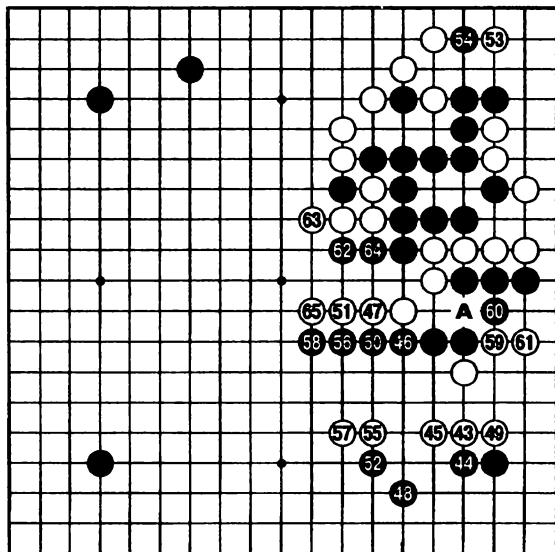
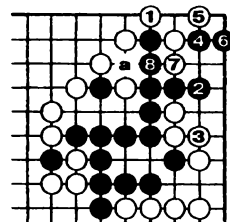
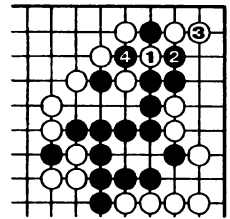


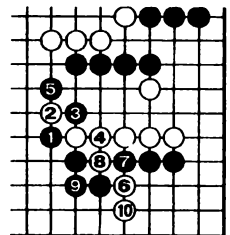
Рисунок 4 (43-65)



Д.7



Д.8



Д.9

У обеих сторон группы без базы, и они, естественно, стремятся в центр, ну и, при случае, ещё и порезать друг друга.

Белые так ловко занимаются «беготнёй», что попутно прибирают к рукам очки. Перспективы чёрных становятся довольно тусклыми. Белые должны играть 49. Этот пункт входит в базу обеих сторон, и такие пункты нельзя игнорировать.

47 и 51 влияют на чёрную группу в правом верхнем углу, и её положение становится неустойчивым. Но у чёрных уже есть ответ на 53. Вари-коми 54 даёт второй глаз! После 1...8 на Д.7 чёрные живут, благодаря адзи «а». Если белые захватывают камень, как на Д.8, то у чёрных есть сильные ответы: 2, 4, начиная ко-борьбу. На первый взгляд, обстановка кажется тревожной, но из-за обилия внутренних ко-угроз, чёрные могут не беспокоиться за судьбу группы. Поэтому белые возвращаются на нижнюю сторону: 55.

Д.9. Ханэ ч.1 несостоятельно; 6 будет настоящим сюрпризом для чёрных.

Поскольку 56 сыграно, белым нужно позаботиться о своей нижней группе: 57. 58 выглядит сильным, но белые строят базу: 59. 60 – плохой ход, и вы ясно увидите это, если примете во внимание мойо чёрных. Им не было никакого резона защищать три камня. Правильно было бы усиление своей позиции: magari ч.65. Вряд ли белые захотели бы оставлять такое плохое адзи, играя «А». Вообще ханэ 59 сделан не с захватническими целями, а создаёт глазную форму. 62, 64 не могут служить оправданием хода 60 это направление – ошибочное. Не было никаких оснований отказываться от 65.

Рисунок 5. Неудачная попытка отрезания

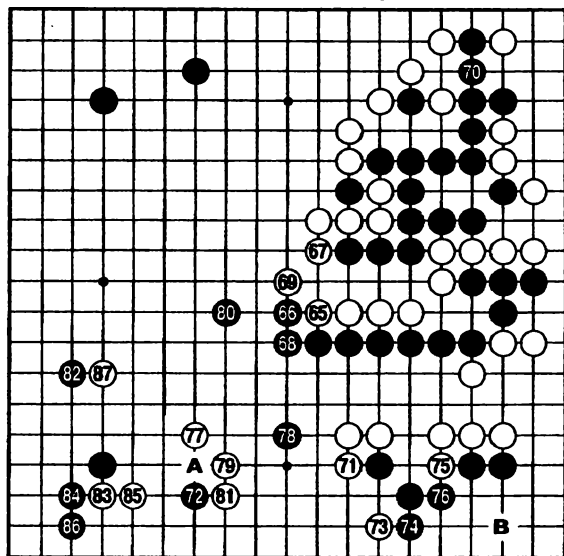
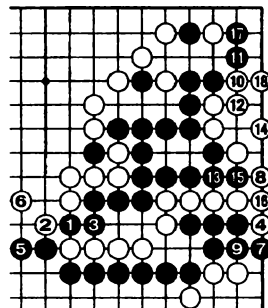
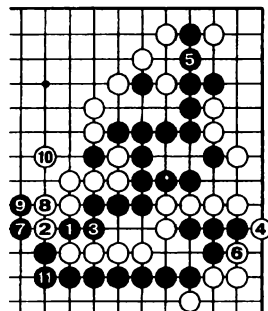


Рисунок 5 (65-87)



Д 10



Д 11

Итак, 62, 64 были связаны одной идеей, но 68 всё ломает. Вместо 68 необходимо было сыграть 1 на Д.10; 4 – хороший ход, но и 5 – сильный ответ. После вынужденного 6, 7 – сыграно надёжно. 8 имеет цель отрезание в 9, но чёрные не поддаются ни на что. После ч.9 белым остаётся только дать жизнь группе, причём в готэ. В целом отрезание 1, 3 даёт чёрным очень много. 10 и 12 оставляло белых на руинах после ч.13.

Д.11. 5, как здесь, менее выгодно для чёрных, ввиду соединения б.6, даже несмотря на усиление чёрных в центре до 11.

В любом случае, после 68 хода, хорошая форма, создаваемая ходом 69 – неприятность для чёрных. Между прочим, это сказывается сразу на возможном исходе ко-борьбы, и чёрные, скрепя сердце, должны закрыться 70 (см. прим. к Д.8).

72 – правильный ход был на один пункт выше: в «А». Теперь у белых появился такой хороший ход как 77. 73, 75 – хорошие ходы, имеющие цель позже атаковать в «В». 77 обязано своим появлением любезному 72. Этот ход белых, между прочим, очень косо поглядывает на большую группу чёрных в центре. Такие совершенные ходы, конечно, позволять противнику нельзя.

78 – также проще было сыграть в 80. Теперь белые улучшают свою позицию: 79, 81. После 83, 85 ход 87 явно нацелен против большой чёрной группы.

Рисунок 6. Общая слабость

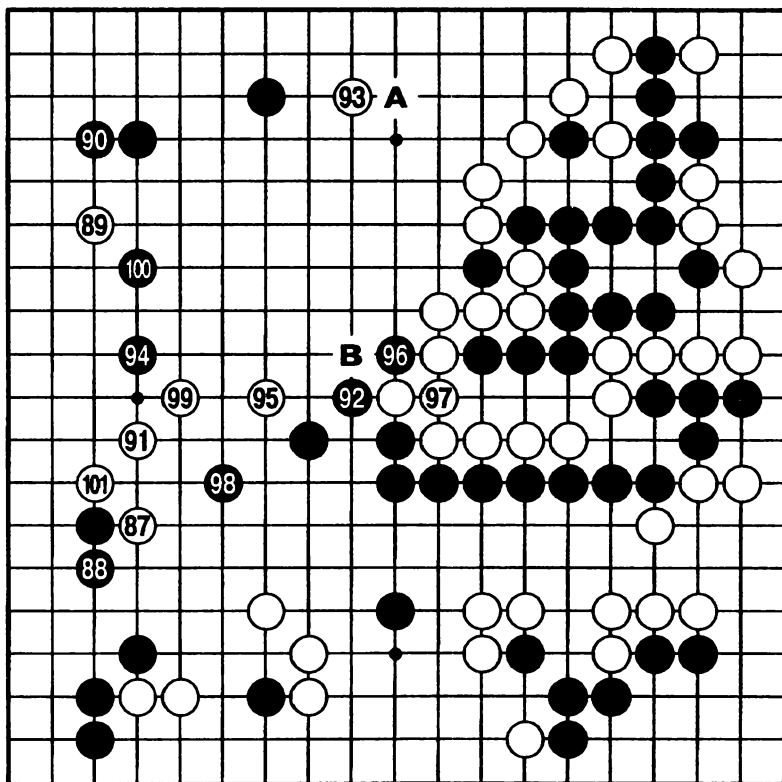


Рисунок 6 (87-101)

По сравнению с косным построением чёрных, позиция белых камней дышит энергией.

89 – быстрый, форсированный ход, готовящий прыжок **91**. Кстати, относительно правильности симари **90** вопросов быть не может. Если вместо этого хасами типа **94**, то **95** или **99**, сохраняя хорошую форму.

93 в ответ на **92** – хороший ход, заявляющий права на определённую территорию и обеспечивающий большой простор для движения. Если бы белые занялись вместо него строительством двух глаз для своей группы в центре, у чёрных был последний большой ход в партии: никенбираки «А».

Атари **96** предупреждает окружение «В», затем, после **98** - **99** чёрные начинают атаку одинокого камня б.89. Однако их собственная позиция довольно тонка, чтобы ожидать больших успехов от этого наступления.

Рисунок 7. Последний шанс

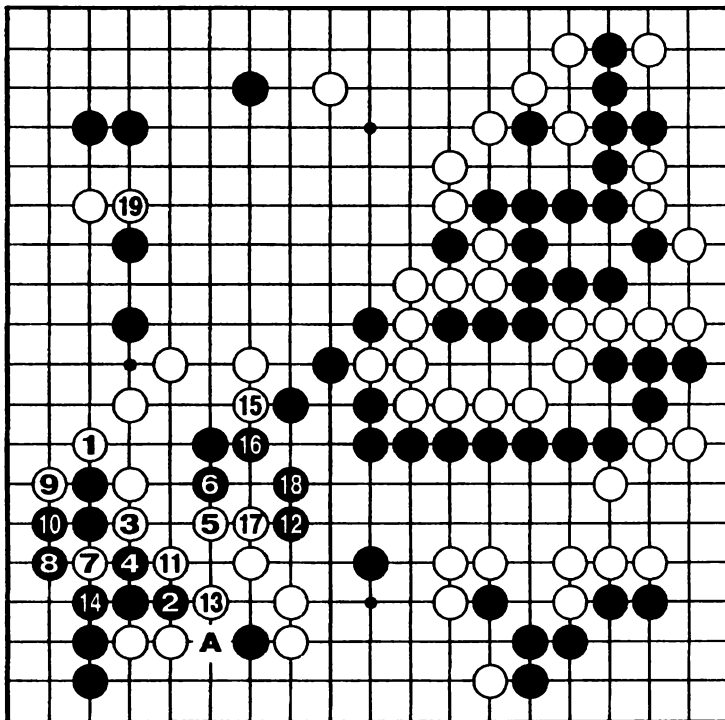
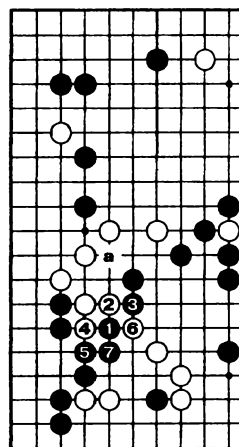


Рисунок 7 (101-119)

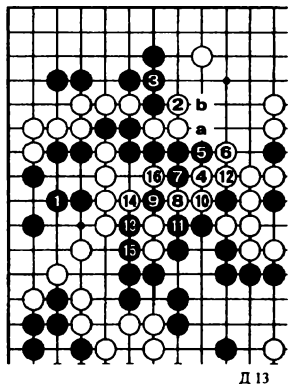
Чёрные упустили удобный случай для контрудара: ч.1 на Д.12. Казалось бы, белые добиваются своей цели: 2, 4, 6 отрезают большую группу чёрных в центре. Но угроза атэ-коми «а» разрушает замысел белых. Они становятся защищающейся стороной.

2 – большая ошибка. Способ, которым Доти играет 3...13 – изумительно точен. Если 4 в «А», то б.7, получая в этой сделке львиную долю.



Д 12

Рисунок 8. Замешательство Сатоноси



После б.19 победа белых становится ясной. Если бы чёрные успели сыграть 19, то ещё могли надеяться на победу. Но они погубили всё своим слабым ходом 2.

Теперь им ничего не остаётся, как вступить в бой.

30 – чёрные окружают шесть белых камней, но в сети окружения столько слабых звеньев, что надеяться на захват по-настоящему нельзя.

35 – кикаси, потому что готовит ситё. Затем 37 бежит, поскольку простое 39 вместо этого не оставило бы в тылу врага никакого адзи.

39 – снова кикаси, что нужно доказать.

40 – хотя и делается, скрепя сердце, существенно необходимый ход.

Д.13. 1 – по дамэ создаёт преимущество в сэмаэй, но у белых есть в запасе сильнодействующее средство: 2...16. Если чёрные в ответ на 16 попытаются выскочить «а», белые достают их, играя в «б».

Итак, 40 – вынужденно, а значит, белые ходом 41 выстраивают там, где было влияния чёрных, собственную территорию, около двадцати очков.

И ещё одно замечание по горячим следам. При ч.26 в «А», если затем допустить повторение игры в партии, то после ч.40 - б.«В» - ч.41 - б.«С» возникала упорнейшая борьба.

Печальный для чёрных итог: создание противником двадцатиочковой территории в сфере их влияния, наводит на мысль, что чёрные не имели плана, как вести борьбу на левой стороне, и после 19 вынуждены были покорно следовать за своим более дальновидным партнёром.

Отсюда, где поражение пристально глянуло в глаза чёрным, они играют всё хуже и хуже, двигаясь навстречу гибели, как кролик в пасть удава.

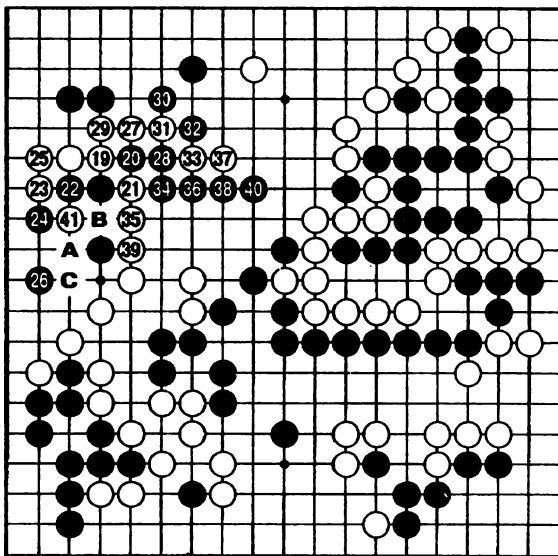


Рисунок 8 (119-141)

Рисунок 9. Большая группа в опасности

42, 44 – тэсудзи, а вот 48 явно создаёт плохую форму. Тем не менее, Сатоноси правильно понимал, что простое взятие белой двойки даёт ему слишком мало.

Д.14. Если, например, ч.1 вместо 46, то это плотное продолжение даёт, конечно, несколько очков, но затем последует белая атака в темпе до 12, после чего белые используют этот темп для самого большого хода на доске: 14: это шестичковокое гяку-ёсэ. Однако ханэ-цуги б.«а» - ч.«b» - б.«с» также возможно.

То, на что надеялся Сатоноси, играя 48, оказывается секретом Полишинеля.

После 49 - 50, 51 чёрным нельзя играть, как на Д.15. Даже если чёрные заберут три камня, после 10 рухнет весь угол.

Чёрным ничего не остаётся, как двигаться до 55, но если мы теперь внимательно посмотрим на доску, то увидим, в каком неприятном положении оказалась большая группа чёрных камней, разбросанных справа в центре и вверх. Заметили это и чёрные, судя по отчаянным 56, 58. Но разве Доти позволит схватить себя таким наглым образом?!

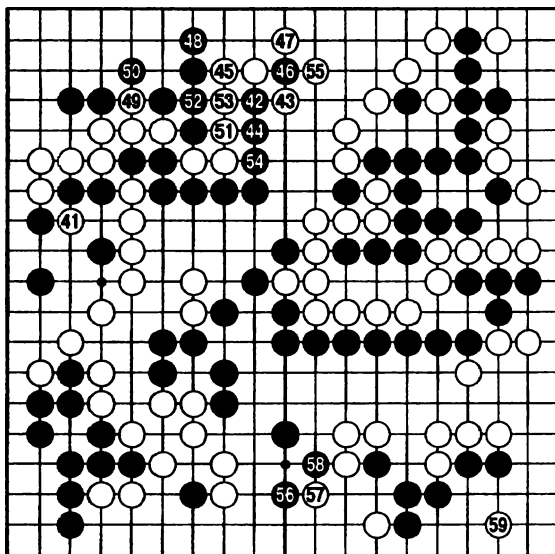
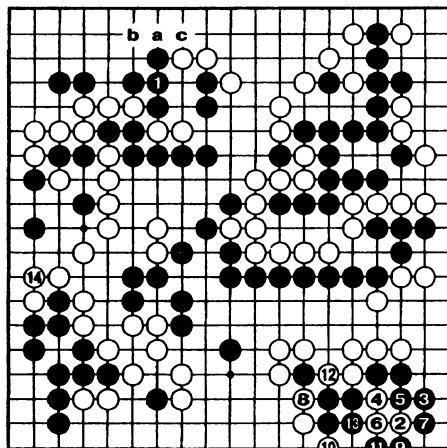
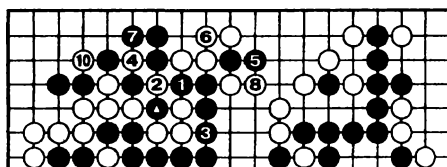


Рисунок 9 (141-159)



Д.14



Д.15 (9-15)

Рисунок 10. У дверей смерти

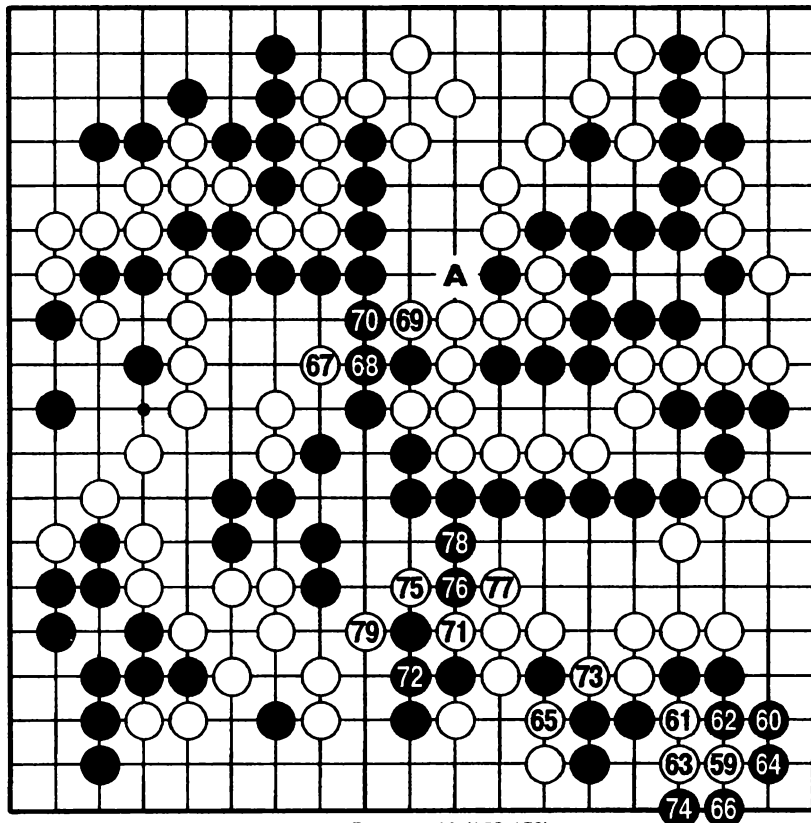


Рисунок 10 (159-179)

59 – это не попытка убить угол. Цель белых гораздо больше: сорок шесть камней!

67, 69 – ясно обозначают гибель чёрной группы. Если бы белые пропустили эти ходы, у чёрных было ещё 69 с угрозой «А».

75 – жизненный пункт. С занятием его, как ясно увидели оба противника, чёрные погибли. То, что делал Сатоноси до 93 хода, трудно назвать иным словом, кроме как «маялся!»

Рисунок 11. Второй международный матч

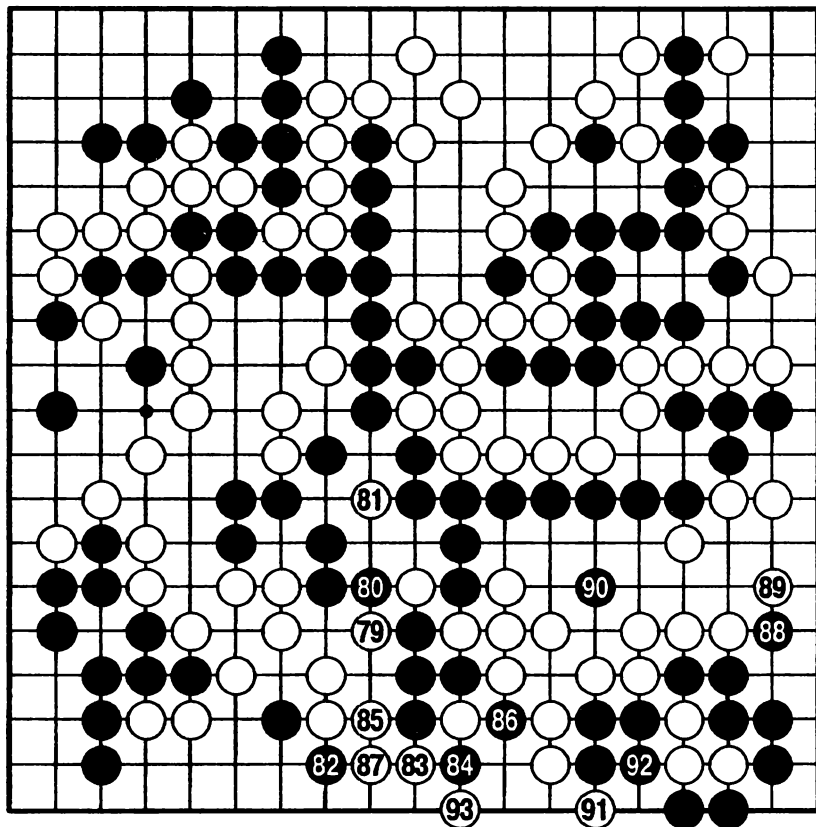


Рисунок 11 (179-193)

Эта партия была вторым официальным международным матчем в истории Го. Говорят, что в 1610 году кореец Ли Як Си приезжал в Японию и сыграл на трёх камнях с первым Хонимбо Санса. Если бы это было правдой, приведённая выше партия оказывалась третьим международным матчем, но записей об игре Санса с Ли не сохранилось.

Во всяком случае, эта игра – совершенный образец преодоления сильным игроком сопротивления более слабого, но способного играть на относительно небольшой форе. После просмотра этой партии не остаётся сомнений в искусстве Доти – столь последовательно он разбивает замыслы чёрных и использует их слабые ходы.

193 хода, чёрные сдались.

ВТОРАЯ ИГРА САТОНОСИ

Проиграв первую партию, Сатоноси пожелал реванша. Ему позволили сразиться с Айхара Касэки из семьи Хонимбо, которому в то время ему было 13 лет.

Как и ожидалось, Касэки победил с разницей в два очка.

Айхара Касэки служил секретарем в семье Хонимбо и ему довелось учить Тихаку, Сюхаку, Хакугэна – VI, VII, и VIII Хонимбо.

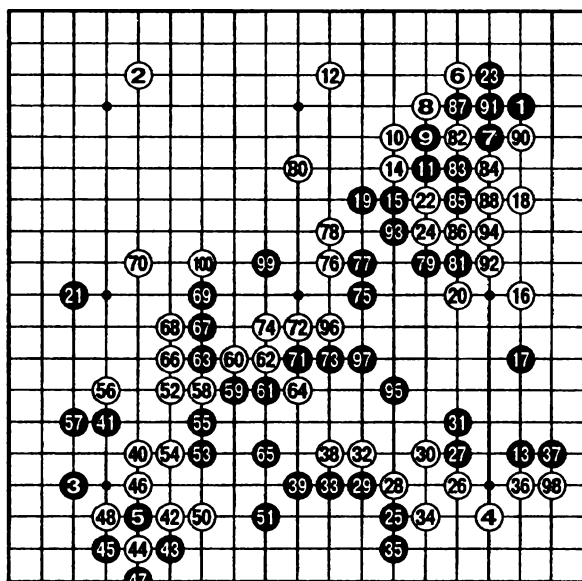
Чёрные –

Яра Сатоноси,

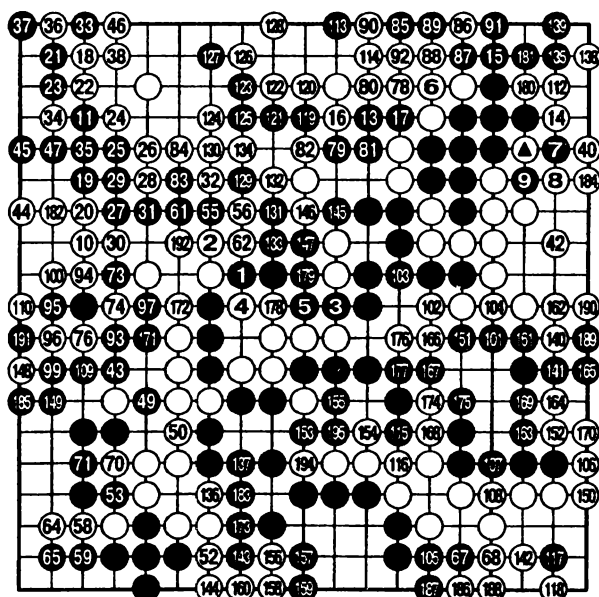
Белые –

Айхара Касэки.

295 ходов, белые выиграли 2,5 очка.



(1-100) 49=44, 89=82



(101-295)

12=▲, 39=9,

41=▲, 48=36,

51=33, 54=36,

57=33, 60=36,

63=33, 66=36,

69=33, 72=36,

75=33, 77=36,

98=73, 111=86,

193=148

ИГРА ТРЕТЬЯ

Зёрна современного Го

7 ноября 1792 года
Дворец Сёгуна

Белые: Ясуи Санти Сэнкаку

Чёрные: Хонимбо Рэцугэн

Рэцугэн (1750-1808) был десятым Хонимбо. Его настоящее имя Ямомото, пока он не был усыновлен своим учителем, IX Хонимбо Мэйдзином Сацугэном. Рэцугэн и Сэнкаку были двумя столпами, на которых держался мир Го в конце XVIII столетия. Вместе они дошли до 8 дана.

Ясуи Санти Сэнкаку (1764-1837) родился в Мусаси, он сын Сакагути Сэнтоку. Сначала его звали Сэнти, но затем он стал учеником VI Ясуи, Сэнэцу, и когда наследовал у него титул VII главы Ясуи, присоединил к своему имени ещё и Сэнкаку. Так как в этой книге будет и другой Сэнти, мы называем его Сэнкаку, хотя такое же имя носили также IV и V Ясуи.

Его искусство было выдающимся, в церемониальных играх, которые проходили каждый ноябрь в присутствии Сёгуна (так называемые «Замковые игры»), он победил в 18 партиях, 9 проиграл и 2 свёл вничью.

В его стиле игры особое значение придавалось центру, и именно этот стиль оказал большое влияние на развитие нового стиля фусэки, начавшееся в 20-30 годах XX столетия.

Хонимбо Сюва позже сказал: «Седьмому Ясуи – Сэнкаку, без сомнения, нет равных в создании современного высокого стиля Го».

К Сэнкаку иногда обращались, как к «Большому Сэнти», отличая его таким образом от его прославленного ученика Накано Титоку, который взял себе имя Сэнти, став VIII Ясуи.

У Рэцугэна также был знаменитый ученик: XI Хонимбо Гэндзё. Не говоря уже о других их достижениях, достаточно того, что Рэцугэн и Сэнкаку подготовили тот золотой век Го, каким называют первую половину XIX века.

Рисунок 1. Сангэнбасами

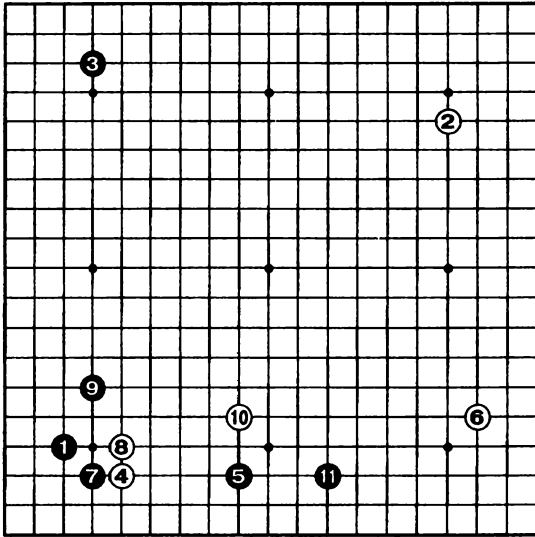
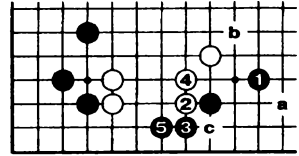
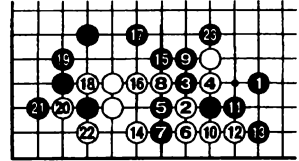


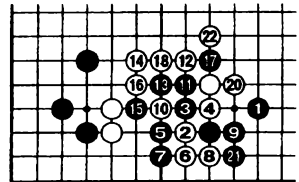
Рисунок 1 (1-11)



Д 1



Д 2



Д 3 (19-цуги)

Много воды утекло... Лишь две партии, в которых Сэнкаку играл белыми дошли до нас. Вот одна из них.

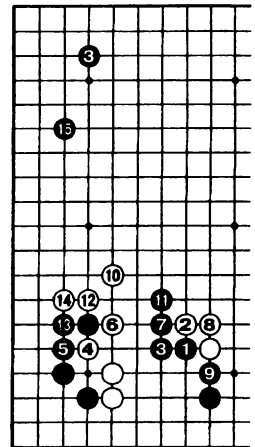
7, 9 – естественный план атаки белого камня, когда белые при сангэнбасами играют тэнуки. Хотя варианты этого дзёсэки были уже исследованы в то время, 11 – не лучший выбор.

Д.1. 1 выглядит сильнее. Далее 2...5 прямой путь, и теперь видно, что 1 лучше чем «а» воздействует на центр, создавая важную угрозу в этом направлении: «б». Белым на 4 ходу плохо играть «с», так как это вело лишь к усилению позиции чёрных.

На Д.2 другая разновидность хода 3 после 1 на Д.1. Игра ведётся естественным путём, но на самом деле ответы белых бедноваты и могут быть усилены.

Например, они в последнем варианте могут сыграть 12, 14 на Д.3, зажимая чёрных. Результат столь же неприемлем для чёрных, как он был неприемлем для белых на Д.2.

Скажем и о самом лучшем ходе вместо ч.11 в партии. Это 1 на Д.4. Белые в ответ применяют диверсионную тактику атаки на камни справа, нажимая слева. Но ч.11 – очень прочный ход. И хотя белым удаётся в конце концов окружить противника: 12, 14, симари чёрных в верхнем правом углу 15 – великолепно.



Д 4

Рисунок 2. Современный подход

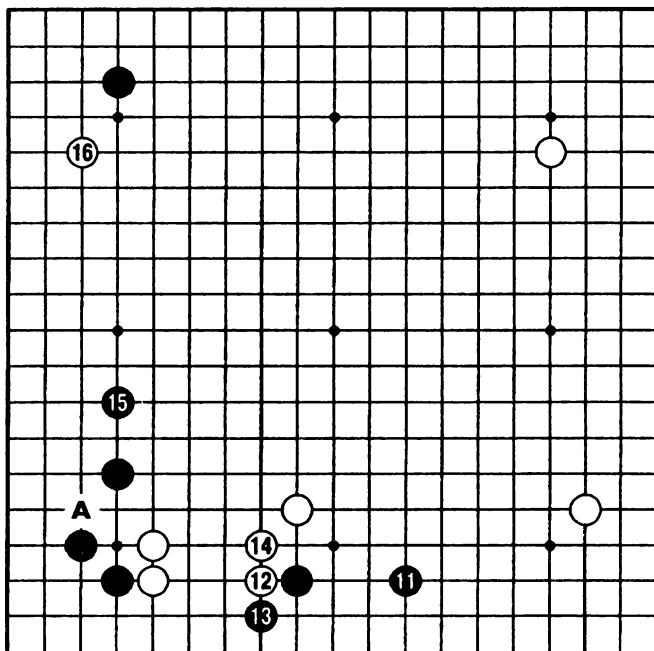
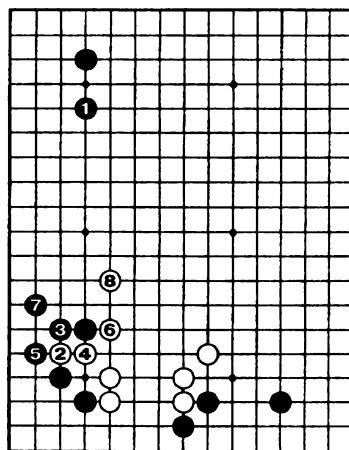


Рисунок 2 (11-16)

Но вернёмся к партии. Поскольку белые сумели усилиться 12, ным нужно, естественно, принять меры против разреза в «А».

Однако есть и другой план. Он заключается в том, чтобы на вторжение 2 (Д.5) реагировать мягко – не контрударом 4, а сагари ч.3. К 8 ходу белые получают хорошую форму, но, заметьте, что в этом варианте чёрные выгадали время для двух очень важных ходов: 1 и 9!

Такой путь мысли характерен для современного подхода к Го, но вопрос о том, является ли он правильным, отложим для другого случая!



Д.5

Рисунок 3. Неприкрытая агрессия

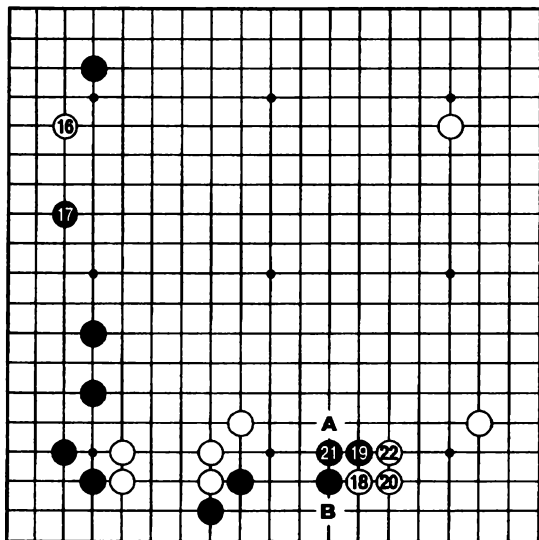


Рисунок 3 (16-22)

17 – совершенное хасами против 16, но белые игнорируют его и набрасываясь 18. Этот ход в моём вкусе.

Д.6. Если немедленно играть в левом верхнем углу, то белые сыграют 1, 3. Важно заметить, что камень А трактруется легко.

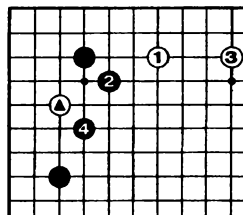
Д.7. 1 также возможно. На косуми 2 самое время повернуть 3. Правда, хасами 8 – очень жёсткий ход для белых и простой вариант на Д.6 для них выглядит лучше. Имея такой хороший ход как 8, чёрные не променяют его на тривиальный нажим «а», позволяя белым сыграть «b».

Д.8. Цукэ б.1 также возможно (белые после 9 контролируют угол), но смущает то, как чисто чёрные режут белую группу на части. Превосходство 18 в партии над всеми этими вариантами заключается в том, что он усиливает незащищённый правый нижний угол.

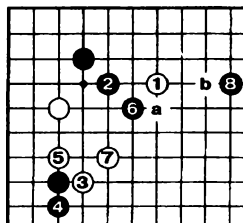
Д.9. 1 вместо 19, даёт белым большую территорию по краю доски и игру с комфортом после захвата 8.

Если 19 в 21, то б.19 - ч.«А» - б.«В» и чёрная группа превращалась в убогий объект для толчков и зуботычин со всех сторон.

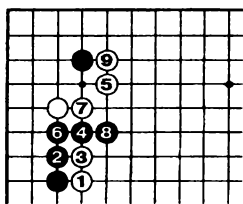
Зря потратили бы время чёрные и сыграв 21 в 22. Так как им всё равно придётся связываться в пункте 21, это лучше сделать сразу и в темпе.



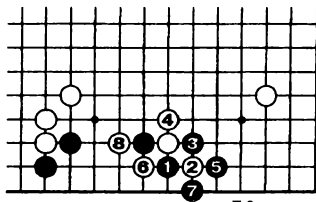
Д.6



Д.7

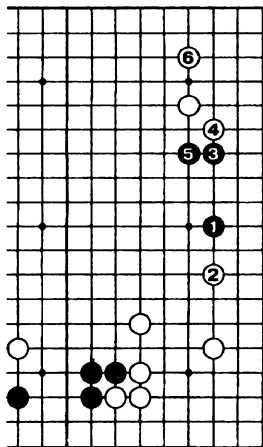


Д.8



Д.9

Рисунок 4. Реальная выгода против влияния



Д 10

23 выглядит маленьким ходом, но он существенно необходим. Ход **22** усиливает белых справа, и группе чёрных в центре потребовалась база. Чёрные не могли позволить противнику нажать в пункт **23**. Кроме того, **23** и сам забирает базу у левой группы белых, создавая предпосылки для её атаки в дальнейшем.

24 делает заявку на правую сторону, и что теперь прикажете делать чёрным?

Ход **25** подвергся острой критике комментаторов прошлого и настоящего. Но я с этим не согласен. Слишком трудно указать, какой пункт чёрным даст больше. Например, ч. **1** на Д.10 разделяет на части правую сторону, однако после **2** белые получают сразу двадцать очков территории в правом нижнем углу, а с помощью **4**, **6** значительно усиливаются также и справа вверх. Это крайне ошибочный путь за чёрных. Весьма сомнительно также будет ли хорошим на **25** ходу прыжок куда-нибудь в район **34**.

Что же до продолжения **25...29**, то чёрные не только обеспечили безопасную базу в углу, но и сделали игру довольно закрытой, разделив доску на множество мелких арен борьбы. Ничего плохого в этом усмотреть нельзя, и если мы оцениваем позицию чёрных как несколько уступающую по силе позиции противника, то тут же вынуждены добавить, что у этого противника в настоящее время территории нет вообще.

30, **32** – кикаси, которые белые должны сделать, если хотят окружить чёрных с помощью **34** (хороший ход!). Теперь позиция являет собой совершенный контраст между реальными завоеваниями чёрных и могучим влиянием белых.

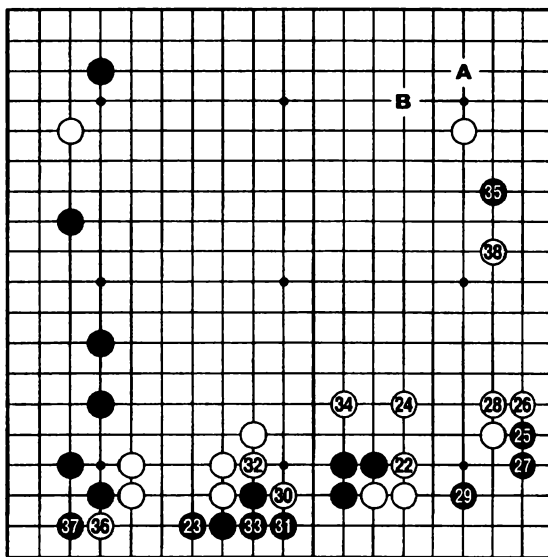


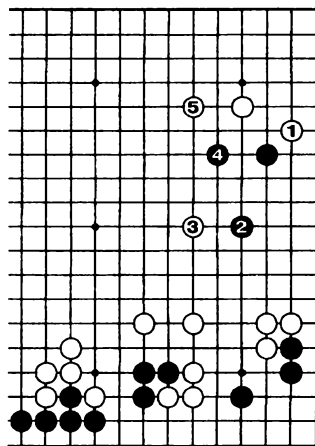
Рисунок 4 (22-38)

Чёрные сейчас просто обязаны сделать хоть маленький пролом в потенциальной территории белых справа. И они находят один из слабых пунктов в стене с задвижкой такомоку: 35.

Ход в 38 теперь, когда белые развили своё влияние далеко к центру с помощью 34 был бы большой ошибкой, а ч.«А» нашло бы решительное возражение б.«В», после чего чёрные не успели бы и оглянуться, как мойо белых превратилось бы в реальную огромную территорию.

38 точнее было сыграть 1 на Д.11. В результате, к 5 ходу у них была бы хорошая форма.

37 в ответ на 36 – обязательно. Слишком велик был бы ход с точки зрения общей тонкости позиции чёрных.



Д.11

Рисунок 5. Стилль Сэнкаку

Нажим с сильной стороны – 38, 40 – в стиле Сэнкаку. И всё-таки, повторяюсь, это нерационально. Лучше было играть по Д.11.

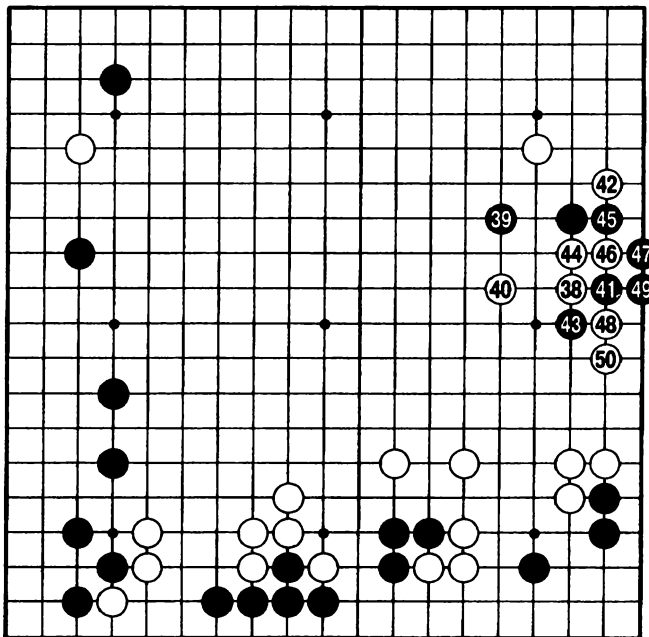


Рисунок 5 (38-50)

41 – умный ход. Чёрные предлагают белым, защищая мойо, переконцентрировать камни в этом районе. Если, например, они ответят 1 на Д.12, то 2 – ки-каси. Однако бросаться затем в глухую защиту 4...8 нехорошо.

Во-первых, позиция чёрных слишком низкая. А во-вторых, у них есть более жёсткая тактика.

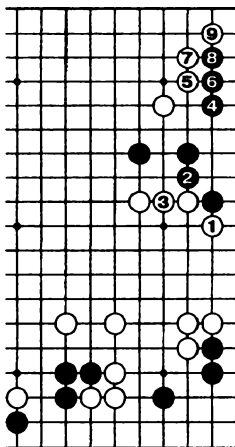
Д.13. Кири-тигаи (перекрёстное разрезание) 2, 4 – лучший путь. Если белые ныряют в угол 3, 5, то 6, 8 – хорошая комбинация. Затем жертва до 18 хода – стандартный приём. Всё заканчивается построением чёрными железной стены на верхней стороне. Так же плохо белым ответить 11 в 14.

Д.14. Если белые на кири-тигаи противника отвечают 5, 7, как здесь, то к 12 ходу результатом будет пятнадцать обеспеченных очков у чёрных в углу. К тому же камень 1 способствует созданию такого адзи: ч.«а» - б.«б» - ч.«с».

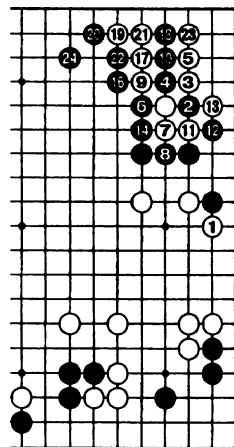
Учитывая вышеизложенное, белые не стали прямо отвечать на 41, а контратаковали 42.

Теперь, если чёрные отреагируют 1 на Д.15, то уже белые вернутся к осе 2. Камень 1 очень неприятен чёрным – он держит ч.7 под прицелом. Если 7 в «а», то белым хорошо соединиться в «б».

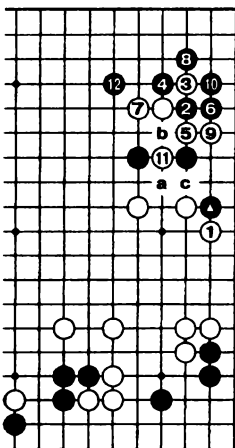
И чёрные продолжают двигаться внутрь белого мойо. Реакция 44...50 для белых становится обязательной. Тем не менее, после 50 хода форма белых несколько неуклюжа, что, естественно, облегчает чёрным поиск хорошего продолжения.



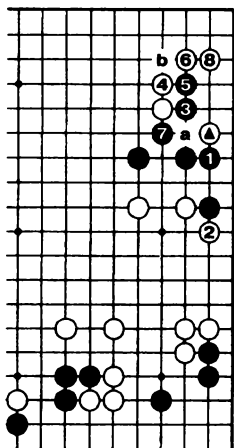
Д.12



Д.13



Д.14



Д.15

Рисунок 6. Слишком агрессивная игра

Борьба выплёскивается в центр, где запутанный бой будет оказывать влияние на партию до самого её конца.

Белым хорошо бы ответить на 51 в «А», атакуя чёрных снизу и сверху, но они выбрали 52, 53 – тэсудзи. Если теперь 54 в 55, то, очевидно, ч.54.

Но вернёмся к утверждению, что 53 – тэсудзи.

Может сыграть 1 на Д.16? Хотя это и выглядит несколько вульгарно. Ответ 2 вынужден; если б.6, то ч.7 выиграет сэмзай. Но белые на 3 могут сыграть более крепко: 4, как на Д.17. Тогда после 6 разрезание «а» – очень серьёзная угроза. Чёрные могут избежать этого, сыграв 5 в «б» - б.«с» - ч.6 - б.«д» - ч.«а» - б.«е», но хотя это будет в темпе защищать от б.6, чёрным жалко терять время на игру здесь. Более того, доигрывая позицию, чёрные лишают самих себя шанса воспользоваться этим позже, а в Го – это тоже потеря!

55 – сыграно по пословице: «Убей разрезающий камень», но что случилось, если бы белые напали с другой стороны как на Д.18? У чёрных находился хороший ход 6, и после 10 чёрные счастливо жили, связывая обе свои группы.

61 – очень резко, в чём не было нужды. Проведя план на Д.19, чёрные брали игру в свои руки. Нет ничего проще и лучше хода 5 (заметим, что белые в углу живы, пока «а» – кикаси). Но это была игра перед Сёгуном и её девиз мог быть: «Только атака!»

Я не могу избавиться от чувства, что 61 – попытка продемонстрировать свой боевой дух.

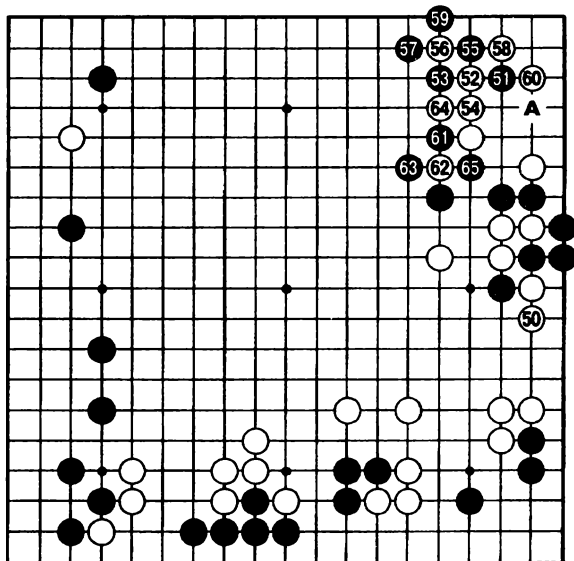
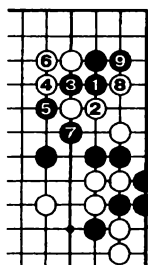
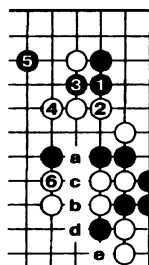


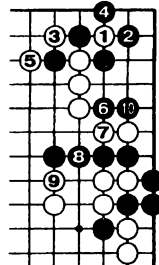
Рисунок 6 (50-64)



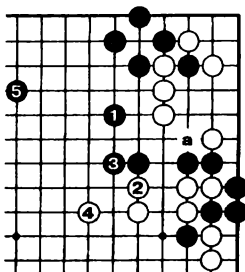
Д.16



Д.17



Д.18



Д.19

Рисунок 7. Фронт борьбы расширяется

65 – хотя захват камня создаёт хорошую форму и это опасно для белых, Рэцугэн должен был глубоко задуматься, прежде чем сделать этот ход. У него была другая возможность, связанная с ко-борьбой.

На Д.20 после 10 хода эта борьба весьма серьёзна и заканчивается обменом: 12, 14 – 13, 15. С территориальной точки зрения такое фурикавари выгодно белым, но посмотрите, сколь возрастает влияние чёрных! И всё-таки Рэцугэн не пошёл на это. Без сомнения, он увидел, что после

11 хода белые вместо 12 могут просто соединиться 2 на Д.21. Чёрные должны толкать 3 и т.д. Если игра дойдёт до ч.11, то б.12 с угрозой «а» недвусмысленно будет означать крушение надежд чёрных в этом районе. Всё это не может быть хорошо для них.

Хотя белые выходят 66, это даёт чёрным возможность усилить свою позицию наверху: 67.

75 – закрывает белый камень, оставляя группу противника в углу без базы. Если 76 в «А» то ч.«В» и белые сами попадают под сильную атаку. 77 и 79 – совершенно естественные ходы.

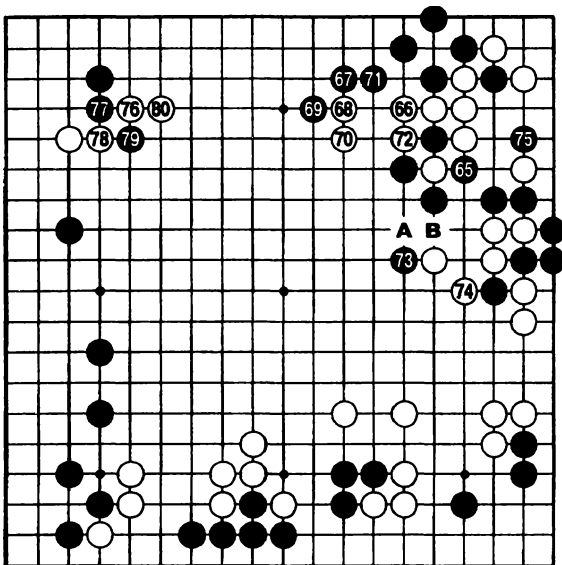
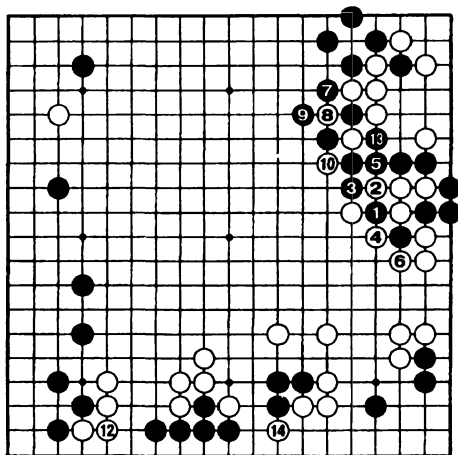
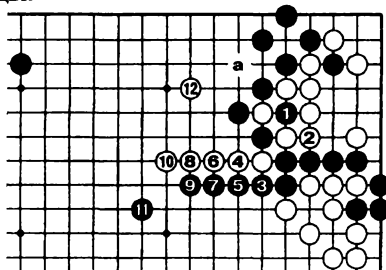


Рисунок 7 (65-80)



Д 20 (11-12)



Д 21

Рисунок 8. Неудачный бой

После ч.«А», у белых в углу глаз не станет, но белым некогда тратить время на игру здесь. Они начинают борьбу: 80, 82. 82 и 84 работают вместе таким образом, что в случае 85 в «В» можно было жить: 86 в «С».

Если ч.81 в 1 на Д.22, стремясь захватить белые камни после 5, 7, то белые получают ко после 12, 14. У белых здесь две ко-угрозы, начиная с «а», поэтому ко-борьба должна закончиться их победой.

Может показаться, что 85 лучше сыграть в 1 на 23. Но в этом случае б.8 сэнтэ и 10 выигрывают сэмзай. 85, поэтому неизбежный, хотя и не слишком опасный для белых ход.

86 – вызывает естественную реакцию 87, но прежде чем ответить на этот ход, белые поворачивают игру в угол, отрезая 88.

Если 91 в 92, то конечно 91, побеждая. Удавлив ситуацию на краю доски, белые могут теперь вернуться к 94. Чёрные живут ходом 97, зато у белых появляется темп, чтобы толкнуть 98. В целом тактика белых привела к успеху.

99 делает «А» зловещей угрозой, однако четвёрка чёрных камней слаба, и перспективы чёрных не выглядят блестящими.

В то время, когда игралась партия, Сэнкаку был лучшим игроком Японии и результаты его встреч с Рэцугэнэмо складывались не в пользу Хонимбо: беря два камня, Сэнкаку выиграл 3:0, беря чёрные он выиграл 10:3, белыми он выиграл три при одной ничьей. Из всех Ясуи, VIII Сэнти (или Титоку) был, бесспорно, самым сильным игроком, но Сэнкаку и I Ясуи – Мэйдзин Санти – стоят следующими в этом ряду.

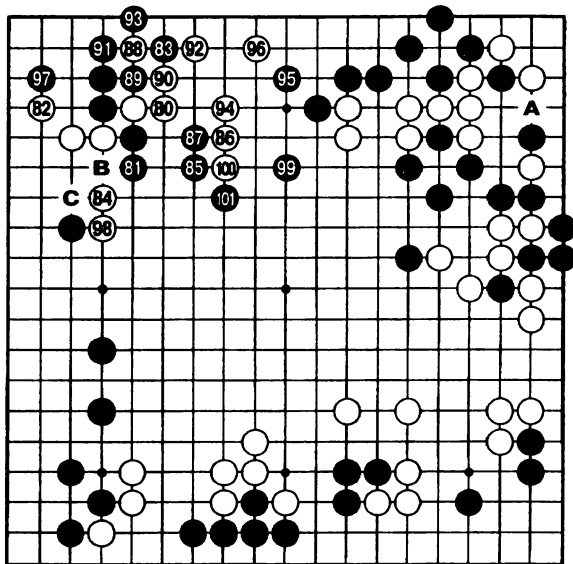
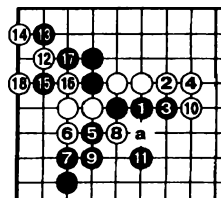
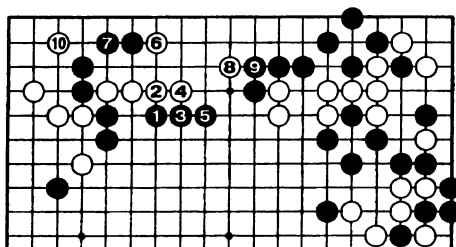


Рисунок 8 (80-101)



Д 22



Д 23

Рисунок 9. Борьба расширяется

Цукэ-коси 4 – тэсудзи. Простое пути 12 позволяло чёрным сыграть 4 и не оставляло белым ничего, что могло пригодиться в дальнейшем.

13 – ловко сыграно. Если вместо этого 14, то б.«А», и чёрным непросто будет убить группу справа наверху.

Но теперь, если б.1 на Д.24, то 2, и стоит белым пожалеть три камня и соединиться 3, как 4, 6 наглухо закроет их.

С таким усилением в центре чёрные играют 13 или «С» и должны выиграть.

А есть путь ещё сильнее!

После, б.3 чёрные могут резать 4 на Д.25. 10 – кикаси перед взятием 12. 13 – также вынуждено ввиду опасности потери большой группы справа и теперь 14 гарантирует чёрным большую территорию, включающую в себя левую сторону, левый верхний угол и центр. Чёрные выигрывают. Белые могут забрать десять камней: б.«а» - ч.«b» - б.«с», но тогда у чёрных после «d» остаётся адзи для ёсэ «е», кроме того, внизу они могут играть ч.«f» - б.«g» - ч.«h».

В силу вышеизложенного, белые сыграли 14, вынуждая 15 и ринулись добиваться большего: 16. Если ч.14 в «D», то б.15.

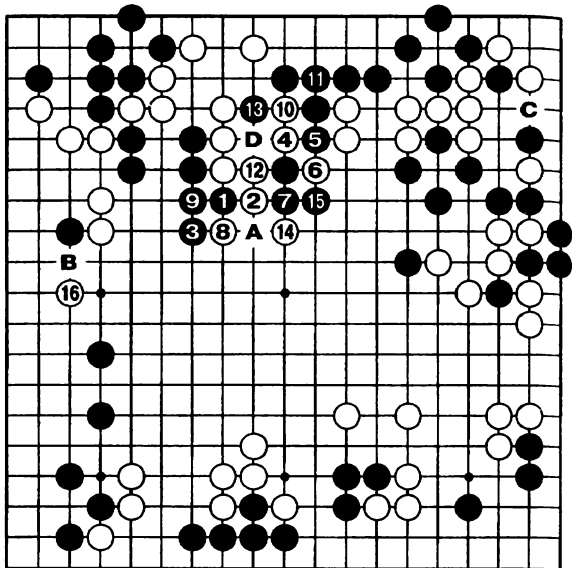
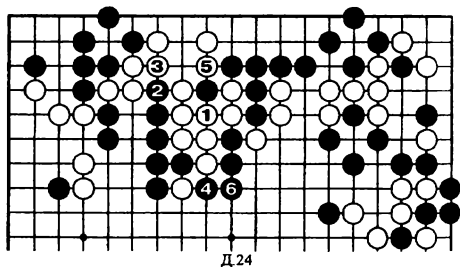
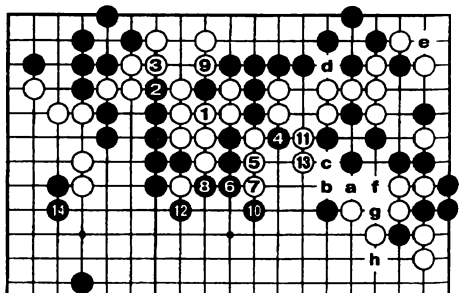


Рисунок 9 (101-116)



Д.24



Д.25

Рисунок 10. Упущенные шансы

Сейчас мы увидим, как чёрные упустили реальные шансы на выигрыш.

21 – хороший ход. Хотя после 19 хода белая группа справа находится на лезвии ножа, и достаточно сыграть «А», чтобы её уничтожить, чёрным не следует торопиться с этим.

Например, если 21 в «А», то б.22 и территория белых в центре оказывается слишком велика. Поэтому чёрные первыми занимают данный пункт, ограничивая мою белых и проясняя ситуацию: 23...28. Это подтверждает, что белые не могут расширить свою территорию в центре, и теперь чёрные

должны 29 ходом вернуться к плану захвата белой группы ходом 1 на Д.26. Они получали свыше пятидесяти очков гарантированной территории в правом верхнем углу. 2 – кикаси перед тем, как убить чёрную группу ходом 4. Чёрные защищаются 5, и партия, можно сказать, закончена. Ход 5 необходим т.к. у белых остался удар «а», создающий угрозу обеим чёрным группам на нижней стороне

Сравнивая ч.29 и ч.1 на Д.26 видим, что ход в партии не столь хорош. Возможно, Рэцугэн планировал сыграть «А» до того как увидел возможность усиления своей позиции 23...28, а потом заметил идею атаки нижней группы белых и соблазнился ею.

Несомненно, 33 – опасный ход, особенно в связи с 29. Атари «В» гарантирует белым массу трудностей на пути к связке левой и правой групп. Тем не менее, «А» – деньги положенные в банк. После же 29, 33 победу нужно ещё заработать.

Обратной дороги нет: на «А» белые ответят «С», и чёрные потеряют многое.

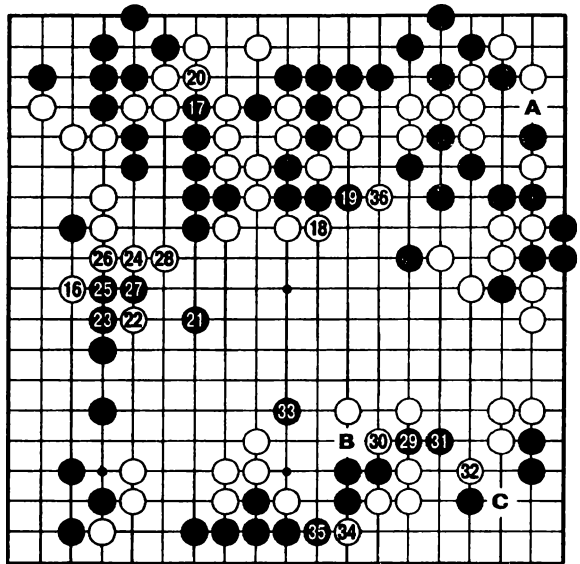
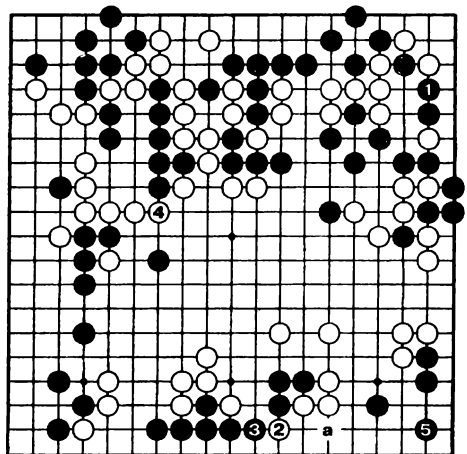


Рисунок 10 (116-136)



Д.26

Рисунок 11. Прискорбный поворот событий

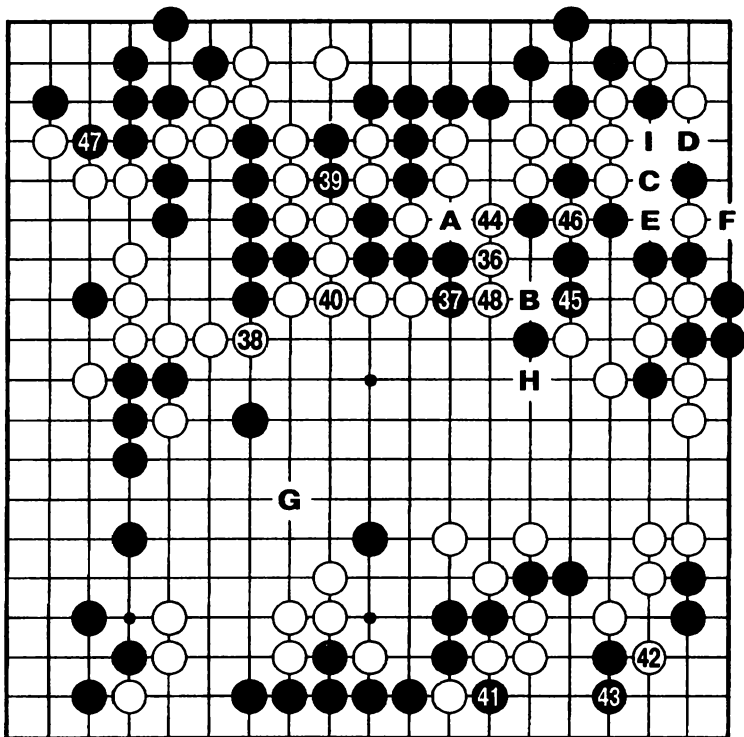


Рисунок 11 (136-148)

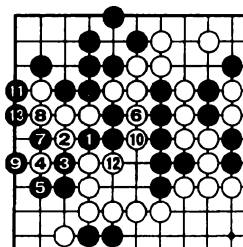
Если 37 в 44, то белые могут блокировать центр: 37 - ч.«А» - б.43 и белые начинают ко-борьбу: б.«С» - ч.«D» - б.«E» - ч.«F» - б.46.

Восемь чёрных камней упали белым в руки после 38 хода, и теперь чёрные должны были играть «D» вместо 41. Белым пришлось бы ответить 44, и хотя они избежали гибели, но у чёрных оставался большой ёсэ-ход «I» про запас.

После 44 и 46 ко тяжёлым бременем ложится на чёрных.

47 – должно быть просмотр.

Даже после этого хода продолжение 1...13 на Д.27 всего лишь ёсэ-ходы. Я не могу поверить, что Рэцугэн сыграл 47, готовя ко-угрозы.



Д.27

Рисунок 12

48 – буквально переворачивает доску. Из-за нераспорочных 41 и 47 теперь в этой ко-борьбе белые ничем не рискуют, а чёрные могут потерять группу!

Можно ли сравнить это с прямым и ясным путем на Д.26?!

Вероятно, чёрные сочли атаку белых малозначительной, но результат хода 48 столь очевиден, что остаётся только теряться в догадках, почему чёрные не сыграли 41 в 50. А тут ещё проблемы в правом нижнем углу...

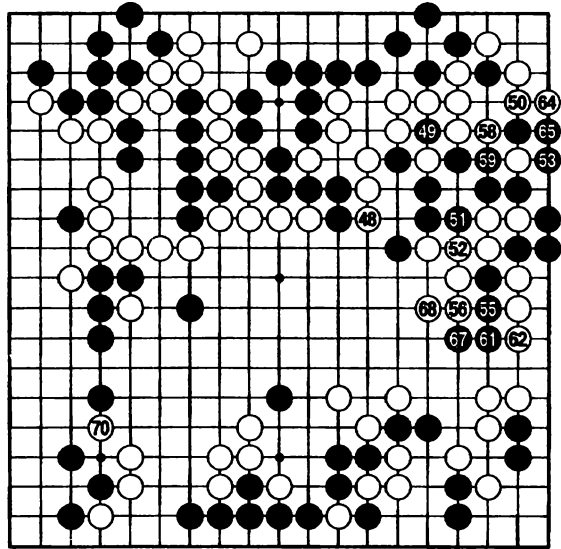


Рисунок 12 (148-170) 54, 57, 60, 63, 66, 69 - ко

Рисунок 13. Победа

Чёрные, в конце концов, игнорируют ход 70, стремясь уладить ко. Давайте посмотрим, что случилось, если бы чёрные закрепились 1 на Д.28. После 5 белые дарят противнику жизнь ходом 6. После 8, 10 ход 11 вынужден. Белые откладывают взятие пяти камней, поскольку 12 здесь больше (см. Д.27).

13 и 15 – кикаси, что даёт чёрным возможность вернуться к идее захвата трёх камней после 23 хода. Тем не менее, у белых на добрый десяток очков больше.

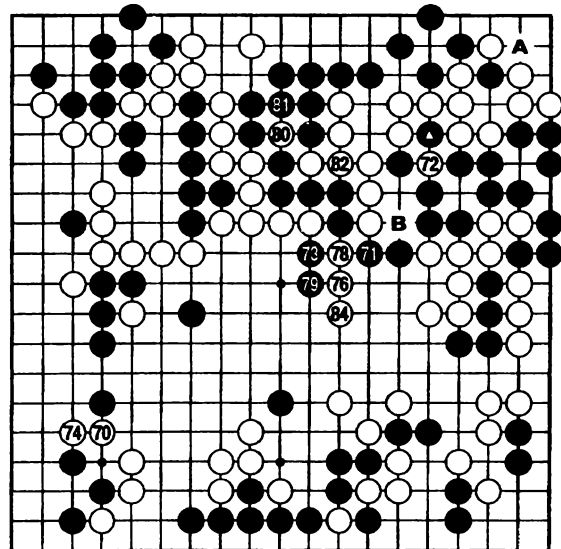


Рисунок 13 (170-184) 75=△, 77=72, 83=80

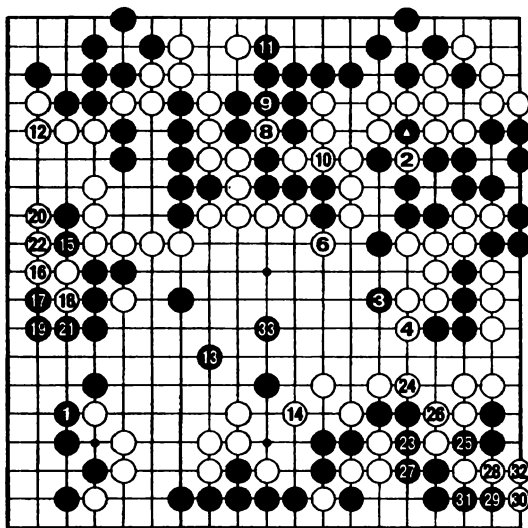
71 – нужно было играть в «А», снова лишая белых глаз в углу, после чего ко-борьба становилась опасной уже для обеих сторон. А чёрные сразу отказываются от ко, оставляя без внимания столь опасную угроз.

С того момента, как белые сыграли 74, их выигрыш стал твёрдо определён.

Чёрные выигрывают ко ходом 77 и живут, но и белые живут, играя либо «В», либо добавляя камень в углу.

После 84 у чёрных нет компенсации за 74. Им необходимо защитить верхнюю группу ходом «С», но тогда левая сторона чёрных отчаянно взмолится о помощи. Альтернативы сдачи партии нет.

184 хода. Чёрные сдались.



Д 28 5=○, 7=2

Эта партия началась с небольшой неточности, допущенной белыми при проведении своего плана, однако затем им удалось завязать жёсткую борьбу, которая быстро охватила всю доску. Правда, в последний момент чёрные упустили свой шанс. Судя по этой партии Сэнкаку играл посильнее, но может быть и так что для Рэцугэна это был лучший день...

Мой учитель, Минору Китани, очень любит эту партию Сэнкаку. Возможно и не сознавая этого, он находился под её влиянием, когда в 30-х годах начал экспериментировать с новым фусэки, где большая роль отводилась влиянию. Что ж, коли так, то старое Го действительно каким-то образом вдохновило современных игроков, тем с большим желанием я продолжаю свои странствия по прошлому...

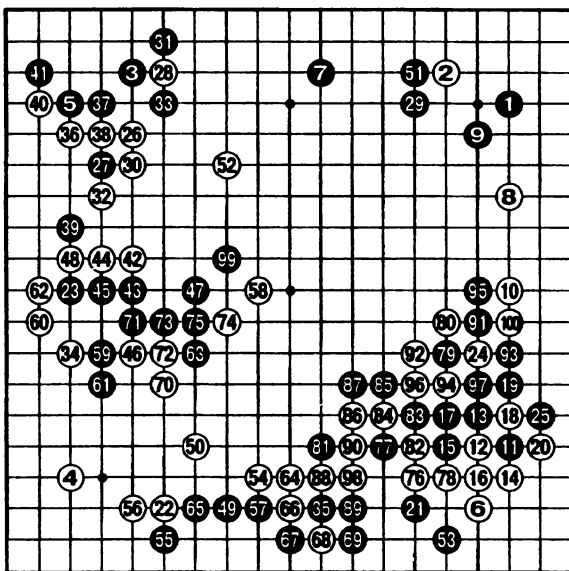
СЭНКАКУ ПРОТИВ ГЭНДЗЁ

Это другая «замковая игра», которая состоялась между Ясуи Сэнтэ Сэнкаку и Хонимбо Гэндзё (чёрные) в 1803 году. Сэнкаку тогда было 40 лет, Гэндзё – 29. Хотя Сэнкаку и проиграл одно очко, его игра вызывает восхищение.

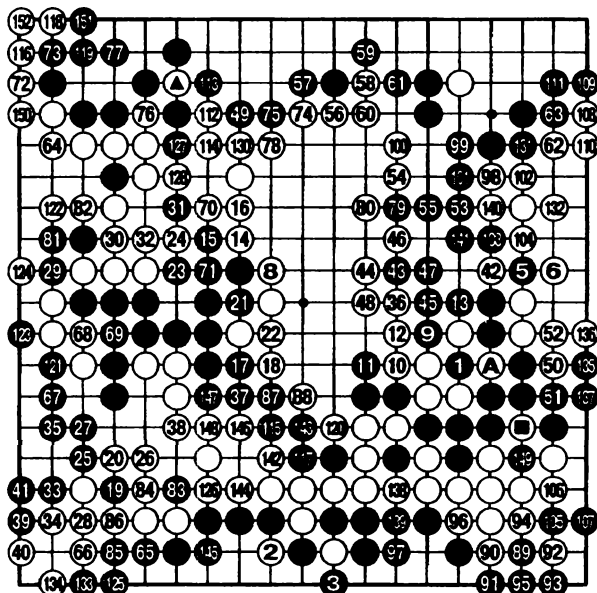
Позже Кэнсаку Сэгое сказал, что Сэнкаку был одним из величайших игроков. Это несомненно так, и просто жаль, что слава ещё более великого победителя – Титоку, несколько затмила славу Сэнкаку.

Мне партии Сэнкаку доставляют большое наслаждение.

253 хода. Чёрные выиграли одно очко.



(1-100)



(101-253) 4=A, 7=1, 129=▲, 153=●

ИГРА ЧЕТВЕРТАЯ
Одного Мэйдзина хватит!

*17 ноября 1804 года
Дворец Сёгуна*

Белые: Накано Титоку

Чёрные: Хонимбо Гэндзё

Хонимбо Гэндзё (1775-1832) – XI Хонимбо, родился в Эдо, его настоящее имя было Миясигэ. В 1804 году ему и Титоку был присвоен 7 дан.

До 1809 года, пока ему и Титоку (снова вместе) не был присвоен 8 дан, он не наследовал главенство в семье Хонимбо. В 1827 году Гэндзё ушёл в отставку, позволив перенять титул Дзёве.

Никано Титоку (1776-1838) родился на острове, в Идзу. Он поменял своё имя на Ясуи Санти в 1814 году, став VIII главой семьи Ясуи.

Эти двое сыграли между собой семьдесят семь партий. Титоку играл чёрными в сорока двух, из которых выиграл тридцать две, проиграл шесть, три закончил вничью, и две партии не были завершены.

Белыми Титоку выиграл шесть, Гэндзё – двадцать семь, ещё две закончились вничью. Всего Титоку выиграл на пять партий больше, но он провёл на семь игр больше чёрным цветом; всё это позволяет провести знак абсолютного равенства в мастерстве обоих. Фактически, оба они достигли силы 9 дана, но по традиции лишь один человек мог быть Мэйдзином, то есть иметь 9 дан.

Стиль Гэндзё был связан с игрой на влияние, высокими позициями, в то время как Титоку предпочитал низкую солидную игру.

Рисунок 1. Золотой век

Первая половина XIX века была золотым веком Го, а Гэндзё и Титоку в наибольшей степени содействовали этому расцвету.

Их игры отмечены особым знаком в истории Го, правда, данная партия не входит в число наибольших достижений Титоку, так как он сделал в ней один слабый ход.

Высокое симари 1, 3 часто встречается в партиях Гэндзё. Он играл так всякий раз, когда стремился к игре на центр.

Та же идея чувствуется и в ходе 7 – высокое какари, хотя выбора здесь нет: если ч. 7 в «А», то б. «В» – с прекрасным сочетанием хираки и хасами.

8 и 10 – сыграно в современном стиле, но вполне возможно было и 1 на Д.1, что после 2 вело к хорошо известному ныне дзёсэки.

7 – возможно, позволит белым контролировать игру на этом участке доски, но всё это вовсе не плохо для чёрных. Если белым не нравится обмен: 16 - 17, то они могут сами сыграть 15 в 16, далее ч. «а» - б. «b» - ч. «с» и теперь белым нужно вернуться к дзёсэки, сыграв в 15 на Д.1. Тогда чёрные могут сыграть «d» и спокойно смотреть, как на это отреагируют белые.

Конечно, такие ясные дебюты встречаются довольно редко.

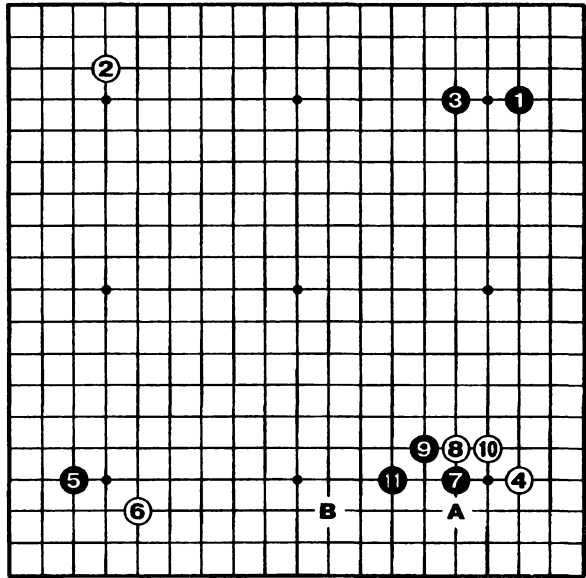
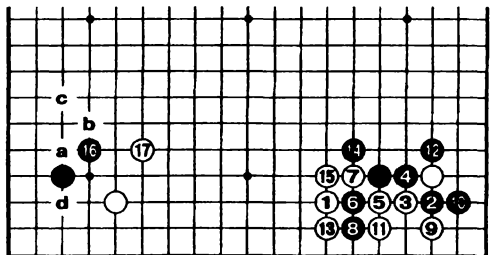


Рисунок 1 (1-11)



Д.1

Рисунок 2. Дискуссия в дзёсэки

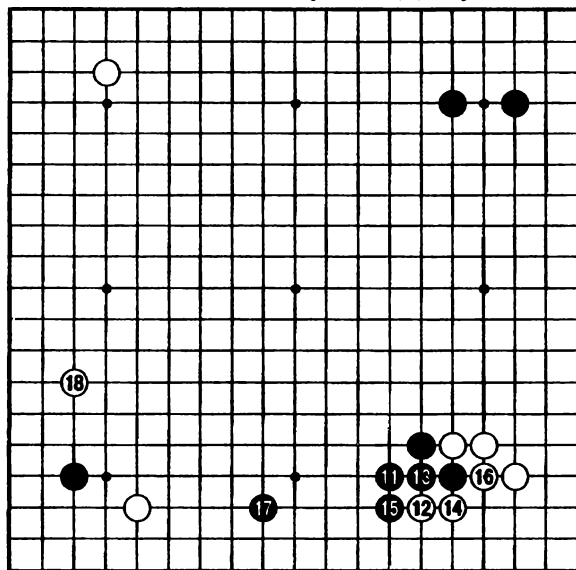


Рисунок 2 (11-18)

12 – имеет привкус старого Го. Сегодня таких ходов не делают. Вместо этого играют как на Д.2, но я бы лично сыграл такие ходы без особого энтузиазма.

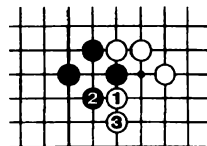
Д.3. Здесь 1, 3 соответствуют выражению «Стиль Го Сэй-гэна». У этого дзёсэки масса вариаций. Например, 6,3 в 4 или ч.8 в 9.

Почему сегодня не играют так, как в этой партии? Вместо 15 чёрные могли ответить 1 на Д.4. Если белые закрываются 6, то с помощью жертвы 9 чёрные обеспечивают себе сэнгэ до 19. Теперь 21, 23 и 29 создают чёрным изрядное внешнее влияние. Территория белых стоит двадцать четыре очка.

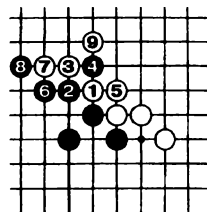
В этом варианте, если 24 в 25, то ч.24 - б.28, и далее всё определяют ситё-условия в направлении левого верхнего угла (в данном случае они неблагоприятны). Сориентировавшись в ситё, чёрные и в худшем случае могут получить лучшую позицию, сыграв 21 в 1 на Д.5.

Белые могут на 6 ходу закрыться с другой стороны, но чёрные и здесь получают превосходное влияние (Д.6).

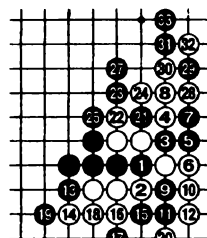
Избранный чёрными вариант дзёсэки принёс им некоторый ущерб, который они готовы тут же восполнить идеальным хасами 17.



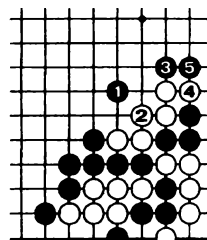
Д.2



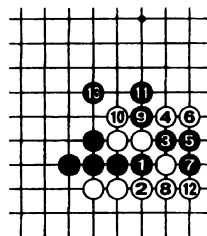
Д.3



Д.4 (26-21)



Д.5



Д.6

Рисунок 3. Тонкости фусэки

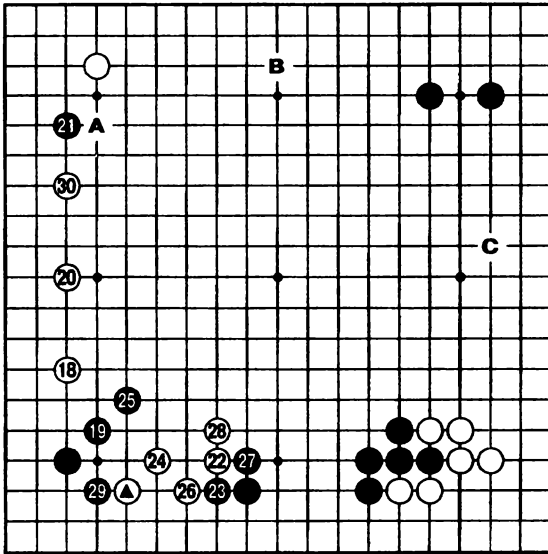


Рисунок 3 (18-30)

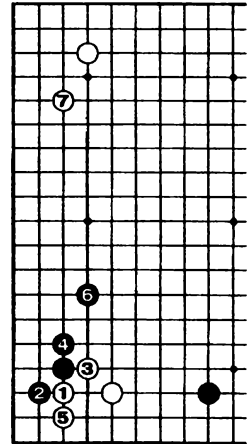
18 – хороший ход, легко трактуемый камень $\triangle$. Если вместо этого б.25, белым будет очень трудно справиться с мощным влиянием противника, уже прочно обосновавшимся на нижней стороне.

Не лучше и 1...5 на Д.7, хотя это и даёт белым в левом нижнем углу хорошую форму плюс темп для симари 7. Но и противник при этом прекрасно укрепляется.

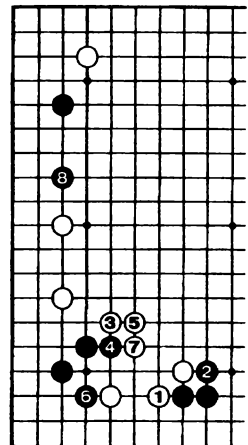
18 и 20 – более целесообразны, поскольку создают надёжную базу на левой стороне. Камень $\triangle$ белые готовы при необходимости пожертвовать.

Например, если 21 в 24, то б.«А», после чего у них миаи: «В» и «С», а чёрные пожинают плоды своей переконцентрации на нижней стороне. 21 предупреждает возможность симари «А», зато у белых появляется шанс 22.

24 – можно сыграть 1 на Д.8. Тогда у белых были шансы окружить угол чёрных и получить снаружи хорошую форму. Но им пришлось бы допустить хираки 8. Белым это не понравилось, они предпочли развернуться 30 с хасами. Чёрные могут быть довольны тем, что все пути в центр у них остались открыты.

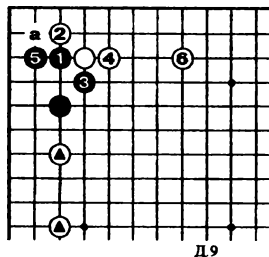


Д7



Д8

Рисунок 4. Разница в одну линию



И чёрные правильно отреагировали на хасами 30.

Нехорошо было играть 1...5 на Д.9. Из-за камней ▲, чёрным будет тяжело дышать: у белых остаётся опасная угроза «а».

1, 3 на Д.10 не столь точно, как ч.«а» и «б», хотя они больше и лучше развивают верхнюю сторону. Белые закроют угол 2, 4, а чёрные построят «двойные крылья» ходом 5, но это белых не пугает, у них ещё остаётся немного места для вторжения на верхнюю сторону.

Белые не могли сыграть на 31 в 35, так как: ч.33 - б.«А» - ч.34, и позиция чёрных намного лучше. Заметим, что пункт 5 на Д.10 выбран с учётом влияния правого нижнего угла белых.

Как только чёрные расположились наверху, белым пришлось время сыграть справа: 34. Но это оставляет возможность ч.35.

Сыграв 36 в «В» белые не могли получить здесь хорошую форму (эти слова мы употребляем в том смысле, что камни расположены, держа под контролем все жизненно важные пункты), но попали бы в блокаду после «С», что весьма неприятно.

Вызвать обмен: 37 - 38 привилегия чёрных. Сейчас они нашли резонным произвести его.

40 – спокойно. На Д.11 показаны последствия резкого ханэ 1. Даже при 3 в «а» чёрные легко уходят в центр, играя в 6 - б.«б» - ч.«с».

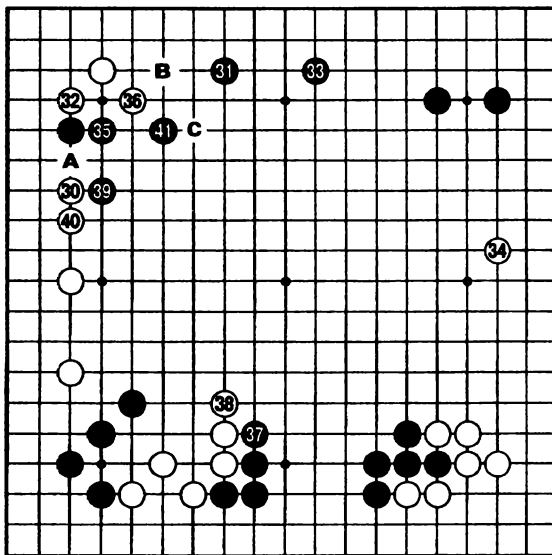


Рисунок 4 (30-41)

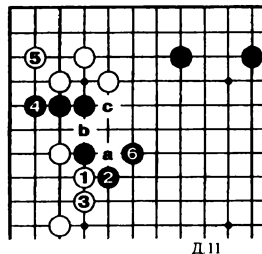
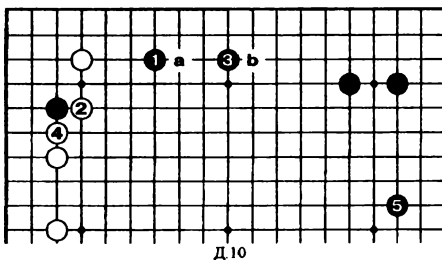


Рисунок 5. Слабый ход

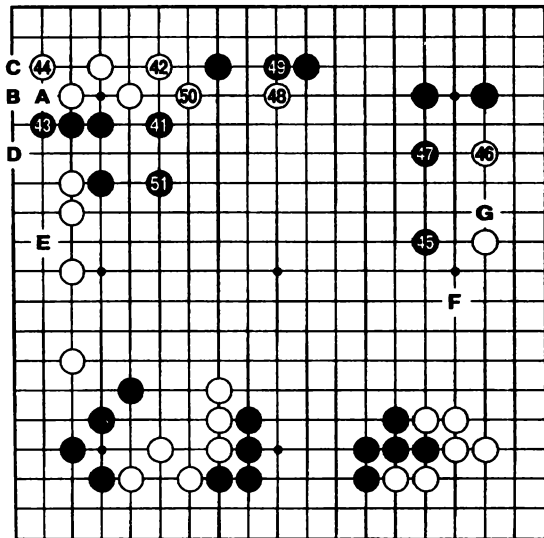


Рисунок 5 (41-51)

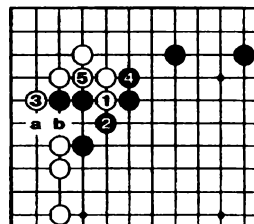
Белые сделали всего один слабый ход, и получили плохую игру – 42 ход, с которого начались все неприятности.

На Д.12 белые связывали две группы, и это было бы правильно. Если 4 в «а», то 5 в «б», поэтому 4 и 5 неизбежны. Это непохоже на Титоку – просматривать подобные ходы; должно быть его ввели в заблуждение мирные блага безопасности после умеренного 42.

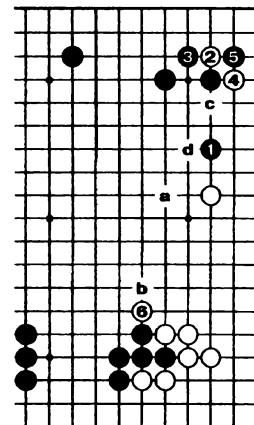
Форма «W», построенная ходами 42 и 44, смотрится плохо. Хотя 44 вместо «А» было сыграно по понятным соображениям: на б.«А» чёрные ответили бы в темпе «В» - б.«С» - ч.«D», беря на прицел пункт «Е».

45 – хорошая точка. 1 на Д.13 по большому счёту такой не является. После ёсумиру 2, 4 можно играть ханэ 6. Если 6 в «а», то у чёрных находится хороший ход, уменьшающий влияние противника: «б». Поэтому б.6 – более необходим. Ну, а идея предварительного атари 2, 4 проста – это цукэ «d» после атэ «с».

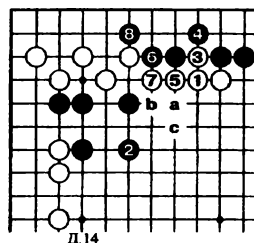
46 – необходимое условие для создания мойо. 46 в «F» было бы посредственно: после «G», чёрные лучше бы устроили свое мойо, чем белые. 48 и 50 стремится потушить мойо чёрных, но Титоку должен был здесь изрядно поломать голову. Дело в том, что 50 в 1 на Д.14 выглядит более естественно, однако к 8 ходу выясняется, что белые парализованы. В этом продолжении если чёрные сыграют вместо 2 ути-суги 5, белые получают хорошую форму после «а» (ч.«b» - б.«с»).



Д.12



Д.13



Д.14

Рисунок 6. Чёрные идут вперёд

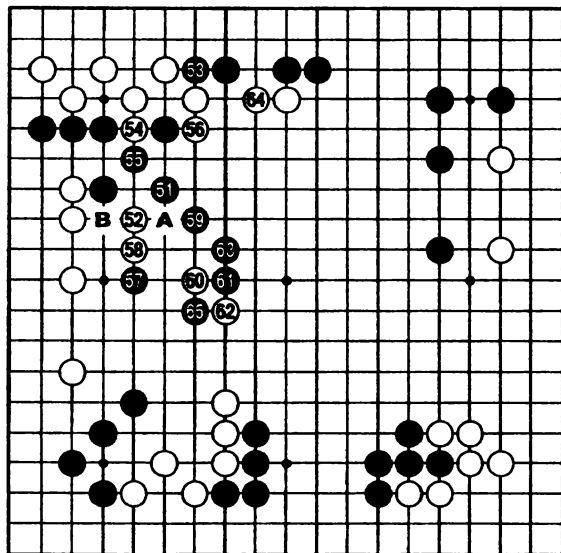
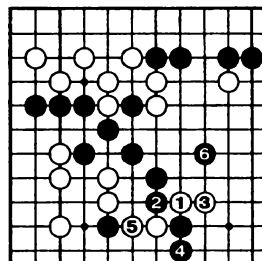
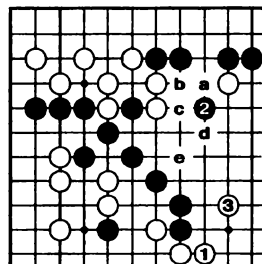


Рисунок 6 (51-65)



Д.15



Д.16

В результате ошибки б.42 игра повернулась в пользу чёрных. Их влияние будет увеличиваться до самого конца партии. Лёгкое бегство 51 обязано было вызвать подзоки 52, и с этого момента начинается настоящий бой.

57 – жизненный пункт, предупреждает 58, и в сочетании с 59 является, пожалуй, тэсудзи. 58 в «А» с идеей подальше оттолкнуть противника было бы неловко, т.к. оставляло в тылу разрезающий пункт «В».

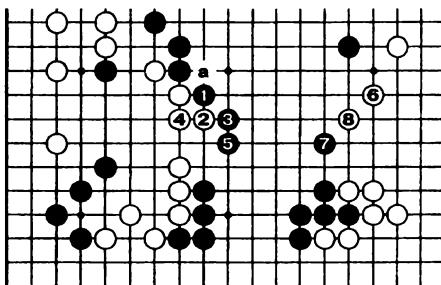
58 – называется «настоящий, честный ход», он всегда будет наиболее правилен, даже если на первый взгляд покажется несколько вялым.

Если белые на ч.61 играют по Д.15, то после 6 за колючую проволоку попадут они сами.

64 – трёт соль в своей собственной ране. 1, 3 на Д.16 конечно лучше, чем создание этой мнимой связи. Возможно было также 3 в «а» - ч.«b» - б.«c» - ч.«d», б.«e».

65 – хороший ход. 1, 3 на Д.17, хотя и выглядит решительно, даёт немного. У белых находится защита 6, 8, и в перспективе есть удар в «а».

Пожалуй, такой путь можно оценить для чёрных, как неаккуратный.



Д.17

Рисунок 7. Техника ёсэ

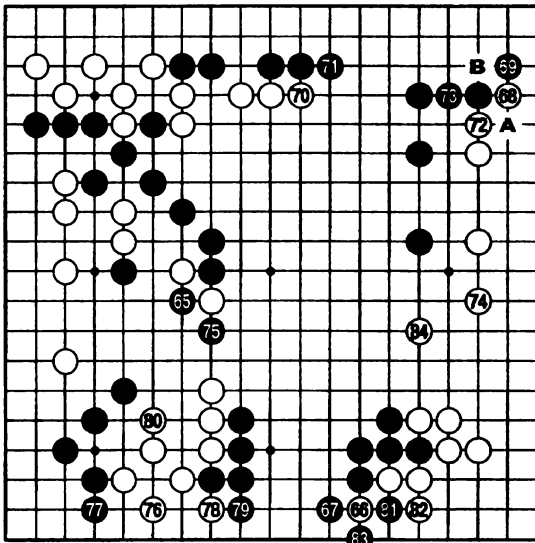
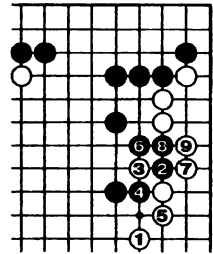
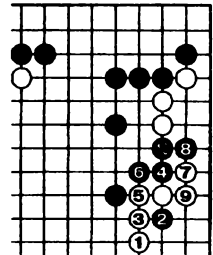


Рисунок 7 (65-84)



Д 18



Д 19

65 – главным образом хорош тем, что готовит прекрасное сэнгэ **75**.

66, 67 – типичный приём ёсэ, который нужно хорошо уяснить. Это сэнгэ, и его часто можно увидеть в середине игры. Сам по себе он имеет небольшую ценность, но если бы белые так не сыграли, ч.66 угрожал бы затем большим сэнгэ, начинающимся ходом **82**. **66** не только препятствует этому, но и создаёт условия, при которых чёрные здесь могут играть только в готэ.

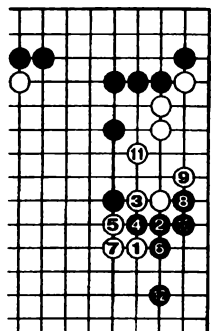
Порядок ходов после **68** также представляет интерес. Если **70** в «А», то ч.70 и разрезание «В» чёрных не беспокоит.

74 – выглядит странно, но, похоже, это единственный ход. Почему? **1** на Д.18 выглядит нормально: белые согласны немного прогнуться (отметьте жертву **3** для ватари **7, 9**). Но у чёрных есть более сильный ответ на **1**, а именно **2** на Д.19. После **10** хода потери белых слишком велики. Если **5** в **7**, то ч.9 - **6.5** - ч.8.

Д.20. Здесь более сильный ответ на ч.2, но и в этом случае после **12** территория белых разрушена. Вот поэтому **74** – неизбежно.

75 – как уже отмечалось, было подготовлено ходом **65**. Это приводит в порядок рыхловатые концы группы чёрных. Кроме того, привлекательность продолжения в партии добавляет ещё и сэнгэ, поскольку **76...80** необходимо белым – их нижняя группа в опасности.

81, 83 – стоят двенадцать очков, но это – готэ. Белые могут с благодарностью вспомнить свой **66** ход.



Д 20

Рисунок 8. Охраняя территорию

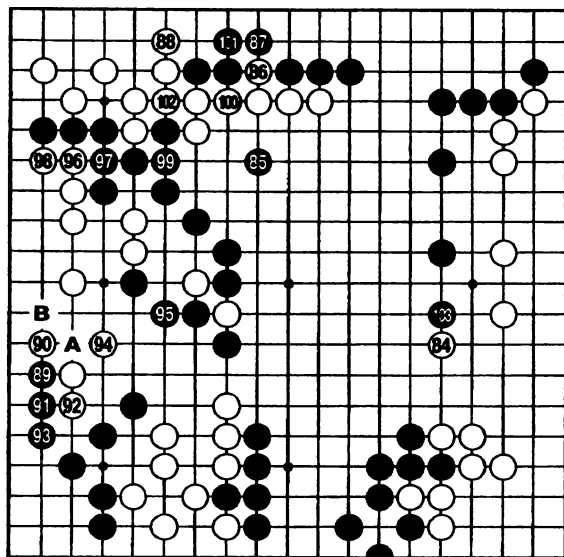
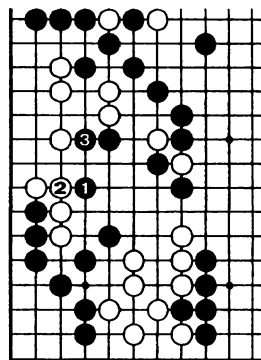
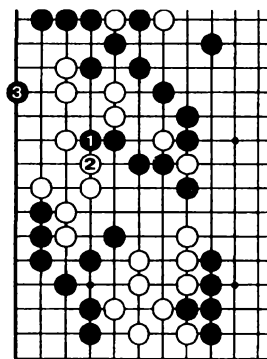


Рисунок 8 (84-103)



Д 21



Д 22

84 – окружает большую территорию, но всё равно белые отстают по очкам. Точнее сказать, территории противников сейчас примерно равны, но начинает (и не может не начать) сказываться могучее влияние чёрных.

85 – в темпе, и чёрные уже имеют глаза на своей достаточно большой территории в центре – первые плоды их влияния здесь.

После этого укула в спину, чёрные находят для своего меча более достойную цель и отхватывают, начиная с **89** изрядный кусок территории белых. Здесь нет опасности ничего потерять, сколько раз ни повторить этот приём.

Если **90** в **91**, то ч.«А» – б.**90** – ч.«В», и тут уже у белых начинаются главные неприятности. Как бы это ни было тяжело, белые вынуждены защищаться ещё и **94**. Если этого не сделать, группа слева попадёт под сильную атаку.

Д.21. Сначала подзюки ч.1, и если цуги б.2, то 3, разрушая глазную форму, Если белые смогут выжить, то точно в готэ. Такая потеря территории значительно ускорила бы конец. **95** сыграно по одной причине: если не сыграть **96**, **98**, то прыжок обезьяны: 3 (Д.22) поставит вопрос не только десяти очков территории, но и жизни группы.

99 и **101** – продолжают наилучшим образом устраивать свои дела.

103 – не только строит стенку, но и выискивает бреши в стенке вражеской.

Рисунок 9. Неудача в центре

4 – правильно из общих соображений. 4 в «А» было недостаточно упорно: оставить чёрным ход 4 значило бы обеспечить им территорию.

Например, б.«А» - ч.4 - б.«В» и белых останавливают: ч.«С» - б.«D» - ч.18. Если же 4 в «С», то чёрные режут 4, и на б.«В» чёрные не только останавливают продвижение противника в центр, но и получают выгодное ко: ч.«D» - б.«А» - ч.16. Итак, 4 естественный ход, и обмен: 3 - 4 следует признать выгодным для белых.

Но ведь ход 3 помимо борьбы за центр преследовал и другую цель: присмотреться к правой группе белых. Белым приходится теперь жертвой 6 обеспечивать соединение до 12. Значит компенсацию чёрных за 4 следует признать удовлетворительной. Если белые не жертвуют камень 6, а просто сыграют 10, чёрные могут резать «Е». Тогда на б.«F», разумеется, атэ 12 с дальнейшей связкой в пункте 11 и захватом трёх камней; после 6...10, ч.«Е» и, если 11, то ч.8, счастливо проходя по территории белых.

Всё благодаря ходу 3. Потеря чёрных входила в расчёты. 15 ходом чёрные абсолютно ясно декларируют свои намерения окружения территории в центре.

19 – мягко говоря, странный ход. Будь он сделан в пункт 20, чёрные без помех забирали десятичковую добычу в центре. И наоборот после 20 в партии у чёрных – хлопот не оберёшься. Белые сначала «разрыхляют» противоположный конец мойо чёрных 22...26, а затем решительно идут 28. Это последний бой.

Конечно, чёрные и теперь сохраняют солидный очковый запас, но всё-таки, отчего же появился ход 19? Может быть, его истоки на дне... бутылки?!

Факты говорят, что рядом со страстью к Го в душе нашего Хонимбо Гэндзэ жила не менее сильная страсть к крепкому сацэ.

Двое его предшественников: Мэйдзин Сацугэн и Рэцугэн вели весьма шикарную жизнь за счёт Гэндзэ, но и в самые тяжёлые времена он не мог отказаться от ежедневного сацэ. У него был ученик Ито Маудзиро (о нём будет сказано позже), который в финансовом отношении чувствовал себя порой ещё хуже учителя. Однажды Ито собрался отдать Гэндзэ за учебную партию последние медяки. Реакция учителя была такой: «Оставь это себе, мальчик. Чёрт возьми, здесь не хватит даже на бутылочку сацэ!»

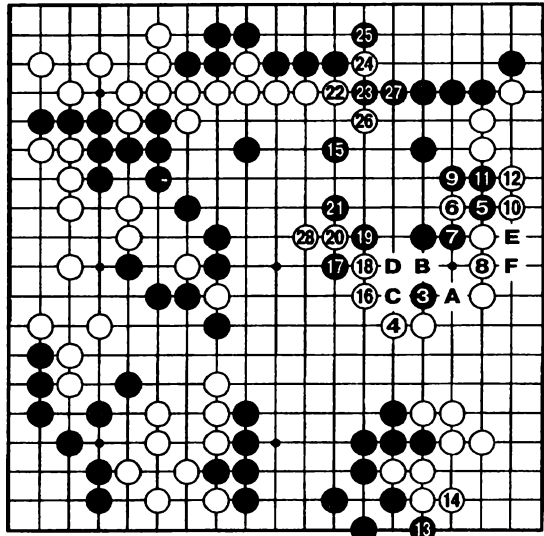


Рисунок 9 (103-128)

Рисунок 10. Центральная территория разрушена

Итак, белые бегут 28 и с этого момента по 46 ход без больших проблем они разрушают мой чёрных у них даже появляется возможность между делом спасти камень ходом 42.

И всё-таки судьба чёрных не столь трагична. Они забирают камень 40 в темпе. В конце концов они сыграли гяку-ёсэ 49. Смысл его в том, что если белые сами сыграют 49, чёрным придётся играть «А».

Кажущиеся бесполезными ходы 30 и 32 обязательны. Если 30 в 33, то чёрные свяжутся 32, и белые окажутся на мели.

После же 30 хода чёрные должны заканчивать вариант: 39, что даёт белым время для выживания.

Весьма любопытно исследовать, что случилось бы, если 29 заменить на 1 на Д.23. Снова белым приходится искать спасения в соединении с одной из защищённых групп. 2...8 кикаси, а затем 10 умный ход. Белые обеспечивали связку в «а» или «б». В принципе после 10, ч.«с» - б.«b» чёрные могут играть «d», получая примерно то же, что и в партии.

Приведём любопытную подробность из жизни Титоку. У него был сын – Санти (7 дан, 1810-1850), позже наследовавший титул IX Ясуи. Этот Санти был весьма сильным игроком, и писанным красавцем, он проводил жизнь с песнями, с женщинами, и вином. Однажды он даже пропил... лучшие одежды отца, взяв их у него, якобы для того, чтобы отправиться на учёбу. Рассказывали, что он мог кутить всю ночь и накануне «замковой игры», а наутро не мог два слова связать. Так он проигрывал партии в то время, когда готов был к большому взлёту.

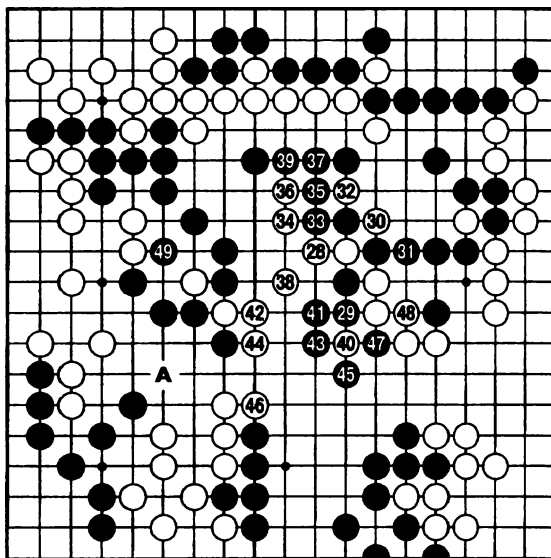
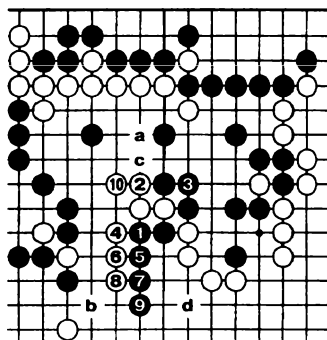


Рисунок 10 (128-149)



Д 23

Рисунок 11. Партия определилась

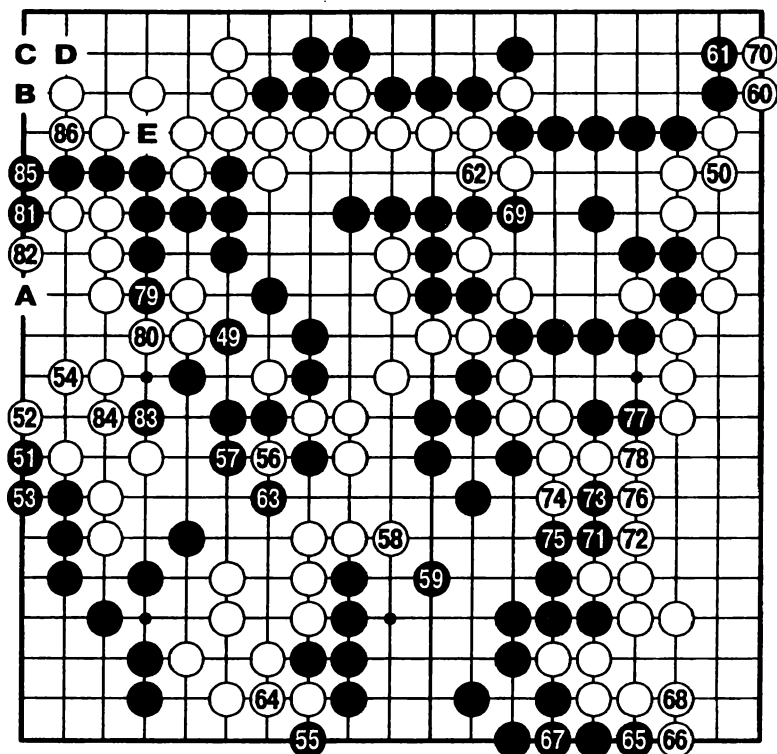


Рисунок 11 (149-186)

С этого момента результат партии становится определённым.

После 49, думаю, оба партнёра видели, что чёрные выигрывают 9 очков.

50 – стоит около десяти очков в готэ. Это явно больше, чем четырёхочковое гяку-ёсэ 49, но чёрные предпочли 49, поскольку это полностью гарантирует их от всех неприятностей до конца партии.

70 – стоит около пяти очков в готэ.

81...85 – естественное продолжение, но затем возникает ёсэ-проблема. Белые поворачивают 86 (корректно), оставляя чёрным ход «А». Дело в том, что иначе, чёрные сыграют в «В» - б.«С» - ч.86 - б.«D» - ч.«E», и всё это – большое ёсэ.

Иными словами, 86 – гяку-ёсэ ценой три очка для белых, и это – самый большой ход из имеющихся на доске.

Рисунок 12. Забыть эту партию

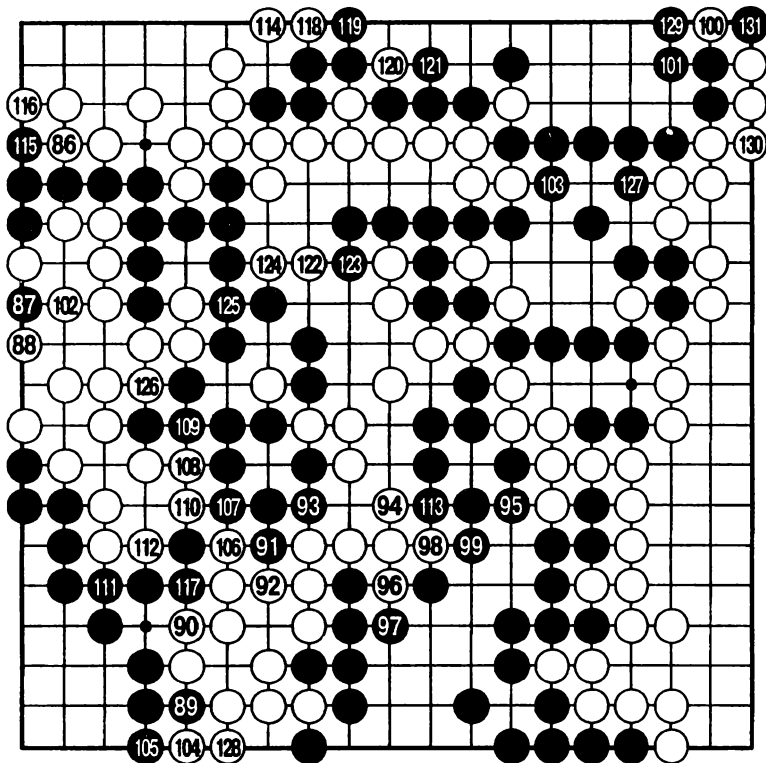


Рисунок 12 (186-231)

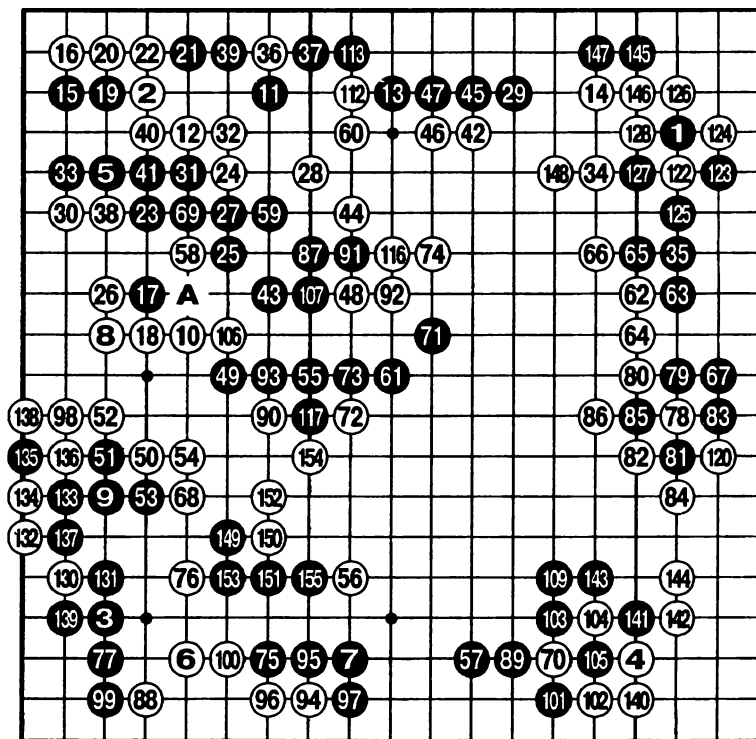
Если белые ответят на **87** в «А», чёрные могут получить ко при помощи ч.«В» - б.«С» - ч.«D», причём такое ко, в котором они ничем не рискуют. Поэтому белые и ответили **88**. Теперь если чёрные заберут этот камень сыграв в «А», это будет стоять четыре очка в готэ. Вместо этого они играют **89**, этот ход и **95** стоят одинаково.

Обмен: **87** - **88** полезен ещё и тем, что в дальнейшем при попадании чёрного камня в **126** белым придётся закрыться в «С». Эта партия возможно в числе тех, которые Титоку хотел бы забыть.

Белые выиграли последнее ко.

Чёрные выиграли 9 очков.

БРИЛЛИАНТОВОЕ ДАМЭ



108=70, 110=78, 111=105, 114=70, 115=85, 118=78, 119=105, 121=70, 129=122.

На рисунке показана игра между Гэндзё и Титоку в апреле 1812 года.

69 – сыгранный Титоку, один из самых известных из сделанных когда-либо в истории Го ходов. Фактически 69 направлено против разрезания, которое белые немедленно сделать не могут, а значит, может быть приравнено к обыкновенному дамэ.

Существует мнение, что этот ход готовил глаз ходом в «А» и таким образом намеревался, что белые должны сдаться. Далее игра проходила очень жёстко, но коми в те времена ещё не знали, и у чёрных не было трудностей до конца партии.

После 155 хода белые сдались.

Лучшая партия эпохи

10, 30 апреля, 14 и 15 мая 1820 года

Белые: Ясуи Сэнти

Чёрные: Хонимбо Дзёва

Ясуи Сэнти – это Накано Титоку, сменивший своё имя после воцарения на троне главы семейства Ясуи. Не надо путать его с Ясуи Сэнти Сэнкаку или с Ясуи Хасэгава Сэнти 7 дан (168?-1728, IV Ясуи).

Хонимбо Дзёва (1787-1847) – XII Хонимбо. Его настоящее имя – Тодани. Точно неизвестно, где он родился, или в Хендзё (о.Бусю), или в Мидзунума (о.Синсю). Он был определён наследником титула в 1819 году и завладел им в 1827 году, достигнув на следующий год 8 дана.

Вторая четверть XIX века проходила под знаком борьбы четырёх гигантов Го за звание Мэйдзина. Дзёва, Сэнти, Иноуэ Гэнан Инсэки и Хаяси Гэнби (1778-1861), достигнув 8 дана, вели соперничество за единственный по правилам того времени титул, приносящий одновременно прибыльное место главы Государственной Академии Го.

Интриги Дзёвы оказались наиболее успешными, и он в 1831 году получил титул Мэйдзина, не сыграв ни одной партии со своими главными конкурентами. Однако Гэнби разоблачил махинации Дзёвы, а Сэнти и Гэнан активно ходатайствовали за отмену решения о присвоении титула.

В конце концов Дзёва в 1838 году отказался от этого звания и вскоре удалился от практической игры. Позже говорили, что наследник Дзёвы – Сюва – не стал Мэйдзином из-за того, что семья Хонимбо была в 30-х годах скомпрометирована.

Партия, которую вы сейчас увидите, была сыграна значительно раньше, до всей этой закулисной войны, когда Дзёва был в расцвете сил. Позже он вспоминал: «Это было время, когда я выигрывал не только выигранные, но и проигранные партии».

Три встречи между Дзёвой и Сэнти – прекрасные произведения искусства (во всех трёх Хонимбо играл чёрными), но одна из них особенно знаменита. Сэкияма Сэндзайдзю 5 дан (1783-1859) дал ей название «Лучшая партия эпохи». Дзёва выиграл её и другие две, но сказал, что он «ужасался силе старины Сэнти».

Рисунок 1. Правильное фусэки

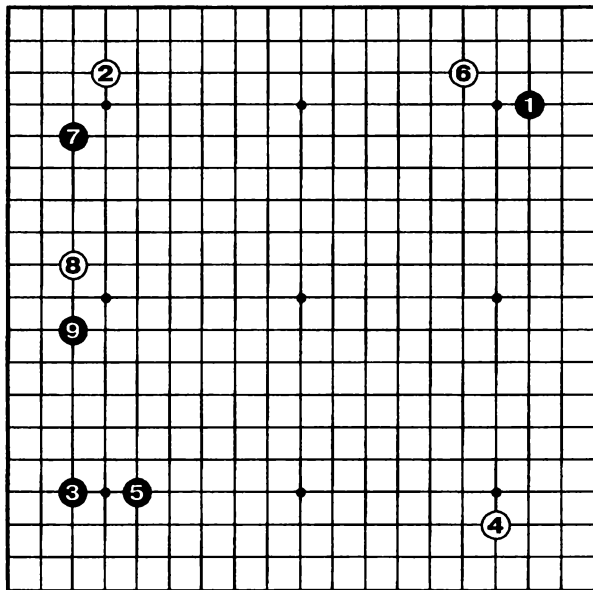


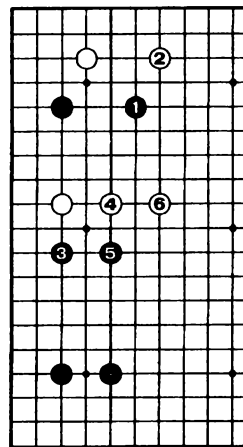
Рисунок 1 (1-9)

Перекрёстная игра 1...4 называлась «правильным фусэки». В то время эти ходы разыгрывались с почти обязательной регулярностью. Вариант до 9 хода считался образцовым и встречался сплошь и рядом.

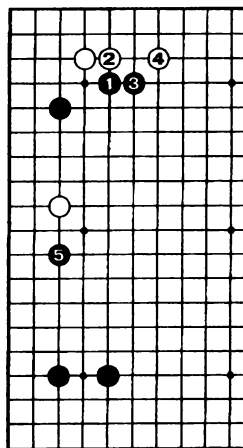
Здесь мы видим подлинный «стиль Сюсаку».

Разумеется, вместо 9 возможен 1 на Д.1, вызывая 2, чтобы затем вернуться к идее хода 9 (ч.3, 5).

К современному стилю относится и продолжение на Д.2.

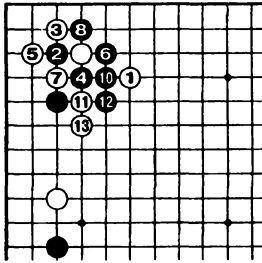


Д.1

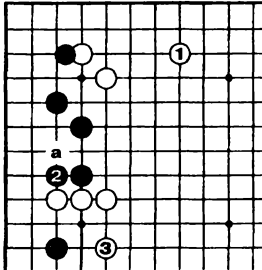


Д.2

Рисунок 2. Классическое дзёсэки



Д.3 (9-цуги)



Д.5

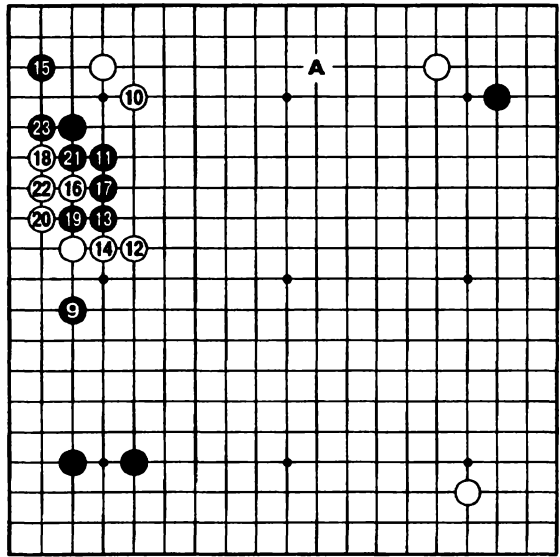


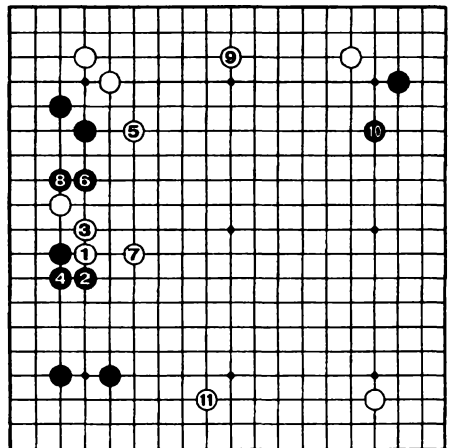
Рисунок 2 (9-23)

10 – сегодня, возможно, сыграют 1 на Д.3, и чёрные могут делать хасами на верхнем борту. Ввиду непрочности белых слева, чёрные нечего бояться. Вариант с немедленным устройством позиции показан на Д.3.

Чёрные смягчают давление на одинокий камень ходом 11 – аикосуми (взаимное косуми) дзёсэки, и далее до 23 – классическая вариация, известная с тех времён. Сейчас, пожалуй, так не сыграют, но не потому, что старый дебют никуда не годится. Я видел немало партий, сыгранных так. Разве что 12 играли по Д.4. Так развивалась, например, одна из партий между Гэнаном и Ясуи Санти (до б.11).

Если белым не нравится вариант дзёсэки в партии, они могут заменить 16 на 1 (Д.5). На блок ч.2 белые имеют спокойный, улаживающий позицию ход 3.

Если же 2 в 3, то б.«а», и всё возвращается к продолжению в партии до 23.



Д.4

Рисунок 3. За и против нодзоки

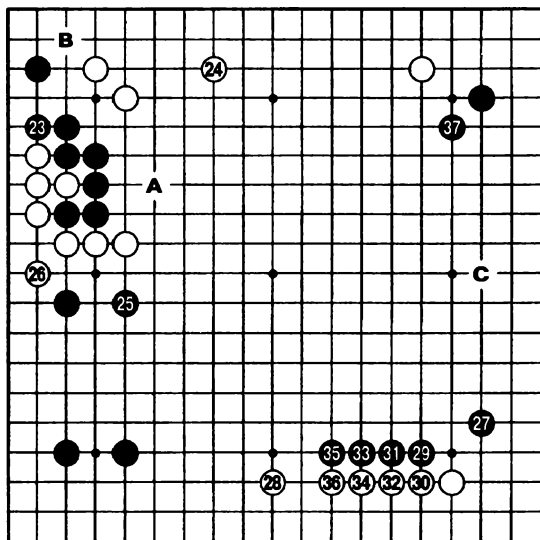


Рисунок 3 (23-37)

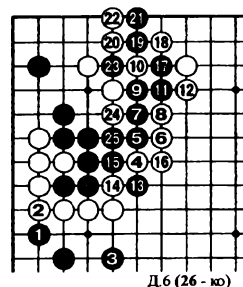
25 – возможно, нежелание усложнять игру. Многие удивлялись, почему чёрные не сыграли нодзоки 26? Что ж, попробуем разобраться.

Д.6. Итак, перед тоби 3 чёрные играют нодзоки 1. Скорее всего, белые ответят 4. Уверен, что Дзёве не понравилось бы всё это: игра быстро доходит до 20 хода, затем начинается ко-борьба. 24 – хороший ход и белые выигрывают бой, поскольку на такой ранней стадии партии чёрным не найти ответную ко-угрозу.

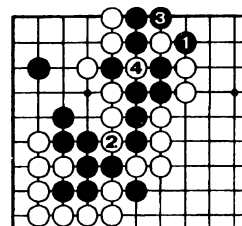
А теперь представьте, что ходы ч.1 и б.2 в этом варианте не сделаны. Тогда нодзоки 1 становится отличной ко-угрозой, и теперь уже белым негде было искать ко-датэ! Добавлю, если 25 в 1 на Д.7, то после 4 чёрные снова попадают в беду. Если чёрные бросаются в огонь ко-борьбы на Д.8 (1 вместо 21 на Д.6), то проиграют сэмэй после 10 хода.

Возможно, всё это учёл Дзёва, отказываясь от 25 в 26. Несмотря на это, а точнее, именно поэтому, 26 – отличный ход. Белые могут теперь окружать чёрных, играя «А», правда, пока это не слишком опасно благодаря защите «В», и у чёрных есть время для какари.

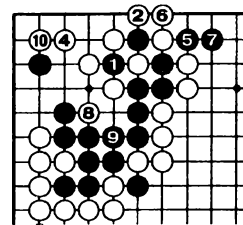
Хираки 28 – хороший ход, типичный для Сэнти. 28 в 29 находило решительное возражение ч.28. Последовательность до 36 делает белые камни переконцентрированными. Конечно, это частная потеря. Но за неё – неплохая компенсация: пятнадцать очков территории, захват важного пункта 28 и хорошее миаи: 37 либо «С», в зависимости от ответа чёрных.



Д 6 (26 - ко)

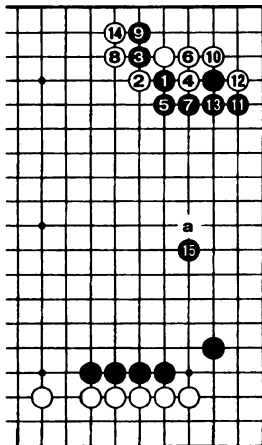


Д 7



Д 8 (3-пуги)

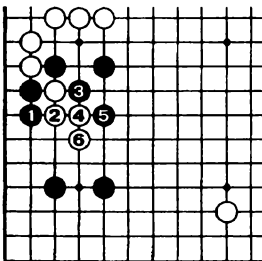
Рисунок 4. Современный стиль



Д 9

38 – по плану Сэнти. Но современный игрок сумел бы разрушить эти планы. Он использовал бы вариант на Д.9, отдав уйму очков, ради эффектного хода 15 (не «а», поскольку верхняя стенка чёрных сильнее). Наконец, это был единственный путь навязать белым свою волю.

37 же сыграно, как по заказу противника. 1 на Д.10 также было на руку белым. Они в темпе утяжеляют свою позицию, попутно утяжеляя камни чёрных, и первыми попадают в важный пункт 16.



Д 11

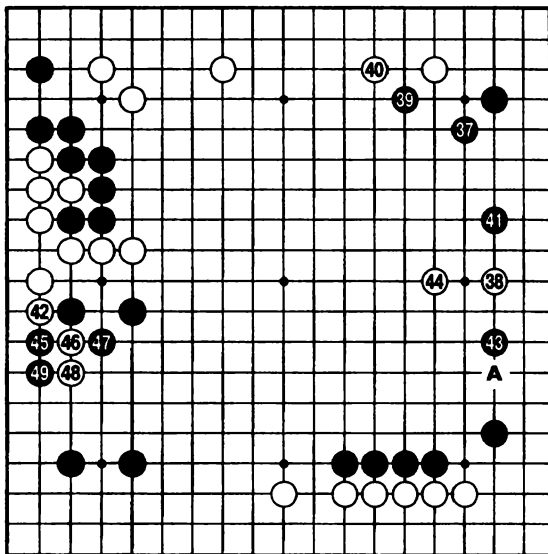
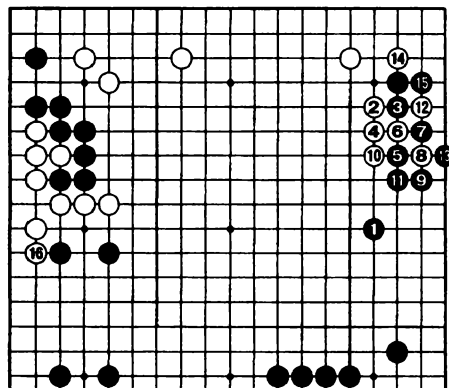


Рисунок 4 (37-49)



Д 10

42 в «А» выглядит логичным, но Сэнти решил, что удлинение даст ему больше. Думаю, он прав. Блок ч.42 смотрится ужасно для белых. Соответственно чёрные пользуются моментом, чтобы получить компенсацию в виде 43 хода.

47 – можно было сыграть как на Д.11. Если 2, то 3 сводит дело к продолжению в партии.

Рисунок 5. Короткая схватка

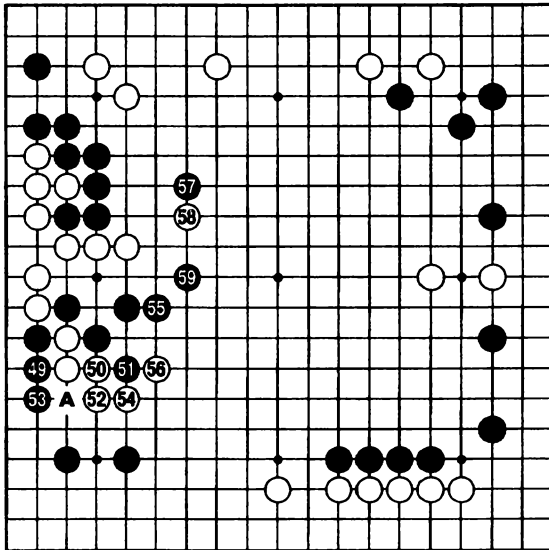


Рисунок 5 (49-59)

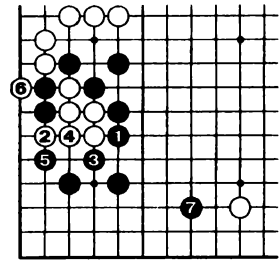
Если 52 в 53, белые будут захвачены ходом в «А».

Д.12. 53 в 1 выглядит более нормальным. Благодаря жертве двух камней и последующему зажиму (сибори) чёрные могли гарантировать себе к 7 ходу большую территорию. Вероятно, Дзёва не захотел выпускать белых из-под контроля и оставлять себя слишком слабым на верхнем борту. Вместо этого он избирает стратегию, связанную с тем, чтобы выгнать противника в центр и спекулировать на такой погоне.

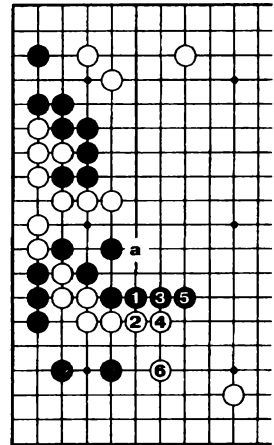
55 – жизненно важный пункт.

Д.13. 1 и т.д. – плохой стиль. Позже белые смогут сыграть «а», разрушая форму чёрных. Так играть можно только в чрезвычайных обстоятельствах.

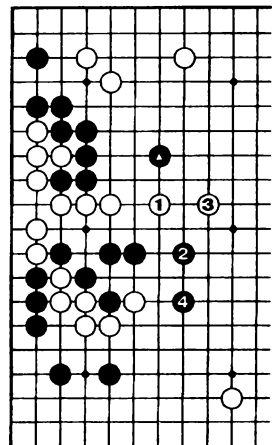
58 – показывает сильные стороны в творчестве Сэнта. Это единственно правильный путь, хотя большинство ответило бы на пункт ниже, как на Д.14. Однако после поворота 4 выясняется, что белая группа обречена на бесплодную (не дающую ни очка) борьбу в центре, причём её жизненный пункт занят камнем ①. Не нужно долгих объяснений, чтобы понять, как это плохо для белых.



Д.12



Д.13



Д.14

Рисунок 6. Расширение фронта

59 – высококлассное тэсудзи. Даже в этой, весьма короткой стычке, можно наблюдать два примера великолепного стиля игры: б.58 (здесь – ▲) и ч.59.

Д.15. 1 не так хорошо. Белые удлинятся 2, 4 и пять чёрных камней внизу ослабнут. К тому же, камни 1, 3 оказывают меньше влияния на верхнюю сторону, чем 63, 65 в партии.

Другая причина, почему продолжение до 61 достойно похвалы, в том, что, если 57 в 61, то цукэ б.60. Если теперь ч.59, белым не обязательно удлиниться в ▲, а можно делать ханэ 57. Результат в партии гораздо лучше для чёрных, чем в такой последовательности.

После 65 верхняя группа белых значительно ослаблена, но в компенсацию они имеют возможность накрыть чёрных в центре: боси 66. Полагаю, данный обмен выгоден чёрным. Прежде чем бежать от ч.67, белые играют 68 и ждут реакции чёрных. Следуя главной цели – атака белой группы, чёрные соединяются 69, оставляя белым жизнь в углу после б.«А».

Если бы белые до 68 усилили свою группу, как в партии 70...76, то чёрные на 68 защитили бы территорию (Д.16). Замечу, что в этом варианте после 7 хода белая группа переконцентрирована.

Ноби 77, конечно, усиливает чёрных в центре, но взамен белые получают больше территории! Здесь Сэнти демонстрирует стратегию высокого класса, именуемую «амаси». Это – коварный план, позволяющий противнику гнаться за вами через всю доску и при этом, как-будто, усиливаться. Но лишь только он слишком растянет свои ряды, вы неожиданным ударом застаёте его врасплох. Сэнти и Сюва из старых мастеров, Рин Кайхо и Исида Ёсио – из современных – отличались такой техникой.

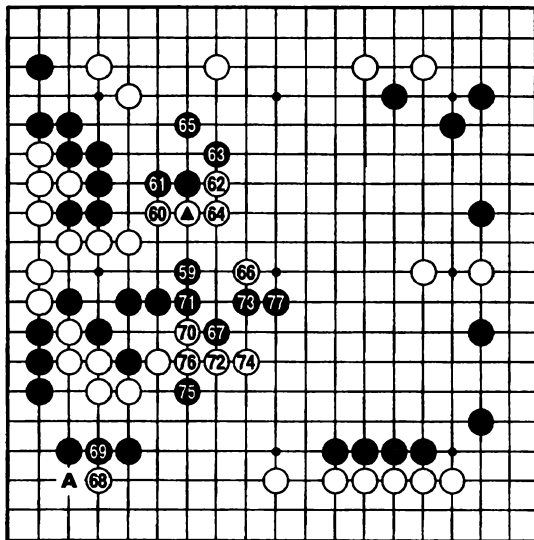
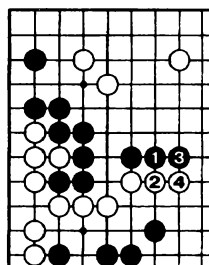
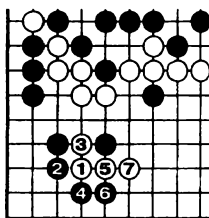


Рисунок 6 (59-77)



Д.15



Д.16

Рисунок 7. Пожиная плоды

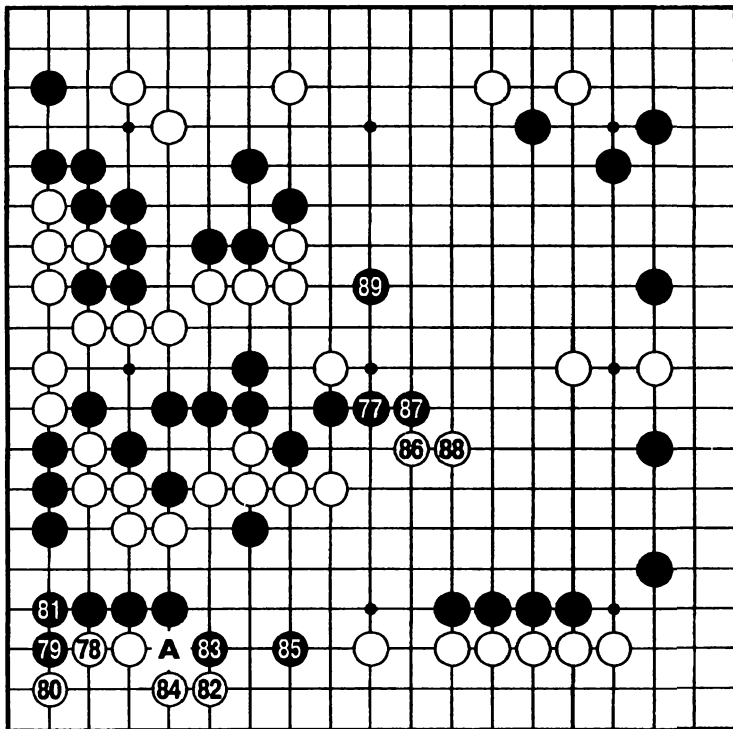


Рисунок 7 (77-89)

Вот один из эпизодов такой стратегии. Показав чёрным слабость своей группы (в центре слева), белые выманили у противника ход 69. В углу чёрные слишком растянулись. Следует укус сзади, и противник теряет много территории.

79, 81 – естественно, беззаботное 79 в «А» после 81 могло привести к потере всей территории чёрных здесь.

85 – ослабляет десять белых камней в центре и это всё, чем могут удовлетвориться чёрные в этой последовательности;

Однако и белые не дремлют, получая, с помощью 86, 88 хорошую форму. В левой нижней четверти доски у чёрных получалось немного. Но они первыми занимают важный пункт атаки и защиты всей оставшейся части игрового поля: 89. Всё-таки нельзя забывать, что позиция белых довольно тонка, и исход партии будет зависеть от того, сумеют ли чёрные в оставшееся время использовать это обстоятельство.

Рисунок 8. Чёрные выигрывают два очка

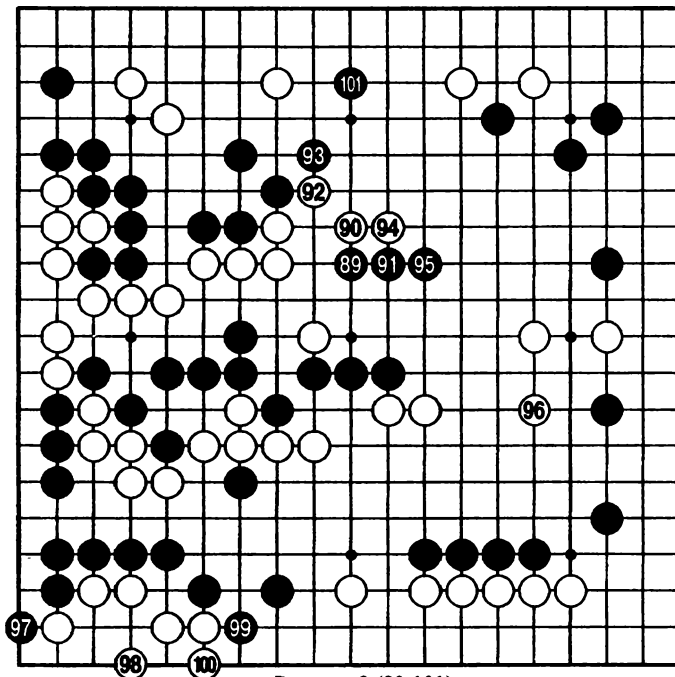


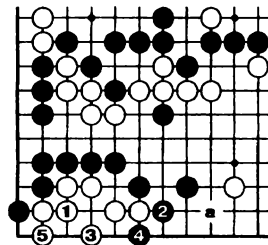
Рисунок 8 (89-101)

94 и 95 – жизненно важные ходы для обеих сторон, и теперь белые делают хороший ход, занимающий ключевую точку предстоящей борьбы.

Весьма существенно была бы разница, если бы этот пункт заняли чёрные. Белая группа, протянувшаяся слева направо, оказывалась разделённой надвое.

После небольших уколов, устраивающих позицию: 97 и 99, чёрные ныряют 101. Дзёва потратил три часа на этот ход; как он сказал позже, прорабатывая все оставшиеся в партии ходы. Другими словами, он уже знал к этому времени, что выиграет два очка.

Если 98 в 1 (Д.17), то белые лишают себя в дальнейшем хода «а» с угрозой связи.



Д.17

Рисунок 9. Разрушение верхней стороны

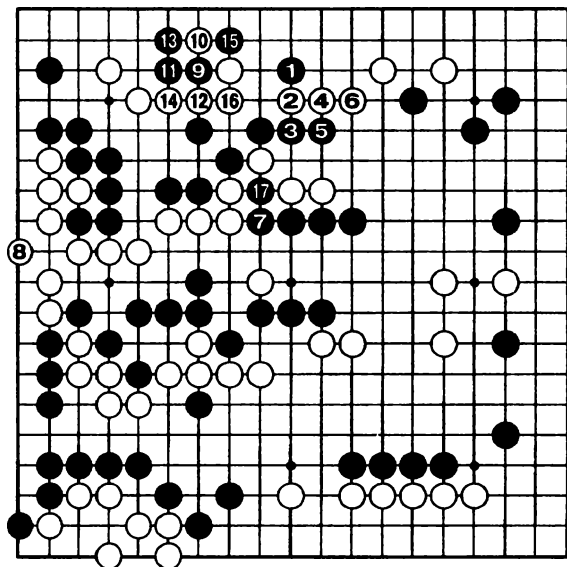
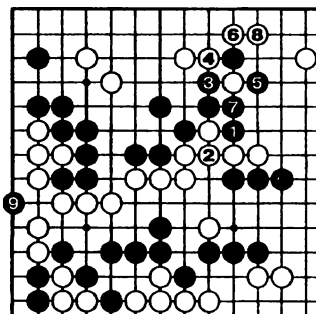
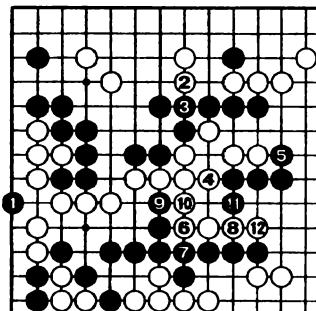


Рисунок 9 (101-117)



Д 18



Д 19

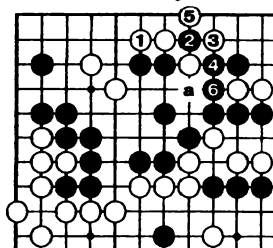
Увидев ч.1 Сэнти в свою очередь погрузился в трёхчасовое раздумье. После б.2 продолжение до 8 выглядит естественно. Если, например, 3 в 1 (Д.18), то после соединения 6, 8 белые, после 9, попадают в ужасное положение. Но вместо 2 у них есть отличное 5, что оставляет за ними весь борт. Если 7 в партии чёрные заменят на 1 (Д.19), это с их стороны будет слишком оптимистично. До 6 хода игра развивается как будто по единственному пути, а затем 8 даёт белым второй глаз, убив который продолжением до 11, чёрные сами толкают себя в кипяток: б.12.

После 9 в партии перспективы белых создать большую территорию по верхнему борту невелики. Но как хорошо б.12!

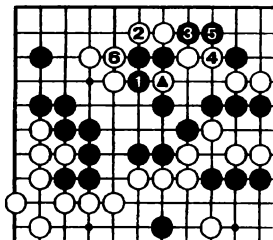
Д.20. Простое соединение б.1 опровергалось ч.2, 4. Если 3 в 4, то ч.3. Если 3 в «а», то ч.6.

Если ч.13 в 1 (Д.21), то б.2, и теперь этот ход возможен, т.к. камень ♣ заполнил одно из дамэ чёрной тройки, давая белым возможность связки по верхнему краю 6.

Поэтому 13...16 – естественное продолжение.



Д.20



Д.21

Рисунок 10. Честный размен

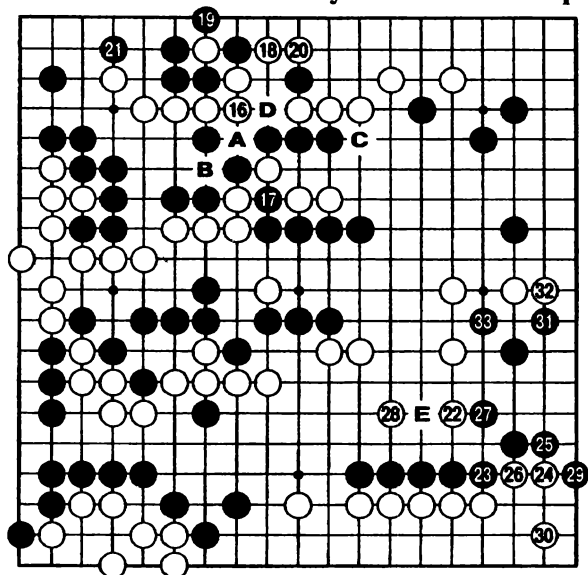
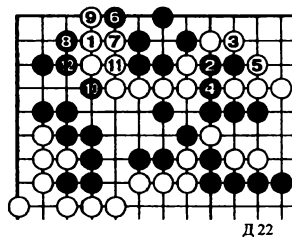
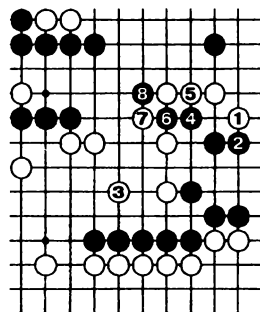


Рисунок 10 (116-133)



Д 22

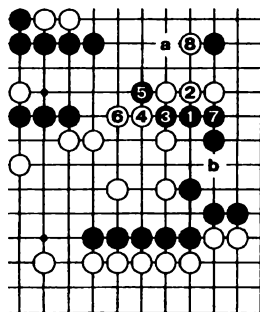


Д 23

Чёрные режут 17, чтобы не соединяться в «А». Это простой и хороший вариант, но они могли также продолжать борьбу: ч.17 в 18 - б.«А» - ч.«В» - б.17 - ч.«С» - б.«Д». Как притягательно и как неосторожно 20 в 1 (Д.22), пытаясь убить чёрную группу! 6 делает жизнь неловкой для белых из-за многоходового ко (или ёсэ-ко), и чёрные получают сэнтэ 8, 10, 12. Поэтому 20 – благоразумный ход, а так как связка 21 обязательна для жизни, он ещё и в сэнтэ.

Добыча после 101 была честно поделена поровну.

24 – очень большой пункт (предварительное 22 – верно). Это предугадывает 27, на который теперь есть хороший ответ 28. Игра становится чрезвычайно закрытой. 1 на Д.23 – сэнтэ, но после 6, 8 чёрные режут 8.



Д 24

Также, если 29 в 33, то у чёрных миаи: 28 и «Е».

31 – если подзоки 1 (Д.24), то белые после 8 легко выходят из затруднений, чего не удалось бы сделать, если бы они включили в вариант кикаси 1 на Д.23 (21 в партии). 7 в «а» встретит б.8 в «б».

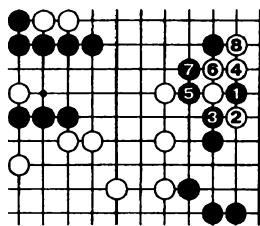


Рисунок 11. Эффект влияния

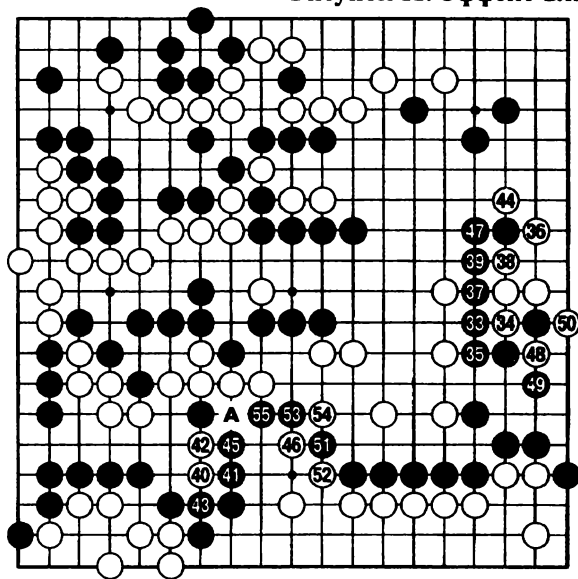


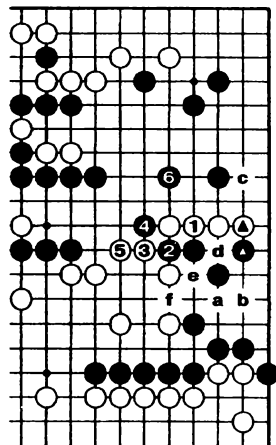
Рисунок 11 (133-155)

После 31, 33 белые решают обратить своё влияние в очки. Есть, например, такой путь, как 34 в 1 (Д.26). Но чёрные, ничего не боясь, атакуют 2, 4 и удушают белых. После 6 б.«а» будет встречено ч.«б», и здесь сказывается обмен: ♢ - ♢. Белые не должны слишком надеяться на создание двух глаз ходами «с» и «д».

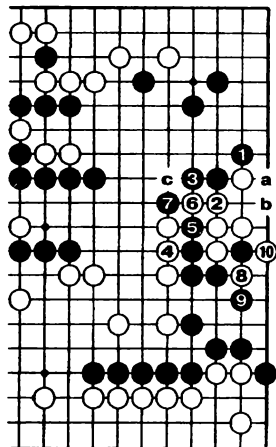
36 – даёт белым больше пользы; чёрные не могут отвечать 1 на Д.27, поскольку после 10 лучшее, что им остаётся это начать ко-борьбу: ч.«а» - б.«б», но у чёрных столько пунктов разрезания в своём лагере (например «с»), что представить их победу в ко-борьбе невозможно. Разницу с Д.26 подчёркивает ещё и тот факт, что там после б.«д» - ч.«е» у чёрных была гарантирована жизнь ходом «ф». Здесь такой возможности нет.

Учтя вышеизложенное, чёрные режут 37, и белые устраивают свою позицию 38...50, получая примерно шесть очков территории. Мастерской идеей было включение в этот вариант ходов 40 и 42, ибо после 39 стенка чёрных справа достаточно сильна, и белой группе полезно «обозначить» ещё один глаз (он создаётся ходом «А»).

Всё-таки, несмотря на приобретение некоторой территории белыми, чёрные спокойно смотрят в будущее. Продолжение 47...55 с красивым ходом 51 их усилило. В будущем многочисленные стенки чёрных должны дать им очки.



Д.26



Д.27

Здесь такой возможности нет.

Учтя вышеизложенное, чёрные режут 37, и белые устраивают свою позицию 38...50, получая примерно шесть очков территории. Мастерской идеей было включение в этот вариант ходов 40 и 42, ибо после 39 стенка чёрных справа достаточно сильна, и белой группе полезно «обозначить» ещё один глаз (он создаётся ходом «А»).

Всё-таки, несмотря на приобретение некоторой территории белыми, чёрные спокойно смотрят в будущее. Продолжение 47...55 с красивым ходом 51 их усилило. В будущем многочисленные стенки чёрных должны дать им очки.

Рисунок 12. Пятнадцать очков

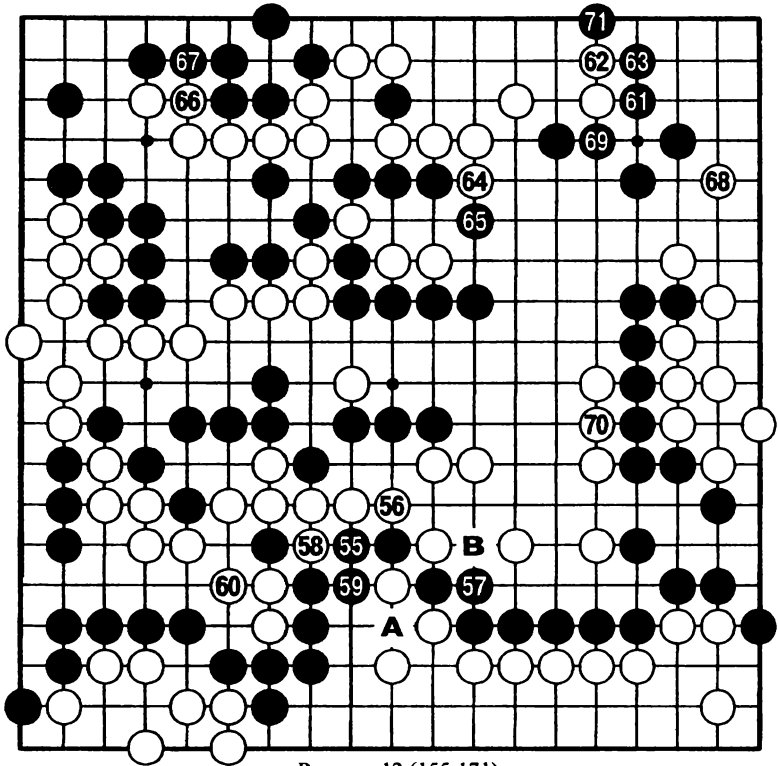


Рисунок 12 (155-171)

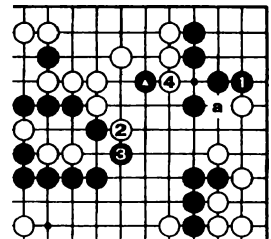
Игра близится к финалу. Чёрные имеют преимущество.

55...60 – в темпе (причём, и «А» и «В» остались в распоряжении чёрных), и теперь чёрные начинают последнее большое ёсэ: 61...63. Это в отношении территории стоит пятнадцать очков

64 – вызывает 65, затем субэри 68 – правильный план.

Если 69 в 1 (Д.28), точной реакцией будет 2. При попытке спасти камень 3 появляется прекрасный удар «а». Поэтому 69 – правильный ход.

И белые находят важный пункт: 70, не боясь потерять время, возвращаясь сюда. Трудно даже сказать, как много очков стоят подобного рода ходы.



Д 28

Рисунок 13. Ходы и территории

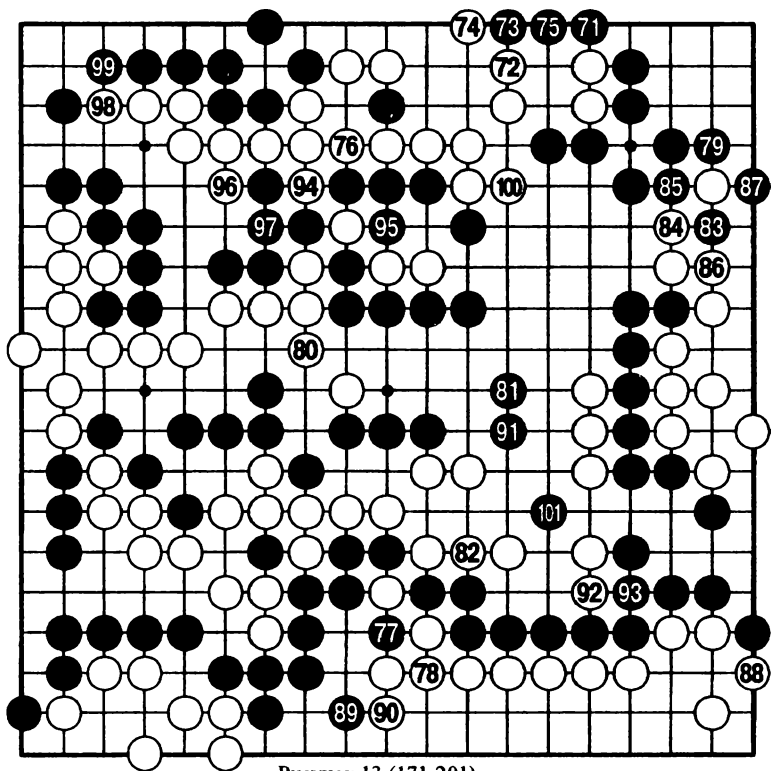


Рисунок 13 (171-201)

71 – если белые ответят 1 на Д.29, то чёрные прыгнут 2. Последствия 3 скажутся катастрофически на собственной позиции. Если 3 в 6, то ч.«а».

Чёрные отстояли своё вторжение, и ход 1 оказался лишённым смысла.

77 – всегда привилегия чёрных.

79 и 80, фактически, равнозначные ходы.

83, 85 и 88 также, почти равноценны, но доля чёрных чуточку больше.

89, 94 и 96 – в сэнгэ, и этим все важные темповые ходы в партии исчерпаны. С этого момента ёсэ стоит не более трёх очков.

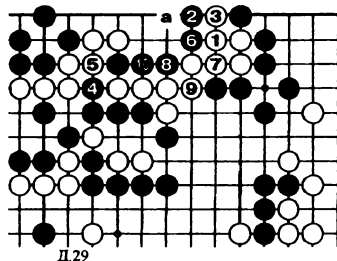


Рисунок 14. Чем ценна эта партия

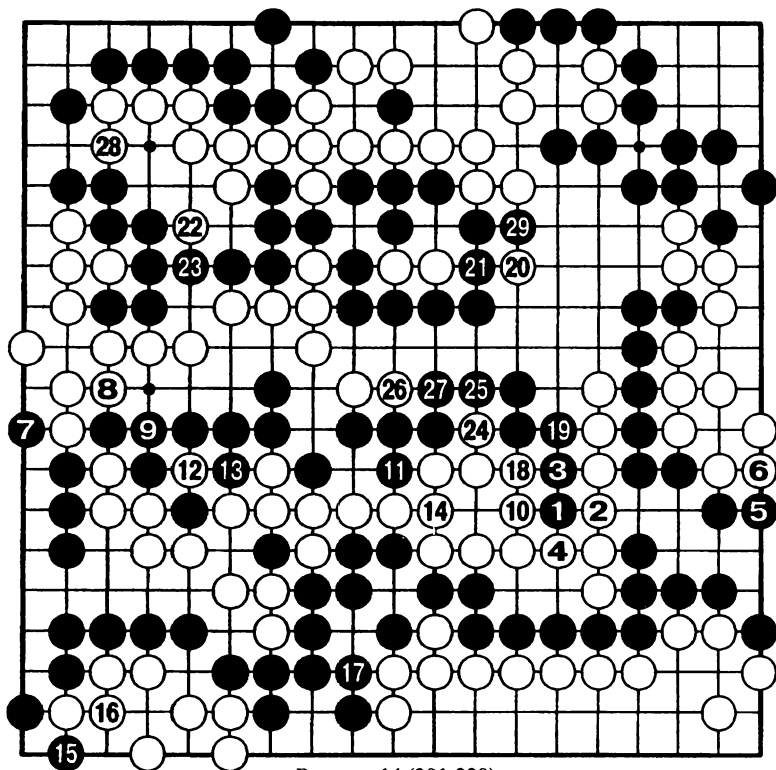


Рисунок 14 (201-229)

Хотя чёрные выиграли эту партию, больше всего ценима она в наши дни за амаси-стратегию белых.

Три игры провели Дзёва и Сэнти и если, например, по ним надо было решать, кому из партнёров присудить титул Мэйдзина, результат был бы неясен.

В 1822 году Дзёва и Тояма Сансэцу 6 дан играли партию, оставшуюся неоконченной. Позже Дзёва сказал, что в случае её доигрывания, он выиграл бы одно очко. Сансэцу со своей стороны предсказал победу себе, причём с преимуществом в три очка. Поклонники же Сэнти острили, что их кумир, сумел бы победить при доигрывании и чёрными и белыми.

Рисунок 15. Конец игры

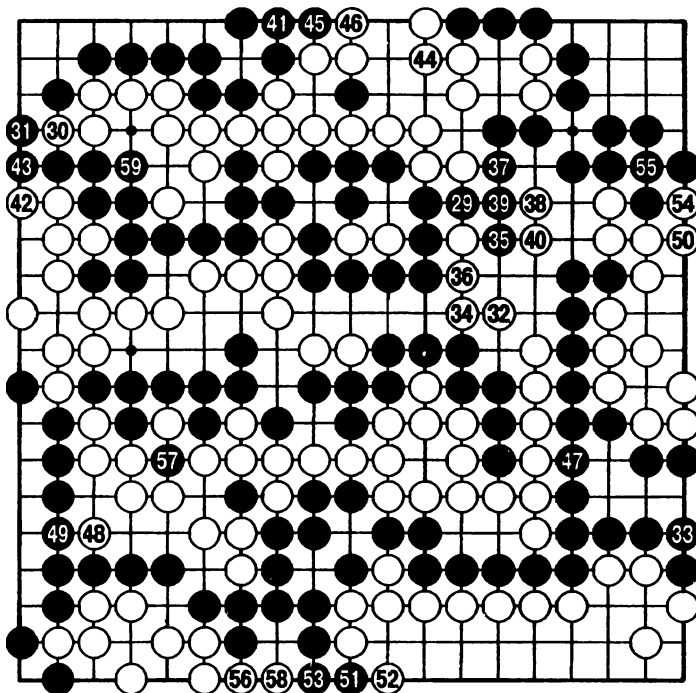


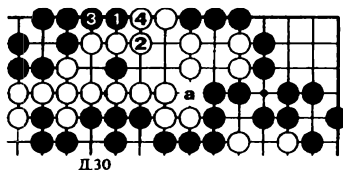
Рисунок 15 (229-259)

41 – искусный ход. 1 (Д.30) вместо него был бы в темпе. Предположив, что чёрные успеют сыграть в «а», территория белых следует оценить в пять очков. Если белым удастся закрыть «а» самим, территория стоит шесть очков. С этой разницей мы должны оценить территорию белых на Д.30 в 5,5 очка. Защищаясь 44, белые делают стоймость равной семи очкам, иными словами, ч.1, 3 стоят 1,5 очка в сэнтэ, и гяку-ёсэ 44 также стоит 1,5 очка.

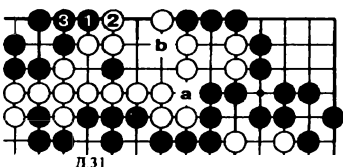
Д.31. Здесь 1, 3 вместо 41 в партии, допуская ч.«а» - б.«б», также оставляет белым семь очков территории, но чёрные здесь в готэ. В партии чёрные были в сэнтэ.

259 ходов. Чёрные выиграли два очка.

Чёрные выиграли оба хан-ко.

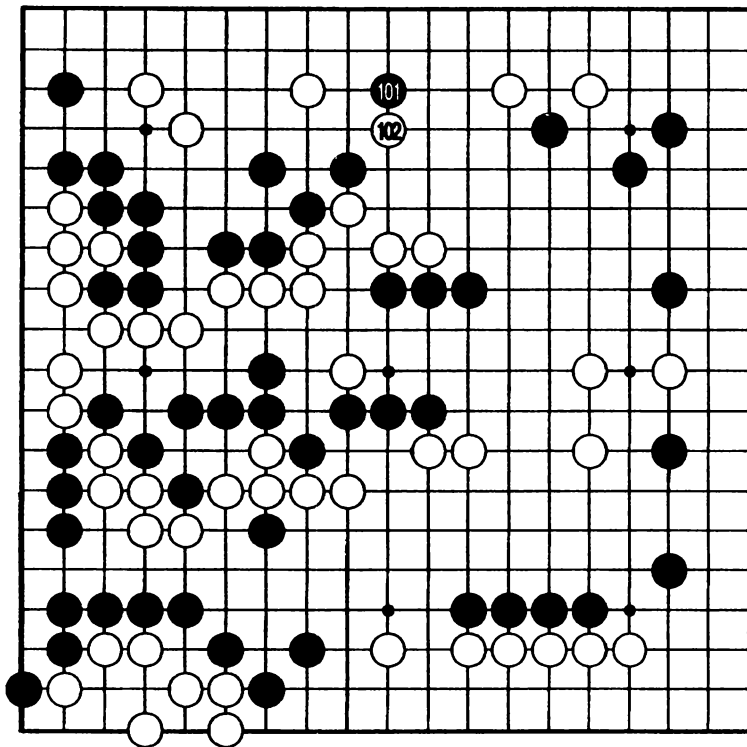


Д.30



Д.31

Рисунок 16. Вопрос вопросов



Вспомним позицию из партии, где чёрные сыграли 101, а белые ответили 102. Об этих ходах Сэкияма Сондайдзё писал: «...удивительно, как Дзёве удалось разработать детальный план игры до конца партии уже перед этим ходом. При виде 101 у Сэнти свернулась кровь: он понял, что не сможет выиграть. Он напряг все силы в стремлении свести двухочковый разрыв хотя бы до одного очка, но уже не было возможности сделать это...»

Это действительно трудный момент партии, и ничего удивительного, что на каждый из данной пары знаменитых ходов противники затратили по три часа. И всё-таки, замечание Сэкиямы о том, что здесь уже не было путей сократить двухочковый разрыв – прямой вызов аналитикам будущих поколений.

ИГРА ШЕСТАЯ

Дзёва – великий чемпион

17 ноября 1822 года
Дворец Сёгуна

Белые: Иноуэ Инса Инсэки

Чёрные: Хонимбо Дзёва

Иноуэ Инса Инсэки (1785-1829) родился в Ивами, в той же семье, откуда вышел IV Хонимбо Досаку. Поэтому и его настоящая фамилия была Ямадзакэ. Он был учеником VIII Иноуэ – Интацу Инсэки и, вероятно, в 1810 году стал X Иноуэ. Он сыграл одиннадцать замковых игр, и приведённая ниже партия – одна из них. В 1824 году он уступил главенство в семье своему ученику Ансэцу и ушёл в отставку. Он достиг 6 дана.

Этот Ансэцу в дальнейшем известен как XI Иноуэ – Гэнан Инсэки. Это прямо не связано с данной партией, но так как Гэнан появится ещё в следующей главе и его судьба тесно связана с уже известной вам историей Мэйдзина Дзёвы, я позволю себе маленькое отступление от самим же принятого порядка изложения и представлю его уже здесь.

Иноуэ Гэнан Инсэки (1798-1859) очень любил менять имена. Его первое имя было Хасимото, и он был из рода самураев. В возрасте шести лет он стал учеником Хаттори Инсюку 6 дан (1761-1842) и взял имя Инсэцу, которое позднее сменил на Рисэцу. Кстати, он не был тем Инсэцу, который играл знаменитую «красноухую» партию. Там бился его ученик, Акабоси Инсэцу. В 1819 году он поступил в ученики к X Иноуэ Инса, и снова изменил имя, на сей раз на Иноуэ Ансэцу. В том же году он сыграл свою первую замковую игру, получил в ней два камня от Хонимбо Гэндзё и выиграл одно очко, хотя позже саму партию называли шедевром Гэндзё.

В 1824 году он стал главой семьи Иноуэ и в последний раз поменял имя. В 1828 году получил 8 дан. Следующие десять лет ушли на борьбу с Дзёвой, которому всё-таки досталось звание Мэйдзина (1831 год). Семь лет спустя Дзёва отказался от титула, не оговорив, правда, в чью пользу. Поэтому в 1838 году Гэнан подал прошение о назначении его на пост Мэйдзина. Но XIII Хонимбо Дзёсаку, не имея возможности самому претендовать на высшее звание (у него был только 7 дан) предложил, чтобы Гэнан сначала сыграл с его учеником, Сювой. Первая партия матча из запланированных 20 состоялась в 1840 году. Сюва чёрными выиграл 4 очка. Устрашённый силой Сювы, Гэнан отказался от продолжения матча и забрал своё заявление с просьбой о звании Мэйдзина. Два года спустя он снова, рискнул сразиться с Сювой и вновь проиграл. Тем не менее, его великий соперник Дзёва, комментируя эту вторую партию заметил: «Гэнан по силе игры достоин звания Мэйдзина. Его беда, что он чуточку неправильно выбрал время появиться на свет».

Их было четверо – тех, кто по силе был достоин звания Мэйдзина, но так и не поднялся выше восьмого дана. Кроме Генана это – Гэндзё, Титоку и Сюва. Их называли «четвёрка мудрецов». Пожалуй, в турнире этой четвёрки больше других выиграл бы Сюва, а проиграл – Гэнан.

Рисунок 1. На шаг вперед

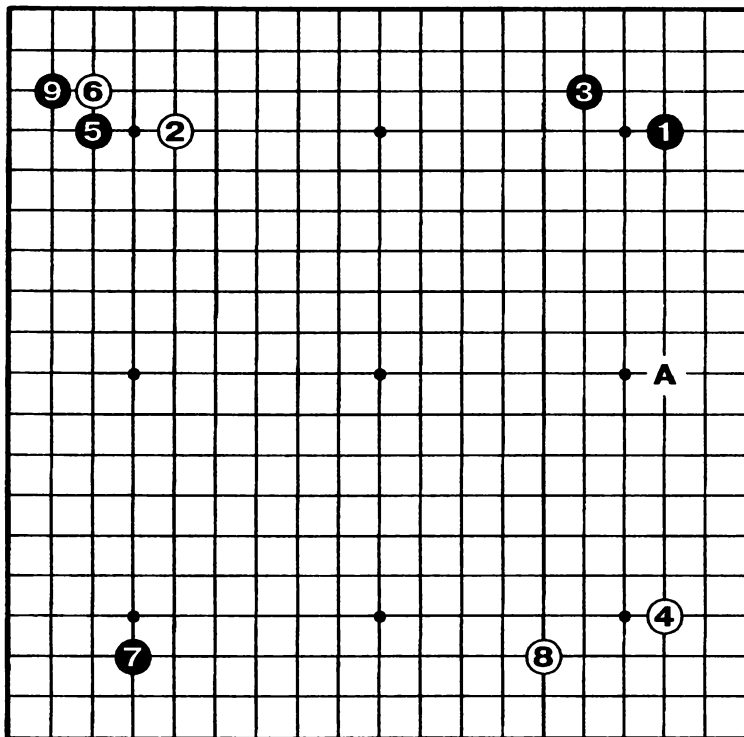


Рисунок 1 (1-9)

Во времена этой партии, как полагают одни, Дзёва имел тот же 6 дан, что и Инса, а стало быть играл с ним на равных (белые и чёрные по очереди, без коми). Другие считают, что Дзёве уже был уже присвоен 7 дан, а значит он мог брать чёрные камни лишь в каждой третьей партии.

Кстати, это была последняя замковая игра Инсы, который выиграл четыре, проиграл пять и две партии свёл вничью.

В этой партии Инса, игравший белыми, попытался построить очень большое мойо, но в конце концов, как и в жизни, оказался на шаг позади Дзёвы.

Когда мы имеем дело, как здесь с двумя симари, причём на одной стороне, пункты типа «А» становятся весьма важными для обоих партнеров. Игра в этом месте обладает такой же ценностью, как в углах, и это соображение примите в расчёт, рассматривая следующие ходы противников.

Рисунок 2. Современное понимание

9...12 – играют и сейчас.

Может быть, есть сомнения относительно ч.9 в пользу ч.1 на Д.1? Но и белые сыграют по другому и первыми попадут в пункт 20. Этот ход хорошо работает против влияния чёрных, а реальную выгоду вверху и слева белые уже получили.

Поэтому чёрные играют 9, 11 перед тем как закрыть угол 13. Этот ход должен быть именно таким высоким.

Играть ниже как на Д.2 нехорошо. После ч.3 (не «а»!), б.4 и 6 вся позиция чёрных становится такой низкой!

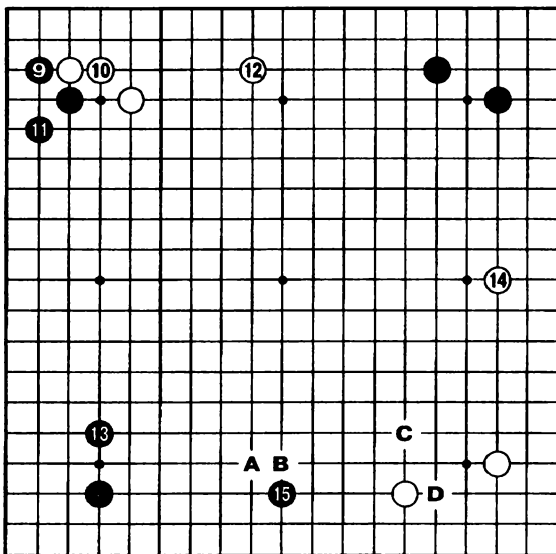
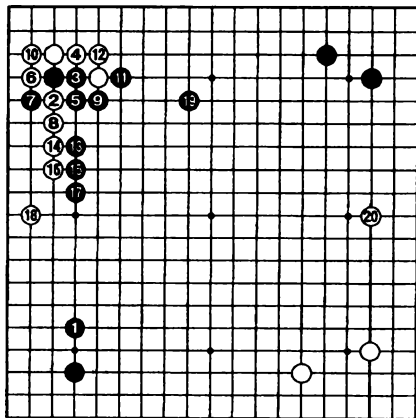


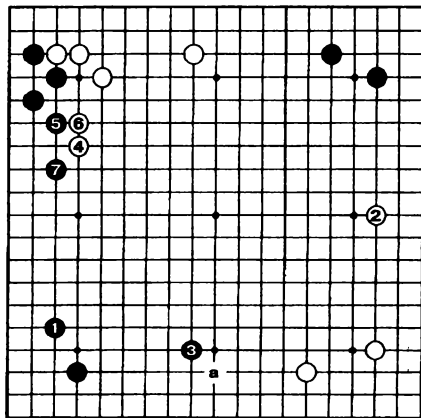
Рисунок 2 (9-15)

Позволив 14, чёрные просто обязаны взять теперь 15, слишком пассивно было бы допустить двукрытую форму после б.«А». Тем не менее, современное понимание фусэки подсказывает нам, что 15 должно было быть чуть выше: в «В», после чего на прицеле чёрных оказывается пункт «С».

Заметим, что всё та же современная теория сочла бы хираки 15 идеальным, если бы белые закрыли угол плотнее: в «D».



Д 1



Д 2

Рисунок 3. Сохраняя хорошую форму

Идея широкого хираки 16, заключающаяся в организации атаки на чёрное сима-ри: «А»; «В» для этого было бы медленно.

1 на Д.3 вместо жёсткого 17 даёт плохую форму. Если белые внимательно относятся к атаке, то после 2, 4 сделают игру закрытой, разбив её на несколько разрозненных очагов сражения. А вот ход на пункт ниже, как на Д.4 – неправильное вторжение. В варианте 3...7 белые только защищаются.

18...23, фактически, дзё-сэки. Некоторые предпочитают играть по Д.5, но это не в моём вкусе. Да, белые вынудили ч.2, и теперь могут вторгаться 3, но взамен у них появляется разрезание в «с», которое можно использовать, чтобы затем навалиться в «а», или зондировать намерения противника «b». Всё это довольно блекло для белых. Дзёва должен был очень внимательно отнестись к выбору правильной точки на 23 ходу.

Д.6. Если бы он решительно удерживал белый камень: 1, то б.2 – кикаси и в последствии хираки-цумэ «А» (на рис.3) значительно выигрывает в силе.

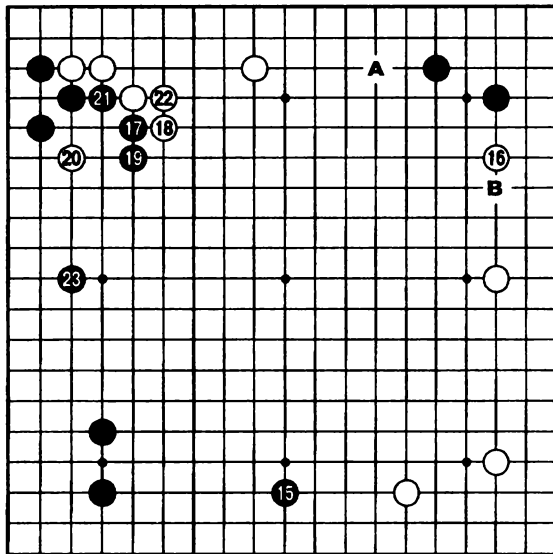
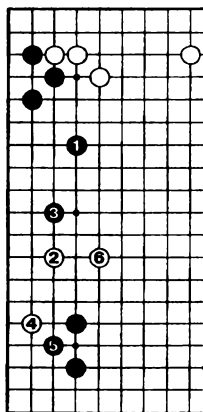
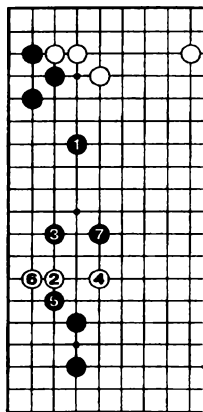


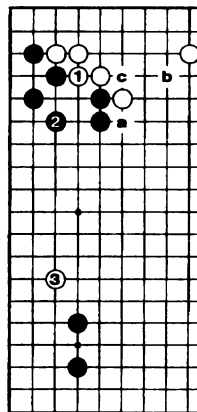
Рисунок 3 (15-23)



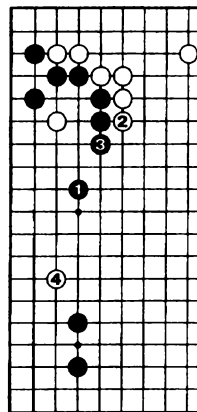
Д.3



Д.4



Д.5



Д.6

Рисунок 4. Упущенная контратака

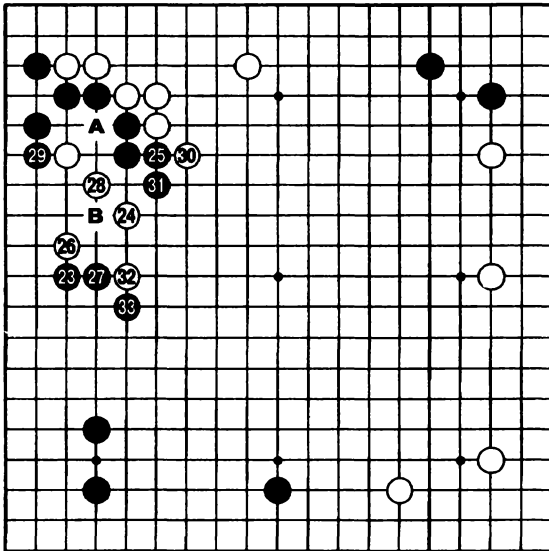
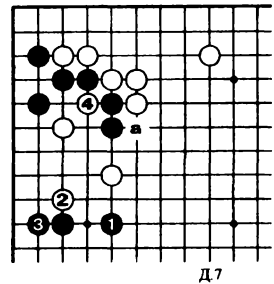
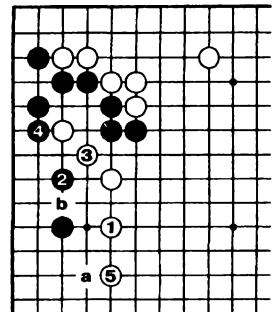


Рисунок 4 (23-33)



Д7



Д8

Инса просмотрел целую контратаку, делавшую его группу нечувствительной к ударам противника, не смотря на непрерывающуюся атаку.

Он начинает в правильном направлении с умного хода 24. Это поддерживает одинокий камень, тушит мой чёрных, угрожает блокировкой 25, а позже возникает угроза разрезания «А»: поистине многоцелевой ход!

Если 24 в 32, то ч.«В», закрывая территорию, атака белых исчезает, так и не показавшись. После 23 чёрным не хорошо сразу строить мой ходом 1 (Д.7), т.к. после кикаси 2 белые могут резать 4 и блокировать «а», в обоих случаях с прекрасной позицией.

Чёрные, учтя это, играют 25, выходя наружу, и здесь белые ошибаются: 26, сводит на нет достоинства своего предыдущего хода.

Д.8. Лёгкий прыжок 1 был верным способом увернуться от атаки, приземляясь затем где-нибудь в районе 5. Если 2 в «а», то б.2 – ведь путь в центр приготовлен ходом 1. Мастером подобных неясных ходов в неясных позициях был Хонимбо Сюва. Легко понять как здорово можно ошибаться в оценке такого рода внешне холодных и равнодушных ходов как б.1. Особенно если в вашем стиле главное – борьба. В данном случае закрытая игра 26 хуже, чем любой план, связанный с выходом на простор. И этот ход принёс белым трудную партию.

30, 32 – попытка, окружая противника, усилить угрозу разрезания «А» и этими спекуляциями усилить свою блокированную группу.

Рисунок 5. Хладнокровный ход

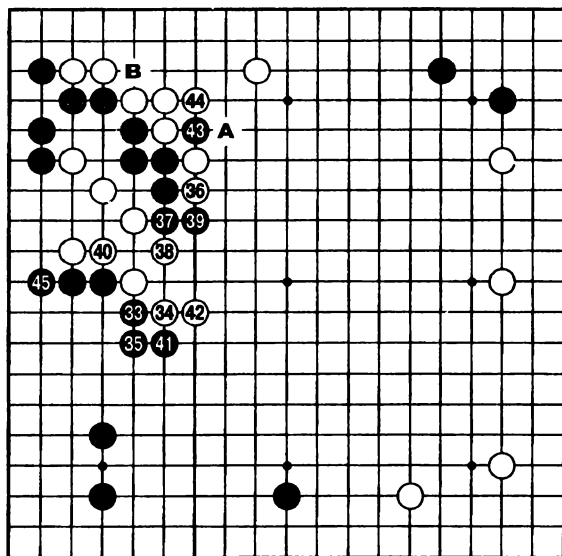


Рисунок 5 (33-45)

34 – тэсудзи, но чёрные избегают ловушки на Д.9: на естественное **1** белые блокируют и к **10** ходу в целом возвращают потерянную ранее территорию.

34 – готовит ход **38** с хорошей формой, после осае **36**. Чёрным нет основания жаловаться.

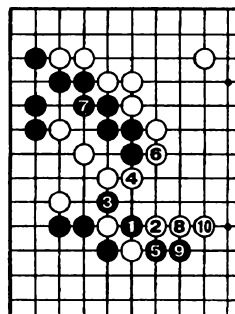
39 – пробивает брешь в стенке белых. Белым приходится возвращаться **40** и эта потеря темпа весьма чувствительна для них.

41 – кикаси. Конечно, белые не могут допустить атэ **42**, но мой противника укрепляется и растёт.

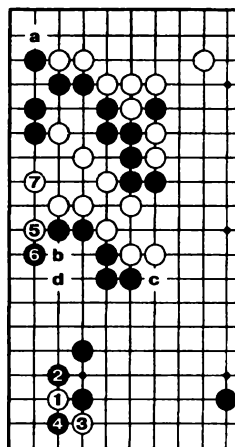
43 – также в темпе, но более изящен. Проблема с подобными ударами заключается в точном выборе времени для их нанесения. В данном случае, момент удачно выбран. Если б. **44** в «А», чёрные конечно, порежут «В». При ходе в партии чёрные сохраняют в дальнейшем возможность выхода «А», что придаёт камню **43** определённую потенциальную энергию.

45 – хороший, хладнокровный ход, дающий великолепное усиление позиции. Если у чёрных есть время для таких ходов, значит им в полной мере удалось сохранить преимущество первого хода.

Но если бы этого времени не нашлось, белые, после **1, 3** (Д.10), получали много выгод. Например, сделать глазную форму **5, 7**, с угрозой «а», надавить в «с», использовать дефект «b»; собственно, возможно было даже б. **1** в «d» – в жизненный пункт формы чёрных.



Д.9



Д.10

Рисунок 6. Сомнительный ход

Игра вступает в трудную фазу. 46 – любимый мною тип ходов. Если чёрные ответят как на Д.11, мой белых справа будет лучше, чем, мой чёрных слева.

Если же чёрные на разрезание 4 ответят по Д.12 с идеей подпортить мой белых, то после 8 белые делают то же с мой чёрных с той разницей, что форма у них лучше. Территория белых в результате надёжно защищена.

47 – лучший выбор. Теперь грозит «С» и это уже серьёзное повреждение потенциальной территории противника. 47 в «А» не так хорошо. Белые могут ответить «В», и хотя их позиция довольно тонка, чёрные, тем не менее, отрезаны от центра.

48 – важный пункт. Правда, он не оказывает прямого влияния на позицию чёрных (за что чёрные должны поблагодарить свой ход 45), но как его не сделать, если на доске уже находится камень 46?!

А вот 49 – сомнительный ход. Он даёт возможность белым для золотой контригры. Возможность, которой белые, увы, не воспользовались.

49 в 1 на Д.13 явно лучше. Белым

просто трудно указать хороший ответ, Если, например, они блокируют с внутренней стороны (б.2), то чёрные режут 3 и к 13 ходу создают базу внутри сферы влияния противника.

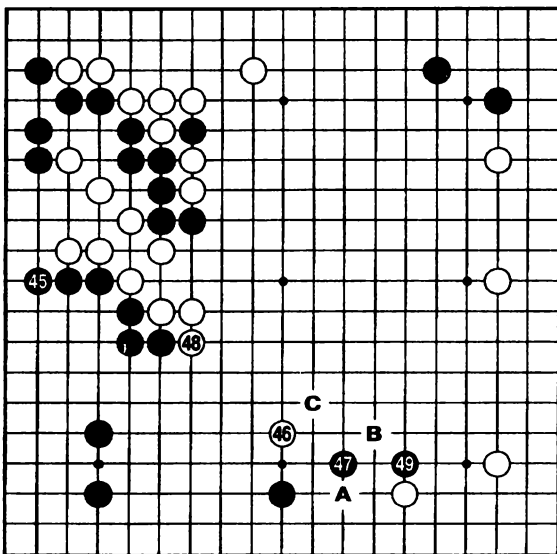
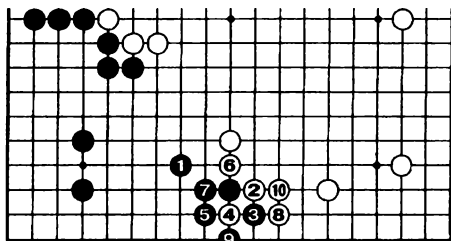
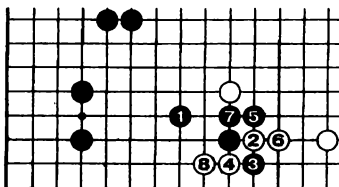


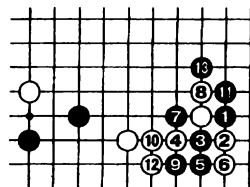
Рисунок 6 (45-49)



Д 11



Д 12



Д 13

Рисунок 7. Играя легко

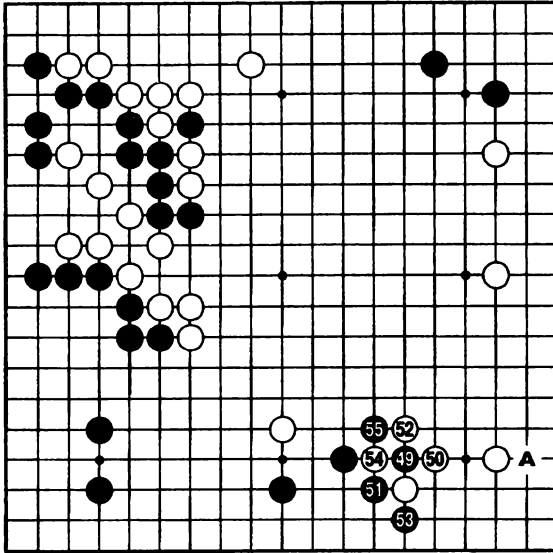


Рисунок 7 (49-55)

Обычно, в подобного рода позициях, атэ 53 – тэсудзи, но не здесь. Хотя 51, 53 – хорошие ходы.

Если 51 в 52, то б.51, и чёрная группа останется без базы. 53 в 54 даст слишком плохую форму.

И всё же снова вернёмся к ходу 49, который следовало сделать в «А».

Д.14. Теперь белые нажимают извне. Чёрные режут

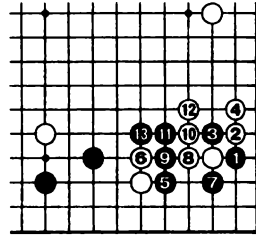
3. Если б.4, то следует хорошо известное раскачивающее тэсудзи 7, 9.

Д.15. На 1, 3 белые могут ответить захватом камня: 4. После 5, 7 чёрные легко прыгают 9, не боясь разрезания «а»: на это заготовлено «б», и чёрным группам плохо не будет.

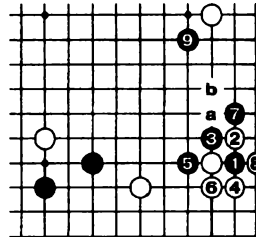
Д.16. Самый простой способ для белых – протянуться 2. И в этом продолжении, наиболее удачном для белых, после 9 непосредственной опасности чёрные избегают.

Д.17. Также возможно б.2. На это лучшим ответом выглядит ката-цуки 3. Сравнительно с ним 3 в «а» выглядит тяжеловато.

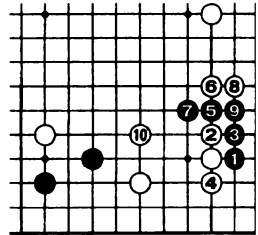
На этих диаграммах чёрные играют легко и свободно. 49 в партии по контрасту с такой игрой кажется тяжеловатым и прямо-таки напрашивается на неприятности.



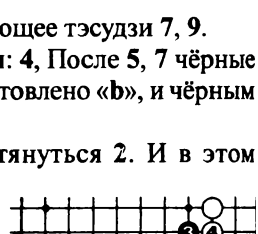
Д.14



Д.15



Д.16



Д.17

Рисунок 8. Второй шанс

56 – дало чёрным возможность возместить урон от хода 49. После соединения 57 и до 61 – белые не много извлекают из позиции.

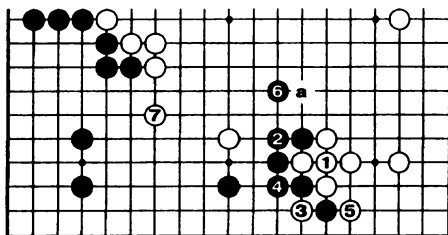
Д.18. 56 – нужно было просто соединиться 1. Если чёрные связываются 2, белые захватывают камень 3, 5. 7 в ответ на 6 или «а» под-держивает одинокий белый камень

и сокращает мой чёрных. Тем более, что территория противника в левом нижнем углу – самая главная забота белых.

Д.19. Если чёрные увлекутся возможностью завоевания территории таким образом, как показано здесь, белые получают явно лучшую игру. Сыграв 4, чёрные допускают атаку своего самари в углу.

11...15 – обычное тэсудзи. Если 12 в 13, то б.12, и потери чёрных возрастают. После 15 мой белых впечатляет своими размерами. Разумеется, чёрные могли сыграть 4 в 5, но белые просто закрылись бы 4.

Если соединение б.1 сравнивать с продолжением в партии, то, независимо от размеров территорий, бросается в глаза не слишком прочная позиция нижней группы чёрных на Д.18.



Д.18

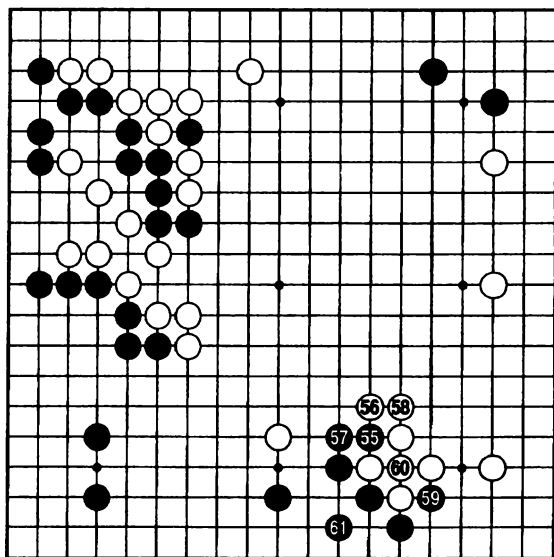
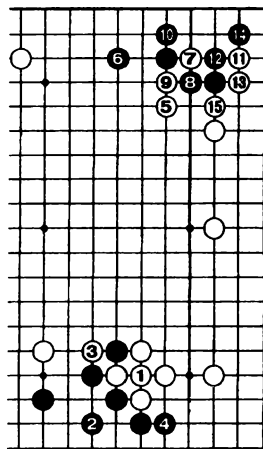


Рисунок 8 (55-61)



Д.19

Рисунок 9. Время действовать

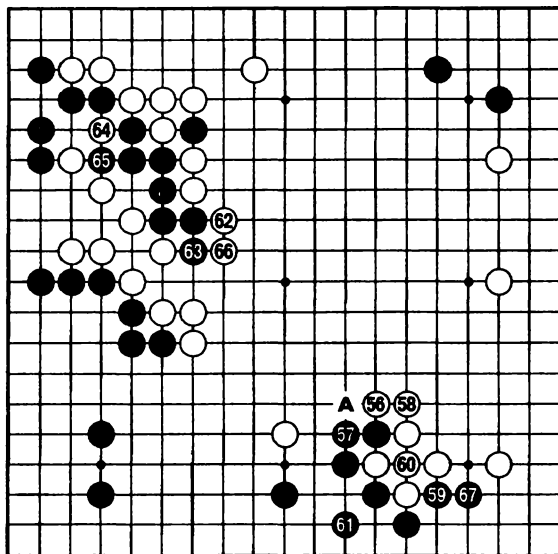
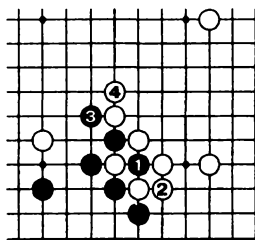
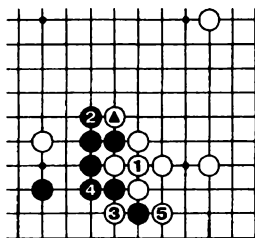


Рисунок 9 (56-67)



Д 20



Д 21

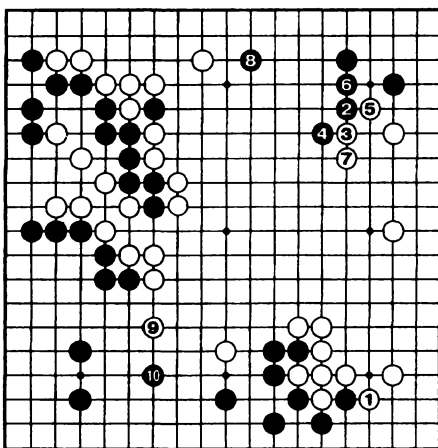
Инса, вероятно, рассчитывал, что на 56 последует ч.1 (Д.20). Тогда после 4 у белых всё великолепно.

Но 57 – правильная реакция, и теперь нельзя 58 в «А»: оставляя незащищённым пункт разрезания. Даже здесь соединение 6.1 (Д.21) – лучший путь игры. Это продолжение напоминает Д.18. Хотя обмен: 2 и А – потеря для белых, всё равно они получают больше, чем в партии.

Белые не сумели извлечь выгоды из бедного хода противника, и теперь для них настало время решительных действий, если они ещё собираются бороться за победу.

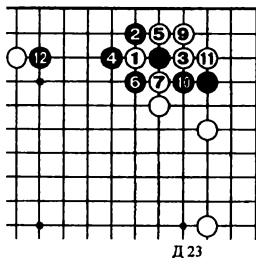
Инса решает блокировать 62...66, и теперь всё зависит от того, какова ценность этого усиления в центре.

67 – весьма велик. Конечно, белые сами могли сыграть 1 на Д.22. Но тогда чёрные сначала уладили бы дела наверху (2...8), защитились внизу (10) и виды на территорию значительно прояснились бы. Чёрные лидировали с преимуществом свыше десяти очков.



Д 22

Рисунок 10. Атака на симари



69, 71 – также велики: более двадцати очков.

Причина, по которой белые позволили эти ходы, одна: если устраивать территорию внизу, например, 68 в «А», то ч.68, и симари чёрных превращается в крепость.

По всей вероятности, если 74 в «В», чёрные могут играть тэнуки, поскольку тогда захват двух камней (б.«С») даёт чёрным два форсированных хода: «А» и «Д», что вполне оправдывает жертву. 74, сохраняя некоторую дистанцию, лучший путь оказать давление.

Д.23. Двинуться чуть дальше – 1 уже нехорошо. Наиболее приемлемый ответ на 2 в таком случае: 3. Но тогда чёрные отдают угол, получая взамен территорию на борту и главное – разрушая мойо белых.

Д.24. Обычно бывает хорошо отрезать 4, 6. Это те случаи, когда вы больше значения придаёте территориальным завоеваниям.

Белые сильно укрепляются 5...9, хотя у чёрных и остаются шансы дюйм за дюймом проникать в мойо противника: 10, 12.

Конечно, впереди ещё ёсэ, но после Д.24 чёрные были бы очков на десять впереди. 74 – более жёсткий ход. Его идея – выбить базу чёрного угла.

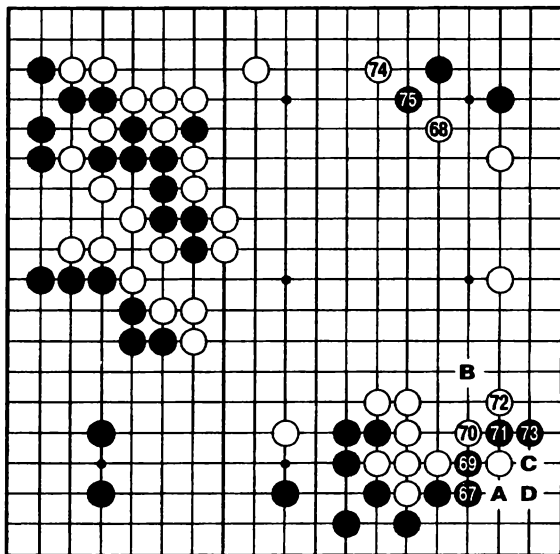
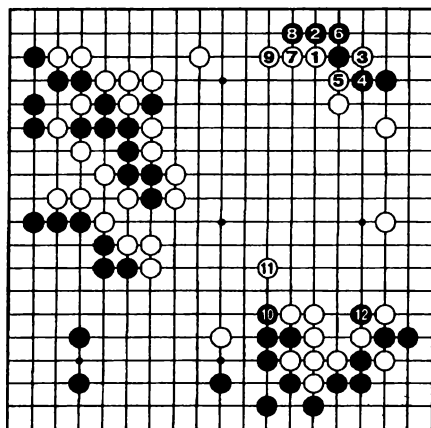


Рисунок 10 (67-75)



Д 24

Рисунок 11. Одна слабая группа

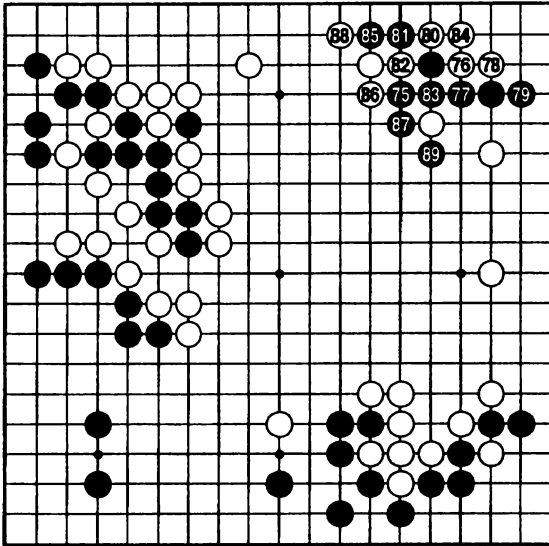


Рисунок 11 (75-89)

Белые вычерпывают до дна угол противника, и у них появляется цель: атака слабой группы чёрных.

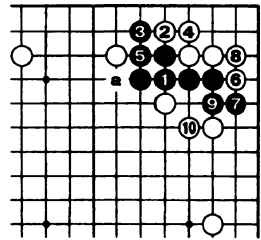
79 – хороший ход. Если беспечно соединиться 1 (на Д.25, то ханэ-ноби 2, 4 и 6, 8 в две стороны идут в темпе, что ставит чёрных в крайне затруднительное положение. Может быть, они живут, играя 5 в «а», но попадают на привязь.

80 – лучше всего. Если резать 1 на Д.26, чтобы после 5 выиграть сэмзай с тремя чёрными камнями, то чёрные играя 6, живут, а упомянутые камни дают хорошее адзи.

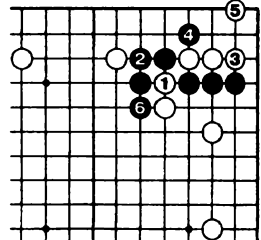
Д.27. Иной ход белых в ответ на 4 приводит к ко, чему чёрные должны быть весьма рады.

Комбинация 81, 83 – один из основных типов тэсудзи. Если просто 81 в 83, то б.81, и в позиции не остается ничего потенциально полезного для чёрных. И разведывательный ход 85, хоть и выглядит простым, весьма искусен. Если белые ответят 1 на Д.28, чёрные могут уже резать 2, твёрдо зная, что теперь им гарантирован глаз в углу, благодаря «а».

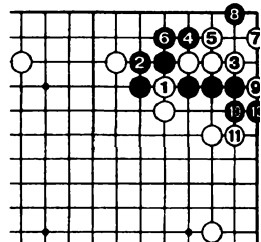
После 89 чёрные вторгаются в мойо белых. Если эта группа выживает – борьба окончена, слишком велика получится разница в очках. Белые просто обязаны убить группу противника, хоть это и выглядит маловероятным.



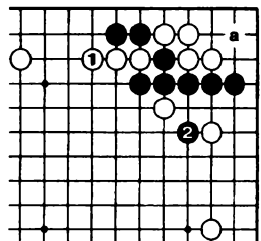
Д 25



Д 26



Д 27



Д 28

Рисунок 12. В поиске осложнений

Прямая атака будет потерей времени. Белые прощупывают почву: 90, но чёрные всё ставят на места дополнительной защиты: 91. Инса, должно быть, понял, в каком тупике он оказался.

91 – не только укрепляет группу, он много значит для раздела территории (достаточно представить б.«А»).

На Инсу это действовало довольно сильно, что видно по следующим ходам: 92 и 94 – явная попытка вызвать замешательство на доске.

Между тем, белые могли спокойно сыграть 92 в 93. Вероятно, чёрные ответили в «В», и тогда белые могли вернуться к 92. Разница существенна: тогда у чёрных не было бы прыжка в «С». Хотя на результате партии это уже скажется не могло.

95, 97 – сэнтэ, что доказывает: чёрные видели удар 94 и были готовы к нему, заранее учитывая возможность жертвы трёх камней. После жертвы, 97 уже не был бы форсированным ходом.

100...108 – сами по себе естественные ходы, но вариант белые заканчивают в готэ. Простое 103 укрепило территорию внизу, а темп можно с большой пользой употребить наверху. Правда 109 сыграно слишком жёстко, в чём не было никакой необходимости.

После кикаси 1, 3 на Д.29 чёрные вторгались 5, и белые могли со спокойной душой сдать: они проигрывали больше двадцати очков.

У меня есть подозрение, что ходом 109 Дзёва просто решил... потянуть партию, подурачиться. Вот как описывали Дзёву: «невысокий и крепкий, с густыми бровями и круглым, полным лицом, спокойным, пристальным взглядом».

Кажется, он был достаточно самоуверен – качество, с точки зрения Го вполне понятное. С этим связано множество историй. Как-то его домашние спросили: «Если бы тебе пришлось играть с IV Хонимбо Досаку, кто бы выиграл?»

Дзёва ответил: «Первые десять партий было бы ровно, последние десять – лёгкая победа». Есть два мнения, чью легкую победу он имел ввиду, но я больше чем уверен, что дерзости в этом высказывании было больше, чем скромности.

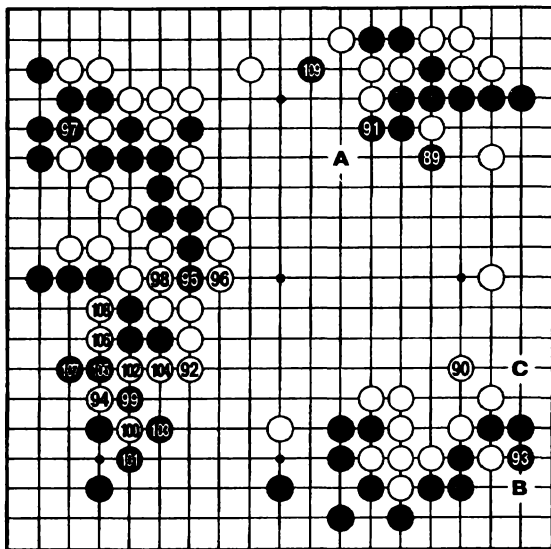
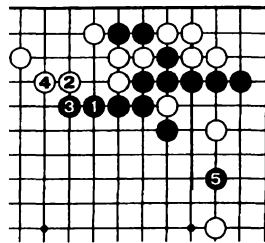


Рисунок 12 (89-109)



Д.29

Рисунок 13. Удержала рука провидения

Дзёва интригами добился звания Мэйдзина, чтобы вторую половину жизни провести в достатке. Но главной его радостью стали не деньги, а его наследник – Сюва.

После отречения Дзёвы именно Сюва вынес на своих плечах всю тяжесть вызова Гэнана и, победив его, снял со своего учителя опасность того, что японцы называют «потерять лицо».

Но вернёмся к партии.

18 – пан или пропал – белые делают последнюю попытку убить чёрных, и после 26 у группы остаётся один глаз. Зато есть разрезание 27, а после – новая угроза: «А».

Назвав имя Гэнана, я вспомнил одну историю о нём. Расскажу её не только потому, что Гэнан был учеником Инсы, игравшего данную партию, но и чтобы подогреть интерес читателя к партии следующей.

У него было совершенно рябое лицо, но особая привлекательность в общении заставляла детей скоро забывать об этом и влюбляться в него. Из-за внешности Гэнана часто во время путешествий принимали за профессионального... шулера – это в то время, когда он был одним из сильнейших мастеров Го страны. Он выступал в качестве эксперта по военной стратегии и страшно любил разговоры о политике, но и в них, несмотря на эксцентричность суждений, умел оставаться милым собеседником.

«Никогда не вернусь в Японию!» – заявил Гэнан в один прекрасный день, – «Я должен основать свою собственную школу и сделать карьеру в Китае – колыбели Го». Так как путешествия за границу в то время строго запрещались, это были опасные разговоры, но однажды, под предлогом увеселительной прогулки, он вышел всё-таки в открытое море из Нагасаки со своим учеником Миками Годзаном на маленькой шхуне. Шкипера они принудили взять курс на Китай, и тот был вынужден согласиться: эти двое вели себя так воинственно! Однако внезапно ветер переменился, и волны погнали корабль обратно, причём путешественникам пришлось пережить неприятные минуты. Через некоторое время шхуна пристала к тому же месту откуда отправилась в плавание.

«Ах! Жестокое небо не позволило мне уйти за границу. Видно моё искусство слишком нужно Японии», – сказал Гэнан. Если он и ошибался, то не слишком. Будущие поколения воздали ему должное.

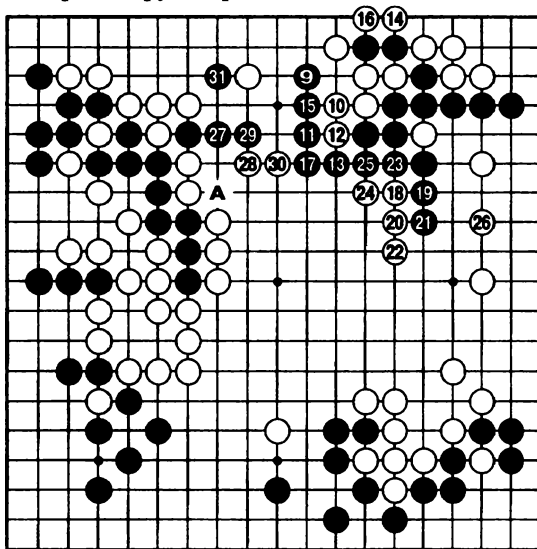
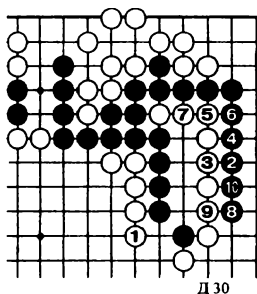


Рисунок 13 (109-131)

Рисунок 14. Конец игры



Если на ч.31 кири б.«А», чёрные могут резать 33, и т.к. они теперь имеют сэнтэ в «В», глазная форма невредима. То есть, 32, 34 – вынужденные ходы.

35, кажется, достаточно для жизни.

Если 38 в 1 (Д.30), блокируя, то чёрные не только легко выживают, но и (2...10) отбирают часть белой территории. 38 препятствует этому, а вот ходу 41 помешать уже не может.

Если 44, как 1 (Д.31), то 2, 4 – кикаси, после чего соединение 8 невозможно разрушить.

Например: б.«а» - ч.«b» - б.«с» - ч.«d». Если же в этом варианте 5 будет сыграно тэнуки, то чёрные сами сыграют в 5, и четыре белых камня будут схвачены, так как попадают в оиотоси. Если 5 в «е», то после белые снова не могут резать «а» из-за ч.5 - б.«g» - ч.«h», теперь «k» ловит противника в оиотоси (18 камней!).

Белые сдались, увидев 47 ход чёрных, поскольку, если сыграть здесь «С», то чёрные ответят «D», и так как угрожает ч.«Е» – эффектный ход, создающий предпосылки ловли группы камней справа в оиотоси, белые обязаны отреагировать здесь, что оставляет чёрным ч.«F» - б.«G» - ч.«H», убивая пять белых камней.

Белые ошиблись в ранней стадии партии, упустив возможность лёгкой защиты своей группы получив слабую позицию. Но главной причиной их поражения было то, что они не смогли переломить ход борьбы, используя 49 – единственную ошибку Дзёвы в партии.

147 ходов. Белые сдались.

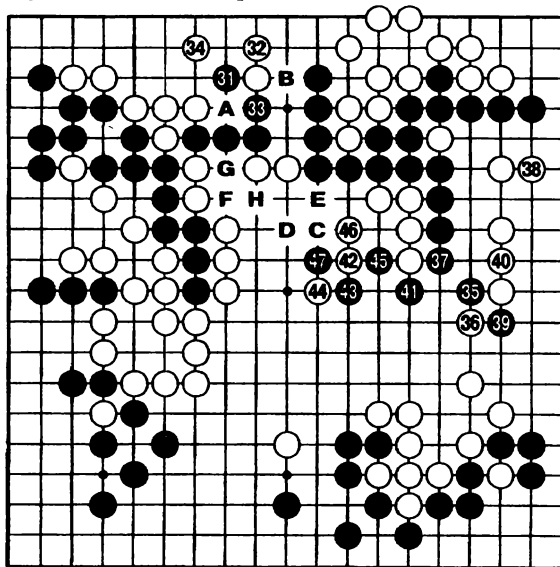
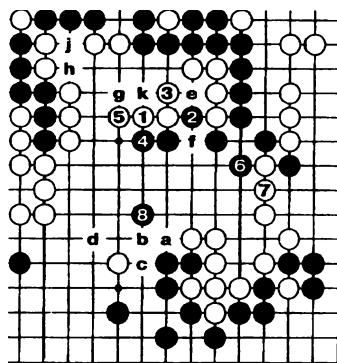


Рисунок 14 (131-147)

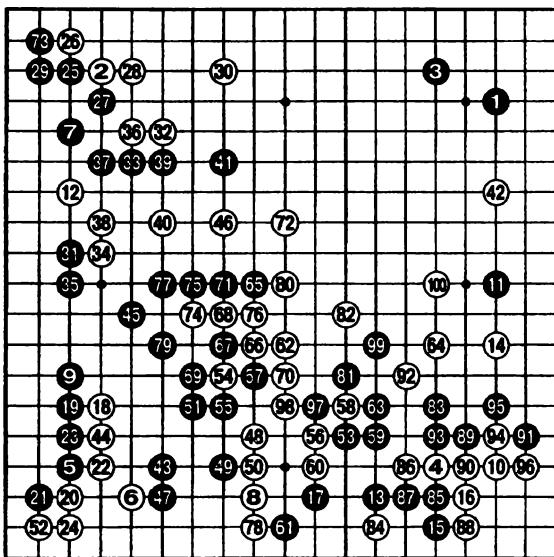


Д 31

Преемник Инсы, Рисэцу, или как он позже себя называл Гэнан, был главным соперником Дзёвы.

Между 1812 и 1820 годами Гэнан с Дзёвой сыграли 69 раз. Дзёва выиграл 28, проиграл 34, свёл вничью три, и четыре партии остались неоконченными.

Обычно Гэнан получал различного рода фору: брал чёрные в каждой партии, в двух партиях из трёх, или брал два камня каждую третью партию. Но Гэнан всегда верил, что настанет день, и он сыграет наконец на равных.



(1-100)

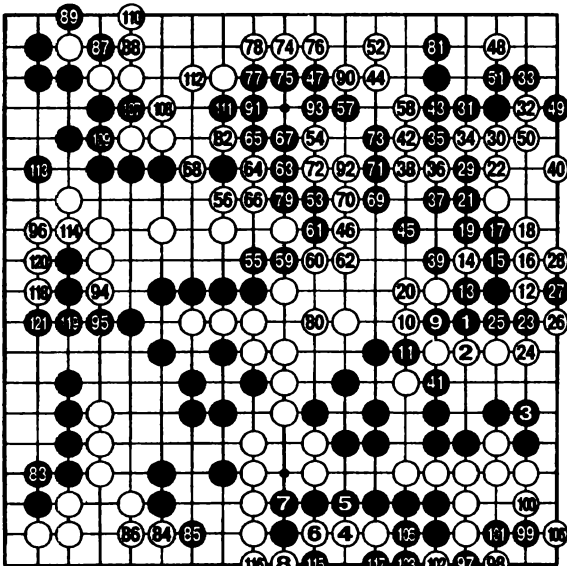
Партия, которая представлена здесь, была сыграна в 1815 году. Она известна, как шедевр Рисэцу.

Записано было 223 хода, чёрные выиграли четыре очка.

Заметьте, как борьба, начатая 43 ходом, охватывает затем всю доску.

Белые: Дзёва

Чёрные: Рисэцу.



(101-223) 104-97

Белые: Иноуэ Гэнан Инсэки

Чёрные: Хонимбо Сюва

Сюва (1820-1873) – XIV глава семьи Хонимбо. Его настоящее имя – Путия, он был рождён там, где сейчас находится Дохи. В девятилетнем возрасте принят в ученики Мэйдзином Дзёвой и в 1840 стал наследником XIII Хонимбо Дзёсаку. В том же году провёл свою первую замковую игру.

1840 год памятен для него и первой партией с Гэнаном. Как вы помните, в то время Гэнан уже видел себя обладателем высшего титула, от которого Дзёва отказался год назад. Гэнан по всей форме вызвал Сюву на матч, но Сюва выиграл в первой же партии 4 очка, и Гэнан отказался продолжать поединок. Эту партию вы увидите в конце главы. Два года спустя, хотя к тому времени Гэнан отказался от своих притязаний на титул Мэйдзин, сторонники уговорили его вызвать Сюву на другой матч. И этому не суждено было завершиться – он был сдан Гэнаном опять после единственного поражения. Эту партию вы сейчас увидите.

В то время Сюва имел седьмой дан, а Гэнан – восьмой. Значит, Сюва должен был брать фору: при разнице в один дан слабейшая сторона играет чёрными в двух партиях из трёх, если разница в два дана, то всё время играет чёрными.

Правда, Гэнан пытался доказать, что он побьёт своего молодого противника даже играя все партии белыми. В 1842 году состоялась и третья партия между ними. Играя вновь чёрными, Сюва выиграл 4 очка, и Гэнан окончательно отступил перед этим непроходимым барьером, вставшим на его пути к званию Мэйдзина.

Вскоре Сюва получил 8 дан, и в 1847 году был провозглашён XIV Хонимбо. В 1859 году он возобновил хлопоты по соисканию титула Мэйдзин, но это было время больших политических потрясений, у сёгуната в те смутные годы были на уме вещи поважнее. В 1868 году Сёгун окончательно пал, власть была возвращена императору, и переходившие ранее по наследству стипендии главам Го-школ были отменены. Сюва умер в нищете в 1873 году. Его жизнь хочется сравнить с путём солнца, начинающимся среди бриллиантового восхода, и кончающимся мрачным закатом. Имевший все почести и регалии Мэйдзина, кроме самого этого титула, он был низведён до жалкого состояния человека, который не может заработать себе на кусок хлеба в день.

В его партиях заметен постоянный рост, как у реки, которая никогда не останавливается и не возвращается назад. Многие из сегодняшних профессионалов восхищаются его искусным стилем амаси, когда он играл белыми.

Его ученики – Сюсаку, Сюхо, Накагава Камесабура 6 дан (1837-1903), Кисимото Сайтиро 7 дан (1822-1858) и наследники – XV, XVI и XVII Хонимбо Сюэн, Сюэн и Сюэй – все они были его сыновьями. Не будет преувеличением сказать, что Го-мир конца XIX века расцвёл под сенью древа Сювы.

Рисунок 1. Прямолинейный Гэнан

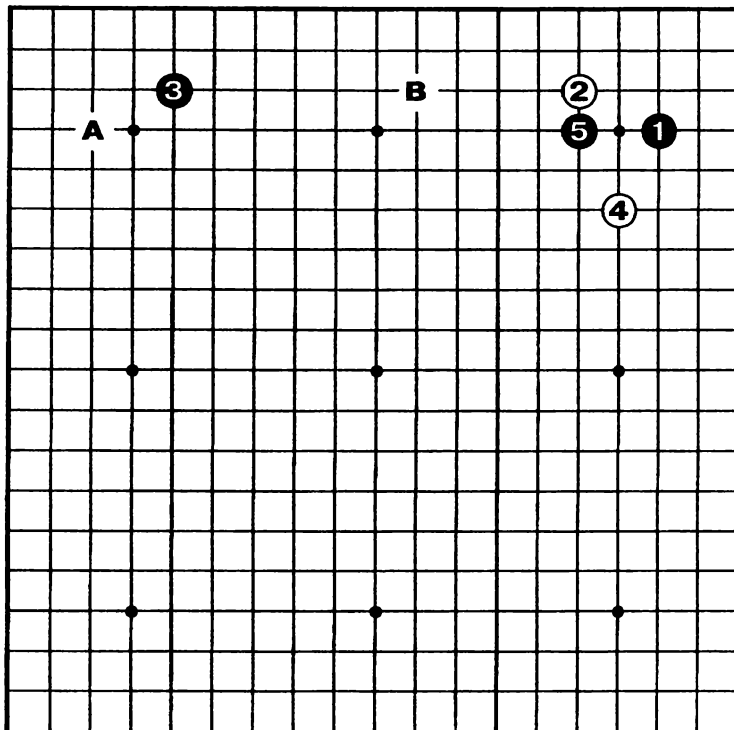


Рисунок 1 (1-5)

Создаётся впечатление, что Гэнан, испытывая горечь поражения двух-летней давности, задумал для новой встречи весьма жёсткую стратегию, которой с неумолимой прямолинейностью следовал с самого начала партии.

Проявилась она в немедленном какари 2 и столь же удивительном по раннему времени появления на доске хода 4.

Если 4 в «А», то ч.«В» становится великолепным сочетанием хасами и хираки. В этом смысле 3 – идеальный ответ.

Чёрные правильноотреагировали и на 4. Знайте, что в этой партии борьбу будет сменять борьба, и так без передышки до самого конца. В таких условиях нейтральным и холодным ходам места нет.

Кстати, агрессору Гэнану тогда было сорок четыре года, защищавшемуся Сюе – двадцать два.

Рисунок 2. Впечатляющий дебют

Оценивая последовательность 6...11, понимаешь, сколь далеко видел Гэнан.

1 на Д.1 вместо б.6 начинает известное тайся-дзёсэки, но оно в данном случае работает неэффективно: после 16 чёрные связываются с мокухадзуси 12, и пять белых камней должны пускаться в далёкое плавание. Чёрные получали хорошие перспективы благодаря атаке этой группы. Конечно, это лишь один вариант, но и в других случаях 12 в данном дзёсэки становится весьма эффективным. Стой он чуть дальше, в «а», его связь с 16 была бы уже не так крепка, и тайся-дзёсэки становилось возможным.

Поэтому Гэнан не стал играть тайся, а предпочёл ханэ 6. Результат после 11 хода отчасти неудовлетворителен для белых. Хотя им удалось забрать сан-сан (10), камень 11 вовсе не украшает позицию. Нельзя же всерьёз пробовать на прочность бамбуковую связку! Стало быть, 11 – бесполезная трата времени. Если ч.9 – в 10, то б.«А» – ч.«В» – б.9, и, из-за ситё на три камня в углу, чёрные погибнут.

11 – важный пункт. Если чёрные не доиграют дзёсэки, белые могут атаковать 1 (Д.2), 11 внезапно обретает новую жизнь, и такэфу-ноби («бамба») становится безглазым и тяжеловесным.

Высокое какари 12 в «С» само по себе неплохо, но здесь есть свои тонкости. Чего желать ещё белым, чем такой последовательности: 12 в «С» – ч.«Д» – б.«Е», занимая свободный угол? Но тогда игра раздробится на множество мелких сражений и таких же территорий. Зная искусство Сювы в розыгрыше подобных позиций, Гэнан избирает другой путь, соглашаясь даже на некоторые уступки.

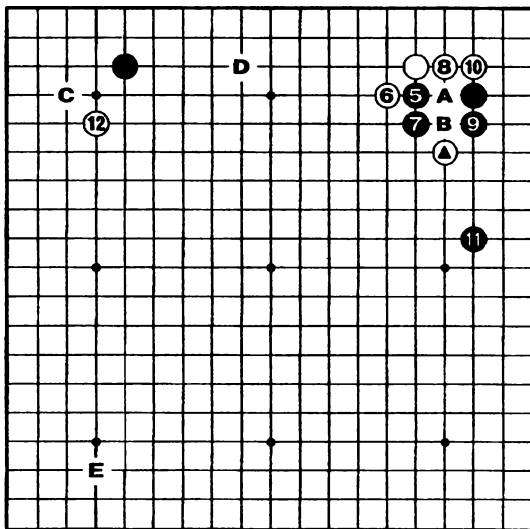
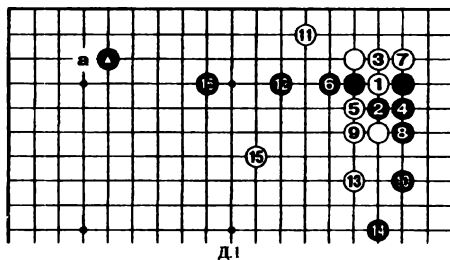
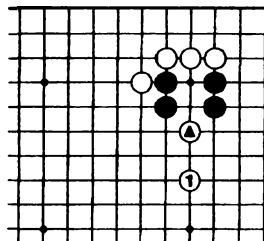


Рисунок 2 (5-12)



Д.1



Д.2

Рисунок 3. Дерзкий план

После того как чёрные закрыли угол: 13, 15, здравый смысл подсказывал стабилизировать группу слева: хираки «А». Но у Гэнана другая идея, которая становится ясной после кикаси 16 и 18.

15 – выглядит естественным, но это не единственный ответ.

Д.3. 1, 3 здесь не так хороши. Хотя ч.3 обеспечивает хорошее хираки 5, но влияние этого хода на правую группу белых невелико: она всегда имеет свои десять очков территории. По сравнению с этим хираки, 4, 6 кажется весьма многообещающим. Хотя ч.17 выглядит простовато, это второй точный ход.

Д.4. Продолжать 1 значило бы буквально ткнуть палку в осиное гнездо: белые уж конечно защищались бы не «а», а 2, 4.

Обычно белые в таких позициях если не развиваются в «А», то выходят «С» или «D», нацеливаясь в «В».

16, 18 – противоречат 12 и 14. Но всё это связано стратегической идеей, которая вскоре прояснится.

19, 21 – лучшие ответы. Если 19 в 20, белые могут укрепить своё мойо: б.«Е» - ч.«F» - б.«G».

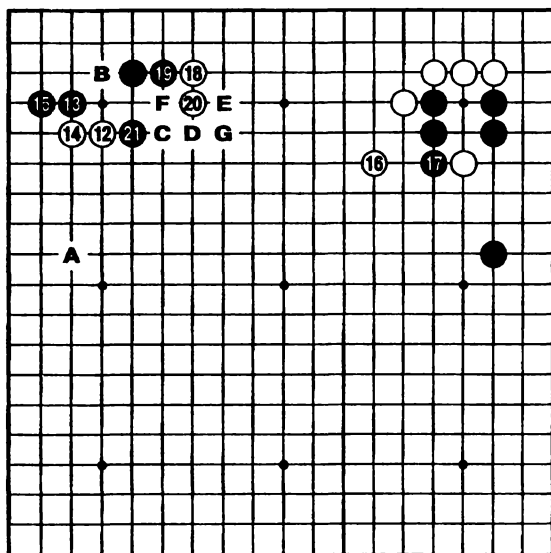
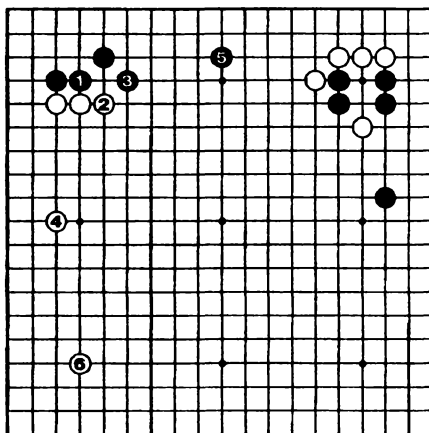
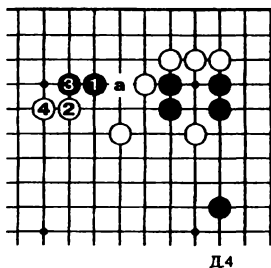


Рисунок 3 (12-21)

Рисунок 4. Война объявлена!

Достоинства же хода 21 в том, что, если, например, 22 в 29, то ч.28 коротко и ясно лишает белых связи, а если белые изберут вариант на Д.5, то ч.4 поставит два белых камня под удар. И хотя территория белых наверху велика, за это вовсе не нужно было отдавать камни.

Белые оставляют левый верхний угол в покое, поскольку у них просто нет здесь пока хороших ходов. Теперь 23 становится правильным продолжением.

Д.6. 1 – мощно, но белые легко уворачиваются 2...6 и, пожалуй, 1 становится пустым, поскольку хасами 3 вынуждено, но эффекта это хасами не даёт.

23 – угрожает захватить два камня, с очень тяжёлыми последствиями. Белые стараются спасти их, но окружным путём, чтобы сохранить хорошую форму.

25 – кикаси, после чего чёрные обеспечивают себе базу: 27, который становится идеальным ходом, так как ещё и ослабляется камень 22, и это ещё больше поднимает в наших глазах цену хода 23, подготовившего весь вариант.

На первый взгляд, 28 и 30 – безрассудные ходы, буквально провоцирующие чёрных разрезать белых. Но я сам сыграл бы так. Это – здоровое желание укрепить верхнее мойо и трезвый расчёт на то, что четвёрка слева защитить себя сумеет.

Д.7. Здесь 1 – совершенно наивно. По сравнению с ним 2 выглядит энергичней. У чёрных защищенные группы против одного мойо и «плавающего» камня 4. Чёрным нечего беспокоиться.

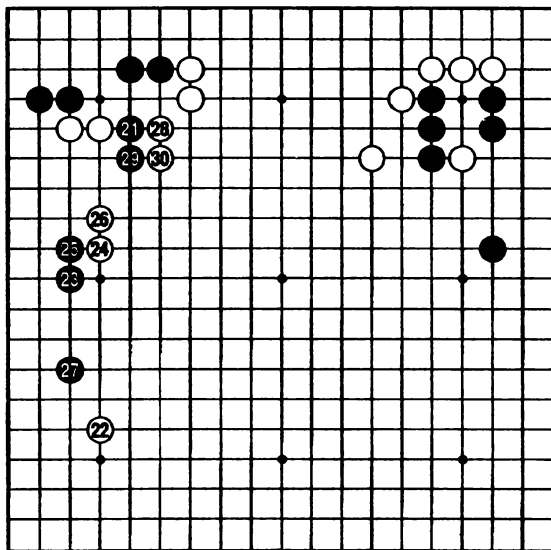
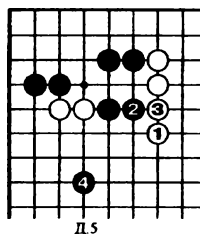
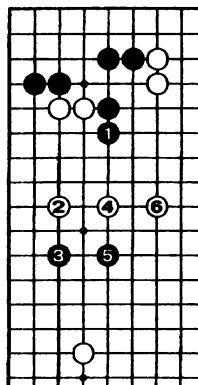


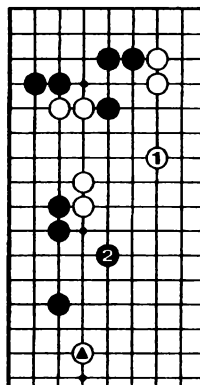
Рисунок 4 (21-30)



Д.5



Д.6



Д.7

Рисунок 5. В темпе!

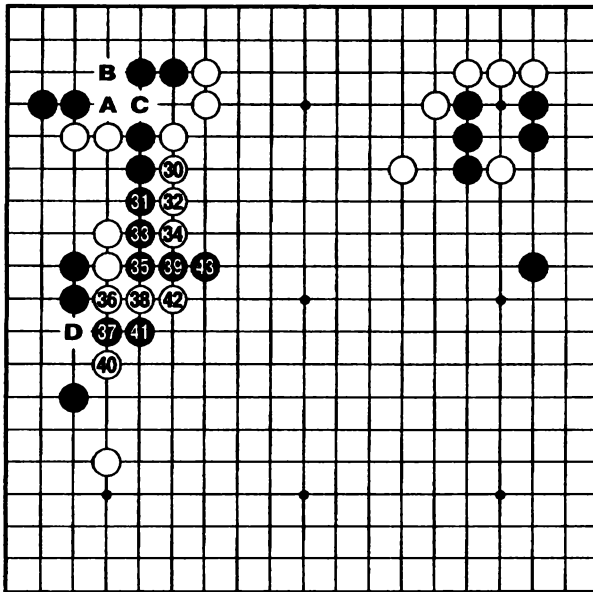


Рисунок 5 (30-43)

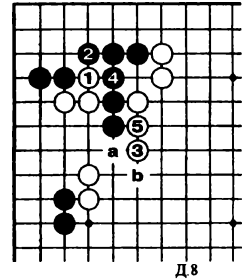
Белые толкают 30 и в темпе устраивают позицию, оставляя себе ровно столько времени, чтобы убежать после 36.

Очевидно, Гэнан заранее задумал после этого небольшого блицкрига напасть 40. Ходы чёрных вынуждены угрозой разрезания «А», и если ч.«В», то б.«С». Но к 43 ходу результат для них вполне удовлетворителен, даже несмотря на то, что белые сумели увильнуть 42. Выход на простор 43 тоже значит немало.

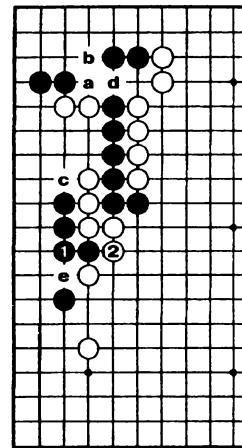
Д.8. 1 вместо 30 и дальше выглядит несколько вялым. Чёрные могут играть «а», на что белым придется ответить «б». Однако здесь чёрные не могут вырваться 43. Гэнан дал возможность этого хода противнику, очевидно, для экспонирования важного пункта «D». Если это действительно так, мы должны признать его стиль довольно гибким. Чёрные вынуждены оставить пункт «D» неприкрытым.

Ошибочно 1 на Д.9, т.к. белые давят 2, и форма чёрных, фактически, безжизненна. После б.«а») - ч.«б») - б.«с») у белых сразу две цели: «d») и «е»).

В какой-то степени игра белых рискованна, но чёрным нельзя позволить себе ни малейшей неточности, а плоды они смогут пожать лишь когда освободятся от жестокого боя, навязанного противником.

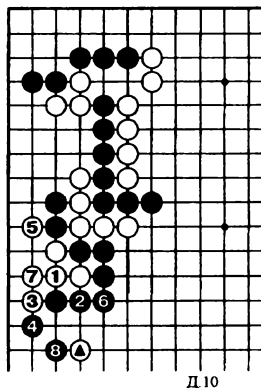


Д.8



Д.9

Рисунок 6. Бой в клинче



Д.10

Белые наносят небольшой удар 44, угрожая «А», но по-настоящему обнажают меч совсем в другой стороне: 46. Не говоря уже о том, что могут получить белые от этого разрезания, их заботят также глаза верхней группы.

Ответ 47 вынужден. Если ч.«В», то б.48, и за своё упорство получают два камня после б.49, либо ситё после б.47.

А что вы скажете о Д.10 (48 = 1)? Хладнокровный ответ 6 отдаёт два камня, но 8 возмещает убытки с лихвой (слабость камня ▲).

Д.11. Такой 6 также возможен. После 8, 10 чёрные блокируют восемь камней. Но, во-первых, 7, 9 очень велики, во-вторых, в углу чёрных плохое адзи «а», а с другой стороны, у белых большое сэнтэ-ёсэ «б». Так что чёрным прибыль подсчитывать рано. Вариант с Д.10 для них намного лучше.

49 – естественно. Чёрным полезно, чтобы эти камни ещё немного пожили.

50 – также понятно. Если 1 на Д.12, то 2, 4. Теперь на 5, 7 чёрные убивают белых. Если 3 в 5, то снова ч.6, б.7 - ч.8 с тем же результатом.

Когда чёрные режут 51, белые защищаются контрударом с угрозой ситё: простое и логичное решение.

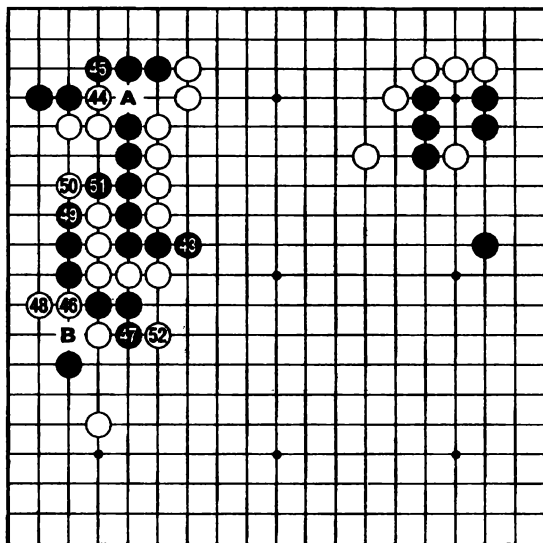
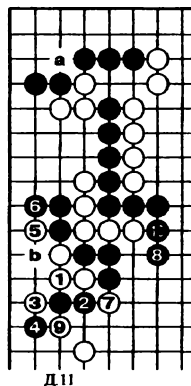
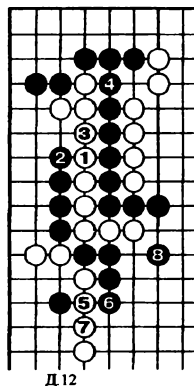


Рисунок 6 (43-52)



Д.11



Д.12

Рисунок 7. Борьба расширяется

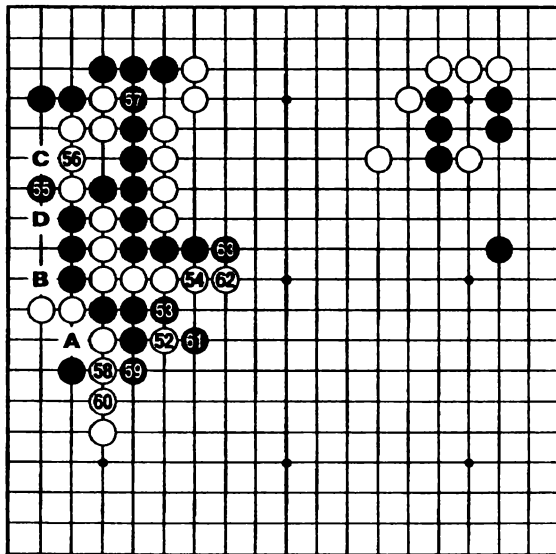


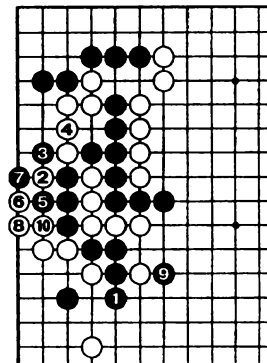
Рисунок 7 (52-63)

Итак, 52 – хорошее тэсудзи. Если чёрные беззаботно ответят в 1 на Д.13, то 2, 4 всё опрокидывает: после 10 гибнут уже чёрные камни.

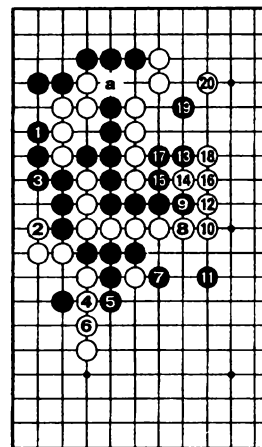
Поэтому чёрные играют атэ 53, чтобы улучшить время для приведения своей позиции в порядок: 55, 57, пленяя пять белых камней. 55 в «А» запаздывало – три собственных камня гибли раньше.

57 – нелёгкая проблема. Если бы чёрные соединились снизу (в «С»), пять белых камней упали бы прямо им в руки. Ход в партии оставляет противнику пункт разрезания «D». Но хотя белые позже действительно взорвали эту точку, ход 57 – правилен. Его смысл – в заинтересованном отношении к центру.

При 57 в «С» белые могут использовать точку разрезания «а», как на Д.14. 2 – кикаси перед укреплением левого нижнего угла 4, 6. 12 можно и в «а». Белые толкают чёрных до 18 и блокируют им выход. Очевидно, именно этот вариант склонил Сюву выбрать ход 57. Пять белых камней, фактически погибли, но после 58, 60 белые получают хорошую форму и весь вариант может показаться свидетельством тактического блицкрига, избранного белыми. Сюва не сделал ни одного явно неудачного хода, но игра выглядит несколько мрачновато.



Д.13



Д.14

Рисунок 8. Сюа улаживает позицию

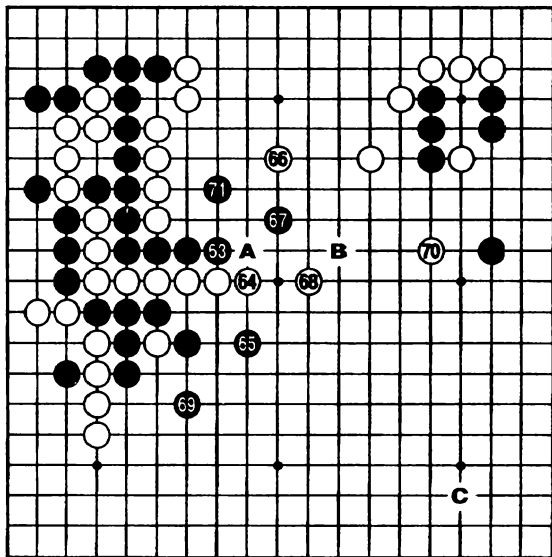


Рисунок 8 (63-71)

Неожиданная ловушка была раскинута на пути Гэнана в этой части партии и он сделал даже один шаг в неё, прежде чем разглядел опасность.

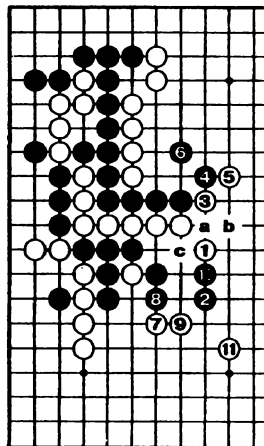
Виновниками стали ходы 64 и 66. Первый из них безмятежно даёт противнику возможность простого и совершенного хода 65.

Д.15. Вероятно, Гэнан просмотрел, что 64 в 1 попадало в жизненный пункт формы противника. 3, 5 ставят хорошую форму, заставляя чёрных защититься от разрезания ходом 6, затем пресс белых действует до 11. Бой в клинче будет продолжаться, и это гораздо выгоднее белым, чем продолжение в партии. Если 2 в «а», то б.«б» - ч.3 - б.«с», и пять камней чёрных должны приготовиться к защите.

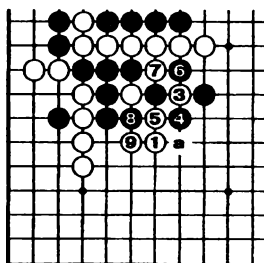
66 – огораживает широкое пространство, но выглядит несколько экстравагантно. Несомненно, Гэнан сделал этот ход под влиянием рассеянности, каких-то посторонних мыслей. Белые дают противнику возможность соскользнуть с крючка, сделав перед защитным 69 активный атакующий ход 67.

66 в «В» уже не оказывало влияния на позицию чёрных. Правильный путь на Д.16. Если чёрные не ответят на 1, то к 9 ходу потеряют группу. Если ответят (ч.2 в 5), то у белых появляется время сыграть 3 в «а», строясь.

70 – солидно и надёжно, но, увы, слишком мало влияет на позицию противника. В принципе, чёрные могли теперь ходом в «С» занять последний свободный угол и получить лёгкую игру. Они предпочли предотвратить б.«А», сыграв 71.



Д.15



Д.16

Рисунок 9. Второй фронт

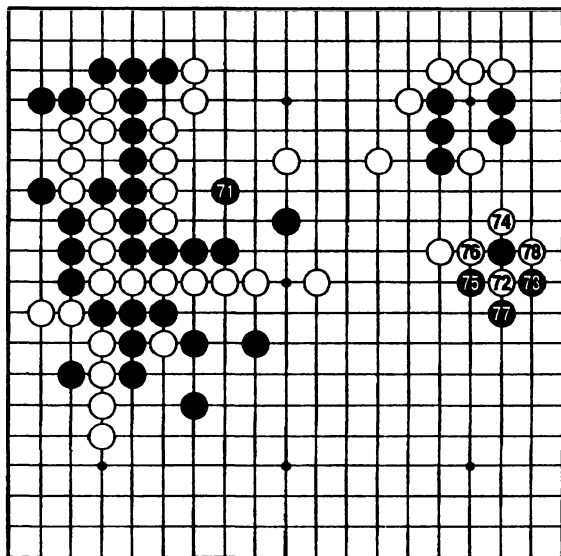
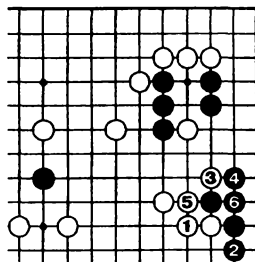
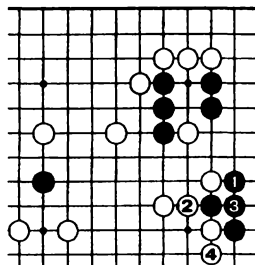


Рисунок 9 (71-78)



Д.17

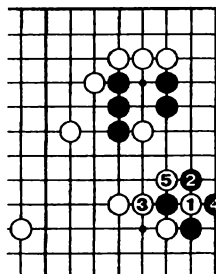


Д.18

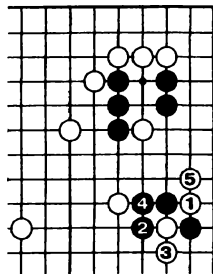
71 – усиливает позицию, но теперь белые открывают второй фронт: 72.

74 – особенно жёсткий ход. Впрочем, более спокойное: 1 (Д.17) было потерей времени. Хотя после 6 у чёрных низкая позиция – они живут, а форма белых, созданная ходами 1...5 – безобразна.

74 сыграно в надежде, что 75 будет сыграно в 1 на Д.18, где результат сильно отличается от предыдущего варианта: 4 даст отличную форму.



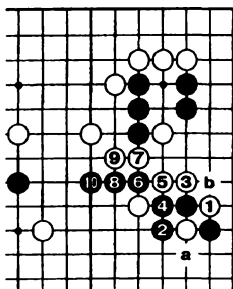
Д.19



Д.20

А что если 74 в 1 на Д.19? При таком ч.2 результат будет аналогичным Д.18, но чёрные могут сыграть и сильнее: атэ-хики 2, 4, как на Д.20. Это укрепит чёрных в центре и ослабит белую группу слева.

Д.21. Если атэ б.3, то, играя «а», чёрные сводят дело к уже рассмотренному варианту. Но они могут и соединиться 4. Потеря пяти камней в углу, вопреки ожиданиям, стоит не слишком дорого («б» остаётся привилегией чёрных). А вот камни белых в центре выглядят совсем слабыми. Поэтому удар и ответ 74, 75 – неизбежен, как и ко, возникающее после 78.



Д.21

Рисунок 10. Тактика ко-борьбы

В данной партии ко-борьба стала решающим моментом. Поэтому особо отметьте, что 79...87 не только сокращают мой белых, но и оставляют себе материал для предстоящей ко-борьбы. Но вернёмся немного назад.

78 в 1 (Д.22) убивало пять камней, но после кикаси 2...6 чёрные захватывали лидерство в борьбе за центр: 8, 10. После этого их шансы становились предпочтительнее.

Девять белых камней на пороге смерти, к тому же у чёрных прекрасное большое сэнгэ-ёсэ ч.«а»...б.«f».

В сравнении с Д.22 соединение 79 в «А» выглядит нелепо. Учтите, что указанное выше ёсэ теперь будет в готэ.

Итак, 79 – тэсудзи, а 80 и 82 – единственные ответы белых.

Д.23. Белые режут 1; 4 – прекрасный ход. Начинает ко, ради выигрыша которого чёрные жертвуют камнями на левом борту.

Поскольку чёрным удалось протолкнуться до 16, позиция белых выглядит послабее. 86 сыграно также с заботой о ко-угрозах, но возможна была и игра на территорию: 86 в 87 - ч.«В» - б.86.

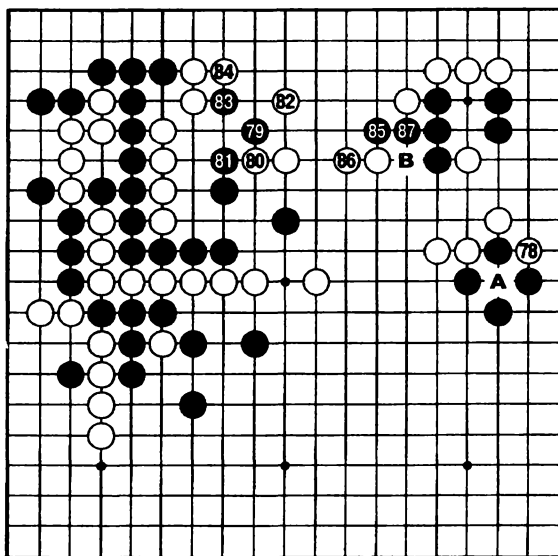
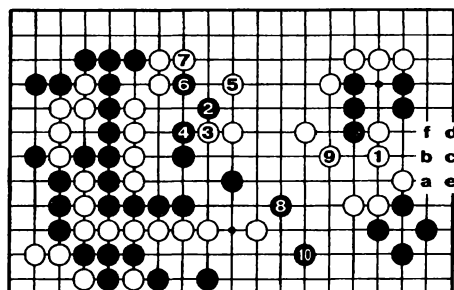
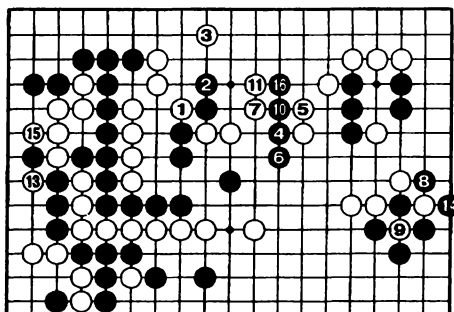


Рисунок 10 (78-87)



Д 22



Д.23 (12-ю)

Рисунок 11. Большое ко

87 и дальнейшее продолжает готовить ко. Белые очень сильно прогибаются, и от их некогда главной территории осталась лишь тень. Тем не менее, ходы до 96 выглядят необходимыми; ч.97 может оказаться полезным в дальнейшем, и после вынужденного 98, приступают к ко: 99.

Несмотря на то, что Гэнан терпел и прогибался сколько мог, сокращая число ко-угроз противника, у чёрных ещё множество кодатэ, начиная с 101. Возможно, Гэнан пожалел, что не сыграл 86 в 87.

Если брать это ко само по себе, то ни тот, ни другой не считает для себя смертельным его проиграть. Если белые отступят (Д.24), чтобы затем покончить с чёрной группой в углу, то чёрные после 10 забирают взамен левую группу, да ещё в темпе могут сократить потери, играя ч.«а»)...б.«f»). Фактически, если белые не будут достаточно осторожны, серьёзной опасности может подвергнуться их правая группа. Хотя территории становятся почти полностью равны, нельзя не принимать во внимание общее превосходство чёрных во влиянии.

Говорят, Сюва был весьма сдержанным и полным достоинства, но не отличался изысканностью манер. Одна из его привычек была поддета в комическом стихе того времени. В переводе (двойном!) эти строчки во многом теряют эффектность оригинала, но значат они примерно следующее:

Погляди, в лесу танцуют
В полдень бравые ребята:
Сацума Кэн, также – Юдзо,
А ведёт их – Хатто.
Только дьявол Онидзука
Дома со своей подружкой –
Доброго сакэ бутылкой,
Как Сюва – с подушкой.

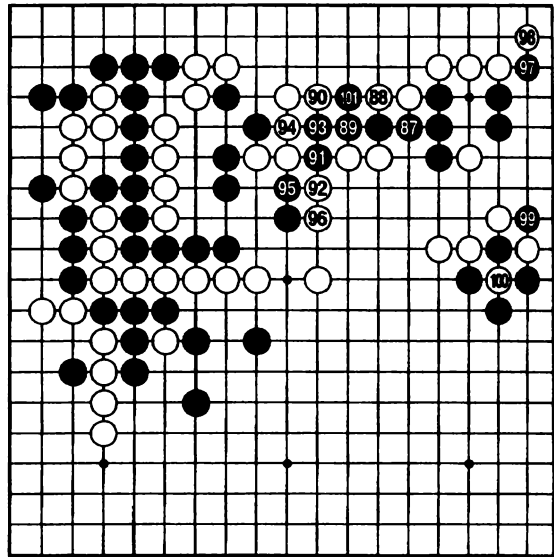
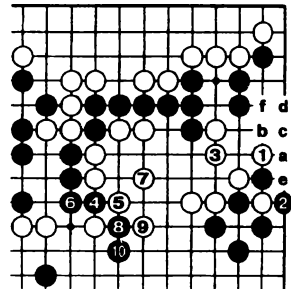


Рисунок 11 (87-101)



Д.24

Рисунок 12. Жертвуя левую сторону

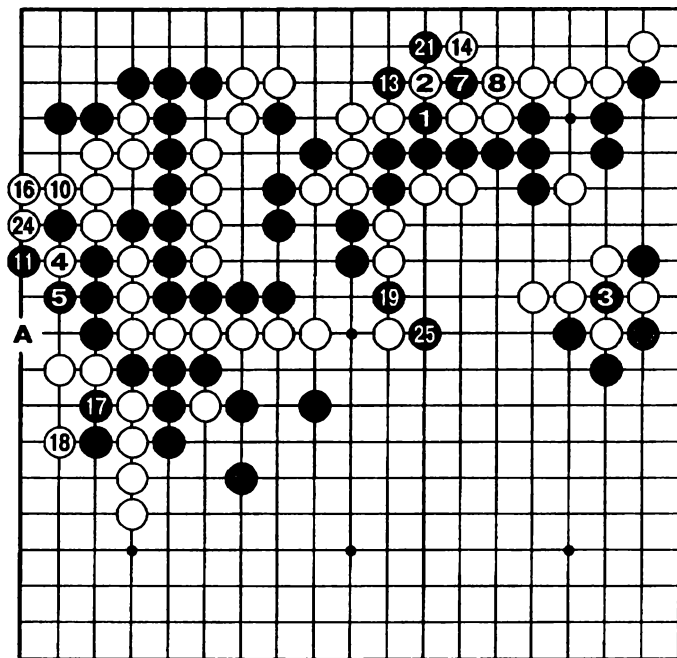
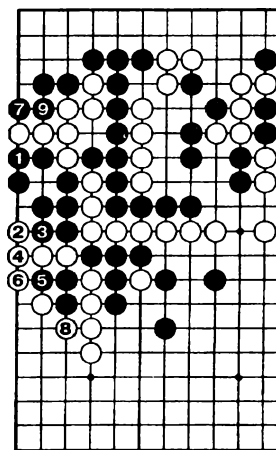


Рисунок 12 (101-125) 6, 9, 12, 15, 20, 12 - ко; 22=7

Здесь упомянуты сильные игроки: Сацума Кэн был учеником XII Хаяси, Хакуэй. Ота Юдзо, по-видимому, отличался, в медленном и величавом танце театра Кабуки. Хатто – скорее всего: Хаттори Сэйтэцу 7 дан (1819-1860). Онидзука («они» – по-японски – «чёрт») Гэндзи 6 дан (умер в 1856 г.) был известен своей привязанностью к сакэ, также как Сюва – любовью поспать подольше.

И кири 17 и вари-коми 19 заслуживают примечания. Если бы чёрные не резали 17, они были бы просто убиты ходом «А».

Если же 19 в 1 (Д.25.), то чёрные могли ещё спасти свои камни слева и убить группу противника, но они предвидят выигрыш ко справа и ради этого готовы отдать группу слева. Захватив пункт 19, и испортив форму белых, чёрные хорошо подготовились к тому, что будет после ко-борьбы. Не забудем, что белым придётся всегда тратить ещё два темпа для убийства чёрной группы.



Д.25

Рисунок 13. Ко уложено

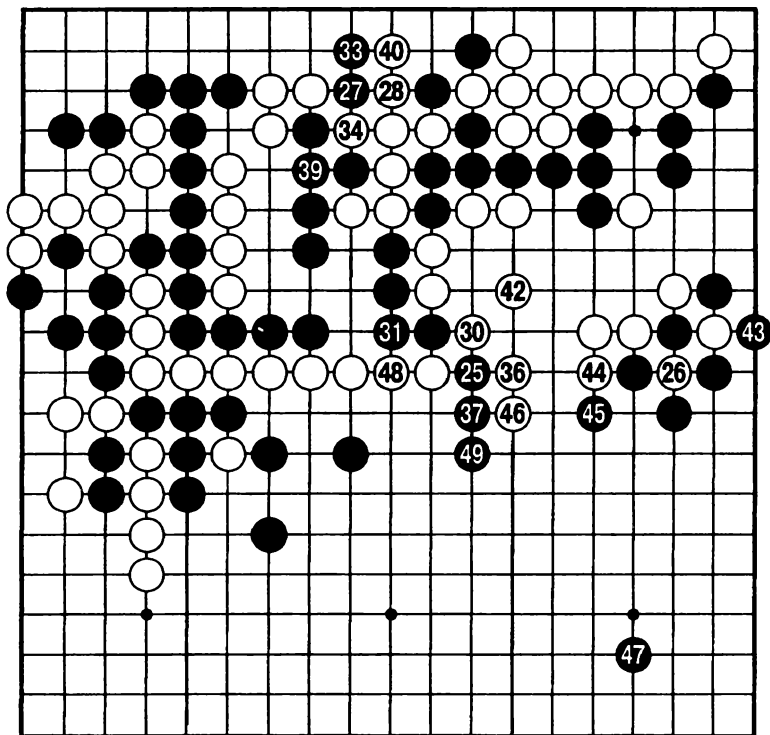


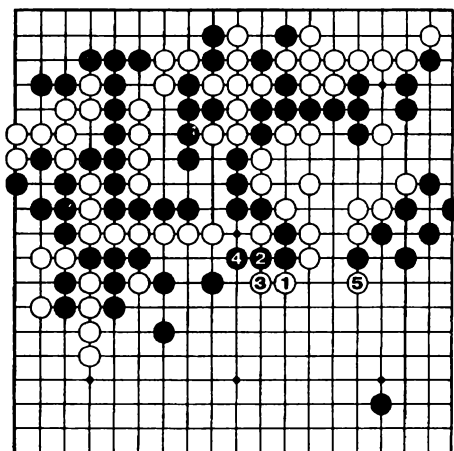
Рисунок 13 (125-149) 29, 32, 35, 38, 41 – ко

42 – сдача ко, но это выглядит неизбежным. Результат – резкое усиление позиции чёрных.

Несмотря на то, что оставшееся слева ко выгодно белым, в целом игра чёрных явно лучше.

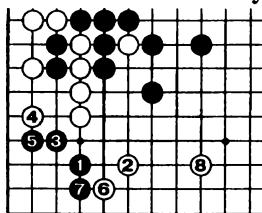
47 – хороший пункт, а вот 48 мне совершенно непонятно.

Как можно было не усилить группу в центре так легко, как на Д.26?!



Д 26

Рисунок 14. Появляется большое мойо



Д.27

51 в 56 могло бы подчеркнуть агрессивные намерения в отношении слабой белой группы, но если бы она выжила, мойо чёрных внизу, в ходе этой борьбы, было бы полностью перетоптано. Вместо этого чёрные занимают важные пункты, что только увеличивает опасность угроз, которые будут созданы в дальнейшем.

Д.27. Если 51 в 1, то после 8 не видно, как чёрным играть дальше.

После 54 огромное мойо внизу близко к оформлению в территорию, и награвается вторжение: 1 (Д.28). Если ч.«а», то б.«b» вынуждает ч.«с», и тогда белые забивают гол, разворачиваясь в «d». Но атака чёрных может быть и более искусной; предварительно выйдя 2, 4 (белые при этом благодарят за большую помощь камень ♗), чёрные колят «е», и, пожалуй, у белых не будет времени заняться своим «сироткой» — камнем 1. Учтя все эти детали, Гэнан избрал строгое 54.

55 — лишает белых вторжения на Д.28. Белые приводят в порядок разболтанный конец своей группы: 56, и снова чёрные расширяют свое мойо: 57. Этот ход в «А» был бы полумерой.

Теперь партия зависит от того, как чёрные распорядятся своим мойо, и белые резко бьют в жизненный пункт: 58, поддерживая из последних сил неразбериху на доске.

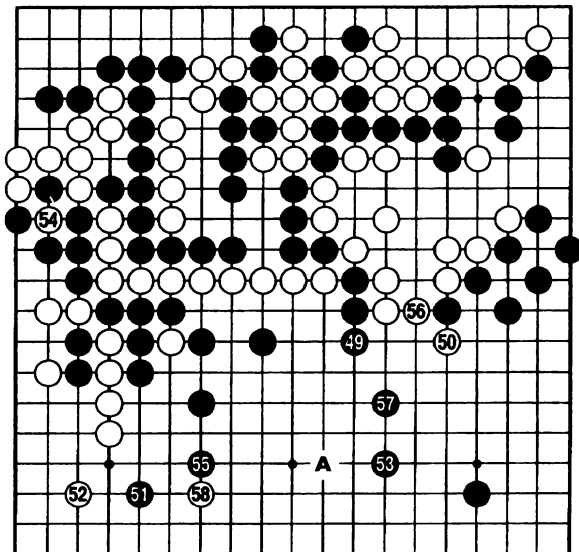
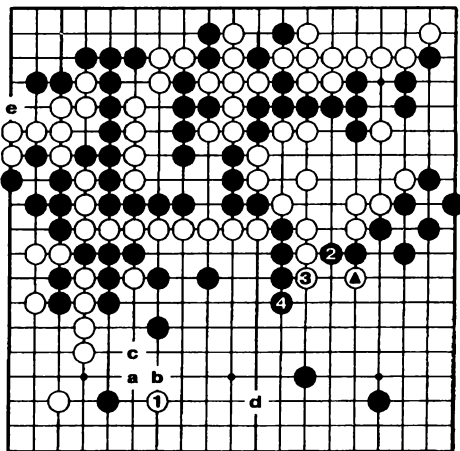
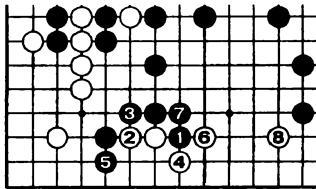


Рисунок 14 (149-158)

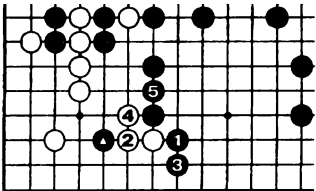


Д.28

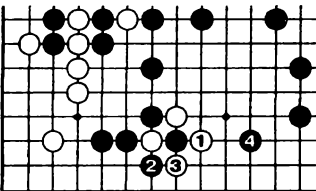
Рисунок 15. Третий решающий пункт



Д.29



Д.30



Д.31

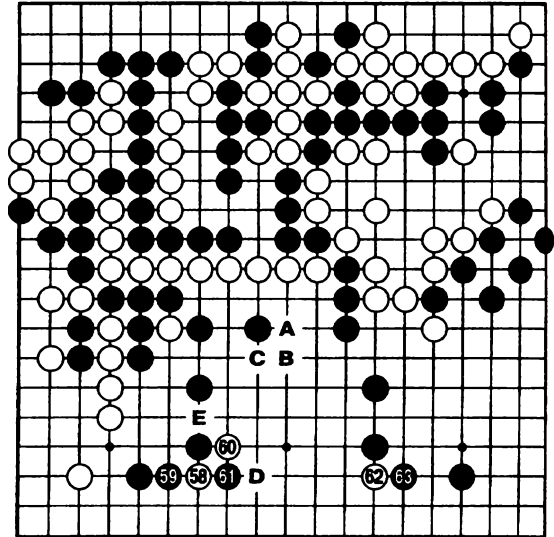


Рисунок 15 (158-163)

После цукэ 58 партия достигает кульминации. После длительного обдумывания Сюва находит корректный ответ: 59.

Д.29 показывает как белые живут при другом нападении чёрных.

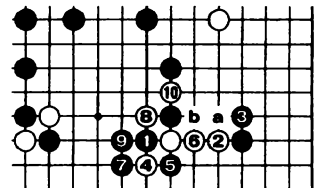
Вообще вопрос о жизни или смерти на нижнем борту после 58 для белых не стоит. Это перед чёрными возникает проблема: «какую из жизней оставить белым, чтобы сохранить своё преимущество в партии в целом?»

Д.30. Логичный план превращения мойо в территорию: 1, оставляя белым возможность соединиться 2. Но это означает потерю большого угла с камнем 3, который становится абсолютно нелепым. К тому же, осталась возможность дальнейшей атаки мойо: б.«А» - ч.«В» - б.«С».

62 – снова жизненный пункт. 1 на Д.31 вызывает ч.4 – сильно ограничивающего свободу вторгшихся камней, и возможность ко – не слишком полезного белым. В таких обстоятельствах самый мастерский путь – ловкое лавирование. У белых в запасе «D» и «E», но сначала они выясняют намерения чёрных.

61, 63 – правильная реакция. Даже если белые выживут на нижнем борту, у чёрных окажется довольно большой угол.

Д.32. Если чёрные блокируют 1, то 2 – тэсудзи и белые легко живут, по дороге разрушая мойо противника. Если 3 в «а», то глазная форма строится так же легко: б.«b».



Д.32

Рисунок 16. Вернейший ход

Д.33. Другой план, связанный со строительством территории после 1 нехорош. Если 2, то после 5, 7 чёрные укрепляются, а затем используют темп для хладнокровного 11 – большой ход. Затем белым придётся ликвидировать ко, что даёт чёрным ещё один важный темп для 21 и 23. Это большое сэнтэ-ёсэ! В этом варианте чёрные должны выиграть около четырёх очков.

64 – правильный путь сохранить жизнь – лёгкий и гибкий. Вместо этого «А» было бы слишком тяжело, к тому же после него за жизнь уже нельзя было бы поручиться.

Следующий ход ч.65 приобрёл известность, как пример образцового хода (японцы и англичане используют в литературе эпитет «честный» для таких ходов – прим. перев.). Одним ударом чёрные избавляются от обеих угроз белых: «В» и «С», и делают это заблаговременно.

Конечно, белые рассчитывали на эти два хода в своих надеждах построить живую группу, но Сюва лишает их этих надежд.

Игра Сюва была полна таких ходов как 65. Вообще его стиль можно охарактеризовать как солидный, респектабельный, крепко стоящий обеими ногами на реальной земле, твёрдо знающий место и время для каждого поступка. Всё – в резком контрасте с вечно парящим воображением Гэнана. Правда, в более поздние годы Сюва по большей части должен был играть белыми, превосходя всех своих противников в Японии, и тогда он изменил свой стиль, стремясь к более рискованному амаси, опирающемуся, разумеется, на глубокий тактический расчёт.

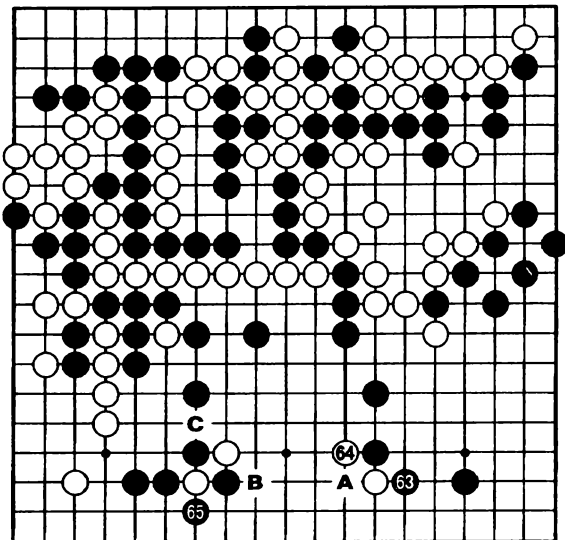
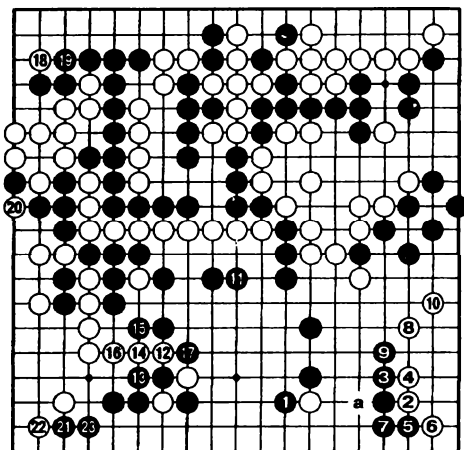


Рисунок 16 (163-165)



Д.33

Рисунок 17. Белые живут

65 – избавляет чёрных сразу от всех неприятностей. 1 на Д.34 вместо этого – более агрессивно.

Белые должны встретить ход 5 созданием формы ко 6, но ко-борьба может только приветствоваться белыми.

У них в изобилии местные ко-угрозы, что равносильно безусловному выживанию. Трудно сказать, лучше или хуже данный вариант продолжения в партии. Сюва счёл, что хуже.

Связка «столбом» 1 на Д.35 также возможна и, скорее всего, вернёт нас к предыдущей диаграмме. Если 3 на Д.34 заменить на 3 с Д.36 белые легко живут: 4.

66 – типичное тэсудзи в такого рода позициях. Если 69 в «А», то белые начинают ко-борьбу: 70. Чёрные могли быть втянутыми в рискованное мероприятие.

Скорее всего, Сюва посчитал, что и так сможет выиграть, даже спокойно даря белым жизнь. Что ж, пожалуй, у него на самом деле не было основания бросаться в огонь ко-борьбы.

Главное достоинство таких ходов как 71 – чёрные позволяют белым выжить, но в самом невыгодном для них варианте.

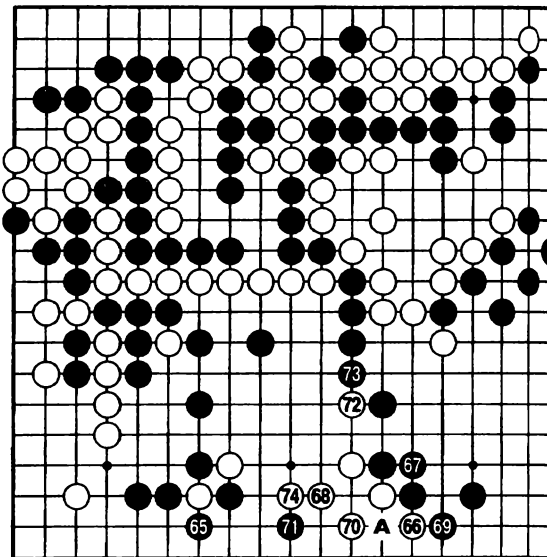
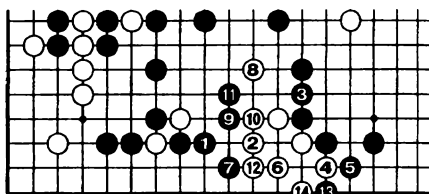
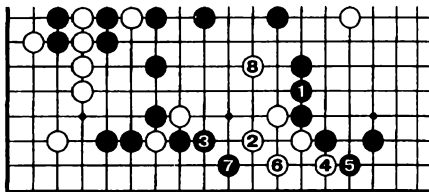


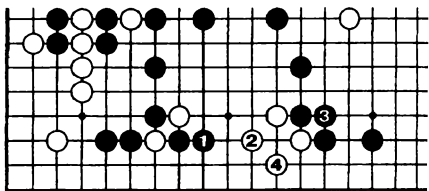
Рисунок 17 (165-174)



Д 34



Д 35



Д 36

Рисунок 18. Искусство

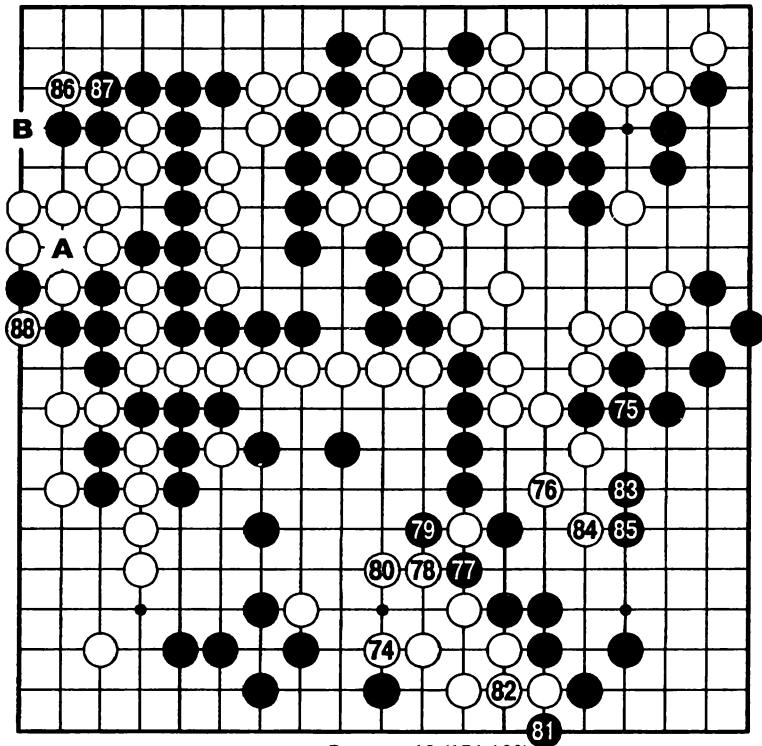


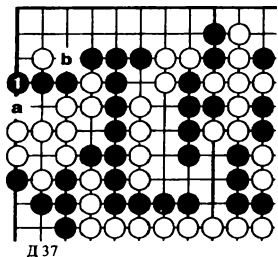
Рисунок 18 (174-188)

Смысл этого варианта и его выгода заключается в том, что чёрные получают больше с 77 по 81, затем имеют сэнтэ для важного хода 83, после чего размен: нижний борт – правая сторона оформлен.

86 – одна из маленьких и вечных тонкостей Го. Белые собираются ликвидировать ко (даже несмотря на то, что это многоходовое, или ёсэ-ко – выгодно им). Зато они увидят, как чёрные ответят на 86.

После 87 белые выигрывают ко: 88, и теперь возвращение к «В» может принести им выгоду.

Д.37. Если сыграть 87 в 1, то ликвидация ко уже потеряет значение для белых, и они смогут сделать любой большой ход в другом месте, поскольку чёрные на этом участке теперь парализованы: ч.«а» без предварительного соединения встретит ответ «b».



Д 37

Рисунок 19. Закрытая игра

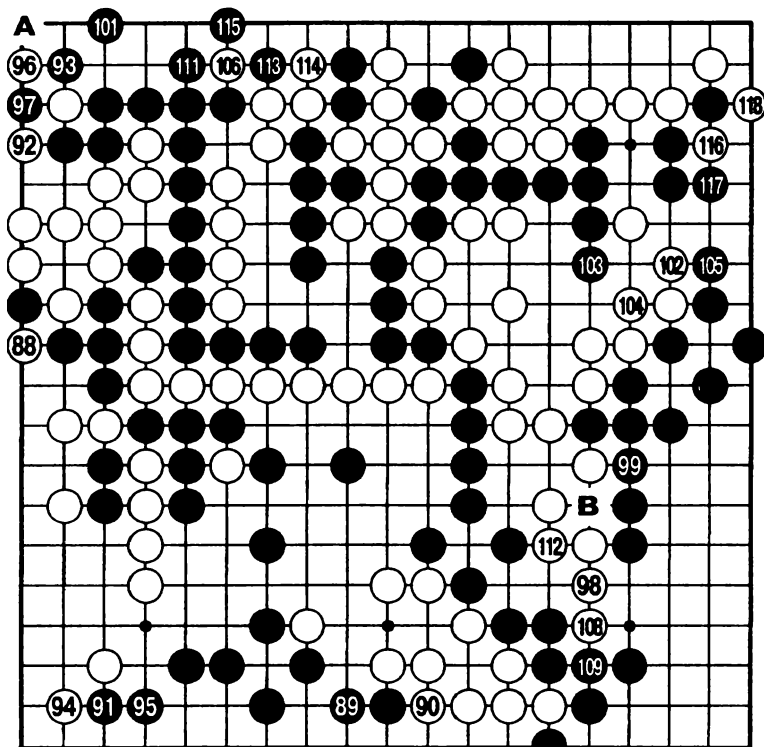


Рисунок 19 (188-218) 100, 107, 110 - ко

Игра принимает крайне закрытый характер.

91 и 95 – последние большие пункты

96 – начинает ко-борьбу.

101 – прелестный ответ. Он готовит двойное ко, угрожая «А».

Д.38. Здесь ч.1 оставляет белым кикаси 4, и это плохо для чёрных.

112 – мера вынужденная дальновидным ходом 99, который создал угрозу разрезания «В».

113 и 115 – взаимозаменяемые альтернативы с 116 и 118. Строго говоря, оставшаяся часть партии должна была состоять из маленьких ёс-ходов. Однако у Гэнана на этот счёт были свои соображения.

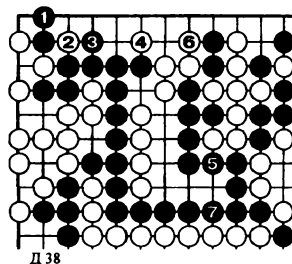


Рисунок 20. Потеря пяти очков

23, 25, а также б.30 – более или менее ценное ёсз, а вот оставшиеся ходы стоят от двух до трёх очков.

И вдруг Гэнан выпускает джина из бутылки, играя 36. Вся партия сразу же начинает зависеть от решения одного вопроса: «сработает этот ход или нет?»

Сразу скажу: ход этот пользы белым не приносит. После 45 белые не могут выжить в углу. Более того, это продолжение влечёт за собой потерю, ни много ни мало, пяти очков.

Обычное ёсз заключалось в обмене:  - , как на Д.39.

В пространстве под «х» чёрные имели восемнадцать очков. В партии они получили там же двадцать три, что и составляет указанную выше разницу. Забегая вперёд скажу, что белые проиграли шесть очков.

Строго говоря, разница даже чуть больше. На Д.39 белые создают себе потенциально очко в «а». В предварительном подсчёте игроки оценивают такое место в 0,5 очка.

После вышесказанного может показаться, что 36 – пригорьная ошибка Гэнана. Но внимательно посмотрите на доску. Прежде всего, у Гэнана больше не было путей ликвидировать разрыв в одно очко, решавший партию в пользу его противника.

Во-вторых, 37 был единственным приемлемым ответом на 36 в этой нелёгкой ситуации (стоило рискнуть!). Если, например, 37 в 42, то белые, конечно, играют 37 и... забирают партию обратно.

Д.40. 1 ведёт к 13. Затем чёрные могут убить два камня, белые в ответ возьмут один. Учитывая взятый ранее , территорию чёрных здесь следует оценить в шестнадцать очков. По сравнению с Д.39 – это меньше на два очка. А значит, белые выигрывали всю партию с разницей в очко. В этом варианте, если 11 в 2, то чёрные теряют даже больше: б.«а» - ч.13 - б.«б».

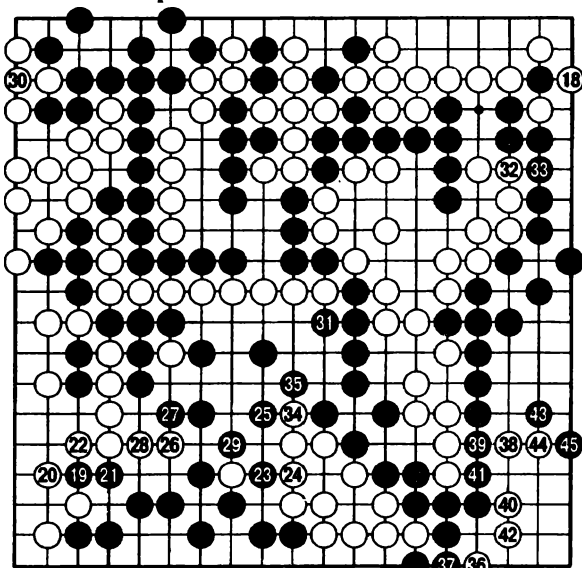
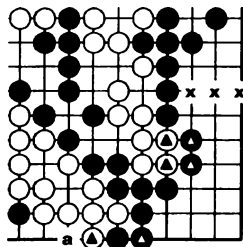
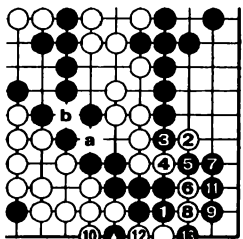


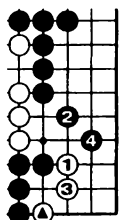
Рисунок 20 (218 - 245)



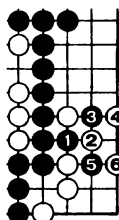
Д 39



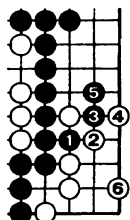
Д 40



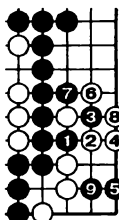
Д.41



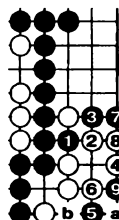
Д.42



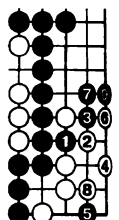
Д.43



Д.44



Д.45



Д.46

Поэтому 37 – лучший ход, хотя белые и поставили перед противником сложные проблемы, которые полностью ещё не решены.

Д.41. Если б. 38 в 1, то ч.2, 4 – искусные ходы, которые делают бессмысленность ♣ совершенно очевидной. После 38 и 42 единственный путь для чёрных убить белую группу, это держать её на дистанции: 43.

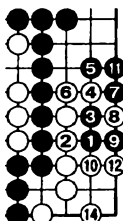
Если 43 в 1 на Д.42, то атэ 4 является по своему эффекту кикаси, и лучшее, что остаётся чёрным, вступить в ко-борьбу. Это явно плохо.

Д.43. Если на предыдущей диаграмме сразу ответить 5, то 6 занимает жизненный пункт и угол спасен.

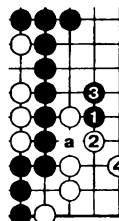
Д.44. Со своей стороны, если белые испортят 4, опустив его на ряд ниже, та же точка (здесь ч.5), но занятая чёрными, приведёт к гибели угла.

Д.45. Здесь б.4 тоже ведёт к ко. Есть вариант при 8 в «а» - ч.9 - б.«б» - ч.8.

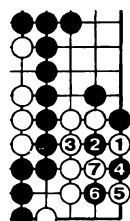
Д.46. Ошибкой было бы думать, что 6 как здесь, тоже даёт ко. Чёрные просто играют 7 в 8, и белые мертвы.



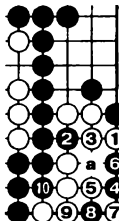
Д.47



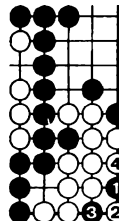
Д.48



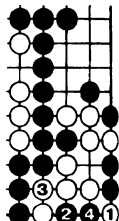
Д.49



Д.50



Д.51



Д.52

Д.47. 1 – ошибка. Белые безусловно живут после 14 хода.

Д.48. Ещё вариант ч.1; 4 занимает жизненный пункт и удерживает угол. Если 3 в «а», то см. Д.42.

Таким образом, остаётся только продолжение в партии. Единственный ответ белых на него: 1 на Д.49. И чёрным ни в коем случае нельзя резать 2, 4. Им придётся играть, как на Д.50, хотя это и чревато многими опасностями. Например, 8 приведёт к ко. Если 10 в 7, то белые выживут, взяв в «а». И далее по Д.51.

Д.52. Чёрные должны найти ход поинтереснее, чем 8, это 2 здесь; 3 – мнимая защита. Конец приходит на Д.53, где белые не могут играть в «а», т.к. дамэ ♣ уже занято собственным камнем. Других вариантов у белых нет.

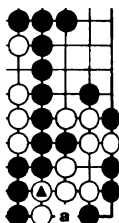


Рисунок 21. Бедный Гэнан!

Переговоры в правом нижнем углу были последним всплеском борьбы. Всё дальнейшее просто и ясно. Белые выигрывают хан-ко благодаря обилию ко-угроз в правом нижнем углу, поэтому они столь решительно сыграли 64 и заставили чёрных скромно соединиться 69.

Многие удивлялись, зачем Гэнан сыграл 36. Два момента должно быть учтено здесь:

1. При нормальном течении игры партия заканчивалась вничью, значит Гэнан просто ошибся в оценке варианта.

2. При нормальном течении партии чёрные выигрывали одно очко.

Если истинно первое утверждение, то промах Гэнана налицо. Если верно второе, то Гэнан просто вынужден был провести хамэтэ в правом нижнем углу.

Что же говорит анализ?

Д.54. Игра здесь отличается от продолжения в партии немногим. Это уже упомянутые пять очков в правом нижнем углу и то, что в партии чёрные сыграли 63, после чего белые выиграли пол-очка вверх: 64. Очко в «а» и очко в «b» – миаи. Выиграть и то, и другое белые не в состоянии. Именно этим мы доказываем, что белые уже в любом случае не могли спасти данную партию, иначе как пойдя на хамэтэ.

270 ходов. Чёрные выиграли 6 очков.

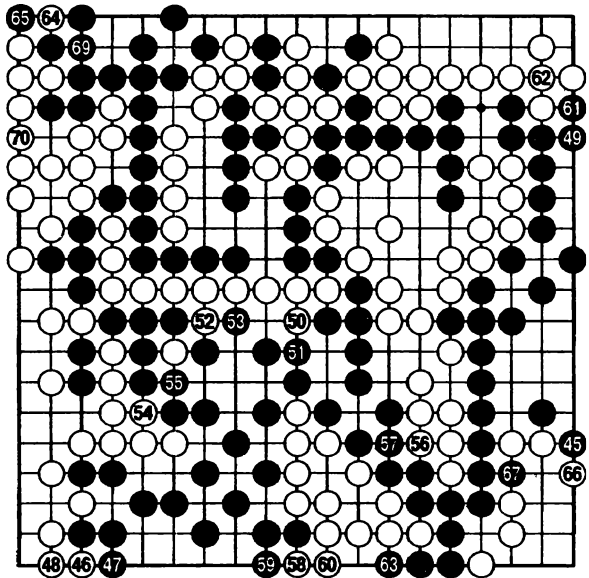
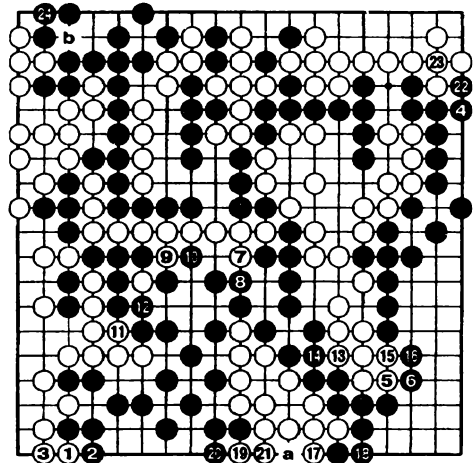


Рисунок 21 (245-270)



Д.54

ЕЩЕ ДВЕ ПАРТИИ

Рисунок А показывает первую игру между Гэнаном и Сюовой (чёрные). Эта партия заняла девять ноябрьских дней 1840 года став началом и одновременно... концом матча из двадцати партий.

Стратегия чёрных была в доведённом до совершенства сдерживании, создания таких защищённых территорий, где белым уже ничего нельзя было бы сделать. Гэнан был весьма подавлен таким стилем Сювы. Думается, он так и не сумел до конца дней избавиться от растерянности от совершенства этого стиля.

264 хода. Чёрные выиграли 4 очка.

Третья и последняя партия между ними представлена на рисунке В.

Она была играна во дворце Сёгуна. Уступив в ней, Гэнан (белые) решил навсегда отказаться от притязаний на титул Мэйдзина.

261 ход. Чёрные выиграли 4 очка.

Разыграйте эту партию, и, уверен, вы, так же, как и я, почувствуете со стороны Сювы какое-то холодное равнодушие, граничащее с нежеланием бороться. Утверждение, возможно, спорное. Сильно влияет на него и полярная противоположность стилей противника: классическое Го Сювы, чей принцип – безопасность для своих групп, и чем раньше, тем лучше; а с другой стороны полёт фантазии Гэнана.

На обоих рисунках так и слышишь, как чёрные камни шепчут друг другу: «Этого вполне достаточно». Или: «Этот ход принесёт х очков».

Сюва был высшим пиком Го-мира середины XIX века. После того, как он победил Гэнана, его реальных конкурентов можно было найти только среди «Четвёрки лучших эпохи». «Эпохой» именовался период между 1830 и 1844 годами, а составляли четвёрку: Ито Сёва, Ясуи Санти, Ота Юдзо и Сакагути Сэнтоку. Хотя со временем они стали играть с Сюовой на равных, обыкновенно же он предлагал им гандикап.

Сюва признавал Ясуи Санти сильнейшим из соперников. По-видимому, самым «лёгким» считался Ота Юдзо. Стилль Санти, хоть и не был похож на игру его отца, Сэнкаку, был достаточно крепок и он был способен вести борьбу с Сюовой по всей доске. К его несчастью, Санти слабо ставил фусэки, и Сюва быстро захватывал лидерство. Зато вся оставшаяся часть партии была сплошной атакой Санти. Если Сюва переживал эту атаку, он легко побеждал.

Санти жаловался: «С Сюовой совершенно невозможно играть. Стоит мне поставить камень в каком-либо месте, как он тут же начинает удирать оттуда». Сюва парировал: «Я не сумасшедший, чтобы играть во всю силу, когда для победы достаточно и её части».

Превосходство Сювы над «четвёркой» явно звучит в таких его словах: «Мой стиль не слишком отличается от чьего-либо другого. Единственная ощутимая разница заключается в том, что я лучше ставлю фусэки».

Рисунок А
(1-264)
163=32,
197=96,
208=78,
221=121,
224=214,
231=121,
238=214,
239=216,
240=121.

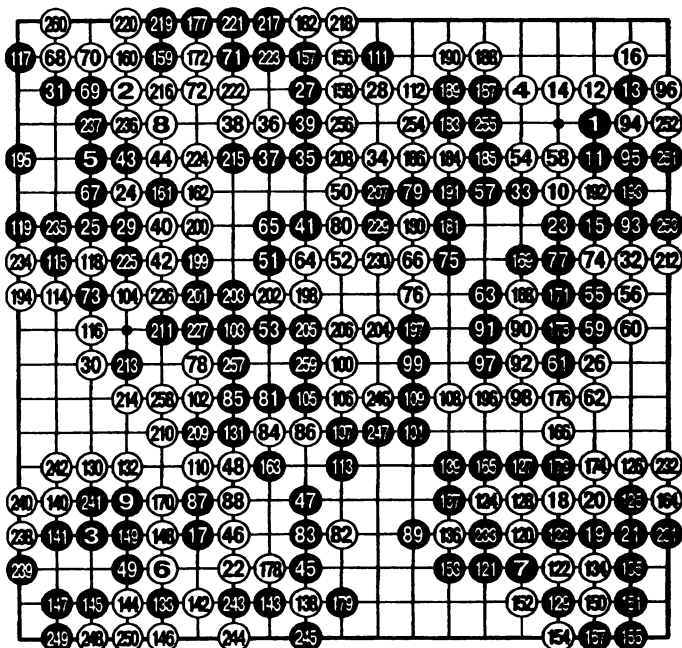
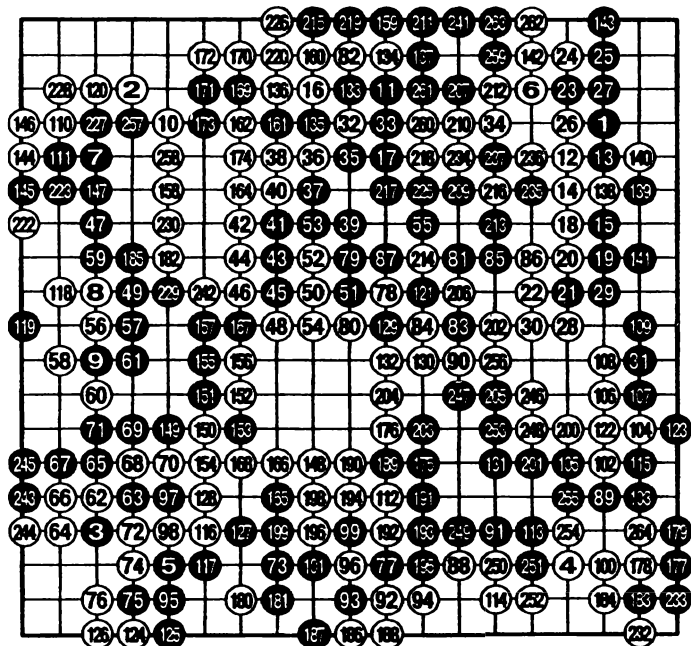


Рисунок В
(1-261)
228=73,
261=24.

22 октября 1851 года
Дом Абэ Дзиндзабуро

Белые: Хонимбо Сюва

Чёрные: Хонимбо Сюсаку

Хонимбо Сюсаку (1829-1862) был наследником XIV Хонимбо Сювы. Он родился там, где теперь префектура Хиросима; его настоящее имя – Кувахара Тарадзиро.

В возрасте 8 лет он уже был способен играть с Ито Сёвой в Ономити на девяти камнях. В девять лет он попал в столицу и поступил в ученики к Хонимбо Дзёве. В 1840 году получил сё-дан, в 1846 – четвёртый дан. Тогда же он сыграл в Осаке с Гэнаном Инсэки и выиграл у него три партии при одной неоконченной. Гэнан был потрясен силой 17-летнего мальчика.

Богат событиями стал для Сюсаку 1848 год. Он был назначен наследником Сювы, переведён в 6 дан и женился на дочери Дзёвы – Хане (яп. «цветок»). В следующем году он впервые появился во дворце Сёгуна. За 13 лет – до 1861 года – он провёл 19 замковых игр, и выиграл множество из них. Он умер от холеры совсем молодым – в 34 года в Эдо (Токио), в доме семьи Хонимбо, не успев наследовать титул главы фамилии. Тем не менее, он почитаем всеми как Хонимбо.

Сюсаку умер игроком 7 дана, однако рядом с его именем обычно употребляется эпитет «мудрец Го» – присваиваемый только великим игрокам. Его стиль характеризуется глубоким, резким прочтением игры с постоянным импульсом к движению вперёд. Его оценки своих перспектив в каждый момент партии – самые красноречивые свидетельства о его стиле. Если он в дебюте получал лидерство, он заботливо возвращал его до самого конца. Если же оказывался позади, показывал страшную силу в стремлении перевернуть доску. Он был сверхчеловеком за доской, и Дзёва часто любил, сравнивая его с Досаку, умершим за полтора столетия до того, говорить: «Когда Сюсаку рядом, я чувствую дуновение ветра в моём доме, поднявшегося 150 лет назад».

Игры учителя и ученика Сюва – Сюсаку начались в 1843 году, причем Сюсаку брал два камня. Они продолжались до 1851 года, всего их известно 27, одну из которых вы сейчас увидите.

В форовых партиях счет был 1:1. В 25 остальных Сюсаку просто брал чёрные и добился результата 17 побед, 5 поражений и 2 ничьи (одна партия осталась неоконченной).

Оценивая эти партии, думаю, нельзя сказать, что Сюсаку играл сильнее Сювы, Сюва мастерски использовал амаси-стратегию, чтобы лишить Сюсаку преимущества первого хода – это лейтмотив их партий. Отметим, как искусно Сюва стремился сделать игру закрытой. Естественно эти партии учителя и ученика не были кровопролитными. Рассматривая их, не можешь избавиться от чувств, что плывут они столь же спокойно, как падают осенние листья в саду.

Рисунок 1. Фусэки, изобретённое Сюсаку

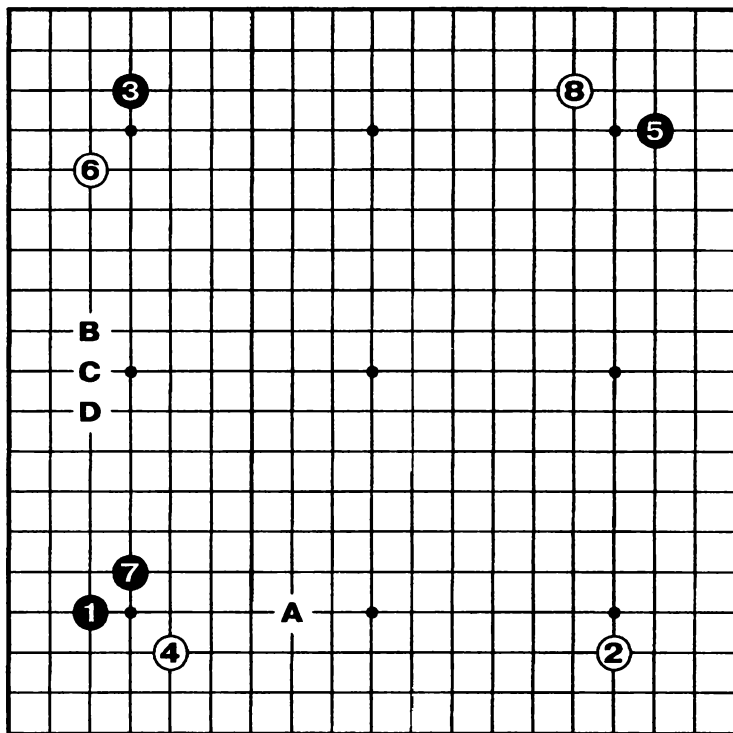


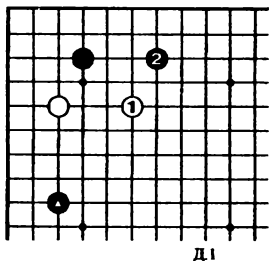
Рисунок 1 (1-8)

Это относится к ходам 1, 3, 5. Сюсаку применял такую последовательность многократно и настойчиво, полагая, что именно таким образом он сможет сохранить преимущество первого хода. Да, уже много лет назад было сказано, что ход 7 – из тех, какие применяются, чтобы наверняка выиграть... хотя бы три очка.

Сегодня, из-за коми, чёрным приходится идти на более жёсткую игру типа хасами «А», но это вовсе не значит, что вы выиграете больше, если сыграете «А», чем если ограничитесь скромным и крепким косуми 7.

8 – мне глубоко антипатичен. Гораздо более естественным выглядит «С» или «D», чтобы предотвратить отличное сочетание хираки и хасами ч.«В».

Рисунок 2. Естественное развитие



Д1

Раз белые сыграли 8, ход 11 становится для чёрных весьма важным. Но дзёсэки того времени требовало предварительного 9.

С точки зрения современного фусэки, белые отдали слишком много.

12 – я бы сам сыграл сюда, но всё это обещает довольно пресную игру белым.

Правда, 1 на Д.1 и вовсе ошибочно, поскольку за спиной у ▲ – защищённый угол. Ход 1 можно считать бессмысленной тратой времени.

Д.2. Само по себе 1, 3 здесь не плохо, но не для данного конкретного случая. Сочетание 1 и 3 с ▲ слишком вяло.

Поэтому – 12, хотя теперь у чёрных появляются хорошие ходы 21 и 23.

Дзёсэки с 1 на Д.3 дают возможность белым подпортить мою чёрных, сохраняя хорошую форму: 8, и сцена битвы разделяется на несколько мелких участков. Большого мойо уже не получится, а ход в «а» – лишь местного значения.

Кстати, дзёсэки на Д.3 – изобретение Сювы.

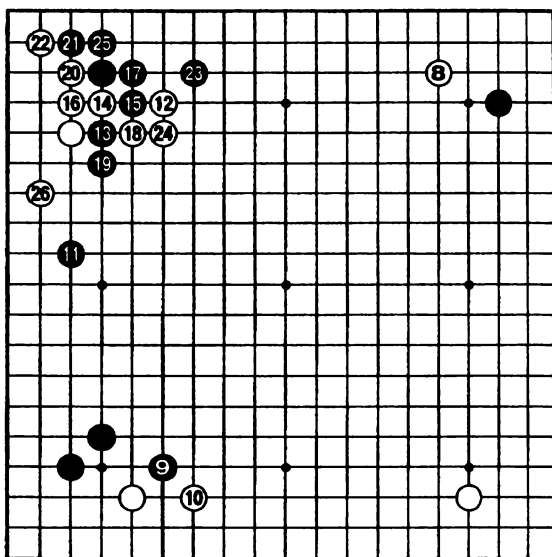
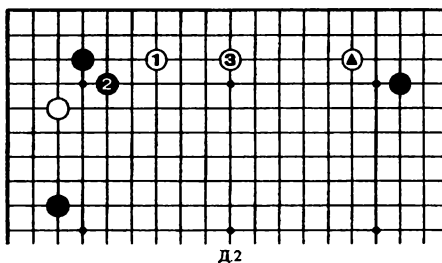
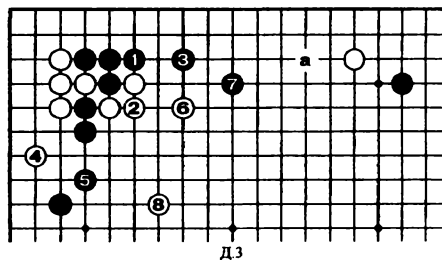


Рисунок 2 (8-26)



Д2



Д3

Рисунок 3. Трудный бой

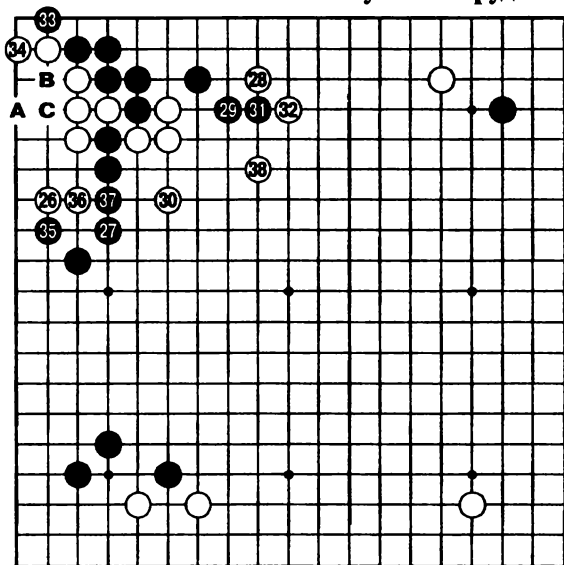


Рисунок 3 (26-38)

Бесспорно, борьба нелегка для белых – они пытаются втиснуться между двумя сферами влияния противника. Им приходится делать такие ходы как 28, иначе здесь вообще не стоило говорить о каких-то перспективах.

Д.4. Например, если надавить 1, 3, то 2, 4 просто получая территорию по верхнему борту; так белым невыгодно выкупать себе безопасность в центре.

30 – хорошая форма. В принципе, возможно 1 на Д.5, но при этом два камня вверх выглядят довольно тяжёлыми и потому они – удобный объект для атаки.

33 – кикаси, чтобы получить хорошую форму 35, 37. Эти ходы готовят большое мойо слева и в то же время прицеливаются в «А» – прекрасный путь игры.

Если сразу кири ч.1 (Д.6), то ноби б.2. Приходится отвечать 3, и б.4 резко сокращает мойо чёрных, а группа в левом углу уже не принесёт белым беспокойства. Тем не менее, у чёрных есть и другая возможность: 35 в 1 (Д.7). 2, с тяжёлым сердцем, нужно делать, после этого мойо чёрных становится угрожающе большим. К тому же, нужно принять во внимание, что хотя ходами 35, 37 подготовлено ко, оно может оказаться бесполезным, белые готовы искусно пожертвовать углом.

Добавим ещё, что гипотетически можно рассматривать и такую возможность ко, как 33 в «В» - б.«С» - ч.34.

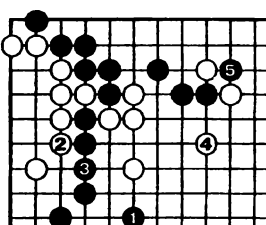
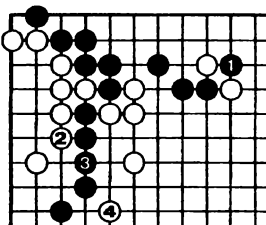
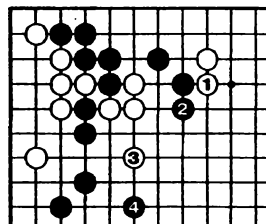
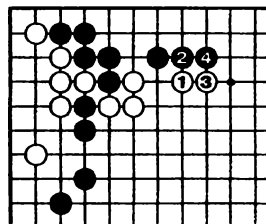
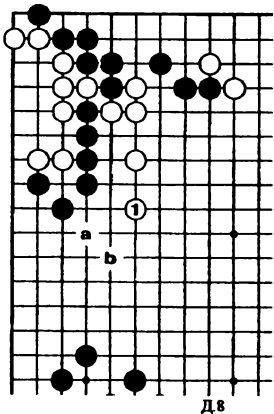


Рисунок 4. Проникая в мой



Что вы скажете о 38? Возможно, сыграно инстинктивно. Я бы предпочёл 1 на Д.8. Я люблю неясные (не лобовые) ходы. Цель 6.1 – сокращение мойо противника с помощью «а» или «b». Такая игра – лёгкими, кошачьими шагами – очень привлекательна.

Конечно, и после 43 возможно вторжение в мой, но теперь это совсем другая вещь.

39 – совершенно ясный ход, но для начинающих, два слова о нём. 39 в 1 (Д.9) хотя и захватывает территорию – плохой путь. У чёрного камня ни кола, ни двора, а белые усиливают свою позицию ходом 8.

Если до 45, 47 чёрные не сыграют 43, белые сами займут этот важный пункт. После же 43, даже если белые убьют два камня вверх, это лучше для чёрных, чем если белые просто соединились бы 39. Тогда «А» и «В» стали опасными угрозами. Вариант с захватом двух камней, о котором говорилось выше, показан на Д.10. Играя 2, 4 чёрные в ответ убивают три камня и ещё остаётся ко в углу. Короче, всё это плохо для белых. Поэтому они вторгаются в мой ходом 44. Чёрные возвращаются на верхнюю сторону 45, 47. И здесь белые вместо того, чтобы укрепить левый верхний угол, бросаются в огонь борьбы: 48, 50, чтобы разрушить мой чёрных.

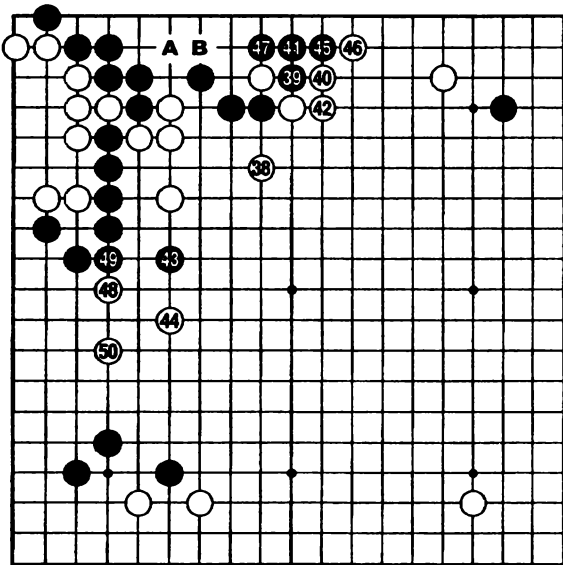


Рисунок 4 (38-50)

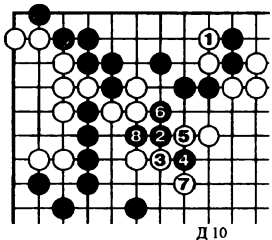
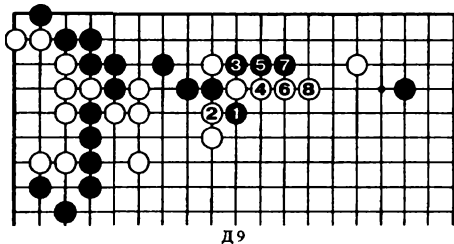
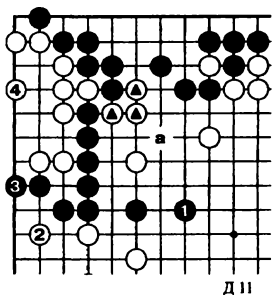


Рисунок 5. Большой размен



1 на Д.11 вместо 51 не имеет смысла; б.2 – кикаси и после 4 – жизнь. Таким образом, чёрные только навлекут на себя беду. Камни ▲ с одинаковой лёгкостью могут быть и спасены и принесены в жертву (ч.«а»). Поэтому 51 – более жёсткий путь.

55 – начинает ко в углу, но белые игнорируют его, блестящим ходом 56 получая глаз для своей группы в центре. Мы имеем возможность наблюдать способ выхода из затруднительного положения (синоги), типичный для Сювы. После 62 белая группа в углу пока жива: остаётся ко, и чёрные бросаются укреплять собственную ряды: 63, 65. Это оставляет белым ход 66, после чего результат битвы таков: белые сумели выйти из трудной ситуации и благодаря экстра-ходам 55, 63 и 65, успели создать в центре мойо большой потенциальной силы. Цена этого – сорок очков в левом углу. У белых нет оснований быть недовольными.

1 на Д.12 было бы легкомысленно. Единственное место ко-угроз у белых – правый верхний угол, где чёрные легко могут пожертвовать ▲, выигрывая ко, и повернуть 6, после чего мойо развёртывается как кольцо дыма. Если белых это не убеждает, у чёрных есть в запасе и угроза ч.«а».

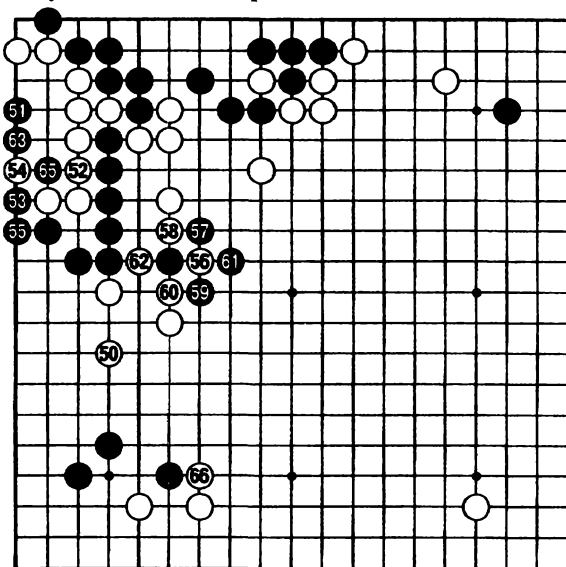
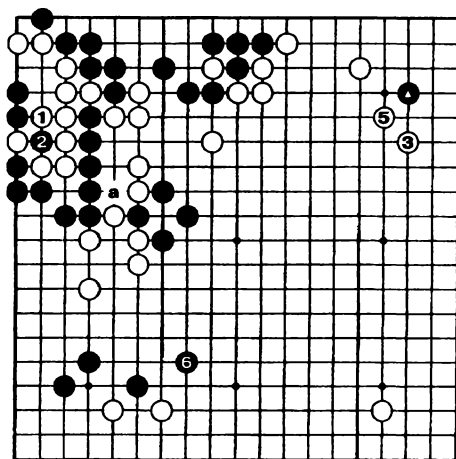


Рисунок 5 (50-66) 64=56



Д 12 (4-угли)

Рисунок 6. Построение мойо

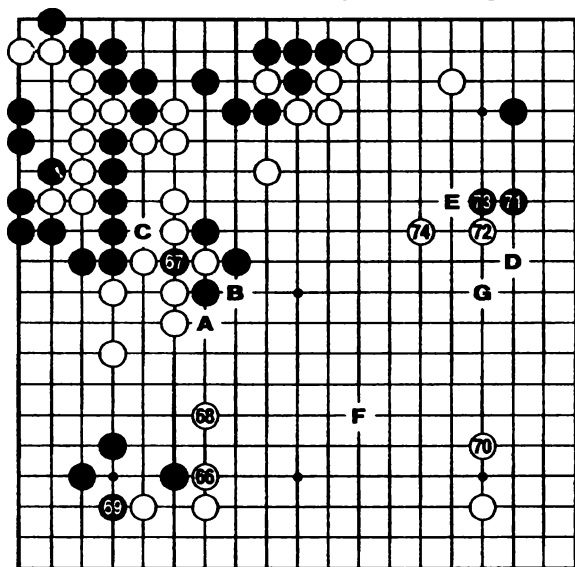


Рисунок 6 (66-74)

66 – даёт белым осмысленную контригру, но 67 – очень большой ход. Если бы белые успели сыграть «А», то после 67 - б.«В» у них всё в порядке. После же 67 угрожает «С».

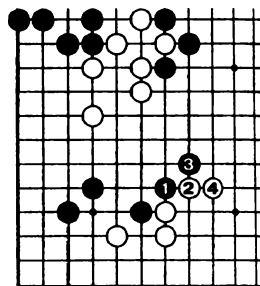
Д.13. Ниданбанэ 1, 3, похоже, просто укрепит территорию белых по нижнему борту.

71 – хороший ответ. Надежды белых на 70 сильно обмануты.

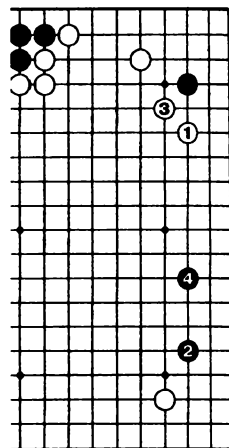
Д.14. Если белые сразу атакуют одинокий камень, чёрные его пожертвуют, зато получают верную территорию вокруг базы 2, 4, что приведёт к лёгкой для них игре.

Д.15. И атака одним пунктом ниже 1...5 тоже нехороша: чёрные просто вынуждены будут испортить построение противника: 6, 8, и позицию белых справа уже никак нельзя будет назвать мойо.

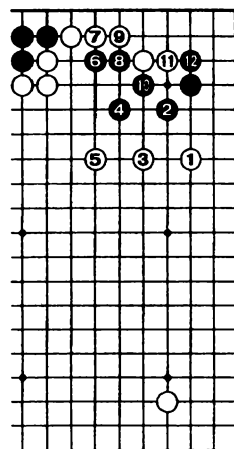
Хотя 71 хорош, и 72, 74 тоже вполне естественно. Думаю, если 72 в «D», то ч.«E» выходя в центр, и на окружение пространства б.«F» чёрные ответят «G», после чего белые выиграть уже не могут: территория за стенкой по линии, очерченной камнем «F» была бы слишком мала, белые оказывались далеко позади.



Д.13



Д.14



Д.15

Рисунок 7. Разница в одну линию

75 – сыграно точно.

Сместить его на одну линию в ту или иную сторону, значило создать себе проблемы.

Д.16. Здесь 1 на ряд выше. Белые накрывают 2, а затем, атакуя 4...8, сильно сдвигают позицию чёрных. Можно атаковать и снизу: 6.2 в 3 - ч.«а» - б.«б», но боси лучше.

Д.17. 1 на ряд ниже хода в партии. Снова боси 2. 3...11 – чёрные выживают, а белые получают важный темп для хода «А». 1 здесь хуже.

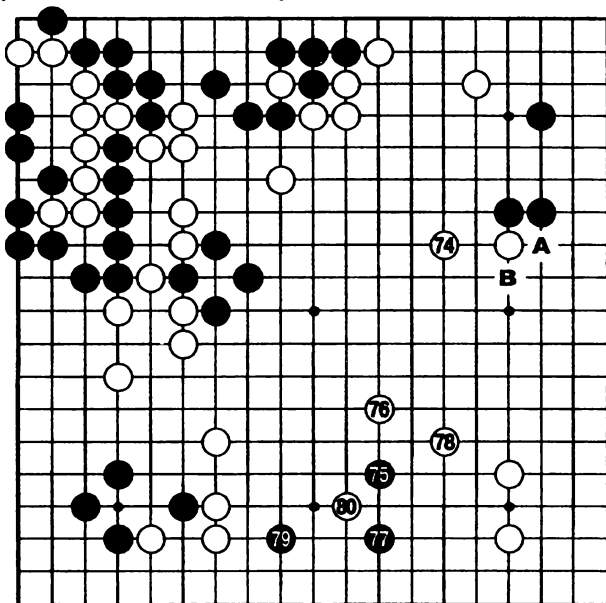


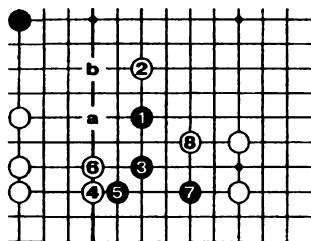
Рисунок 7 (74-80)

Вообще 75 и 77 с идеей создать базу в центре – наилучший план.

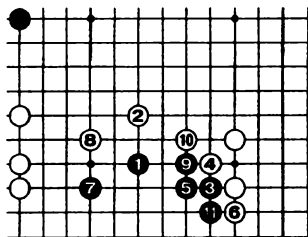
78 – становится теперь большим пунктом.

Д.18. Атака с другой стороны только загоняет чёрных в белое мойо (4, 6), иными словами, грабителью указывается место, где находятся главные ценности.

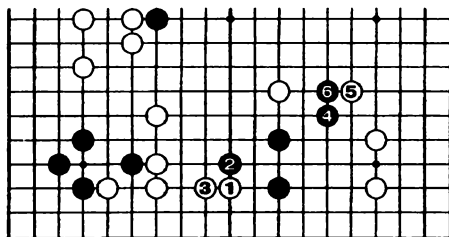
Между прочим, многое зависит от того, кто первым сыграет на правом борту: белые («А») или чёрные («В»). Отсюда – дополнительная надобность в камнях 76, 78.



Д 16



Д 17



Д 18

Рисунок 8. Борьба за сэнгэ

80, 82 – тормозят движение чёрных в центр, кроме того, белые мечтают захватить темп для хода в «А».

Д.19. 81 в 1 нехорошо; 2, 4 выбивает базу чёрных, а 6, 8 – блокирует. Чёрным остаётся только выживать, и сделать это будет нелегко.

Рискованно ч.3 в 4-6.3, а если ч.7 в 8, то б.«а».

83 – ёсу-миру. Это лучший ответ на 82. Следующий рисунок покажет, почему.

Если на белое ханэ снизу (ханэ сверху – в 90 было бы нехорошо) б.86 чёрные отвечают как на Д.20, то у белых есть крепкий ход 2. Последовательность до 19 хода неизбежна, после чего 20 весьма силен. Чёрные не могут позволить противнику такой ход.

Д.21. Здесь 13 берёт два белых камня, но белые в ответ сжимают чёрных: 20 и 22 ходом забирают пять камней, поэтому 87 – лучше всего. Белые теперь не могут ответить тэнуки: им надо предотвратить угрозу разрезания «В»: 88, 90.

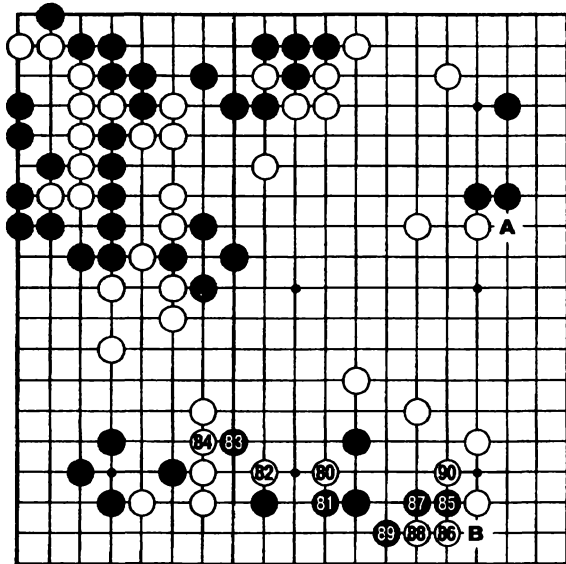
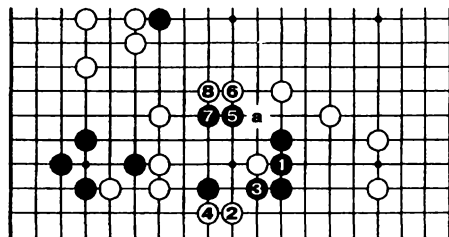


Рисунок 8 (80-90)



Д.19

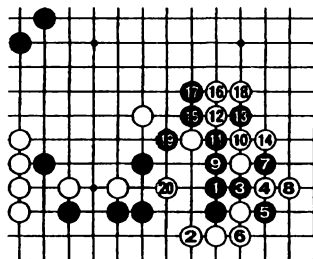


Рисунок 9. Чёрные лидируют

Итак, 6.90 вынуждено, это значит, что борьбу за сэнтэ выиграли чёрные, которые занимают важный пункт 91. Это звучит странно – обычно мы говорим так о фусэки или ёсэ, но 91 – «последний большой ход тюбан». После этого определилось преимущество чёрных.

Тем не менее, 92 тоже большой ход. Он должен как-то компенсировать потери от 91 – белые сильно нажимают на нижний борт. Чёрные прорезают 93 и эффект ▲ очевиден.

Д.22. Вернёмся немного назад. Если бы белые ответили на нодзоки ч.1 таким 2, чёрные, очевидно, постарались дать себе безопасность 3. Обмен: 1 - 2 выгоден чёрным и угроза «а» осталась. И в партии, как видим, благодаря ▲, чёрные откусывают часть белой территории.

94...98 – отличный план. Белые, атакуя здесь, пытаются уладить ситуацию и собрать очки в центре. Чёрные в углу выживут, но задача белых не в убийстве, а в обеспечении такой блокады в центре, которую чёрные уже не прервали бы. Конечно, после 100 у белых остались ещё незначительные проблемы (ч.«В» после ч.«А»), но всё же своей цели они в основном достигают.

101 – хладнокровный ход. Ошибкой было бы 1, 3 (Д.23). Белые получали два темпа подряд: 4 и 6 – ударив по жизненным пунктам позиции чёрных и вся оценка позиции могла неожиданно повернуться на 180 градусов.

У чёрных сейчас приблизительно семьдесят очков защищённой территории. Белые имеют двадцать пять очков внизу справа («С» – это их привилегия). Получается, что для победы белым нужно набрать около сорока пяти очков в центре. Но оба партнёра были мастерами расчёта финального результата таких позиций. Думаю, они уже посчитали, что чёрные очков на пять впереди.

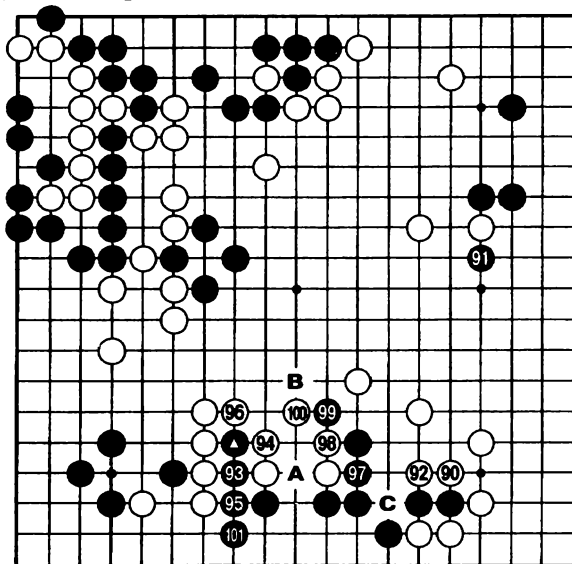
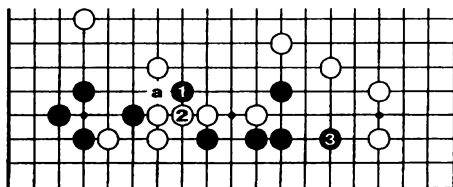
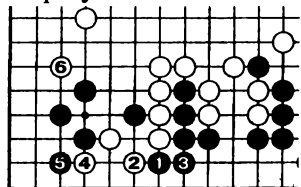


Рисунок 9 (90-101)



Д.22



Д.23

Рисунок 10. Сэнтэ и готэ

1 – даёт ясную жизнь внизу. При случае, чёрные могут соединиться 16.

2 – защита должна быть рано или поздно сделана, т.к. чёрные после «А» будут угрожать «В».

3, 5 – быстро захватывает большие пункты, хотя белое мойо становится более импозантным, а игра – более закрытой.

На 6 и 8 чёрные отвечают форсированными ходами 9 и хираки 11, хотя с точки зрения территории в углу лучше было бы сыграть 9 в 1 (Д.24).

Дело в том, что в продолжении на этой диаграмме чёрная группа справа убивается, а 6...14 красивый и ясный путь.

Со своей стороны белые хотели бы закрыть территорию в углу: 1, 3 на Д.25 вместо 12 в партии. Но тогда чёрные проникают внутрь мойо белых: 4. 12 же гарантирует территорию в центре от таких поползновений.

Взятие 14 – неожиданно большой ход.

Чёрная группа внизу должна бороться за жизнь так искусно, как только сможет. И чёрные находят прекрасную изюминку: 17 с предварительным кикаси 15.

После 21 белые не могут пропустить 22, и чёрные живут в темпе.

Д.26 доказывает, почему нельзя пропускать 22.

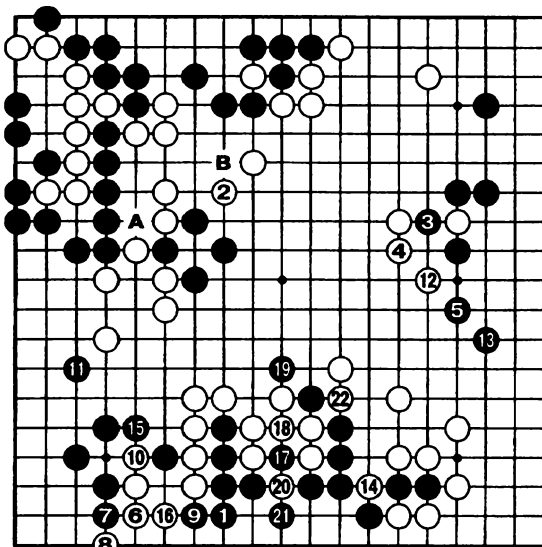
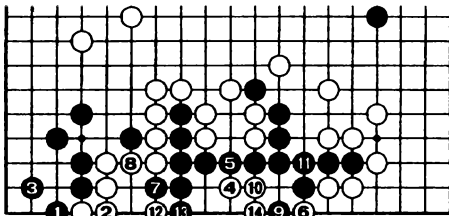
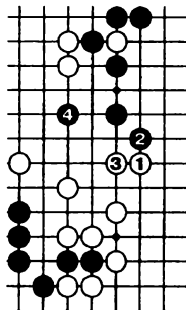


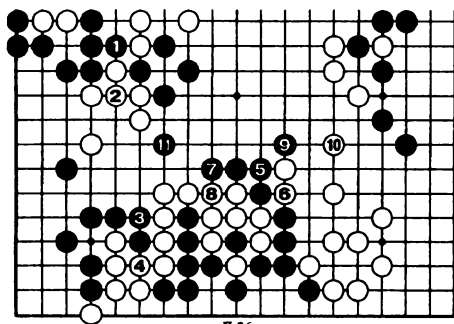
Рисунок 10 (101-122)



Д.24



Д.25



Д.26

Рисунок 11. Последний бой

Тем не менее, белые оставили себе ход «А» в темпе и не могут считать раздел на нижнем борту несправедливым.

24 – выглядит неизбежным, это защита от ч.25 – б.30 – ч.«В».

После 25 белым приходится уступать дорогу и в конце концов соединяться 30. Следует отличный ход 31. Он типичен для фантазии Сюсаку. Если теперь 32 в 1 (Д.27), то чёрные после 2 могут играть 4, затем усиливаться до 12, и их победа очевидна (кстати, осталось угроза «а»).

32 и 34 в партии, в любом случае лучше, и когда чёрные пытаются вторгнуться 35, белые снова находят хорошую реплику: 36, готовя отрезание камня 35.

Д.28. 37 в 1, цепляясь за своё добро, поставит чёрных в опасное положение. Неприятна чёрным и хорошая форма, заданная ходом 4. Поэтому чёрные последовательно играют 37, по-моему, это правильно.

Раз это жизненный пункт, я всегда сыграю в него, даже если этот ход – местного значения. Не забудем и о том, что нужно компенсировать урон, нанесённый белыми на правом борту (38).

Если 41 в 1 (Д.29), белые сначала защитят завоеванное ходом 2, а потом начнут возмещать утраченное, нырнув в угол: 4.

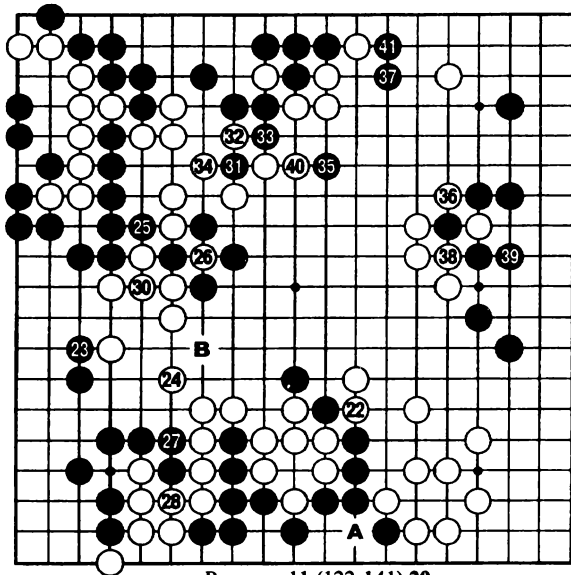
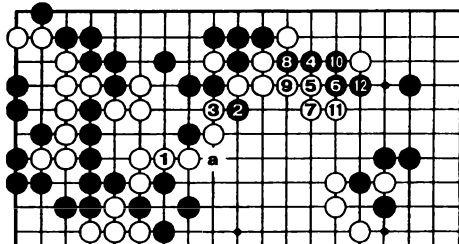
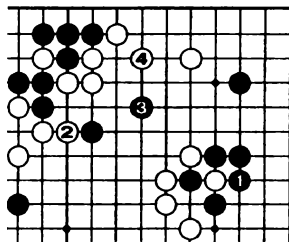


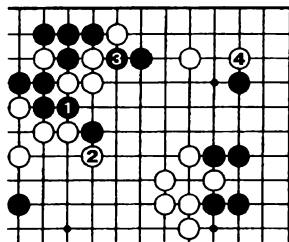
Рисунок 11 (122-141) 29-ко



Д.27



Д.28



Д.29

Рисунок 12. Борьба заканчивается

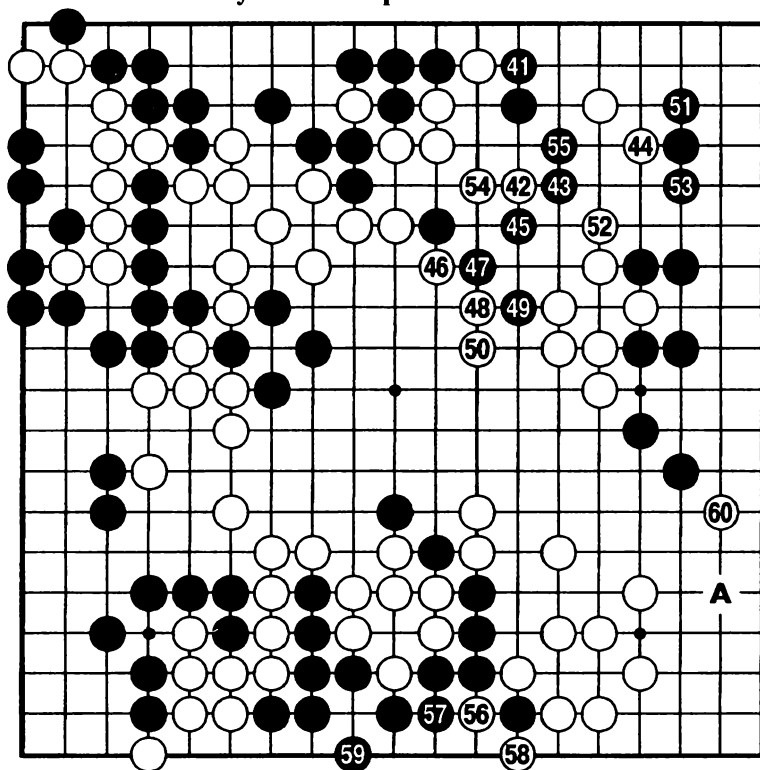


Рисунок 12 (141-160)

Продолжается бой местного значения, впрочем, до 55 хода он выглядит обязательным для обеих сторон. После тэсудзи 43, 44 – ёсу-миру.

Если 44 в 45, окружая большое пространство, то чёрные скользнут «А» и это большой ход. Теперь же события разворачиваются форсированно, а затем чёрные делают большие ходы 51 и 53, правда, уступая при этом сэнтэ. Этого и добивались белые. Полезно вернуться назад и ещё раз расставить на доске всё продолжение, оценив вкус каждого из ходов.

Итак, сэнтэ. Белые сначала отыгрывают 56, 58, а затем делают последний большой ёсэ-ход 60. Разница между б.60 и ч.«А» составляет двадцать очков.

Теперь, хотя возможно, оба игрока делали всё наилучшим образом, стопроцентной уверенности в этом нет, так как игра была полна множества маленьких «за» и «против».

Рисунок 13. Начинается настоящее ёсэ

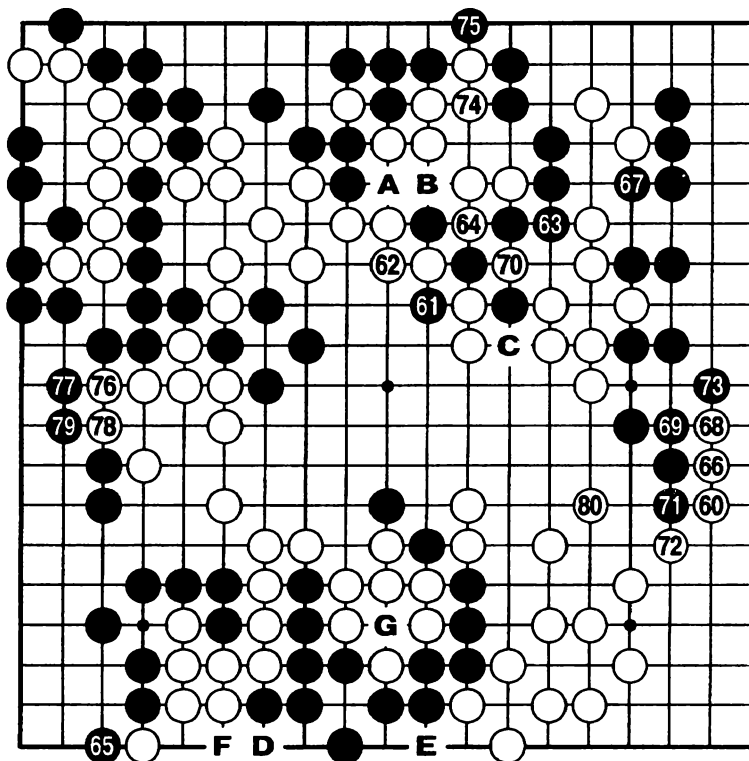


Рисунок 13 (160-180)

Я вовсе не собираюсь уваливать от своих обязанностей комментатора, просто в данные двадцать ходов нужно принять во внимание столько вариантов, что прямо-таки невозможно перебрать их все один за другим.

Ёсэ никогда не было моим коньком. Здесь нужен Исида.

Если пропустить 64, то чёрные играют в «А» - б.64 - ч.70 - б.«В» - ч.«С», и позиция белых неожиданно оказывается полной дефектов; чёрные смогут легко её взорвать

65 и 66 – фактически размен.

65 – сейчас возможно, поскольку попытка организовать ко: б.«D» - ч.«E» - б.«F», парируется ч.«G».

66 – готовит 68.

67 – большой ход, а дальнейшее уже ясно без комментариев.

Рисунок 14. Классическая партия

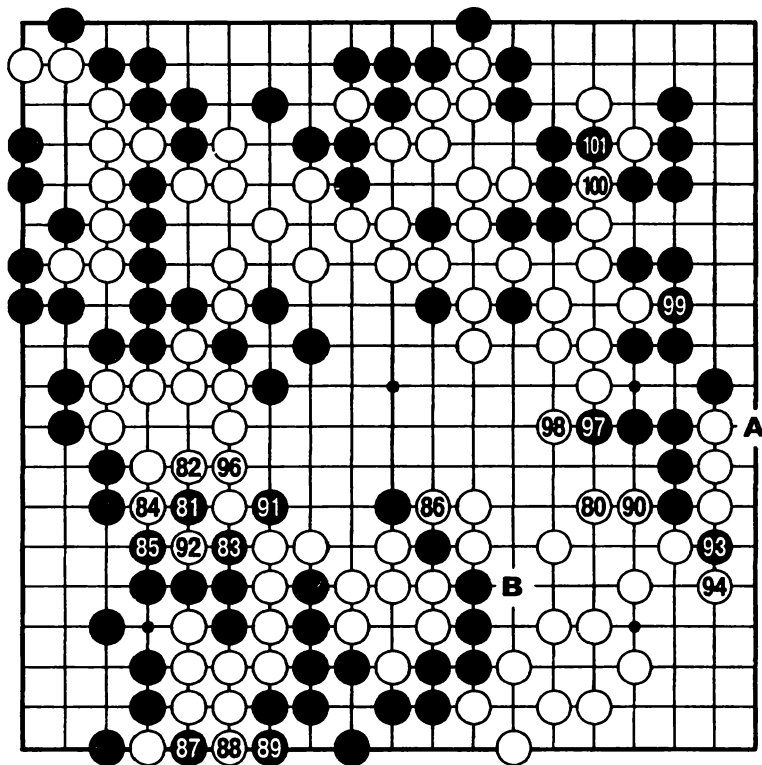


Рисунок 14 (180-201) 95=81

Эта партия была двадцать шестой из двадцати семи сыгранных между Сюовой и Сюасаку. Последние несколько партий, проведённых в 1850 году, являются классическими. В них Сюасаку показал большое упорство в достижении крепких и безопасных позиций для своих групп, Сюа искусство амаси-стратегии. Современные профессионалы любят стиль Сювы, его скрытая сила, конечно, присуща всем нынешним обладателям титула Мэйдзин.

Сын Сювы, Мэйдзин Сюэй (XVII и XIX Хонимбо), однажды сказал: «Я не смогу чувствовать себя безопасно, даже играя на двух камнях против отца». Конечно, это шутка, но доля правды в ней весьма велика.

86 – сэнтэ. Если чёрные проигнорируют этот ход, **89** сумеет завязать ко, в котором белые ничего не теряют.

«А» и «В» стоят по четыре очка, а значит взаимозаменяемы; поэтому ни та, ни другая сторона делать их не спешит.

Рисунок 15. Привлекательная личность Сюсаку

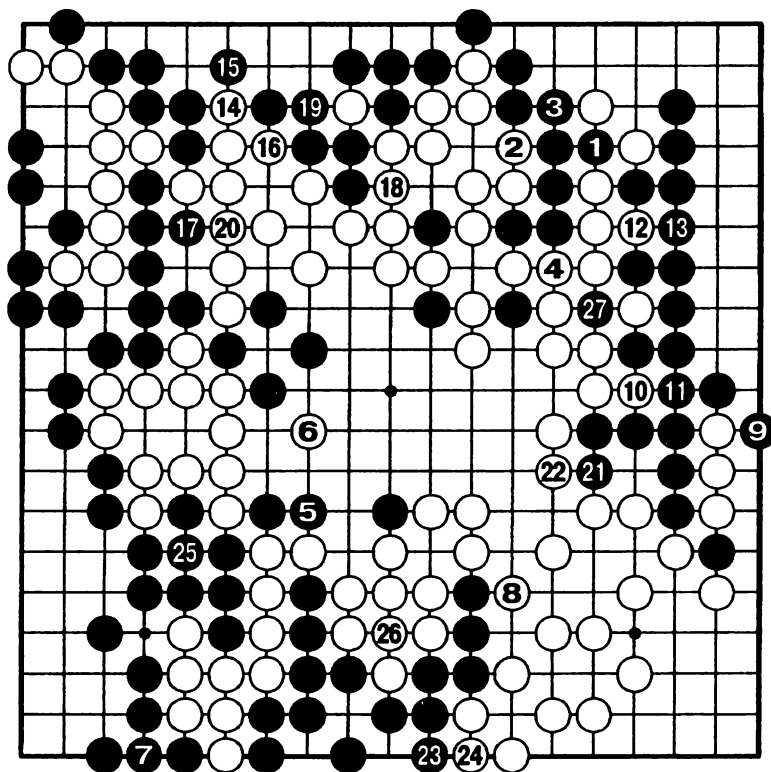


Рисунок 15 (201-227)

Сюсаку, как видно, очень любил своего отца, был образцом сыновней преданности и обожал его жену. По письмам можно судить о доброте его сердца, но из них также следует, что пуританскими нравами Сюсаку не отличался. Например, он любил заходить в кварталы красных фонарей.

В одном из писем он описывает свои наблюдения в Гионе, квартале гейш в Киото. «Некоторые гейши, когда я им хорошо заплатил, так много сделали для меня, что я чувствовал себя наверху блаженства». Кроме этого, он был настолько искренним, что признавался в своих заметках, что никогда не показывал гневного лица своей жене.

Он был довольно привлекательным типом.

Чёрные выиграли хан-ко.

227 ходов. Чёрные выиграли 4 очка.

ШЕДЕВР СЮВЫ

Из 27 учебных игр между Сювой и Сюсаку нижеследующая получила признание шедевра Сювы. Она сыграна в декабре 1850 года.

Лёгкая последовательность 6...12 типична для Сювы. Похоже, что Сюсаку просмотрел б.62. После этого он отчаянно дрался, но выправить положение уже не смог. Эта партия играна с таким совершенством, что вам будет очень интересно её разбирать.

Сюсаку никогда не давал Сюве взять чёрные из уважения к своему учителю, который таким образом всегда имел возможность объяснить своё поражение белым цветом. Более поздний ученик Сювы – Мурасэ Сюхо – он был затем XVIII Хонимбо – не был столь почителен, хотя, строго говоря, имел право потребовать, чтобы Сюва брал себе чёрные лишь в одной партии из трёх: между ними был дан разницы. Тем не менее, в обеих известных мне партиях, где Сюва играл с Сюа чёрными, он выиграл. Если представится случай, познакомьтесь с ними.

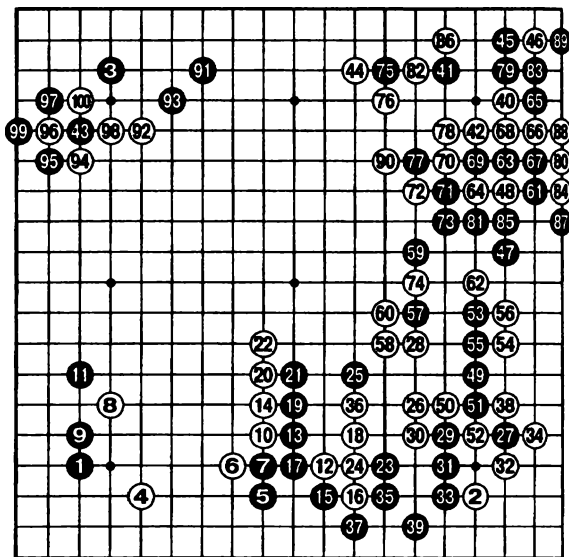
Однажды я услышал такую историю от ветерана Го. Когда Сюсаку был юношей, однажды пропал куда-то из дому и отсутствовал две ночи. Когда он вернулся, Сюва спросил: «Где ты был?» – «Я всю ночь играл в Го». – «С кем?» – «С Ота Юдзо». – «Покажи партию»...

Посмотрев, как Сюсаку ставит камни на доску, Сюва заметил: «Достаточно. Я думал, стиль Юдзо несколько отличается от этого». Сюсаку расстроился и начал кричать: «Я брошу Го... Я никогда больше не буду играть...». – «Почему?»

– «По правде говоря, я эти ночи провел в Ёсивера (район борделей), и партию выдумал. Я никогда не научусь играть, раз вы сразу разгадали все по ходам!»

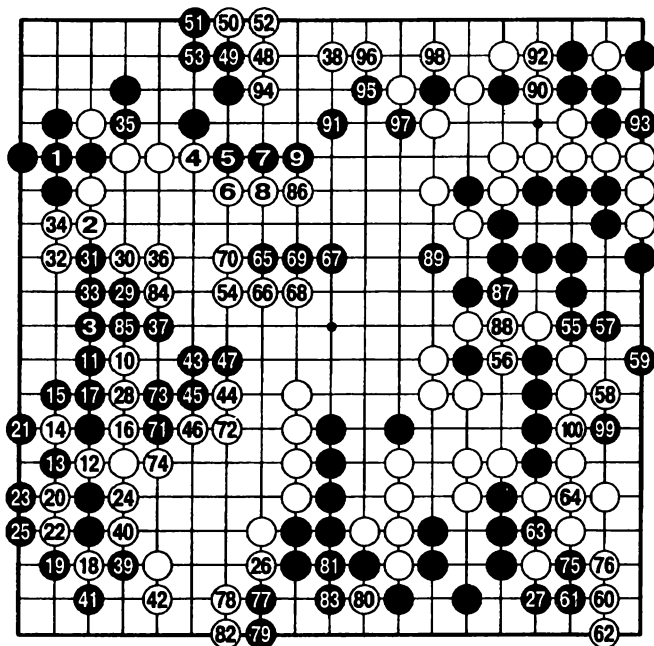
И продолжал в том же духе, прибавляя, что сейчас же вернется домой из семьи Хонимбо. Сюва, который ничего не имел против района Ёсивара, как мог успокоил юношу, а дня через три история имела продолжение: Сюва шепнул Сюсаку: «Как насчет того, чтобы всю ночь напролет поиграть в Го?... В Ёсивара! И, может быть, возьмем с собой Ито Сёву?!»

270 ходов. Белые выиграли одно очко.



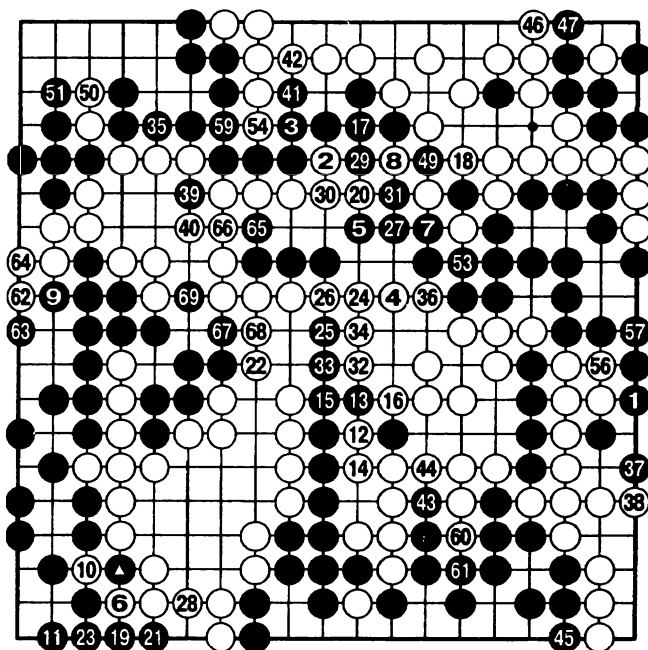
(1-100)

(101-200)



(201-270)

48=▲,
52=8,
55=49,
58=8, 70=8



ИГРА ДЕВЯТАЯ

Выдающиеся из поколения

3 октября 1848 года

Дом Дои Хатихаро

Белые: Ота Юдзо

Черные: Хонимбо Сюсаку

Ота Юдзо (1807-1856) родился в Эдо. Его настоящее имя – Кавахара Уносукэ, затем он поменял его на Рёсукэ, но окончательно решил добывать себе славу, как Ота Юдзо.

Он был учеником семьи Ясуи. В 1848 году вместе с Ито Сёва и некоторыми другими игроками получил 7 дан. Он входил в упомянутую выше «Четвёрку лучших эпохи».

Юдзо был хорошим, крепким партнёром для Сюсаку. В 1853 году с января по ноябрь они сыграли двадцать три партии из грандиозного матча (первоначально из тридцати партий). Матч стартовал на равных, то есть, партнёры чередовали цвет камней в каждой партии, но после семнадцатой встречи Сюсаку выиграл достаточно, чтобы принудить Ота Юдзо брать первую фору (две партии из каждых трёх играть чёрными).

Всего же эти двое провели между собой восемьдесят шесть встреч, включая двадцать три упомянутых. Сюсаку выиграл сорок шесть, Юдзо – двадцать семь, также было шесть ничьих и семь неоконченных партий.

Сюсаку считал Оту сильнейшим среди «четвёрки». Может быть, потому, что ему труднее всего игралось именно с ним. А вот Сюва, довольно легко побивая Оту, с трудом играл с Ясуи Санти, и считал именно его лидером четверых.

Рисунок 1. Редкое начало

Юдзо был страстным поклонником мокухадзуси. Он применял его, фактически, в каждой партии.

Конечно, чёрные могут сыграть 7 в 8. Но, позволив белым занять пункт 8, чёрные получают возможность атаковать 9, 11.

13 могло быть сыграно в 15, а вот в «А» было бы слишком низко. И белые имеют хорошие альтернативы ходу 14.

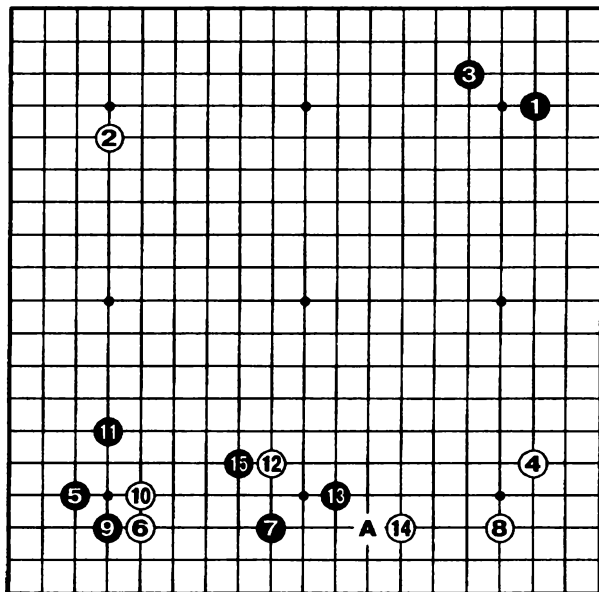
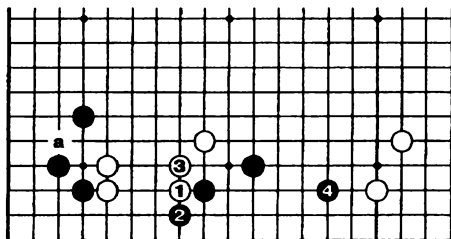


Рисунок 1 (1-15)

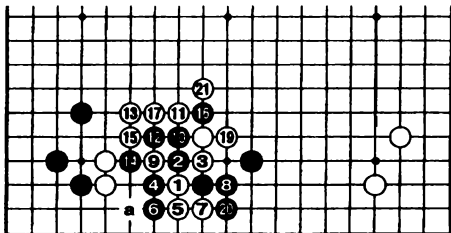
Д.1. 1 здесь стремится к усилению позиции, и хотя чёрным достаётся пункт 4, белые сохраняют угрозу «а».

Д.2. Как уже отмечалось в примечаниях к партии между Рэцугэном и Сэнкаку, ч.2 ведёт к неприемлемой позиции для чёрных. 11 и 13 – хорошие ходы, сильно укрепляющие белых на стороне.

Как бы вы ни судили об этом, 11 в «а» выглядит просто смешно.

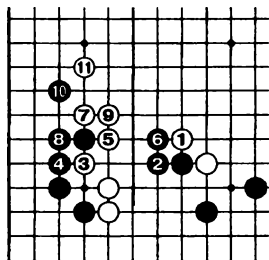


Д 1



Д.2 (18-9)

Рисунок 2. Чёрные получают лёгкую игру



Д3

Чёрные захватывают лидерство уже ходами 15, 17 – очень «толстые» ходы.

Вероятно, следовало играть по Д.3. В варианте до 11 хода камень такомоку становится весьма значительным. Позволить чёрным 6 здесь гораздо менее опасно, чем допустить сочетание 15, 17 в партии. Ввиду этой возможности, 16 можно, пожалуй, считать просто слабым ходом.

До 25 хода чёрные делают себе территорию, в то время как белые бегут совершенно бесцельно.

Д.4. Если 25 в 1, чтобы опередить белых в гонке вдоль борта, белые после разрезания 2, 4 могут захватить 3 после 6 хода. Поэтому чёрные тянутся 25, и теперь уже, если белые сыграют в 1 (Д.5) можно прыгать 2. В этом случае идея с предыдущей диаграммы уже не проходит, не видно как играть дальше: влияние белых абсолютно бесполезно, так как в его поле нет слабых чёрных групп.

Итак, белые находят более действенный ход 26, а чёрные отвечают зажимом 27 – простое, но прекрасное тэсудзи. Играть 27 в 28, значило дать белым протянуться 28, и после 30 позиция чёрных становилась такой низкой! Поэтому 28 – естественный ход, а 30 – тэсудзи уже белых. Если 31 в 32, то б.«А», забирая что-нибудь следующим ходом.

33 сыгран в слабый пункт позиции белых.

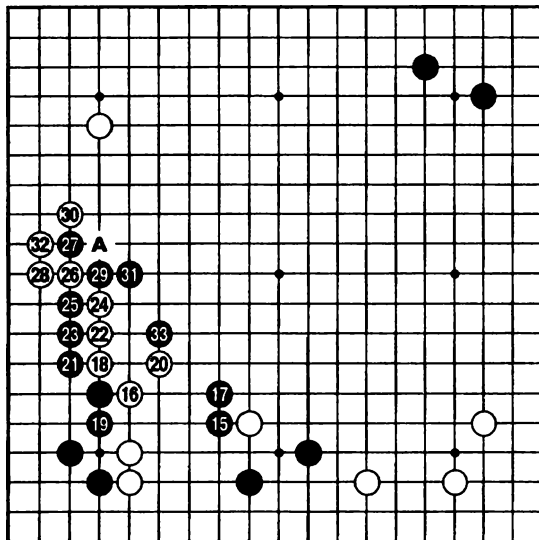
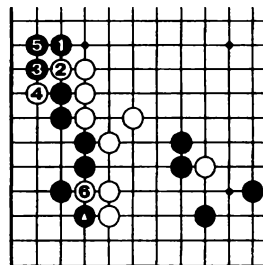
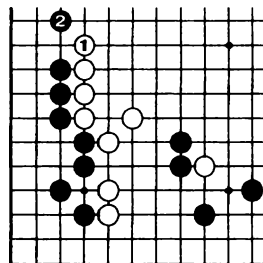


Рисунок 2 (15-33)

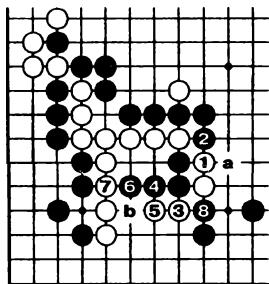


Д4



Д5

Рисунок 3. Возведение железной стены в центре



Д6

34 – неизбежно, но это оставляет чёрным ещё и кикаси 35. Конечно, терпеть тяжкий пресс в центре весьма мучительно для белых, но Юдзо вынужден идти на это.

38 – жертва, дающая возможность высунуть нос группы к 42 ходу. Чёрные весьма усиливаются к 41, а 38 вянет и умирает.

Д.6. Если 42 в 1 желая большего, чем в партии, чёрные режут 2 и белые гибнут. После 8 у чёрных миаи: «а» и «б».

Разумеется, такой вариант бесмыслен, а значит, чёрные просто получают свою выгоду, обменивая 43 на 44. После этого дела у них идут прекрасно.

Отметьте и искусный приём 45...49. Вообще данная партия – прекрасный пример лёгкости, с которой Сюсаку захватывает лидерство с ранней стадии.

Д.7. Казалось бы, те же ходы, но сделанные в другом порядке (45 в 1), дают белым возможность выйти 6, пожертвовав камень ▲.

После же 49 в партии, если белые попытаются выйти «А», им придётся смириться со связкой «В». Они не хотят такого оборота событий и решают обеспечивать безопасность на месте. 50 и 52 – искусный путь добиться этого.

Если 53 в 1 (Д.8), то б.2 ведёт к гибели чёрных.

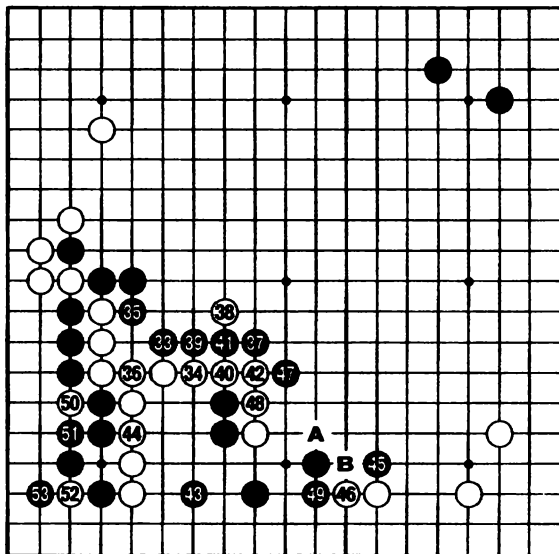
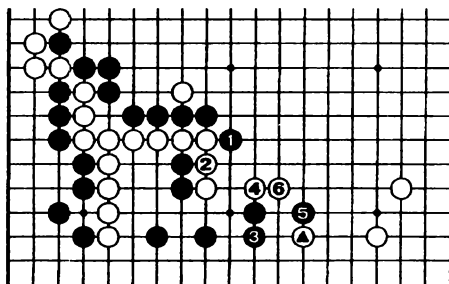
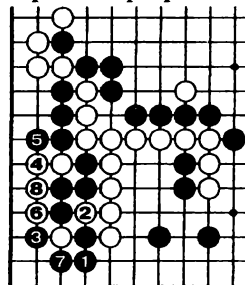


Рисунок 3 (33-53)

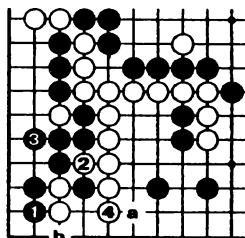


Д7



Д8

Рисунок 4. Тонкий путь жизни



Д.9

Если 53 в «А», то б.«В» - ватари б.«С». Если 53 в 54, то на б.«В» есть б.53.

Оцените ч.55 – деликатный момент.

Д.9. Чёрные могли сыграть 55 в 1 - б.2 – кикаси и б.4 – жизнь, а угроза ч.«а» теряет эффект. В партии (после б.58), у чёрных остаётся соединение в темпе «А» (б.«С»), затем ч.«Д», на что единственный способ построить глаза – контратака «Е». На Д.9 чёрные теряют угрозу «а», зато приобретают чуть больше территории после ч.«б».

Очень тяжело сравнить силу этих путей развития.

Если ч.3 (Д.10), то после б.10 чёрные терпят крушение.

Белые могут жить, также играя 58 в 1 на Д.11, но тогда они оставляют чёрным 2 и 4, к тому же, после 5, чёрные могут играть 8 и ценность ёсэхода б.«а» сильно уменьшается.

59 и 61 – типичные уплотняющие позиции ходы, после чего единственно правильная точка: б.62. Если закрыть угол: 62 в «F», то чёрные, разумеется, пойдут в «G».

Если белые сыграют 62 левее: в «G», то (Д.12) чёрные сначала взведут в углу часовую мину 2, а затем получают идеальную двукрылую форму 4, 6.

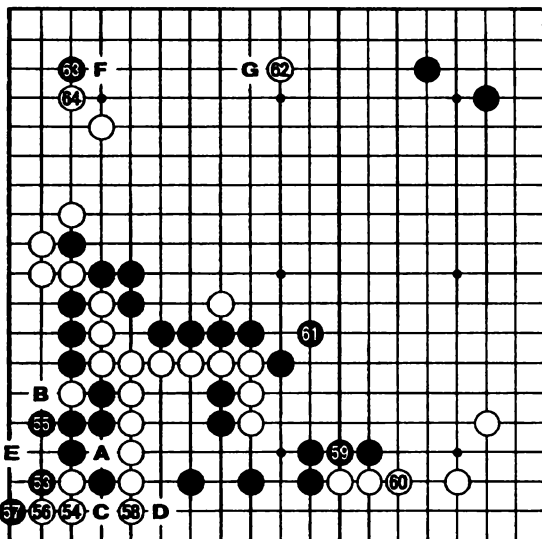
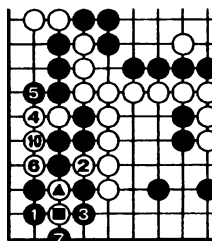
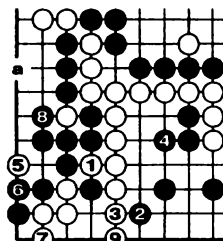


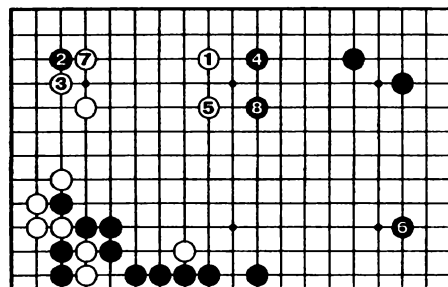
Рисунок 4 (53-64)



Д.10 (8-△, 9-●)

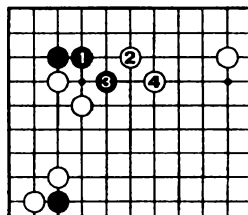


Д.11

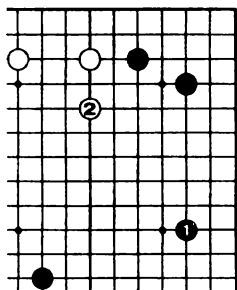


Д.12

Рисунок 5. Странный ход



Д.13



Д.14

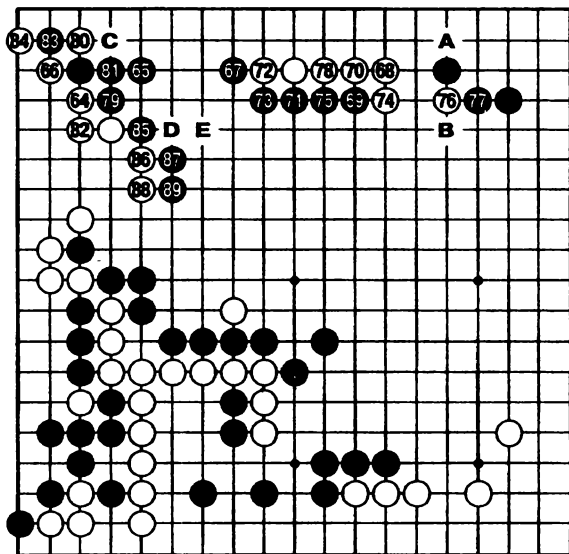


Рисунок 5 (64-89)

После 64 ситуация требует решительных действий. Чёрные изящно справляются со своей задачей: 65, 67. Сложность заключалась в том, что чёрные действуют внутри сферы влияния противника. В таких условиях 1, 3 (Д.13) было бы медленно. После 2, 4 шансы белых резко подскакивали вверх.

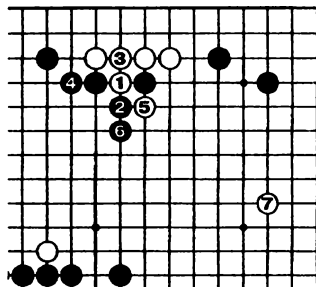
В противоположность, 65, 67 сочетают усиление своей позиции с угрозами противнику, а 69, 71 дают хорошую форму.

Д.14. Конечно, хираки 1 – большая точка для чёрных, но после тоби б.2 позиция чёрных по сравнению с партией проигрывает в силе.

72 – ход, вызывающий недоумение. Я не могу понять, почему Юдзо не толкнул 1 на Д.15! Нет ничего более естественного, чем такой рост своей позиции, 5 – кикаси, а затем очень хорошо смотрится развёртывание 7. Даже с точки зрения построения глазной формы и безопасности Д.15 предпочтительнее.

Возможно, Юдзо собирался обеспечить защиту группы ударом «А» после 76, однако в ответ последовал бы контрудар ч.«В», и всё это совсем не радостно для белых.

Затем чёрные усиливают группу в левом углу: 79, 81. Последний ход абсолютно верен. Кажущееся хитрее ч.«С» – неудачно. После 89 чёрные прямо нацелены на захват центра, и, естественно должны будут на б.«D» отвечать ч.«E».



Д.15

Рисунок 6. Очень закрытая игра

93 – весьма хладнокровно.

93 в «А» было бы бессмысленно, здесь есть немедленная угроза б.93.

Нужно иметь в виду, что 94, хотя белые и делают его первыми, во-первых, сильно закрывает игру, во-вторых, мой чёрных становится более определённым.

Чёрные уже думают об ёсэ, играя 95 и 97. Правда, для таких ходов всегда трудно подобрать подходящий момент. Кикаси б.«В» после 102 гарантирует белым глаз, а миаи: «С» и «D» – другой.

Раз белый камень уже стоит на 94, чёрным нет смысла стремиться к выходу в «Е». Поэтому они движутся

в противоположном направлении: 99. Белые бегут 100, чёрные сдерживают 101, и таким образом гарантируют себя от неприятностей как вверх справа, так и в центре. Хорошенько обдумайте этот прекрасный способ игры.

104 – большой ход с точки зрения территории, если сравнить эту позицию с ч.«F». 104 также поддерживает слабую группу вверх.

105 и 107 в сочетании с 109, кажется, хорошо укрепляют чёрных в центре. И всё-таки для меня 1, 3 на Д.16 вполне равнозначны по главной цели, к тому же эти камни врезаются в мой белых (контратака «а» слишком амбициозна). Фактически, я считаю 105 и 107 вялыми ходами.

Ота Юдзо имел 7 дан. В старое время игрок, достигший 7 дана, получал стипендию правительства сёгуната и должен был брить голову, как монахи. Одним из его занятий становилось участие в ежегодных церемониальных играх во дворце Сёгуна. А с тех пор, как Сёгун Иеясу основал в 1612 году Государственную Академию Го, честь играть перед лицом правителя стала высшим отличием для игрока. Но не для Юдзо. Он не хотел одеваться и выглядеть, как священник. И поэтому отказался от обеих привелегий: стипендии и церемониальных игр. Тем не менее, его произвели в 7 дан. Такова была его сила. Юдзо родился в Эдо и сохранил гордость и тщеславие, свойственные сыновьям столицы.

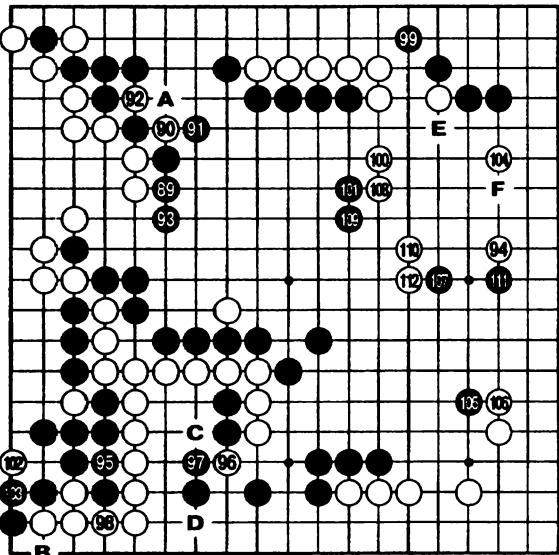


Рисунок 7. Последний барьер

Обмен: 12 - 13 перед ханэ 14 – правильно для белых.

Д.17. Если просто ханэ 1, чёрные режут 2, а затем захватывают важный пункт 4, и 6 приносит немалую выгоду.

После же обмена: 12 - 13 чёрным лучше отвечать на ханэ 6. 14 - 15.

И речи быть не может о том, что резать 1 на Д.18 плохо, но в этом случае после 5 чёрные могут быть вовлечены в бой, в том числе и в ко-борьбу. В любом случае прекрасная форма после 15 лучше, чем вариант на Д.18.

Вторжения 16 можно было ожидать, но реакция на него – крайне жёсткий контрудар 17, 19. Думаю, истинная причина того, что Сюсаку отказался от Д.18 – именно этот красивый план. Пуанта его в том, что у белых нет альтернативы соединению 22 и 24, после чего чёрные режут 25, 27, и ход 16 становится пустым.

На 28 ходу белые могли бы попытаться испортить форму противника сыграв «А», но тогда чёрные отвечали «В», хотя и с плохой формой, но угрожа кучей гадостей после «С». Этот ход – залог безопасности чёрных, поскольку лишает жизни белую группу.

Итак, белые ищут осложнений в варианте после 28. Это последние трудности на пути чёрных к победе. Территория белых сверху слева – 20 очков, справа внизу – также; около 10 сможет собрать группа, протянувшаяся сверху направо. Итого – чуть больше 50 очков. Территория же чёрных: сверху справа – чуть больше 10 очков, левый нижний угол – 6 очков; другими словами, чёрным нужно собрать в центре для выигрыша 40 очков.

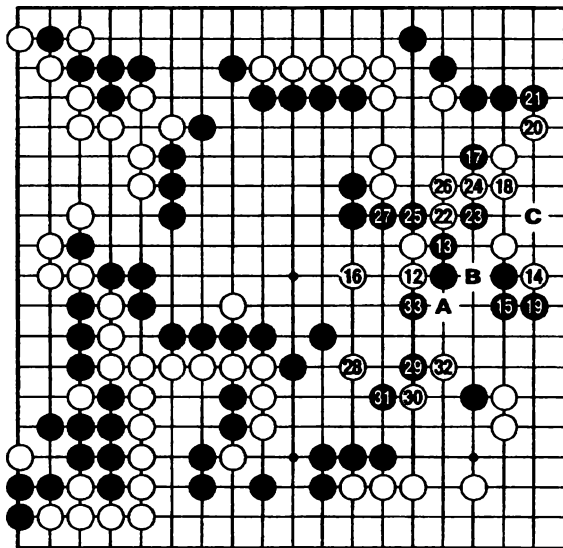
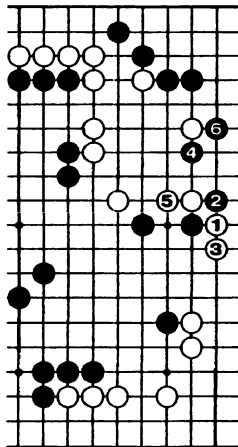
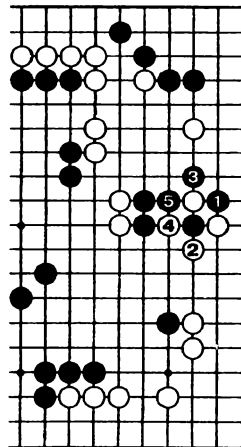


Рисунок 7 (112-133)



Д.17



Д.18

Рисунок 8. Возможная ловушка

33 – правильно. Если вместо этого сыграть 1 на Д.19, это откроет шлюзы наводнению после ханэ 2.

Если на б.16 ответить 17, то белые прочно обоснуются в центре, ведь чёрная группа справа на краю доски будет в сэмзай убита раньше.

5 на Д.20 – вариант Д.19. 7 даёт жизнь и безопасность группе справа, но белые режут 10, и хотя ч.11, 13 – заметное вторжение на территорию противника, б.14 разрушает всё, что чёрные собрали в центре. Это переворачивало доску.

Исходя из вышесказанного, 33 и 35 – единственно приемлемые ходы. После 41 борьба здесь заканчивается, и чёрные получают

свыше сорока очков территории, что им и требовалось для выигрыша.

Чёрные ответили на 42 серией ходов осуществляющих связку: 43...49, и все эти ходы в темпе воздействуют на белую группу. А вот 55 не ставит перед собой никаких целей, кроме захвата территории. Белые слева внизу, как уже говорил, защищены: один глаз получается в темпе после «А», а второй обеспечен миан: «В» и «С».

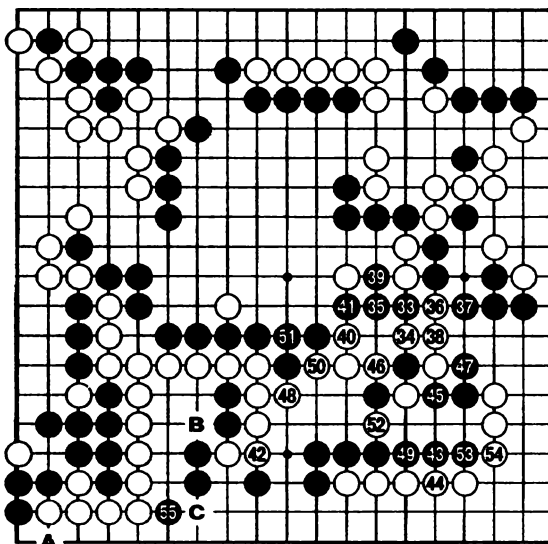
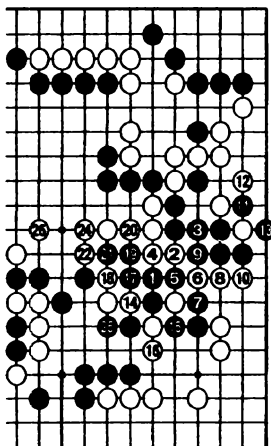
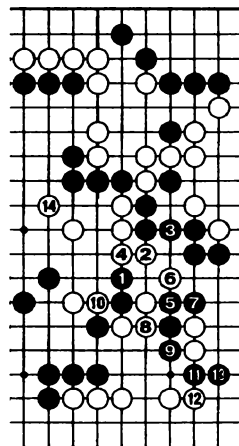


Рисунок 8 (133-155)



Д.19 (23-цуги)



Д.20

Рисунок 9. Некоторые детали ёсэ

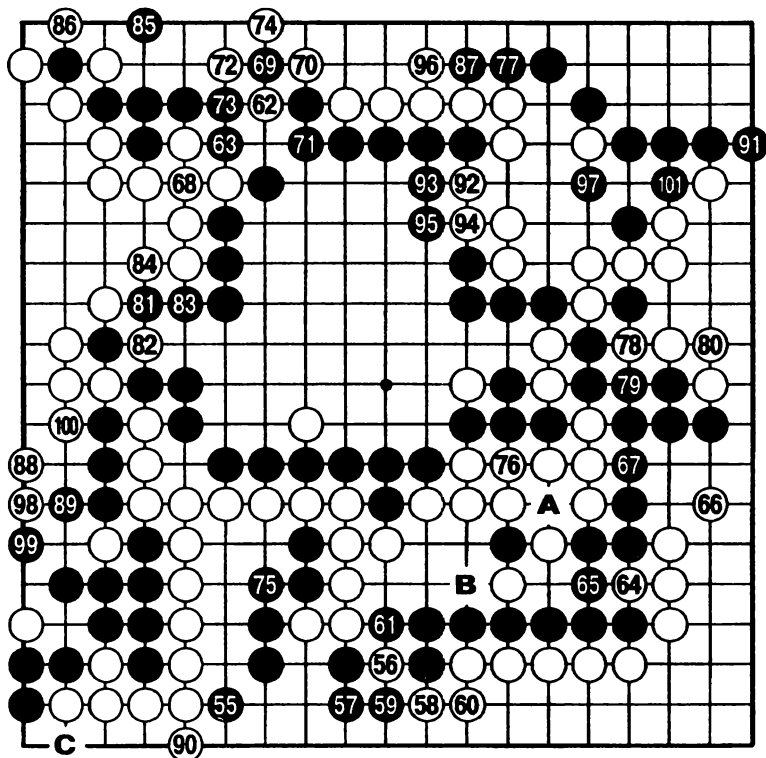


Рисунок 9 (155-201)

Начиная игру внизу с 56, белые обеспечили этим сэнтэ для 58 и 60. Этот темп используется для тэсудзи 62, и белые вставляют ходы 64 и 66 перед тем, как уладить позицию наверху 68...74.

75 – всегда привелегия чёрных. Кстати, если 75 в 76, то особой разницы не заметно: белые ответят «А» - ч.«В».

78, 80 – наибольшая игра на доске, она стоит около десяти очков в готэ.

88 – большой ход. Однако, как только чёрные защищаются 89, ход б.«С» теряет силу кикаси, и белым приходится играть 90.

Другими словами 88 сыграно в готэ.

91 – трёхточковое гяку-ёсэ.

Рисунок 10. Юдзо – парень из столицы

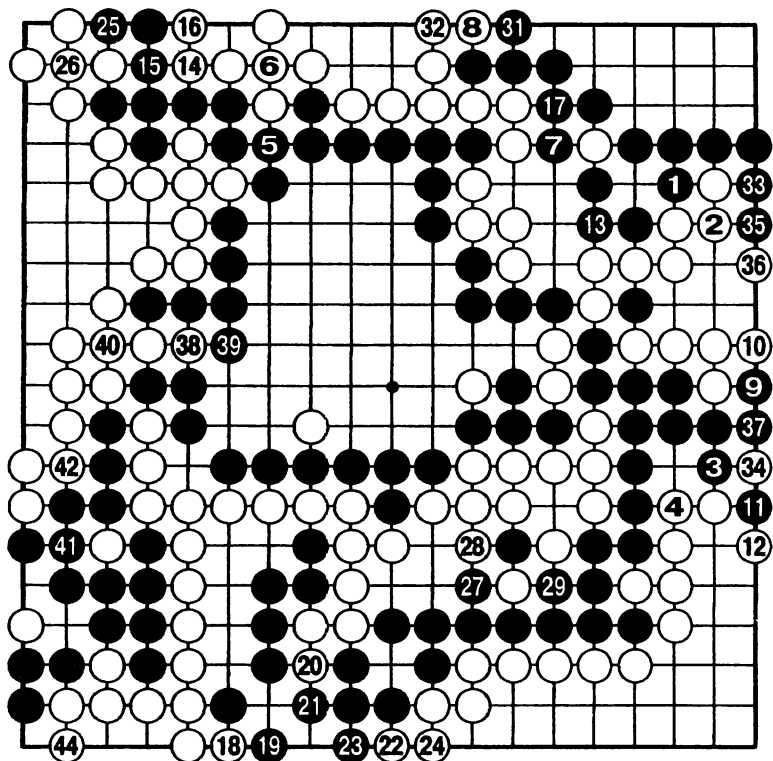


Рисунок 10 (201-245)

30, 45 - дуги, 41 - ко

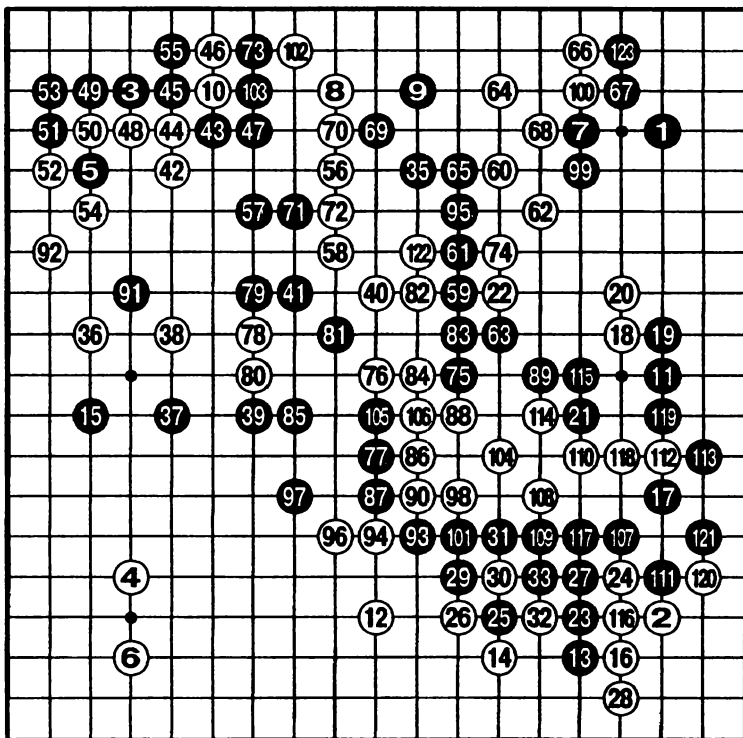
Я не вижу никакой ценности в комментариях к данному рисунку.

В итоге чёрные выиграли 7 очков, сохранив лидерство, захваченное ещё в дебюте. Здесь действительно не может быть места критике по поводу ходов чёрных.

Юдзо был красивым парнем с чёрными, как смоль, волосами, красиво посаженными глазами. Он полагал себя элегантным, но, кажется, это мнение не очень многие разделяли. Он хорошо выглядел и был крепким игроком, больше того, членом «Четвёрки лучших эпохи», однако, всё-таки, лучшим в этой четвёрке был Ясуи Санти.

245 ходов. Чёрные выиграли 7 очков.

РАСКАЛЫВАЮЩАЯ АТАКА



(1-123) 34=25

На этом рисунке вы видите пятую из двадцати пяти партий матча между Сюсаку и Юдзо, сыгранную в 1853 году. Прекрасный образец раскалывающей атаки дал чёрным убедительную победу.

Позже Тамэдзиро Судаюки высказал мнение, что 18, 20 и 24 – не слишком собранные воедино ходы, и у белых был лучший план игры на этом отрезке.

Высказался и Сюва: «Путь, которым чёрные гнали своего оппонента через всю доску, весьма искусен. 41 – крепкий ход, а 95 – уничтожает возможность ко-борьбы».

123 хода. Белые сдались

ИГРА ДЕСЯТАЯ

Мудрая старая птица и зеленый птенец

9 ноября 1851 и 12 июня 1852 года

Дом Абэ Дзиндэабуро

Белые: Хонимбо Сюсаку

Черные: Ито Сёва

Ито Сёва (1801-1878) вместе с Ота Юдзо, Ясуи Санти и Сакагути Сэнтoku входил в «четвёрку» лучших. Рождённый в Нагоя, он был известен сначала как Мацудзиро. В возрасте 12 лет он приехал в столицу и был усыновлен Хонимбо Гэндзё. Когда он достиг 5 дана, уехал снова в Нагоя, но позже вернулся в Эдо и получил от Хонимбо Мэйдзина Дзёвы 6 дан.

В 1849 году поменял имя на Сёва и получил 7 дан. В то же время вместе с Сюсаку он появляется на замковых играх. Всего он сыграл их девятнадцать, выиграв девять. Он прожил довольно долго и в конце жизни получил 8 дан.

Сёва вошел в историю Го, как «Великий стюард» дома Хонимбо, совершенно необходимый работник за сценой, который содействует благополучию семьи как явно, так и тайно. Он учился Го в противоречивых условиях. В его стиле кроме первоклассного таланта чувствуется некоторая тяжесть от усиленного корпения над законами игры. Правда, в более поздние годы появилась у Сёвы и большая легкость удара.

В то время, когда игралась эта партия, Сёве было 50 лет, Сюсаку – 22, однако оба они уже досконально знали стиль игры друг друга. Их первая партия состоялась в Ономити, когда Сёва имел уже 5 дан и давал Сюсаку девять камней. Сюсаку тогда было 8 лет!

Рисунок 1. Стил Сюсаку

До 11 хода всё совпадает с уже виденным ранее в партии Сюва-Сюсаку, на сей раз Сёва использует фусэки Сюсаку.

Если быть точным, Сюсаку не является изобретателем этого плана игры, он лишь достаточно последовательно его применял, когда стремился удерживать преимущество первого хода.

Вообще как регулярное фусэки, в начале XIX века оно не имело ещё такой популярности, какую получило в конце эпохи Мэйдзи (1868-1912).

8 – то же, что в партии Сюва-Сюсаку, а намерения белых нам уже абсолютно ясны. Из общих соображений лучше для белых путь, показанный на Д.1, уменьшающий силу камня 8; а также лишаящий противника атаки 9, 11, осуществленной в партии, 9 перед хасами 11 выглядит, как стандартное кикаси.

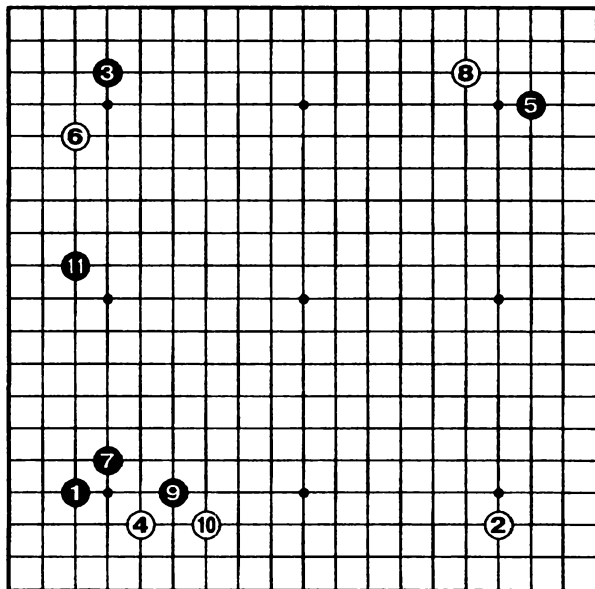
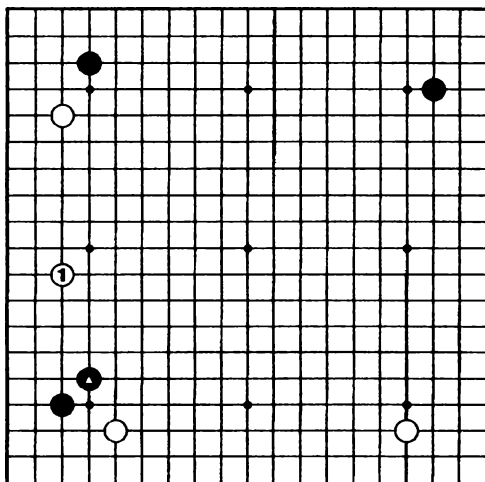


Рисунок 1 (1-11)



Д.1

Рисунок 2. Другая идея

В партии Сёва - Сюсаку 12 было в пункт 14, сводя к тайся-дзёсэки, но результатом оказалась борьба, невыгодная для белых.

Соответственно, белые пытаются изменить ход дебюта и, действительно, такой 12 ход несколько лучше для них. Конечно, 1, 3 на Д.2 в данном случае нехороши. Позиция белых становится низкой, и **А** реально не выполняет никакой работы. Если бы он был чёрным камнем, тогда 1, 3 смотрелись весьма эффективно.

Итак, избран иной путь на 12 ходу, но он оставляет чёрным такие ходы, как 13 и 15. Сюсаку должен был выбирать между двумя продолжениями: 16, как в партии и в «А».

Д.3. После обмена: 1 - 2 белые могли толкнуть 3. Сделав это без предварительного обмена: 1 - 2, белые оставляют себя слабыми и в нехорошей форме. Также плохо 3 в «а». Если вы любите такого рода ходы, проще было сыграть кэйма «b» сразу, как в партии. В варианте на Д.3 форма белых после 3, 5

– некрасивая, но эффективная. После 16 чёрные защитили некоторую территорию, но все это вполне возможный путь за белых.

17 – довольно слабый ход. Позиция чёрных остаётся весьма тонкой. Правильный путь показан на Д.4. Здесь камень **А** теряет свою эффективность, в то время как в партии, белые ещё могут использовать его для создания угроз. Например, «А» или «В».

Наконец добавлю, что если бы белые на 16 ходу погнались за территорией ходом «С», правильной реакцией на это должен был быть ход «А».

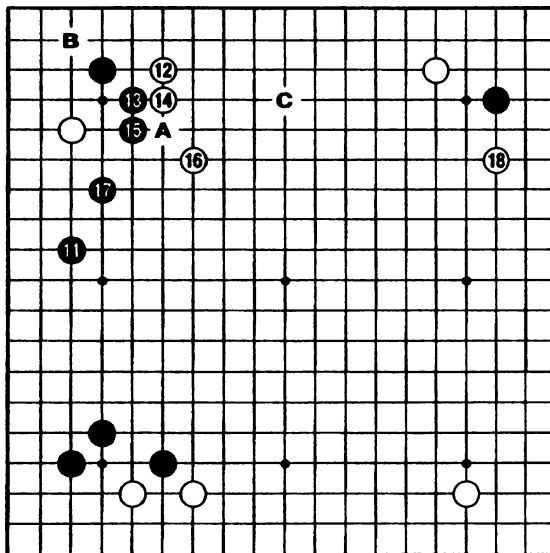
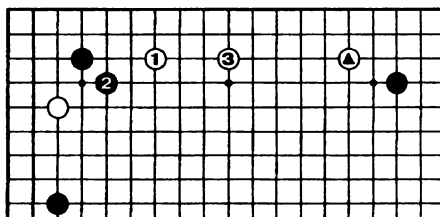
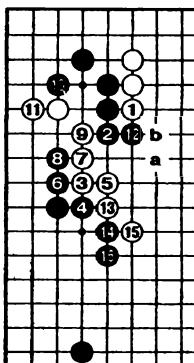


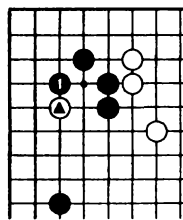
Рисунок 2 (11-16)



Д.2



Д.3



Д.4

Рисунок 3. Рождение дзёсэки

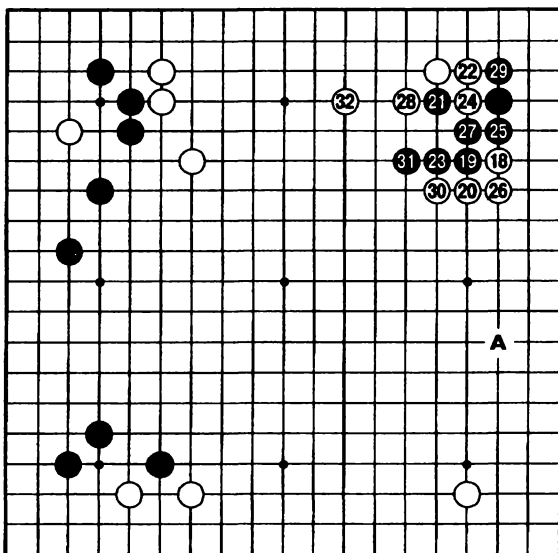
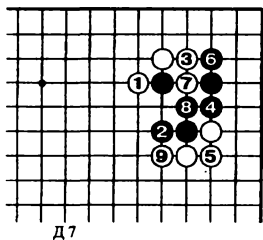
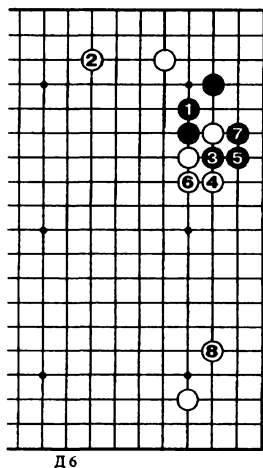
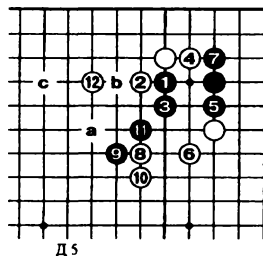


Рисунок 3 (16-32)

Во времена этой партии бурное развитие получила теория дебютов, то, что называется дзёсэки. Мы можем видеть черты этой активной деятельности в продолжении 18...32. Трудно сказать, играют ли оба наилучшим образом, но, во всяком случае, 19 в 1 (Д.5) им правильно показалось неприятным. После 12, если чёрные защищались от разрезания в «а», то в сравнении с партией получалась разница в один ход, и эта разница в пользу белых. Если 12 в «b», то ч.«а» - б.«с»), и теперь темп в руках чёрных.

21 – хороший ход. 1 на Д.6 солиднее, но разве приятно чёрным видеть, как белые закрывают угол ходом 8?

Если 22 в 1 (Д.7), то 2 – хладнокровный ответ. На б.3 - ч.4, и мы возвращаемся к партии.

Из этого, пожалуй, следует, что 22 и 28 – равнозначные ходы, а 23 в обоих случаях – важнейший пункт.

23 в 1 (Д.8) нехорошо. Его следствием будет свободное развитие белых на обе стороны. Они получают две укрепленные группы против одной у чёрных. Как избежать этого страшного варианта, показано в партии. После 31 чёрные в сэнгэ, значит, белые не могут сыграть 32 в «А». За ч.23 остальное следует автоматически, и стало быть, до 32 мы наблюдаем рождение дзёсэки.

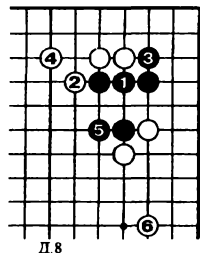
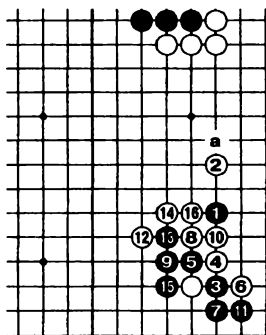
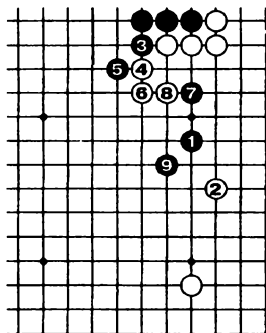


Рисунок 4. Современные взгляды



Д 9



Д 10

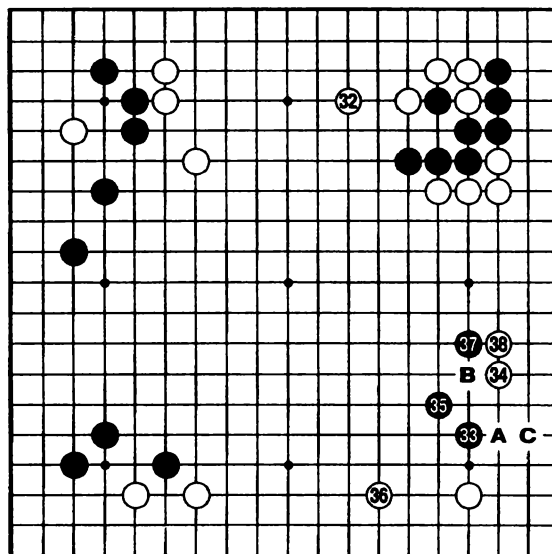


Рисунок 4 (32-38)

В современном понимании только 33 может считаться сбалансированной точкой. 33 в «А» было бы слишком низко. Оно оставляло белым превосходное хасами 37.

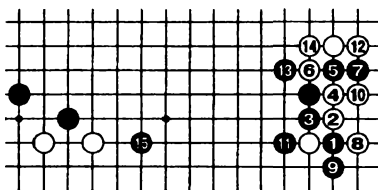
Д.9. Никенгакари не могло затормозить атаку белых, начинающуюся с 2.

Разумеется, если бы белые ответили 2 в 4, то чёрные свели бы к нулю позиционное превосходство противника, развернувшись в «а». После же правильного 2 к 16 ходу белые получают подавляющее мёйю.

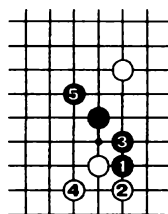
Менее привычный, но вполне возможный ход за чёрных показан на Д.10. 1 с налёта атакует четыре белых камня. 2, конечно же, не даёт чёрным получить крепкую базу, но к 9 они довольно легко ускользают.

Хасами 34 – естественный ответ на 33. Теперь обычное дзёсэки показано на Д.11. Однако после 14 у чёрных есть прекрасный атакующий ход 15. Поэтому белые на 1 ответили бы по Д.12, а это уже невыгодно чёрным, в партии они избрали косуми 35 – это, похоже, действительно лучший ход, хотя были и другие возможности (например, «В») или «С»)

37 – хороший ход. В такого рода позициях я играю именно так.

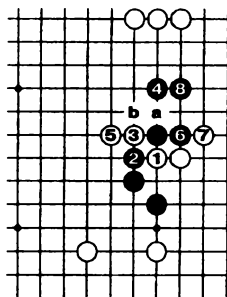


Д 11

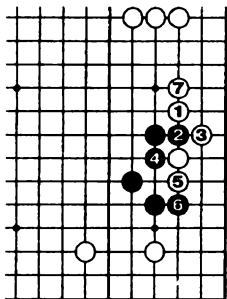


Д 12

Рисунок. 5. Поглядывая на центр



Д 13



Д 14

Вынудив ответ **38** и прыгнув затем **39**, чёрные обозначили свои притязания в центре. Если **38** в **1** (Д.13), то белым все равно ничего не даёт **3**, поскольку к **8** ходу их три камня попадают в коллапс. Если **5** в «а», чтобы убить чёрный камень, то ч.«b» - б.6 - ч.5 вернёт нас к событиям в партии. Но чёрные могут на **5** в «а» ответить и сразу **6**.

И всё-таки **38** – не лучший ответ на **37** (вообще это был единственный слабый ход Сюсаку за всю партию).

1 на Д.14 выглядит легче. Если чёрные усердствуют **2, 4**, то белые после кикаси **5** связываются **7**, и чёрные камни, на мой взгляд скучены.

Ход же **38** плох именно тем, что оставляет теперь уже чёрным возможность легкого развития: **39**.

Д.15. **1** только даёт белым территорию, а влияние чёрных не увеличивается в этом варианте ни на йоту из-за ▲.

49...53 – известный технический приём, направленный на удержание сэнто. Альтернатива показана на Д.16. Здесь стенка чёрных плотнее, но это уже готэ. Если **52** в **53**, то чёрные просто соединяются **52** и четыре белых камня в ловушке.

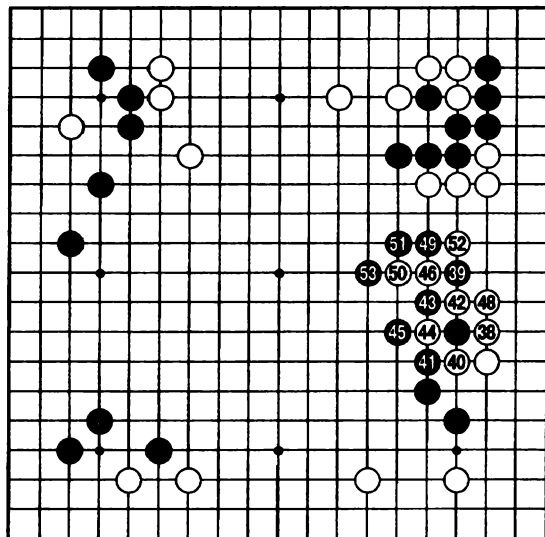
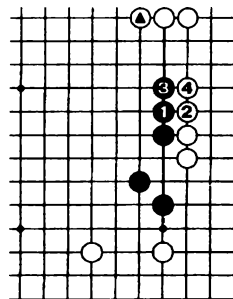
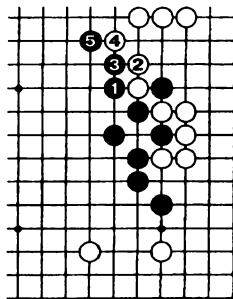


Рисунок 5 (38-53) 47-ко



Д 15



Д 16

Рисунок 6. Ясный план

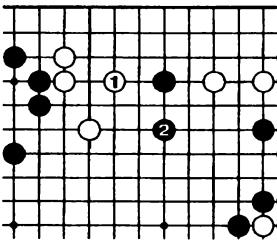
На 53 нужно отвечать, и теперь чёрные первыми входят на нижний край доски. Думаю, вы заметили в этой партии стремление Сёвы к риску. Ход 55 – именно в таком духе. Но это вовсе не значит, что белые теперь могут сделать хоть одно неловкое движение.

Д.17. 1, 3 – весьма небрежно. Это только укрепляет чёрных в центре.

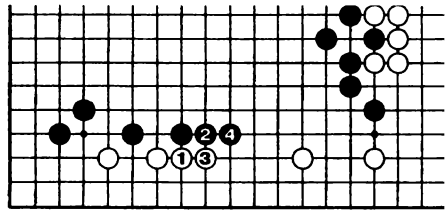
Д.18. Косуми 1 – в хорошем стиле, но после кикаси 2, 4 чёрные захватывают стратегически важный пункт 6, и партия, можно считать, окончена. 56 и 58 поэтому – лучший путь уладить ситуацию здесь. После 62, 64 белые могут получить свою выгоду, пойдя в «А», а на прицеле ещё и пункты «В» и «С», могущие взорвать всю стену чёрных.

Вы можете удивиться, почему 65 не в «D» – создавая огромное мойо. Дело в том, что влияние после 61 сильно разнится (в худшую сторону) с тем, что мы видели на Д.17 и Д.18, поэтому вторжение 65 мне кажется более правильной идеей.

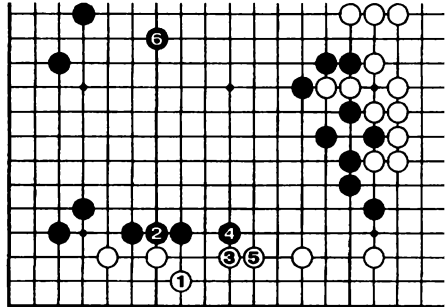
66 в 1 (Д.19) создаёт хорошую форму, но оставляет чёрным простое 2. Белые должны подготовиться к жёсткой борьбе.



Д.19



Д.17



Д.18

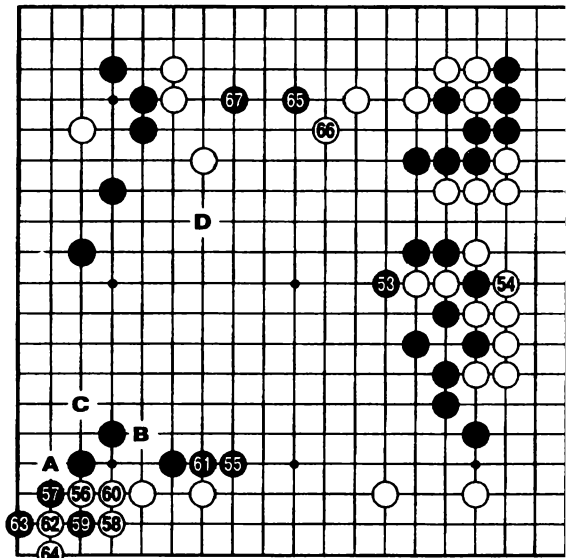


Рисунок 6 (53-67)

Рисунок 7. Пронгрывающий ход?

Начиная бой наверху, чёрные занимают важный пункт 67 и... попадают впросак. После 68 внезапно оживает ▲ (например, после б.«А»). Игра становится трудной для чёрных.

Д.20. Кэйма 1 – лучший ход. Теперь чёрные не могут на б.«а» ответить «б». Поэтому белые режут 2, 4. Чёрные, начиная с 5, засучив рукава, принимаются за работу. Если к 11 им удастся вычерпать территорию белых наверху, это будет означать, что они сохранили преимущество первого хода.

Ходы 67 и 69 вместе с камнем 65 создали форму, которую японцы называют «бутылочка сакэ». Её слабое место: пункт 70, который занимают белые.

Если 71 в 1 (Д.21), отрезая белый камень, то продолжение до 15, похоже, неизбежно. Чёрные защищаются 9, ибо слишком слаб левый нижний угол, а 10...14 белые играют в темпе, поскольку у них против правого верхнего угла заготовлена мина: «а».

Д.22. Другие ходы 3, 5 чёрных. При них обмен: ▲ - ▲ становится невыгодным для чёрных. Продолжение до 11 ещё приемлемо для них, но белые могут сыграть 8 в 9, и если ч.«а», то б.«б» - ч.8 - б.«с» и ▲ оказывается убитым.

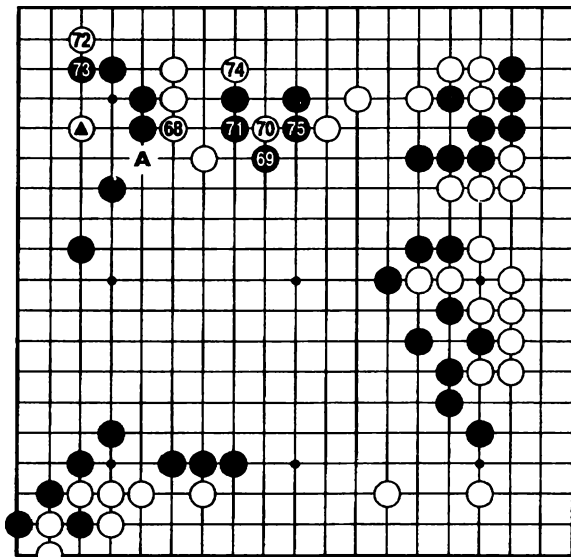
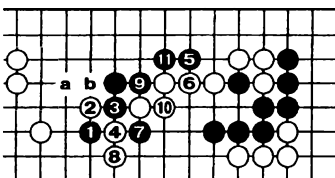
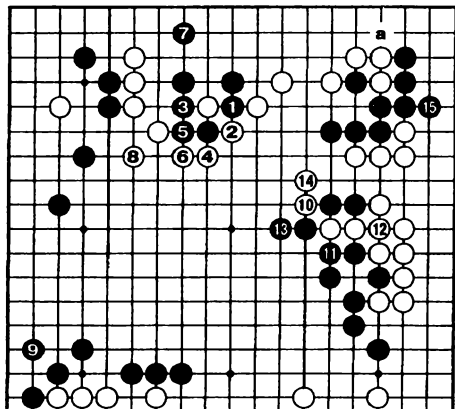


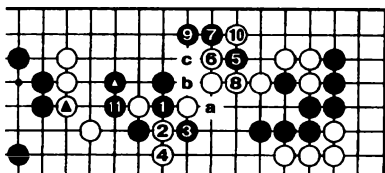
Рисунок 7 (68-75)



Д 20



Д 21



Д 22

Рисунок 8. Однорукое вторжение

75 выглядит неизбежным.

Д.23. Чёрные блокируют 1, но 2 и 4 категорически требуют ответ, и когда белые выдвигаются 10, позиция чёрных становится слабой.

После 80 намечается соединение 86. Чёрные не могут воспрепятствовать этому, например, 1 (Д.24), поскольку этот ход выдвигает перед белыми меньше проблем, чем ответ 2 перед чёрными.

Сложность заключается в том, что когда шесть камней чёрных побегут в центр, восемь их камней справа окажутся заблокированными.

Способ их убийства может быть таким: б.«а» - ч.«б» - б.«с» (б.«f»? - ч.«е» - б.«с» ведёт только к ко после ч.«g» - б.«h»), и теперь ч.«g» бессильно против б.«h»). В этом продолжении белые стремятся заблокировать чёрных, и тем действительно после 84 некогда играть в «А». Если 85 в

«А», то 85 с удавшейся блокадой и хорошей формой. 85 прочерчивает линию бегства в центр, но тогда белые имеют время спокойно связаться 86.

87 – естественный ход. 1 на Д.25 слишком растягивает линию фронта чёрных, что белые подчёркивают контрударом 2. Чёрные должны ходом «b» предупредить угрозы белых «a» и «b», после чего белые направляются вглубь центра.

88 – долгожданное вторжение в мой чёрных.

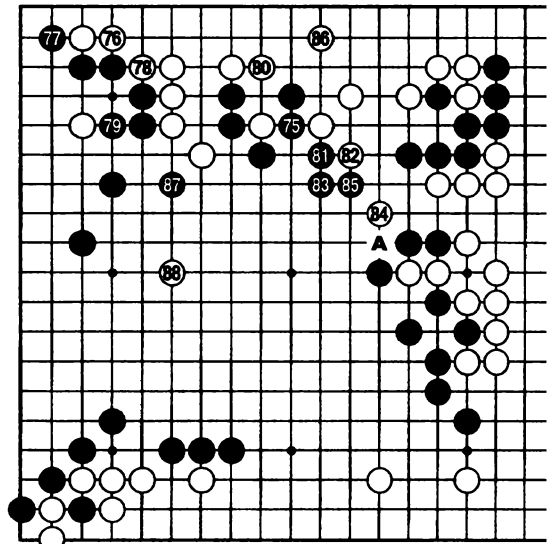
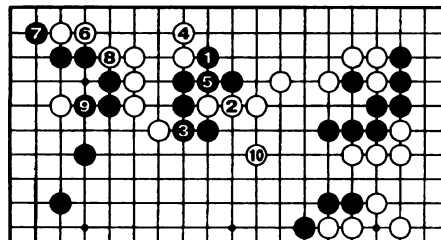
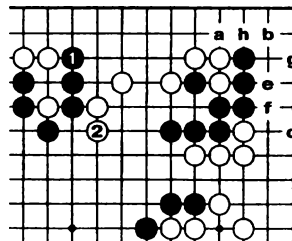


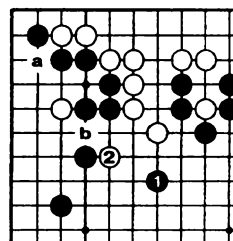
Рисунок 8 (75-88)



Д.23

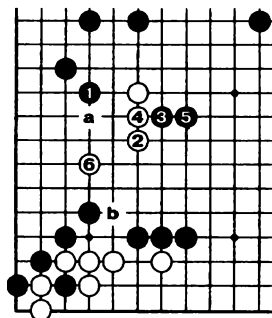


Д.24



Д.25

Рисунок 9. Выживая со всеми удобствами



Д.26

Глубина вторжения выбрана с максимальной точностью и по всем законам баланса. Всё это не предвещает чёрным ничего хорошего.

Если бы белые пошли глубже: 88 в 96, то чёрные могли ответить «А», и на б.«В» - ч.«С». Хотя белые стоят легко, им сильно не хватает жизненного пространства.

Чёрные в любом случае должны будут атаковать противника так жёстко, как только смогут. В этом плане ход 1 на Д.26 – слишком вялый. Хотя 3, 5 атакуют уже вовсю, 6 делает ходы «а» и «б» – миаи, каждый из которых даёт два глаза.

Оставлять белым возможность создания в центре территории – немыслимо для чёрных. Тем не менее, ход 1 имеет и своё преимущество над «а» (89 в партии). Он плотнее. При «а», после обмена: 2 - 3 белые могут контратаковать с помощью цукэ 1. После же хода ч.1 такой возможности у белых уже нет.

Д.27. А как в таком случае с более плотной защитой на 5 ходу в варианте с Д.26? После 6 чёрным остаётся только 7, и всё это ведёт к 16, что принесёт чёрным множество проблем, а точнее, просто проигранную позицию. Поэтому чёрные решились на 89, но после 92, 94 белые получили хорошую форму. Даже если чёрные повернули бы 94, надеясь на атаку, форма, созданная ходом 92 выручала белых.

97 – Сёва сделал шаг отчаяния.

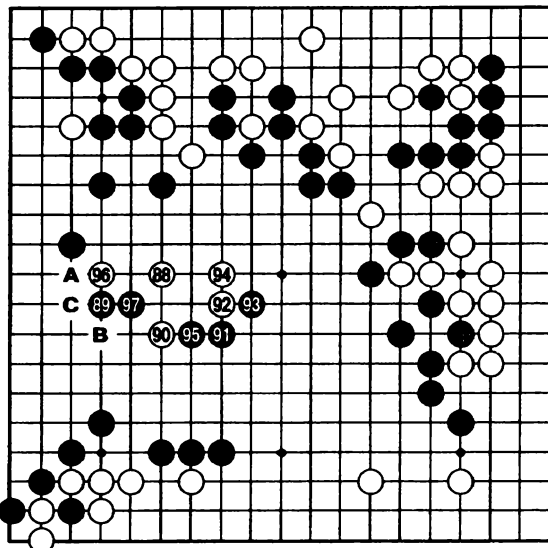
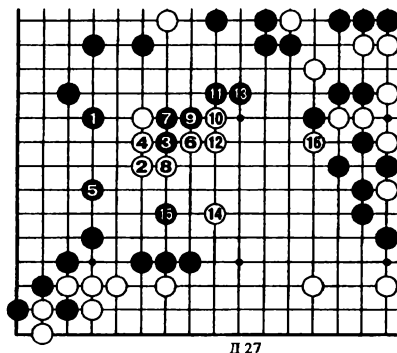
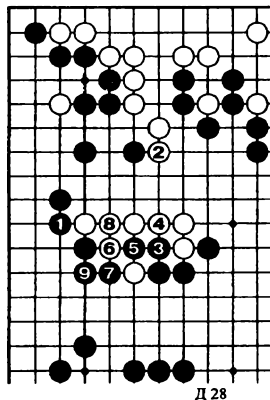


Рисунок 9 (88-97)



Д.27

Рисунок 10. Перспективы проясняются



Д 28

После 96 чёрные решительно режут 97, иначе белые соединялись в «А». Тем не менее, 1 на Д.28 было также возможно. Это подчёркивало территорию к 9, хотя и оставляло белым соединение 2. Игра становилась весьма закрытой. Возможно, Сёва отказался от этой идеи, поскольку сознавал, какая большая добыча досталась его противнику на верхнем борту доски.

Ханэ 102 ясно декларирует самостоятельную жизнь белой группы в центре. Соединение её с другими силами становится необязательным. Но сначала белые пускают пробный шар: 100. Это весьма искусный ход, который безусловно поверг Сёву в замешательство. Пуанта замысла белых выясняется при анализе.

Д.29. Если 1, не давая белым создать базу, то 4, и дальнейшее появляется на доске автоматически. После 16 все надежды на убийство белой группы рассеиваются. Больше того, чёрным нужно подумать о собственной безопасности ввиду того, что остаются сразу две точки разрезания: «b» и «c», а у белых в этом плане припасено кикаси «a».

После длительного обдумывания чёрные решили протянуться 101, оставляя белым 102. Но теперь перспектива белых на выигрыш партии становится совершенно ясными. Поэтому давайте разберём ещё один вариант хода 101.

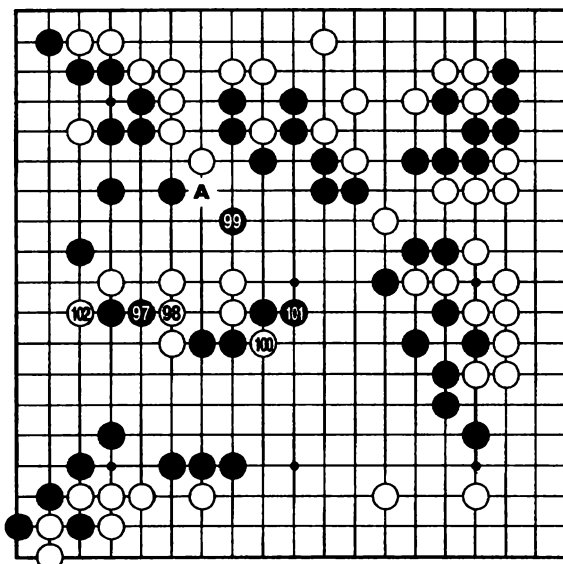
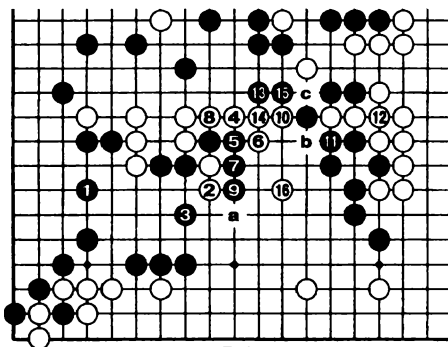


Рисунок 10 (97-102)



Д 29

Рисунок 11. Торговля территориями

Атака 1 (Д.30), кажется вынуждает белых, после обмена: 2 - 3, дать чёрным дорогу, сыграв 4, 6.

Результат просто ужасен для белых на левом борту и в центре. И всё – за возможность атаковать 8. Не знаю, какие дополнительные выгоды получают белые с помощью этой атаки, и всё равно в условиях закачавшегося баланса территорий я предпочитаю позицию белых.

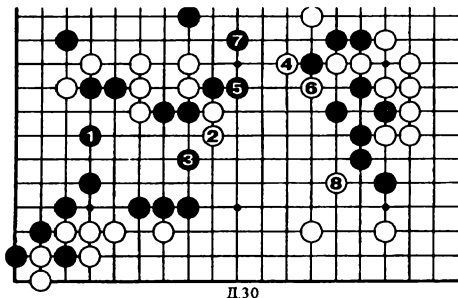
Мои рассуждения таковы: большая территория чёрных слева стоит чуть меньше 70 очков. Белые сохраняют сэнтэ и, конечно же, употребят его для хода «а». В верхнем правом углу чёрным достанется от силы 4 - 5 очков. У белых около 23 очков на верхнем борту, 26 очков справа, 10 внизу и около 10 в левом нижнем углу. Всего – чуть меньше 70 очков. Стало быть, в атаке, начатой ходом 8 на Д.30 белым достаточно добыть всего пять очков для выигрыша партии.

Даже если белые даже пожертвуют все камни слева, партия останется за ними – одна мысль об этом способна была вызвать тошноту у чёрных. А после ханэ 2 белые и вовсе спасают свою группу.

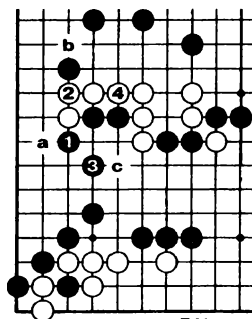
Если 3 в 1 (Д.31), белые уплотняют свою позицию 4 и могут выбирать из нескольких ходов, дающих глазную форму: «а», «b», «с».

Наконец, если 3 в 4, то 4 в 6, также получая глаза. После 3, в партии белым важно пожертвовать пять камней в центре.

Происходит удивительный размен территорий, но к 12 ходу финал партии становится определённым.



Д.30



Д.31

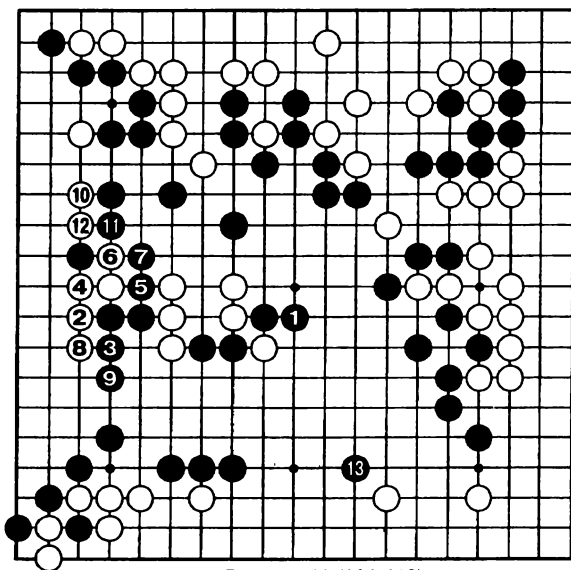


Рисунок 11 (101-113)

Рисунки 12-13. Удар, сокрушающий препятствия

13, 15 – несколько увеличивает территории чёрных в центре, но уже поздно: предыдущие переговоры они провели крайне неудачно и теперь отстают очков на десять.

23 – не только защищает от потери очков, но и нацеливается в «А». Но у белых остаётся вторжение 20, после чего территория в центре уже не столь лакомый кусок для чёрных.

Ито Сёва очень любил сакэ. Нельзя сказать, чтобы он был горьким пьяницей, но в его правилах было пить при каждом приёме пищи. Он пил, чтобы забыть свои печали и заботы, и ему удавалось это.

Он весьма снисходительно относился к попойкам своих учеников. Однажды пришёл к нему ученик и заявил, что ради Го решил дать обет воздержания от алкоголя. Ито Сёва ответил ему, обращаясь ко всем ученикам: «Действительно нехорошо так любить сакэ. Но краснوشекие юноши должны пить, как рыбы, и есть, как лошади. Повторяю, пить бросить хорошо, но, помните мои слова: этот парень никогда не будет знаменитым».

Он действительно, не получил даже сёдана.

Возможно, Сёва никогда не говорил этих слов, но они были в духе этого человека.

49 – фактически, означает сдачу партии.

После 54 чёрные, ответив, «А», в дальнейшем не смогут справиться одновременно с «В» и «С».

154 хода. Чёрные сдались.

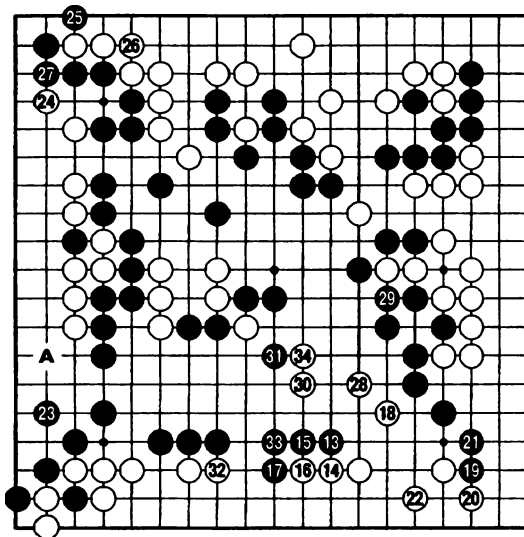


Рисунок 12 (113-134)

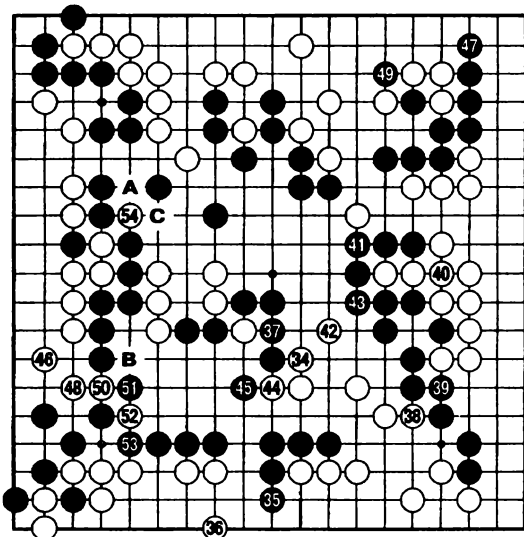


Рисунок 13 (134-154)

ТРУДНЕЙШАЯ ИЗ 19 ПОБЕД

Сюсаку особо известен тем, что выиграл все 19 замковых игр, в которых принимал участие.

Была и другая замковая партия, где Сюсаку получил совершенно проигранную позицию (десятая), но снова сумел перевернуть доску в самый последний момент, на сей раз он победил Ясуи Санти.

Четвёртая партия, где он чёрными играл с Сёвой, приведена ниже.

Это была труднейшая из его замковых партий.

35 – слабый ход, и белые скоро получили преимущество. Однако в дальнейшем в ко-борьбе Сюсаку не только выжил в центре, но и разрушил территорию правого нижнего угла белых.

Но только в глубоком ёсэ чёрным удалось выйти вперёд.

Вот слагаемые его рекорда:

- 1 1849 ... ч . Ясуи Санти 11 очков
- 2 1849 ... ч . Сакагути Сентоку .. сдача
- 3 1850 ... ч . Секагути Сентоку . 8 очков
- 4 1850 ... ч . Ито Сева 3 очка
- 5 1851 ... ч . Хаяси Хакуэй 7 очков
- 6 1851 ... ч . Ясуи Санти сдача
- 7 1852 ... б . Иноуэ Мацумото ... 2 очка
- 8 1852 ... ч . Ито Сёва 6 очков
- 9 1853 ... ч . Сакагути Сентоку .. сдача
- 10 .. 1853 ... б . Ясуи Санти 1 очко
- 11 .. 1854 ... б . Иноуэ Мацумото ... сдача
- 12 .. 1856 ... б . Ито Сева сдача
- 13 .. 1857 ... ч . Ясуи Санти сдача
- 14 .. 1858 ... б . Сакагути Сентоку .. 3 очка
- 15 .. 1859 ... ч . Ито Сёва 9 очков
- 16 .. 1859 ... б . Хаттори Сэйтэцу ... 13 очков
- 17 .. 1860 ... б . Хаяси Юби 4 очка
- 18 .. 1861 ... б . Хаяси Хакуэй 11 очков
- 19 .. 1861 ... б . Хаяси Юби сдача

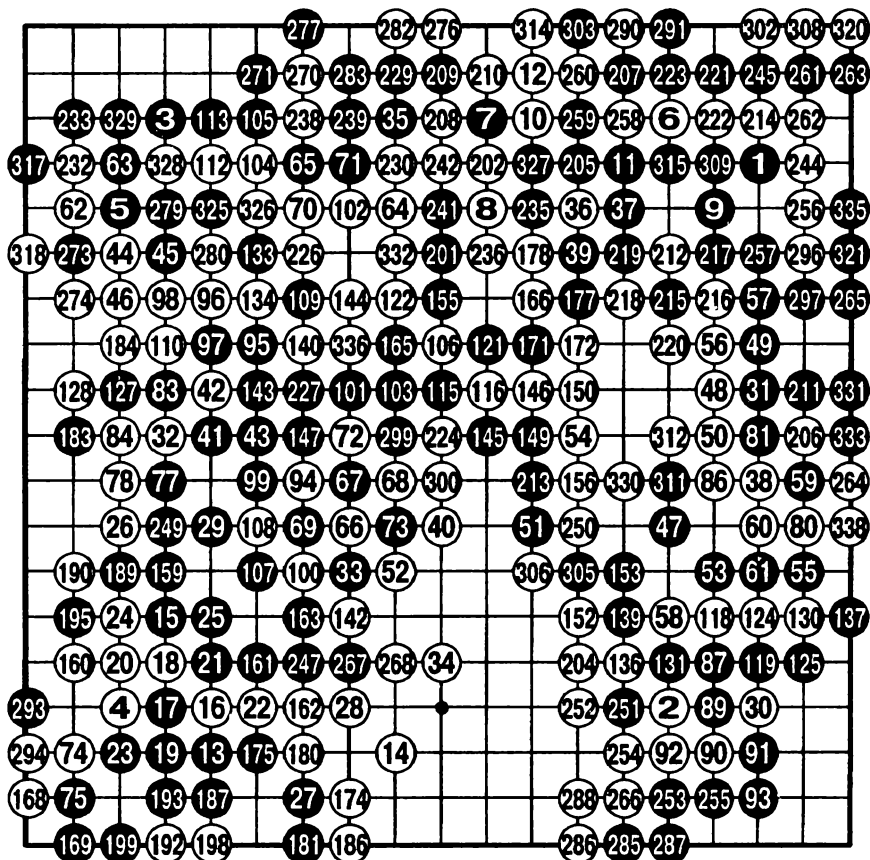
Примечание:

Хаяси Хакуэй – XII глава семьи Хаяси 7 дан (1805-1864);

Хаяси Юби – ученик и наследник XII Хаяси, также известен как Такасио Кейдзи 6 дан (1842-1862);

Иноуэ Мацумото Инсэки – XIII Инсуэ 7 дан (1826-1891);

Хаттори Сэйтэцу – экс-ученик Гэнана, глава Хаттори 7 дан (1819-1860).



76, 82, 88 = 66; 79, 85 = 73; 158=67; 196=42;
 111, 117, 123, 129, 135, 141, 151, 157, 167, 173, 179, 185, 191, 197, 203, 269, 275,
 281, 289, 295, 301, 307, 313, 319, 324 = 69;
 114, 120, 126, 132, 138, 148, 154, 164, 170, 176, 182, 188, 194, 200, 248, 272, 278,
 284, 292, 298, 304, 310, 316, 322 = 108;
 225, 231, 237, 243 = 33; 228, 234, 240, 246 = 100;
 323=83; 334=290; 337=59; 339=206; 340=7; 341=42; 342=303

В этой партии Сюсаку показал свою полную силу, что ему редко приходилось делать.

Сюва однажды назвал одним из главных достоинств Сюсаку – умение держаться до конца.

342 хода. Чёрные выиграли 3 очка.

СОДЕРЖАНИЕ

Избранные партии прошлого	3
Об авторе	3
Предисловие	4
Игра первая. Шедевр Досаку	5
Игра вторая. Сокрушая слабого игрока	23
Игра третья. Зёрна современного Го	36
Игра четвёртая. Одного Мэйдзина хватит!	52
Игра пятая. Лучшая партия эпохи	66
Игра шестая. Дзёва – великий чемпион	83
Игра седьмая. Неперодолимый барьер	99
Игра восьмая. Когда падали осенние листья	124
Игра девятая. Выдающиеся из поколения	142
Игра десятая. Мудрая старая птица и зелёный птенец	154