

**Такаги Сёити, 9 дан**

# **Форсирующие ходы, что за ними?**



**Киев - 2009**

**Форсирующие  
ходы,  
что за ними?**

**Такаги Сёити, 9 дан**

**Киев - 2009**

**Перевод на русский язык: Аркадий Богацкий**  
**Оригинал-макет книги: Аркадий Богацкий**

**Первое издание на русском языке:**  
**октябрь 2005 г.**

**Первое издание на английском языке:**  
**1975 г.**

# Содержание

## *Глава 1*

<i>Кикаси и форсирующие ходы</i> .....	6
Форсирующий ход или кикаси? .....	7
Правильное кикаси .....	9
Не кикаси .....	11
Сохранение кикаси в запасе .....	14
Уничтожение форсирующих ходов за противника .....	17

## *Глава 2*

<i>Использование концепции кикаси</i> .....	22
Тематическая Диаграмма 1 Добиться максимальной отдачи от тех камней .....	24
Тематическая Диаграмма 2 Что же имеется в виду? .....	29
Тематическая Диаграмма 3 Крупномасштабная жертва .....	37
Тематическая Диаграмма 4 Тэсудзи для улучшения формы .....	43
Тематическая Диаграмма 5 Последовательные кикаси .....	48
Тематическая Диаграмма 6 Утяжелять камни перед их атакой .....	53

Тематическая Диаграмма 7	
Зондирование для генерирования кикаси .	60
Тематическая Диаграмма 8	
Несколько кикаси в большом надарэ	
дзёсэки .....	65
Тематическая Диаграмма 9	
Воздерживаясь . . . ..	74
Тематическая Диаграмма 10	
Сабаки .....	81
Тематическая Диаграмма 11	
Соединяться или не соединяться .....	88
Тематическая Диаграмма 12	
Самое время .....	94
<b>Глава 3</b>	
<b><i>Мастерские удары</i></b> .....	<b>98</b>
Тематическая Диаграмма 1	
Стратегема жертвы .....	100
Тематическая Диаграмма 2	
Как отыграть кикаси .....	104
Тематическая Диаграмма 3	
Порядок ходов .....	109
Тематическая Диаграмма 4	
Любопытный ход эпохи классицизма .....	113
Тематическая Диаграмма 5	
Единственное в своем роде сабаки .....	119
Тематическая Диаграмма 6	
Использование рычага .....	126

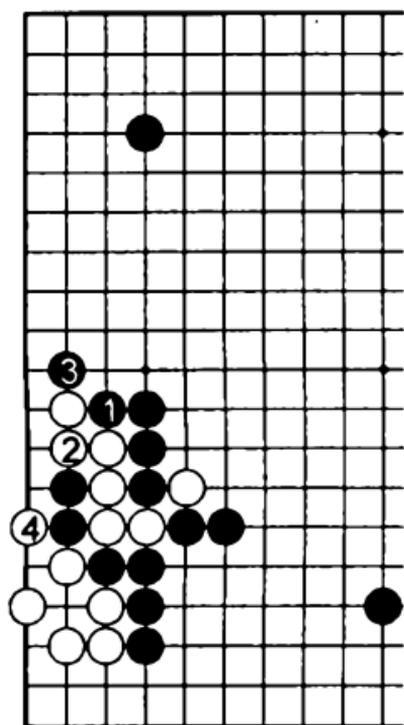
Тематическая Диаграмма 7	
Придерживание .....	135
Тематическая Диаграмма 8	
Оставляя неопределенность во время убегания .....	140
Тематическая Диаграмма 9	
Сбалансировано .....	146
Тематическая Диаграмма 10	
Уничтожение рычага.....	151
Тематическая Диаграмма 11	
Перед соединением.....	158
Тематическая Диаграмма 12	
Сопротивление нодзоки .....	162
Тематическая Диаграмма 13	
Не уступать силе .....	167
Тематическая Диаграмма 14	
Благоприятная возможность .....	172
Тематическая Диаграмма 15	
Самое время .....	177
<b><i>Послесловие</i></b> .....	<b>182</b>

## ***Глава 1***

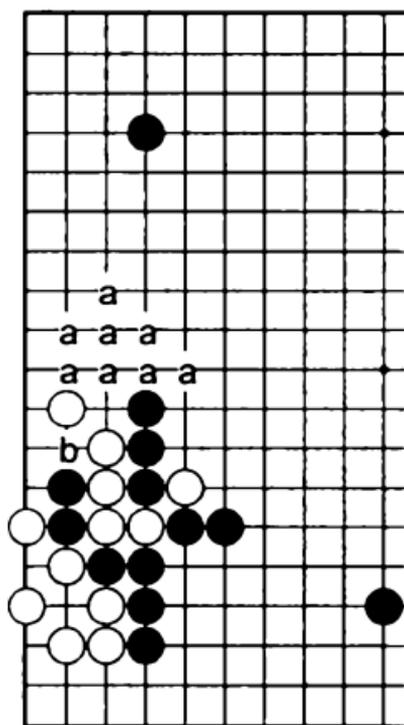
### ***Кикаси и форсирующие ходы***

## Форсирующий ход или кикаси?

В чем разница между простым форсирующим ходом и кикаси? Простейшее объяснение заключается в следующем: форсирующий ход вынуждает противника ответить определенным образом, а кикаси использует это вынуждение с некоторой пользой.



Диа. 1



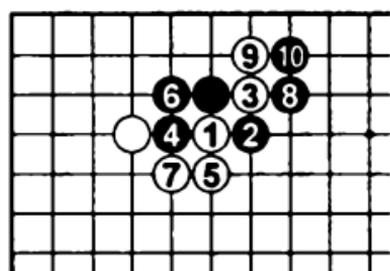
Диа. 2

Самым элементарным примером форсирующего хода будет атари, ведущее, при игнорировании, к недопустимым потерям.

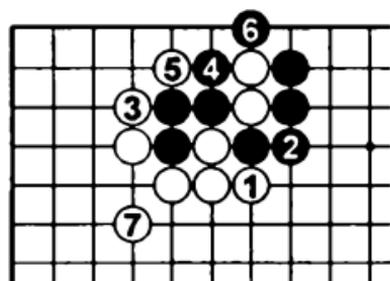
На *Диа. 1* показана позиция, возникающая после широко известного дзёсэки. ① и ③ – абсолютно форсирующие ходы. Если белые не ответят на какой-либо из этих ходов, их камни будут убиты. Справочники по дзёсэки, однако, не рекомендуют сразу делать эти

ходы. Если белые проигнорируют ход в один из пунктов, обозначенных на *Диа. 2* буквой «а», чёрные смогут убить 4 белых камня, начав комбинацию ходом ●b. Форсирующие ходы *Диа. 1* совершенно невдохновляющи.

Следует сказать, что кикаси – это ход, эксплуатирующий принуждение, содержащееся в форсирующем ходе. Важное слово здесь «эксплуатация», которое коренным образом отличается от простого «использования» форсирующего хода тем или иным способом. Если использовать японскую терминологию, то различие между кики или форсирующим ходом и кикаси – это дополнительная выгода, которую вы ожидаете от кикаси, и если эта дополнительная выгода не получается, то тогда сделанный ход – не кикаси.



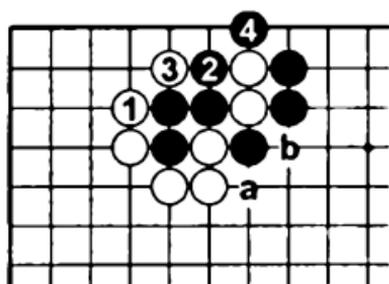
*Диа. 3*



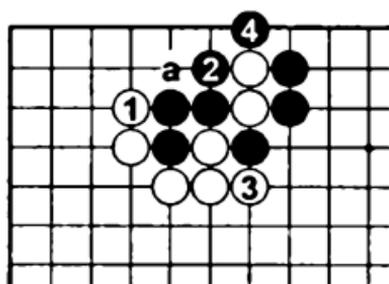
*Диа. 4*

На *Диа. 3* показано дзёсэки. Это не очень популярный образец, использующийся, если белые могут себе позволить усилить противника на верхней стороне. Продолжим:

*Диа. 4.* Все ходы и ①, и ③, и ⑤ – очень эффективные кикаси. Белые получают заметную прибыль от жертвы двух камней: ход ① добавляет влияния в центр, а ③ и ⑤ укрепляют территорию белых в углу.



Диа. 5



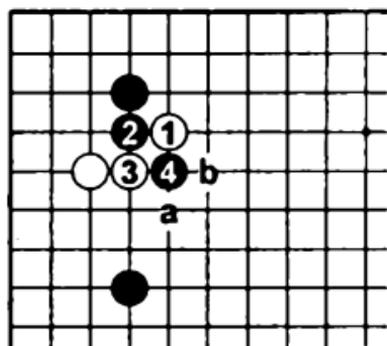
Диа. 6

Диа. 5 и Диа. 6 показывают два способа выполнения форсирующих ходов в неправильном порядке, из-за чего теряется возможность их полного использования. Если после варианта на Диа. 5 белые сыграют  $\bigcirc$ a, едва ли им следует ожидать ответа  $\bullet$ b. Диа. 6 тем отличается от правильного варианта, что  $\bigcirc$ a больше не является форсирующим ходом.

При игре кикаси будьте внимательны!

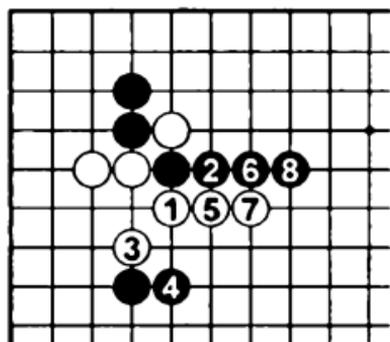
## Правильное кикаси

Между правильным и неправильным порядком выполнения форсирующих ходов часто очень большая разница. Пока вы не выработаете у себя чувствительности к этому, вы не будете играть на высоком уровне.



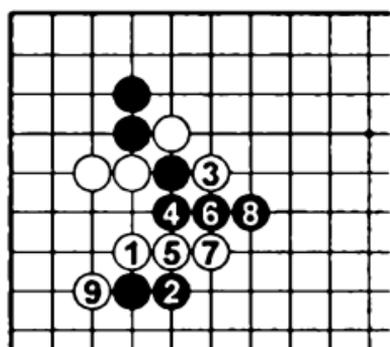
Диа. 7

Диа. 7: Атари  $\bigcirc$ a и  $\bigcirc$ b – абсолютно форсирующие ходы за белых. Какие различия будут, если сыграть здесь либо правильно, либо нет?



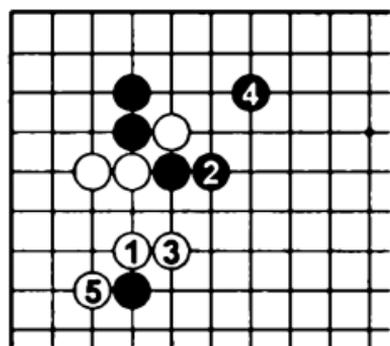
Диа. 8

Диа. 8 показывает, что произойдет в случае прямых форсирующих ходов белых. Результат ужасен для белых, в частности, большой минус – обмен ③ – ④.

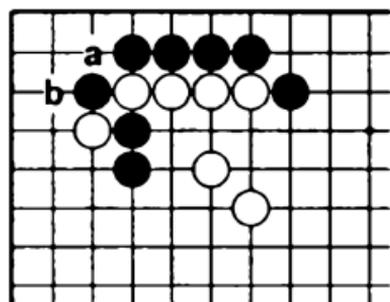


Диа. 9

Диа. 9 показывает непрямым способ эксплуатации форсирующего хода и здесь это правильная стратегия. Если чёрные выходят ②, то белые могут воспользоваться направляющим тэсудзи, которое начинается с ③ и заканчивается прорывом наружу с хорошей формой – ⑦. Это неудовлетворительно для чёрных и поэтому в справочниках по дзёсэки за чёрных предлагается играть по Диа. 10. К ⑤ позиция отражает честный обмен.

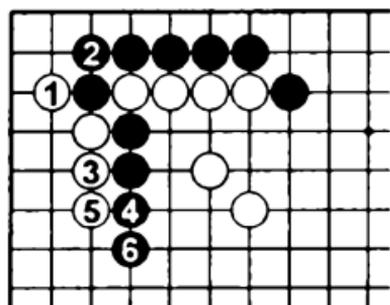


Диа. 10

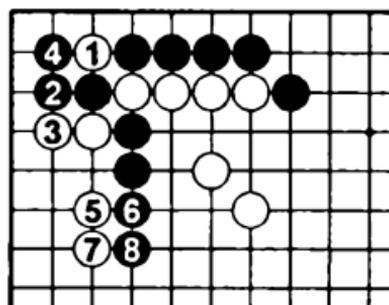


Диа. 11

Диа. 11 демонстрирует другой пример. Атари, как  $\bigcirc a$ , так и  $\bigcirc b$  – абсолютно форсирующие за белых, проблема же состоит в том, чтобы найти наилучший способ использования этих форсирующих ходов.

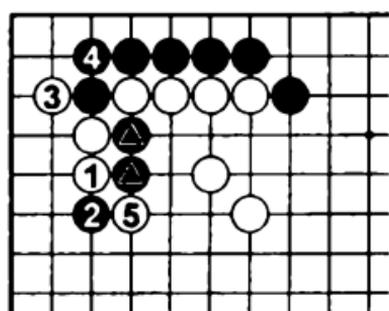


Диа. 12



Диа. 13

Диа. 12 показывает что произойдет, если белые нанесут атари со своей стороны и Диа. 13 – с противоположной. Не слишком вдаваясь в подробности, скажем, что чёрные сильны с обеих сторон, а белые разделены. Позиция у белых получилась более тонкая.



Диа. 14

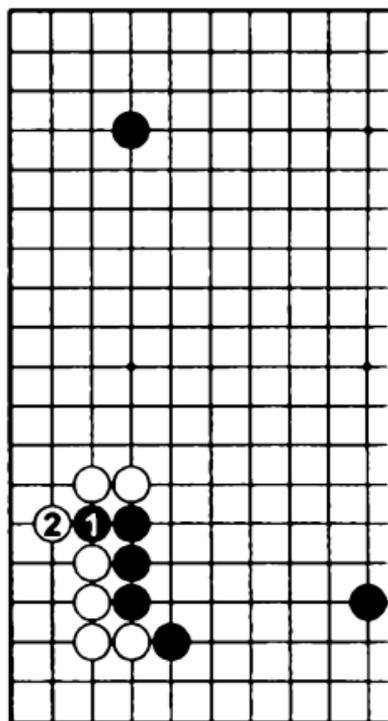
Диа. 14 дает правильную последовательность – вариант, открывающий глаза! Вместо какого-либо атари белые просто продавливаются ①, угрожая убить разрезающий камень с помощью атари ④. Единственный способ защиты – ханэ ②. Но тогда белые, наращивая дамэ на стороне, делают атари ③, а затем режут ⑤, без вариантов убивая два ▲. Правильное использование кикаси иногда дает удивительные результаты.

Не кикаси

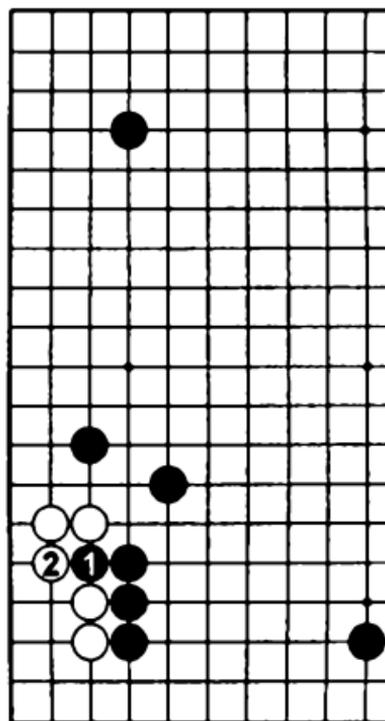
## Не кикаси

Предположим, что в вашей власти давать приказы кому-то. Скорее всего, вы не скажете: «Ударь меня по

физиономии», а попросите его сделать что-нибудь полезное для вас. Кикаси в чем-то похоже на эту ситуацию, поскольку использует форсирующие ходы. Это, конечно, очень приятно, вынуждать противника отвечать, но если вы от этого ничего не получаете, то форсирующие ходы не стоит и делать.



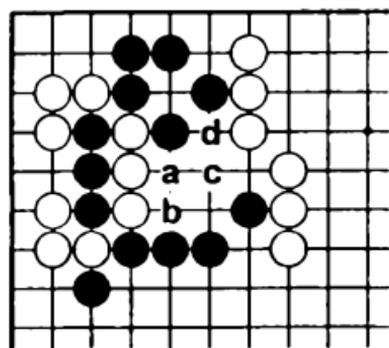
Диа. 15



Диа. 16

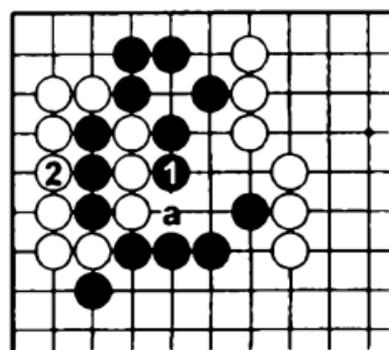
Диа. 15 дает пример этому. Делая ход ①, требующий ответа ②, чёрные думают, что играют кикаси. Они не понимают того, что заполняют свое собственное дамэ и потеря этого дамэ сильно ограничит подвижность 4-х камней в будущем.

На Диа. 16 показан другой подобный пример. Это просто приказ вашему противнику сделать нечто ради демонстрации силы!



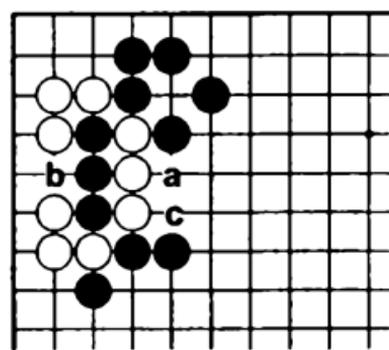
Диа. 17

белые продавятся  $\bigcirc$  b, то чёрные просто соединятся  $\bullet$  c. То есть, чёрные соединяются в любом случае.



Диа. 18

называемое «кикаси» чёрных оказалось бесполезным готэ ходом!

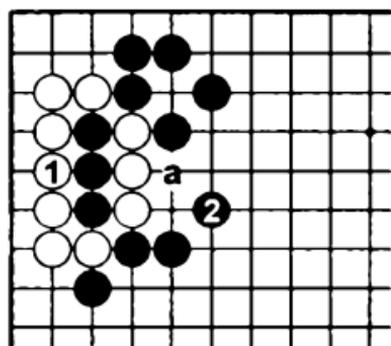


Диа. 19

Внимательно рассмотрим *Диа. 17*. Атари  $\bullet$  a или  $\bullet$  b вынудит ответ белых, так что оба этих хода – форсирующие. С другой стороны, если не делать этих ходов, то белые надавят  $\bigcirc$  a, на что чёрные сделают атари  $\bullet$  c, белые собьют, чёрные соединятся  $\bullet$  d. Если

Теперь посмотрим, что произойдет, если чёрные все же сыграют один из этих форсирующих ходов. На *Диа. 18* показан обмен ① – ②. Теперь чёрные, для предотвращения разрезания после продавливания  $\bigcirc$  a, вынуждены сделать еще один защитный ход. Так

На *Диа. 19* – подобный пример. Если чёрные нанесут атари  $\bullet$  a, заставляя белых сбить  $\bigcirc$  b, то далее продавливание  $\bigcirc$  c будет мощным ходом, неприятным для чёрных. Равно как и после атари  $\bullet$  c и захвата  $\bigcirc$  b, продавливание  $\bigcirc$  a будет болезненным для



Диа. 20

чёрных. То есть, чёрные не должны здесь делать совершенно ничего! С другой стороны, если белые возьмут инициативу здесь в свои руки и сами пробьют ① на *Диа. 20*, то одним из возможных ответов за чёрных будет ②. У них имеются и другие возмож-

ности, включая тэнуки, но, белым нечего и надеяться на ответ ●а.

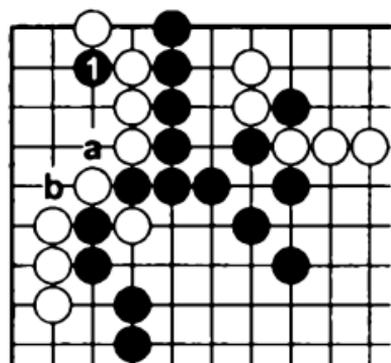
## Сохранение кикаси в запасе

Мы уже видели, что иногда наиболее эффективный способ использования форсирующих ходов – вовсе их не делать, а держать в резерве на будущее. Рассмотрим

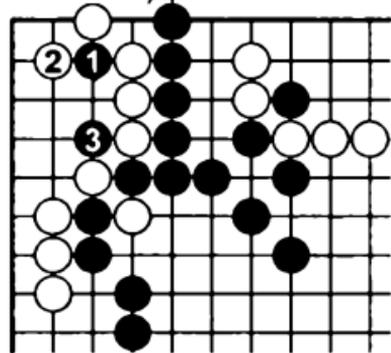
здесь несколько особенно ярких примеров этого.

Первый из партии между Хонинбо Сюва и Ясуи Санчи. Перед ходом ① на *Диа. 21* и ●а, и ●b были бы абсолютными сэнтэ. Чёрные учли это в своих расчетах, и нашли ход ①, открывающий неожиданные возможности игры в территории белых.

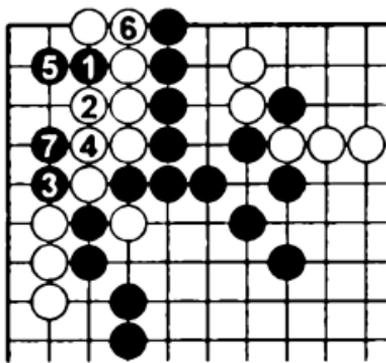
*Диа. 22*: Если белые отвечают ②, то чёрные просто режут ③, приготовившись что-нибудь съесть. Если белые отвечают ② как на *Диа. 23*, то их



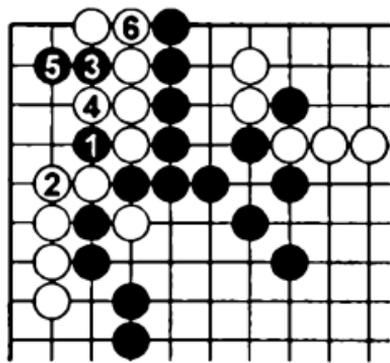
Диа. 21



Диа. 22



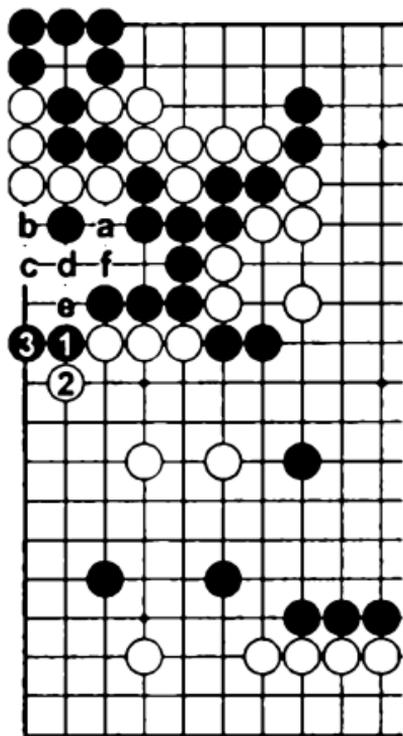
Диа. 23



Диа. 24

попытка все сохранить оканчивается катастрофой в варианте до ⑦.

Диа. 24 показывает что случится, если чёрные сначала вызовут обмен ① – ②. Сейчас белые могут на ③ ответить ④, и, в результате, чёрные не получают ничего. Несвоевременное атари ① оказалось совершенно ошибочным.

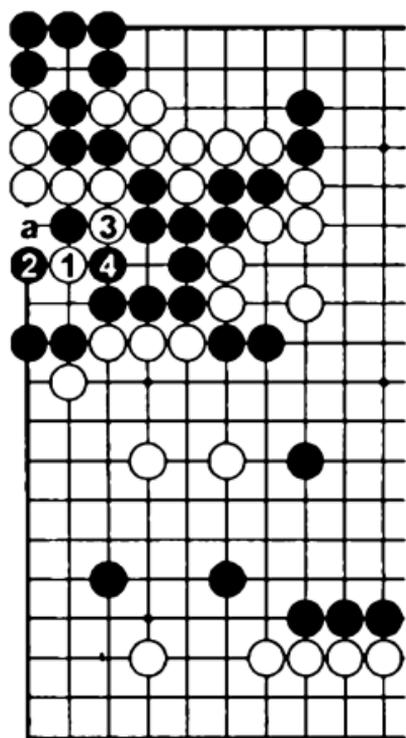


Диа. 25

Следующий пример взят из партии, в которой меня перехитрил Кобаяси Сатору.

На Диа. 25 у чёрных имеется два форсирующих хода: атари ●а и ●b, но, храня их в резерве, и играя ① и ③, чёрные выживают безусловно. Это блестящий вариант.

Если же чёрные сразу играют ●а, вынуждая белых сбить, то после ① и ③, если белые поползут ○b, последует ●с, ○d, ●е и чтобы выжить чёрные должны бу-



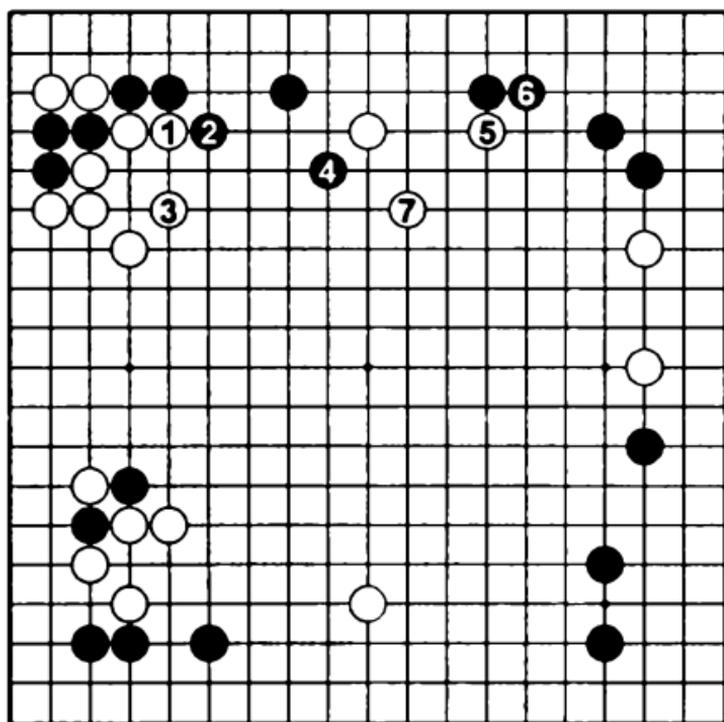
Диа. 26

дут выиграть ко. Опять же, если сначала чёрные сыграют атари ●b, белые собьют и последует ①, ② и соединение ●e. Но теперь белые бросают камень в середину – ○f, и чёрные умирают.

На *Диа. 26* белые попробовали зажим ①. И здесь чёрные должны придержать форсирующий ход и ответить простым ханэ снизу ②. Теперь, если белые надавят ③, то ④ сооружает защелку: белые не могут сбить ○a, и, следовательно, чёрные живут.

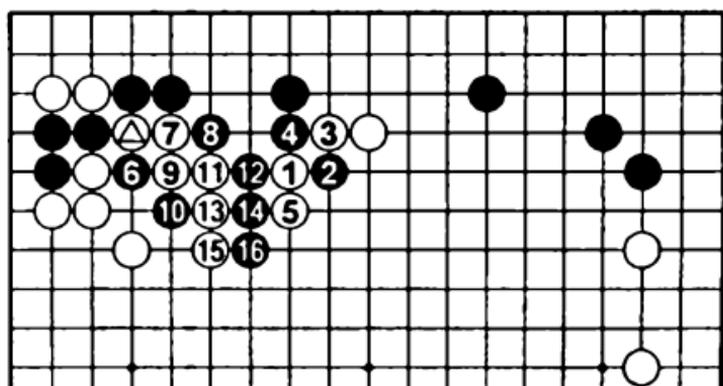
Теперь вы, должно быть, поняли, почему часто получить максимум от форсирующего хода можно просто какое-то время не делая его.

## Уничтожение форсирующих ходов за противника



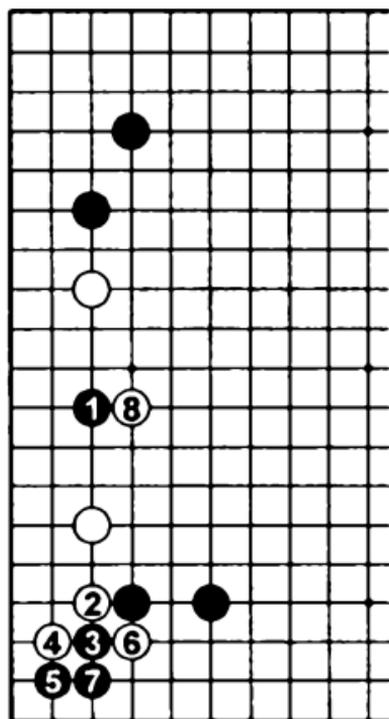
Диа. 27

Часто хорошей идеей при виде раздражающего форсирующего хода, имеющегося в распоряжении противника, будет уничтожение этой возможности. Ходы ① и ③ на *Диа. 27* были сыграны мною против Такэмии. Сами по себе они не кажутся очень уж срочными, но они уничтожают некоторые неприятные форсирующие ходы. После кикаси ⑤ белые легко делают хорошую форму прыжком ⑦.



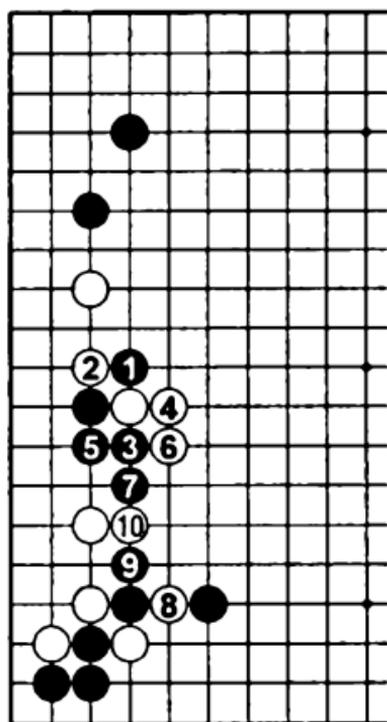
Диа. 28

Если белые сыграют как, например, показано на *Диа. 28*, то чёрные могут форсировать приведенный вариант. Присмотритесь, пожалуйста, повнимательнее снова к ходам ① и ③ из партии (*Диа. 27*). Это красивые ходы.

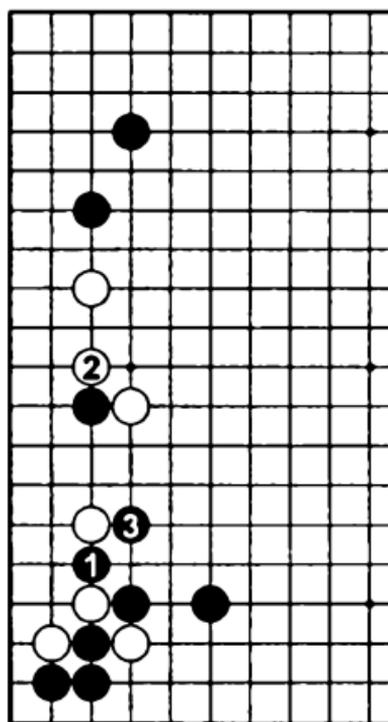


Диа. 29

Вариант на *Диа. 29* – способ действий, который могут использовать белые в форовой игре. Они отвечают на вторжение чёрных ходами ② – ⑧. Я мог бы спросить зачем чёрные сделали ход ⑤, но сейчас – не об этом. Вопрос в другом: что имеют в виду белые, делая ход ⑧?



*Диа. 30*

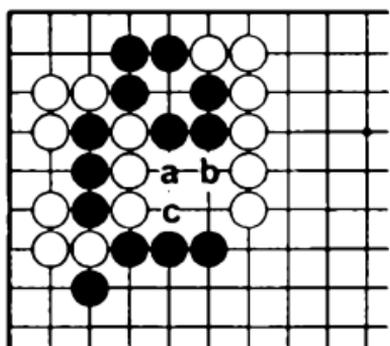


*Диа. 31*

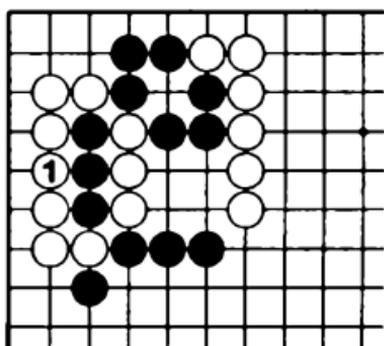
*Диа. 30* показывает как чёрные попадают в западню. Они борются прямолинейно и после ⑧ и ⑩ оказываются в очень тяжелом положении.

Рецепт для подобных ситуаций заключается в игнорировании прилипания, как показано на *Диа. 31* и уничтожении возможности форсирующих ходов белых. После ② и ③ угол чёрных составляет вполне достаточную компенсацию за успех белых на стороне.

Вообще говоря, на *Диа. 30* чёрные недооценили эффективность форсирующих ходов белых и сами пришли в западню.



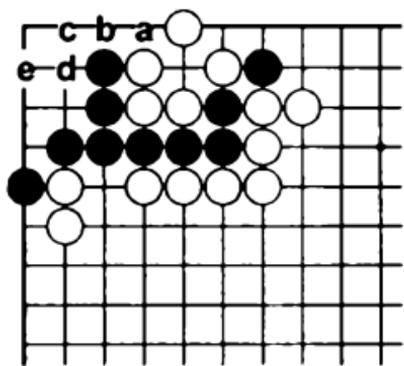
Диа. 32



Диа. 33

Диа. 32: Ход белых. Они должны разделить чёрные камни.

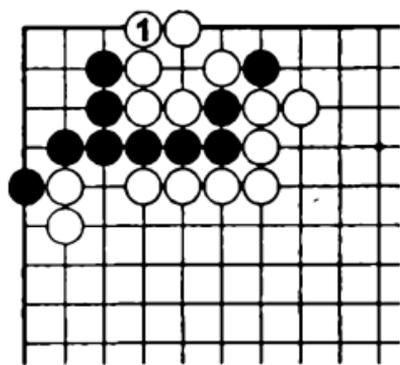
Ход  $\bigcirc a$  не работает, потому, что чёрные сыграют атари  $\bullet b$ , а затем соединятся. Соответственно, и  $\bigcirc c$  тоже не работает. Все что белые должны сделать – это просто снять три чёрных камня, как показано на *Диа. 33*. Это ловко лишает чёрных всех форсирующих ходов и у них не находится способа соединиться.



Диа. 34

Диа. 34. Снова ход белых и вопрос состоит в жизни и смерти группы чёрных в углу. Со стороны чёрных у тех есть два форсирующих хода  $\bullet b$  и  $\bullet c$ , угрожающих затем белым камням наверху ходом  $\bullet a$ . Например, если  $\bigcirc d$ , то чёрные делают ханэ  $\bullet c$  и затем если

$\bigcirc e$ , чёрные вбрасывают камень  $\bullet a$ , начиная ко. Если белые начинают с  $\bigcirc c$ , то чёрные опускаются  $\bullet b$ , белые вынуждены соединиться  $\bigcirc a$  и чёрные живут –  $\bullet d$ .



Диа. 35

Кажется ничего не работает, но находится тихое соединение ① на *Диа. 35*. Все средства давления чёрных оказываются уничтоженными и они погибают.

Если два или более возможных форсирующих ходов противника затрудняют ваши действия, то уничтожение этих возможностей самоценно и этого не следует недооценивать. Я думаю, что два три последних примера очень наглядно это продемонстрировали.

## **Глава 2**

### **Использование концепции кикаси**

Играли ли вы когда-нибудь учебную партию с профессионалом? Или даже не с профессионалом, а с игроком на несколько камней сильнее вас? Тогда вам наверное случилось испытать удар, когда несколько белых камней, о которых вы думали что они почти мертвы, начинали борьбу. Простая попытка захватить их может закончиться катастрофой – укусом кусающего.

Все это потому, что белые видят множество средств для борьбы. Поэтому они не слишком беспокоятся по поводу атак противника. Иметь возможность видеть все эти возможности позиции (естественно, мысленно) реально дает большое преимущество.

То же самое можно сказать и о кикаси. Действительно эффективное кикаси может полностью поменять баланс сил на доске.

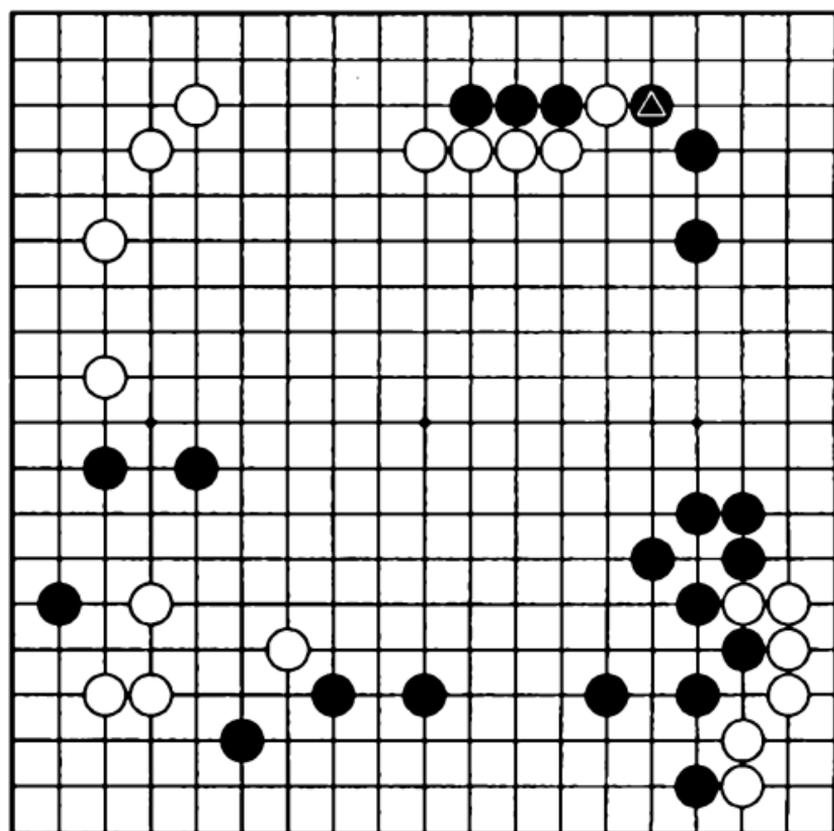
В этой главе представлены двенадцать тематических диаграмм, демонстрирующих важность форсирующих ходов и кикаси. На каждой диаграмме показана позиция на целой доске; примеры претендуют на реалистичность, так что я также, насколько это возможно, показал как эти позиции получаются.

Конечно же, все тематические диаграммы иллюстрируют форсирующие ходы и кикаси, но в широком смысле: использование жертвы камней для кикаси, последовательности кикаси, способы генерирования форсирующих ходов, кикаси в дзёсэки, использование форсирующих ходов как кикаси для построения легких форм (сабаки) и т. д. и т. п.

Это не задачи, так что на диаграммах нет подсказок. Однако, прежде всего, внимательно рассмотрите каждую тематическую диаграмму на предмет того, как бы вы сами сыграли там и что вообще может произойти в этой партии. А затем разберите последующие диаграммы для того чтобы понять, насколько вы ошиблись.

# Тематическая Диаграмма 1

## Добиться максимальной отдачи от тех камней



Ход ○

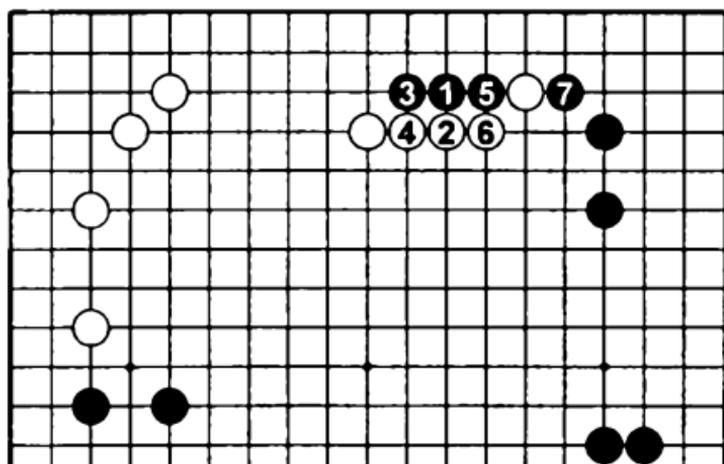
**Белые:** Като Масао

**Черные:** Такаги Сёити

Чёрные только что сделали зажим (△). Как отвечать белым?

**Подсказка:** Пожертвуйте камень.

Белые должны пожертвовать несколько камней и извлечь из этого абсолютный максимум. Попробуйте найти весь вариант вплоть до стабилизации позиции.

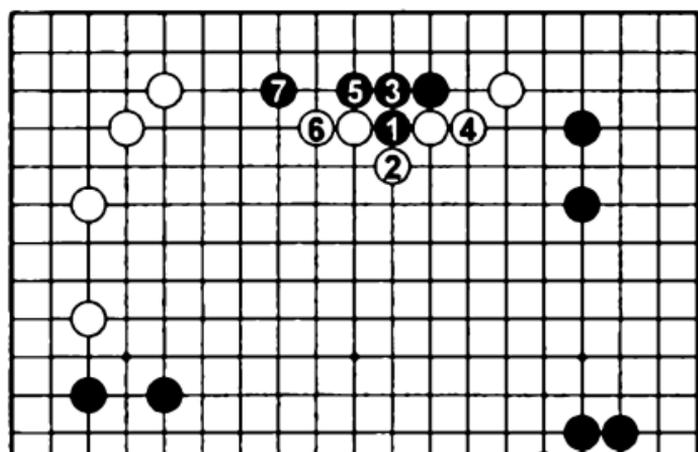


Диа. 1

*Диа. 1. Предыстория*

Эта позиция получилась после вторжения ①. Ходы до ⑦ – стандартный вариант.

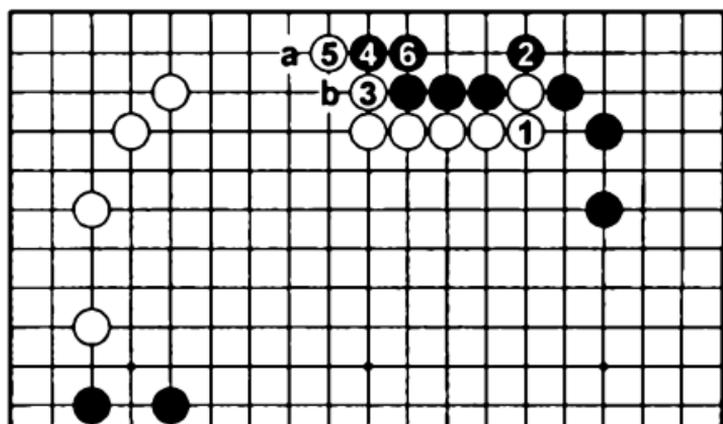
Слегка уходя от темы, скажем, что мой ход ③ был слишком вялым.



Диа. 2

*Диа. 2. Другая игра*

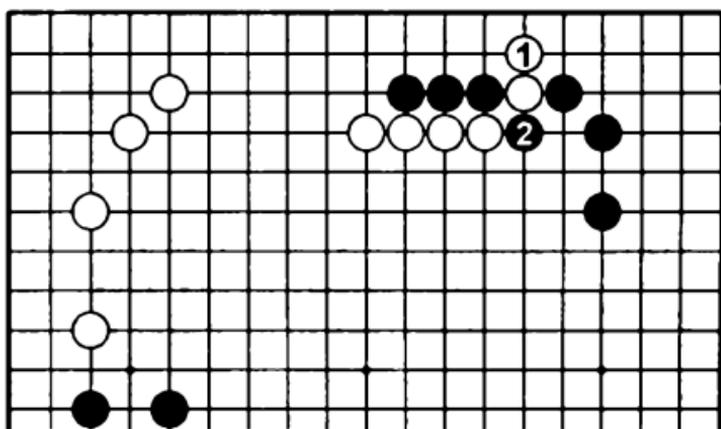
Вместо того, я должен был вклиниться ① как здесь. К ⑦ чёрные выживают и им не о чем сожалеть. Это намного лучше чем вариант на Диа. 1, в результате которого белые получают огромную плотность.



Диа. 3

Диа. 3. Соединения недостаточно

Давайте вернемся к теме. Простое присоединение одинокого белого камня не дает достойного результата. В варианте после ⑥ у белых все еще остается адзи: зажим ●а или разрезание ●b.

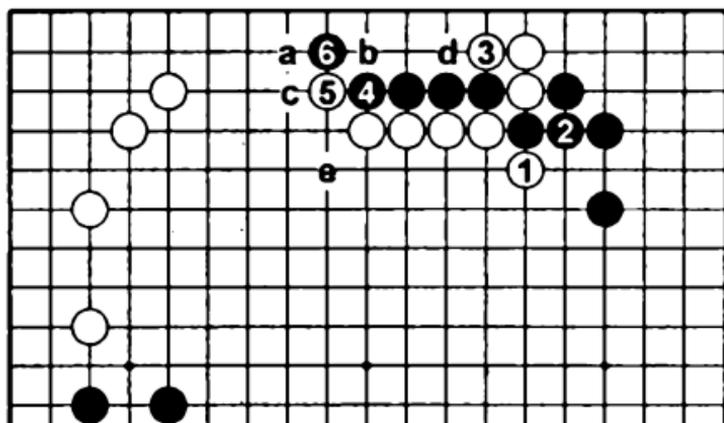


Диа. 4

Диа. 4. Сначала жертва камней

Белые сначала опускаются ①. Чёрные режут ② и становится очевидно, что два белых камня не спасти, но это лишь начало стратегического приема жертвы.

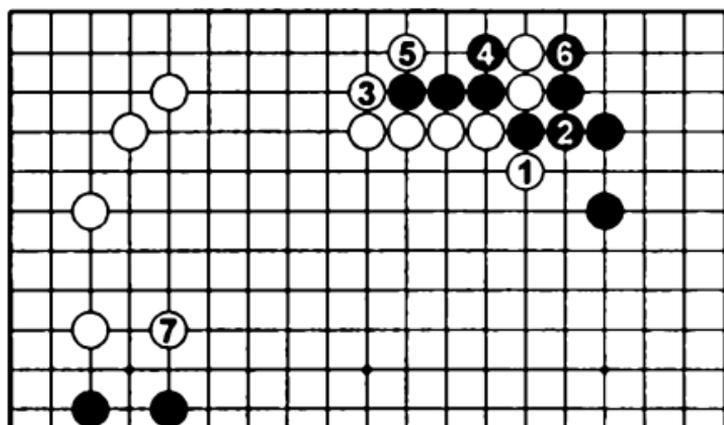
Но начала – недостаточно, техника игры с этого момента определяет результат.



Диа. 5

*Диа. 5. Проигрыш сэмэй*

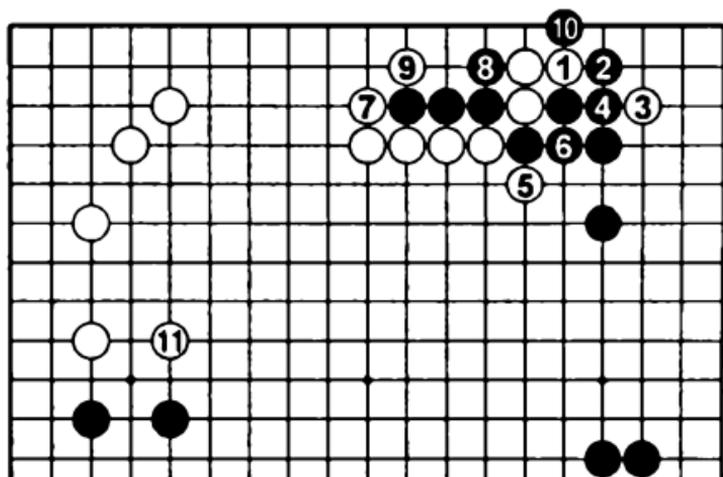
Проползание ③ – из сорта классных ходов, но только если они работают! В данном же случае это слишком жадно, и к ⑥ чёрные без проблем убивают противника (проверьте вариант продолжения от ○а до ●d). И, кроме того, у чёрных еще остается нодзоки ●е.



Диа. 6

*Диа. 6. Восемьдесят процентов?*

Среди вас наверняка есть тот кто сыграет форсирующие ходы ①, ③ и ⑤, затем переключится на ⑦ и уверенно воскликнет: «Ну что?» Ладно, на 80% это правильно, но он все-таки еще не выжал всего из жертвы своих камней.

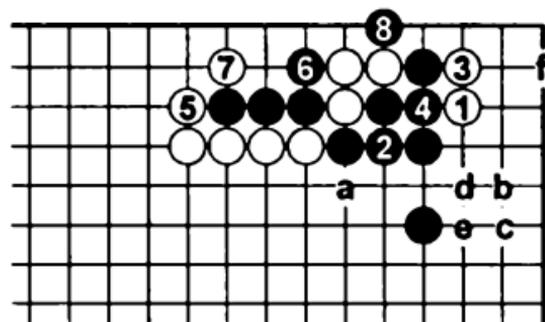


Диа. 7

Диа. 7. Получение дополнительных кикаси

Добавление камней ① и ③ завершает картину. Еще одно кикаси ③ совершенно ничего не стоит белым, но в дальнейшем очень им пригодится в игре. Именно так и развивались реальные события. Белые успели занять большой пункт ○11 и, таким образом, их жертва увенчалась большим успехом.

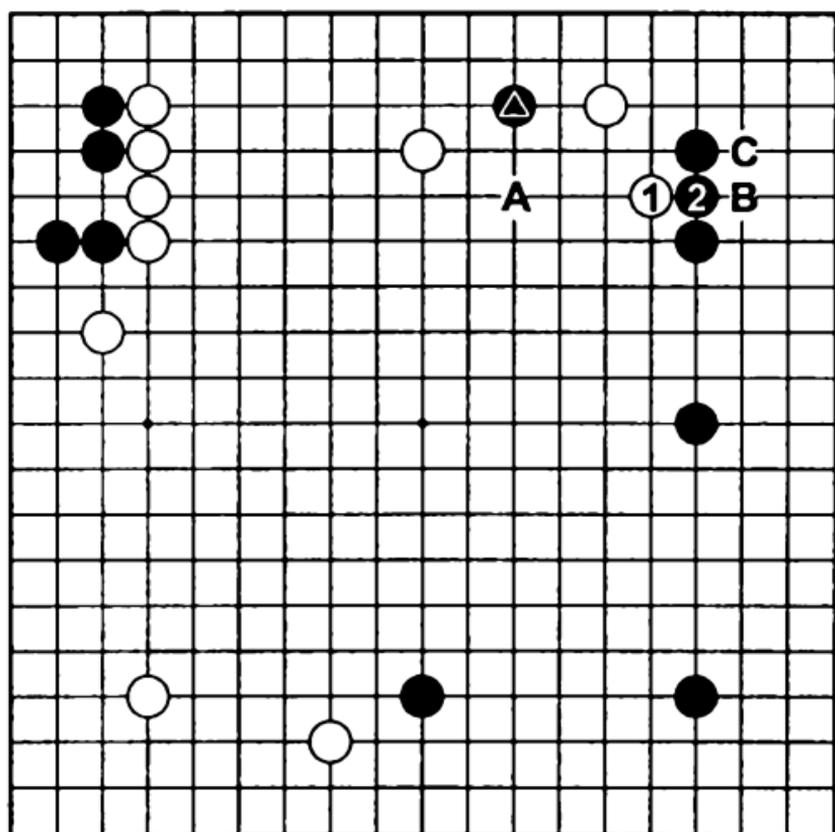
Диа. 8. Развал



Если чёрные попытаются сопротивляться нодзоки ① посредством соединения ②, то ③ вынудит ④ и после варианта до ⑧ кажется, что чёрные не допустили потерь от атари ○а, но, на самом деле, они потеряли намного больше: белые в любой момент могут выжить в углу (вариант от ○b до ○f). Ход ② – неубедительный способ сопротивления.

## Тематическая Диаграмма 2

### Что же имеется в виду?



Ход ●

Белые: Тё Тикун

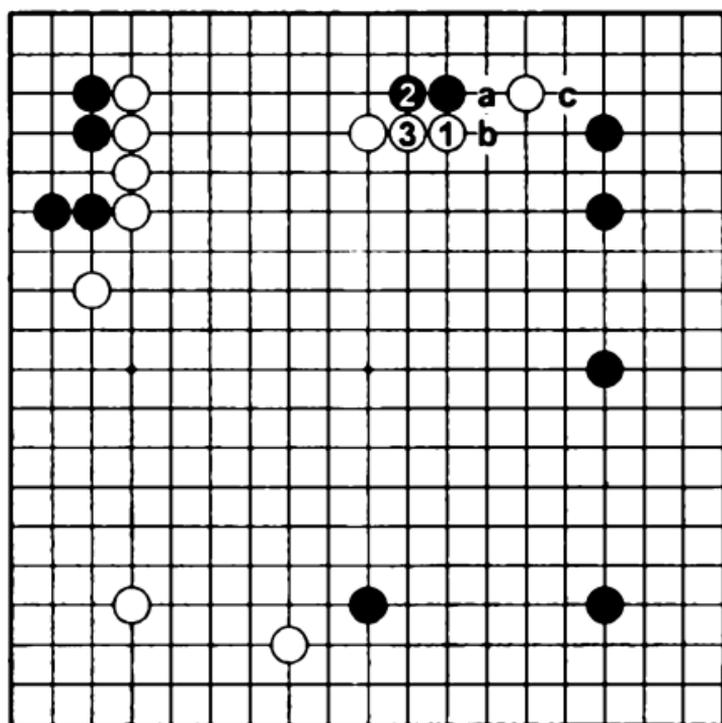
Черные: Такэмия Масаки

Чёрные вторглись камнем **▲**, а белые ответили нодзоки **①**. Что происходит?

Чёрные должны ответить на нодзоки. Если они выпрыгнут **●** **A**, например, то белые продавятся **②**, **●** **B** и разрежут **○** **C**. Потери чёрных в углу будут намного большими приобретений от переключения на игру в другой части доски.

Проблема здесь – понять зачем Тё сыграл кикаси. Вы, действительно, очень сильны, если сможете разгадать то, что он задумал.

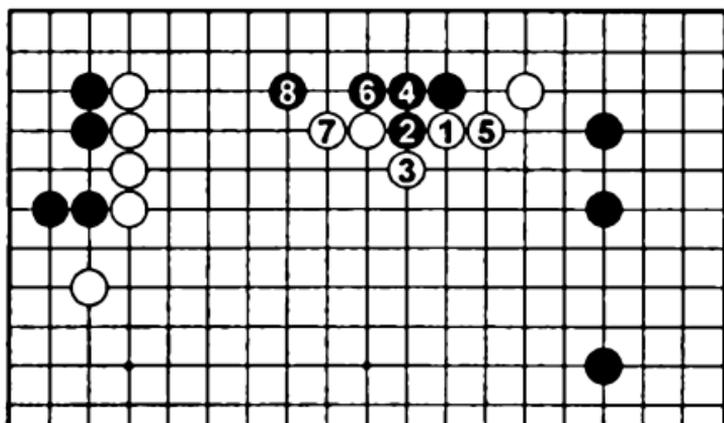
Для объяснения причин этого ходзюки мы рассмотрим несколько следующих диаграмм с вариантами игры без этого хода.



Диа. 1

*Диа. 1. Плотность белых*

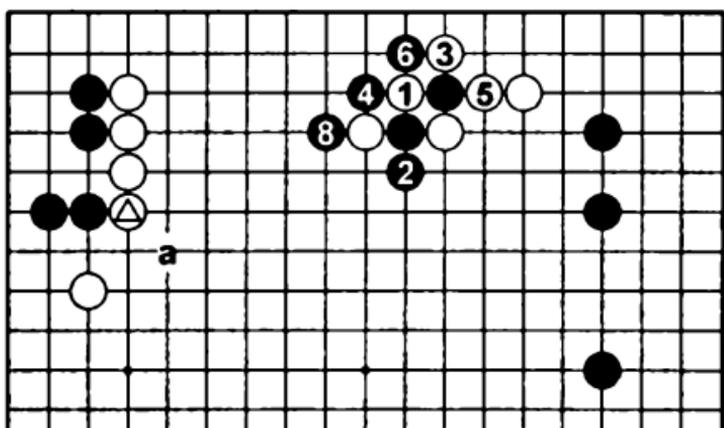
Белые могут сыграть прилипание на голову камня чёрных, рассчитывая на приведенный вариант. Если затем ●а, ○б, ●с, то получится позиция предыдущей темы и белые построят превосходную плотность. Однако, чёрные могут сыграть намного лучше.



Диа. 2

Диа. 2. Чёрные выходят сухими из воды

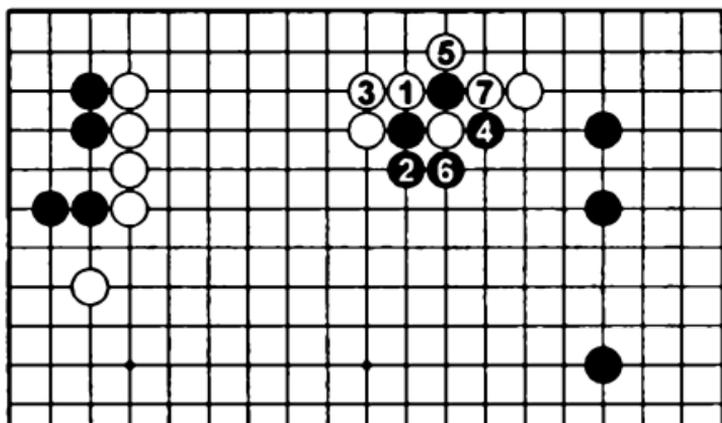
На самом деле, чёрные могут сыграть вклинивание ②, как здесь. Вариант до ⑧ делает для чёрных все очень простым: они получают превосходную позицию, в то время как в построении белых имеются дефекты.



Диа. 3. ⑦ - соединяются

Диа. 3. Правильный ответ белых?

Белые должны разрезать, сделав атари снизу. Но это разрезание работает не так как могло бы из-за ситё. Если бы камень ⑦ стоял в пункте ①а, как при обычном дзёсэки, он бы стал ситё-прерывателем.

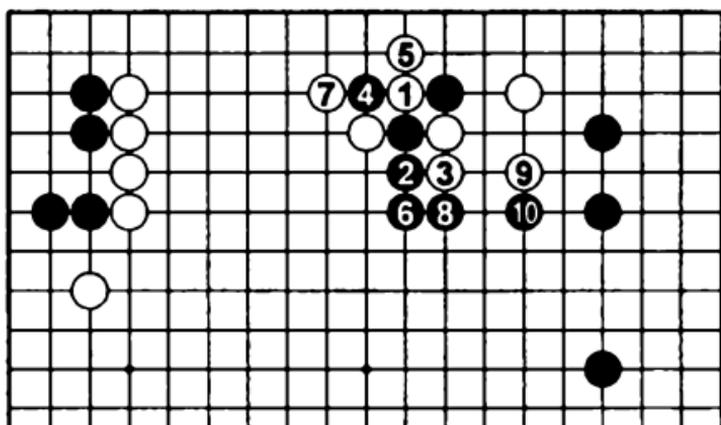


Диа. 4

Диа. 4. У белых очень низкая позиция, да еще и готэ

Поскольку ситё выгодно черным, то белые могут попробовать сыграть вариант, показанный здесь. Это правда, что к ⑦ белые соединились, но их позиция ужасающе низка и, что самое главное, они закончили в готэ.

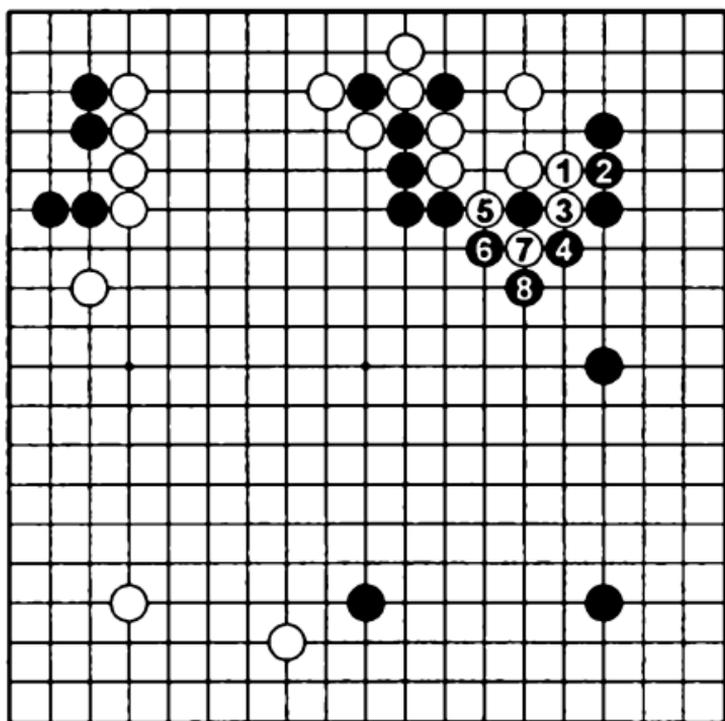
В этой диаграмме, однако, содержится важная идея, помогающая разобраться с тематической диаграммой.



Диа. 5

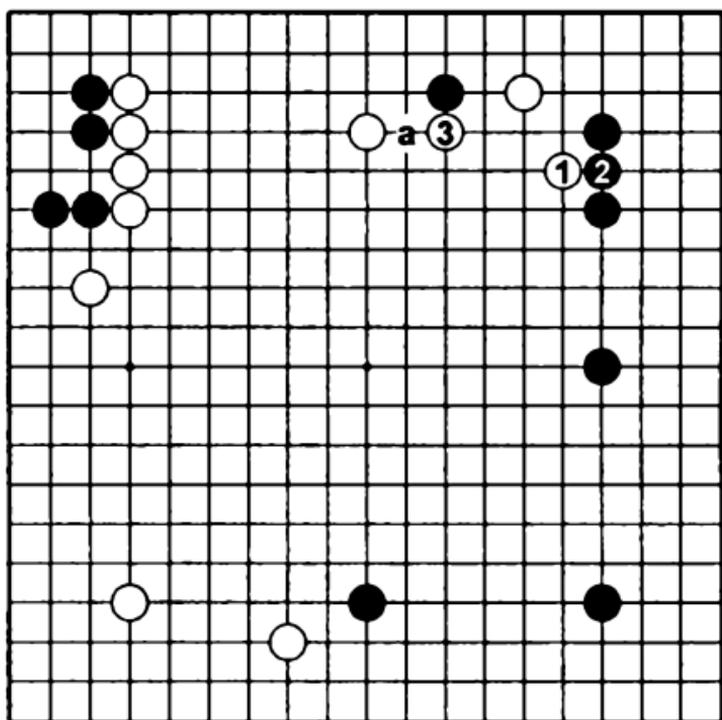
Диа. 5 и 6. Провал белых

Ну хорошо, а что можно сказать о таком способе уклониться от ситё с Диа. 3? Если белые надавливают



Диа. 6

③, то ситё больше не работает. Далее следует стандартный вариант. ⑥ восстанавливает угрозу ситё, так что белые должны сыграть ⑦ и затем к ⑩ белых запечатывают. Если же белые продолжат как показано на Диа. 6, пытаясь прорвать стену чёрных, то к ⑧ они окажутся полностью запечатанными, испытывающими дамэдзумари и без шансов выиграть ко-борьбу. Нет, это безнадежно.

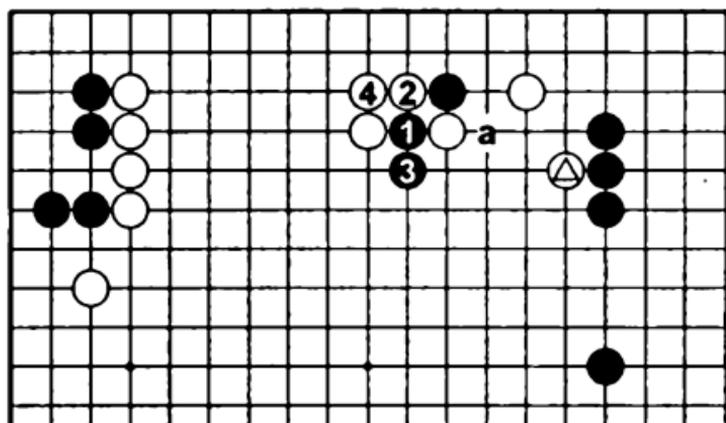


Диа. 7

Диа. 7. Ответ Тё Тикуна

Мы разобрались, что белым сразу делать прилипание ③ невыгодно из-за вклинивания ●а. Следовательно, Тё нашел комбинацию: кикаси ①, а потом уже ③.

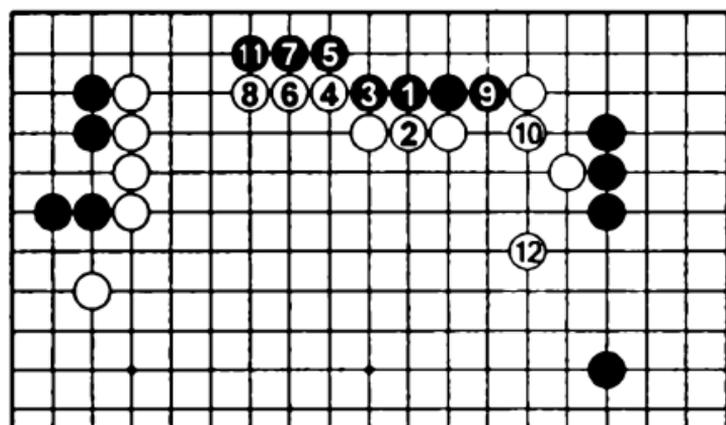
У чёрных теперь два способа продолжить игру. Конечно же, у них все еще есть ход ●а, но они могут сделать и тэнуки, оставляя позицию здесь без изменений. Обоснование для тэнуки такое: белые вызвали обмен ① – ②, усилив чёрных, так что чёрные уже кое-что получили.



Диа. 8

Диа. 8. Ага!

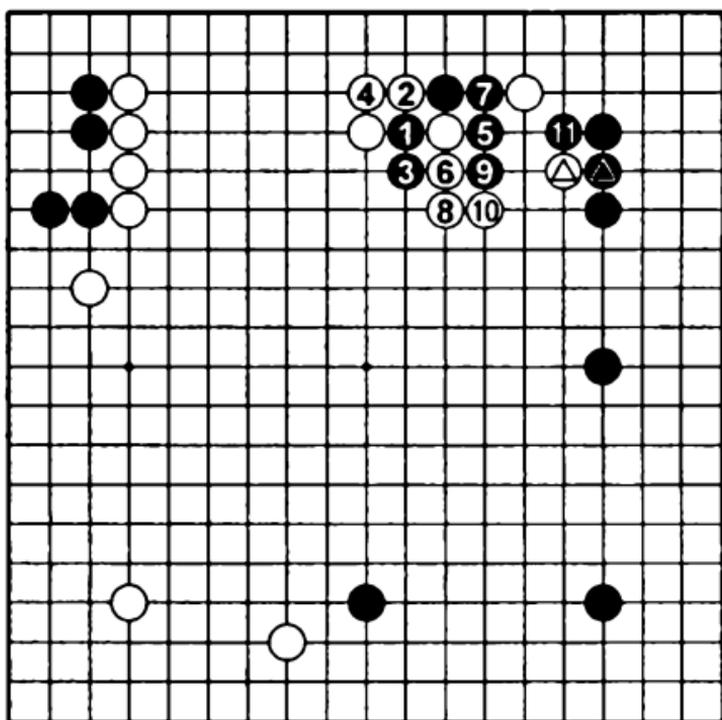
Ладно, а в чем же цель нодзоки? Если чёрные все-таки сыграют вклинивание ①, то после ② и ③ белые могут прочно соединиться ④. Теперь это должно быть очевидным: нодзоки стало ситё-прерывателем и чёрные не могут убить камень белых ходом ●а (сравните с Диа. 4).



Диа. 9

Диа. 9. Унылая жизнь

Нам следует также рассмотреть такой ① как здесь. К ●11 чёрные так выживают, но это все. Это слишком хорошо для белых.



Диа. 10

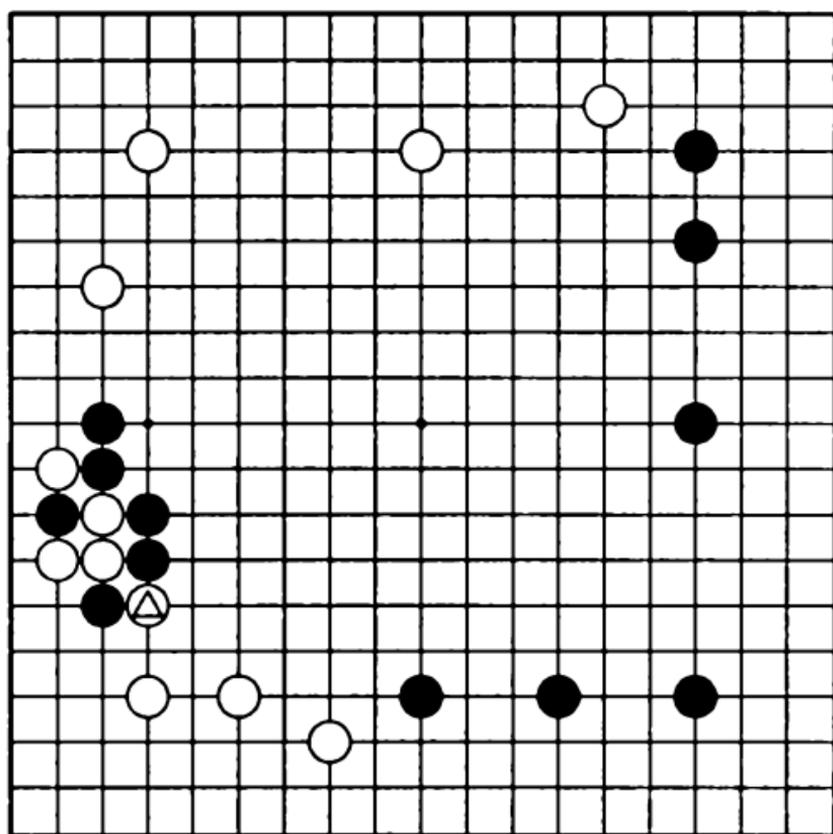
*Диа. 10. Вариант из партии*

Несмотря на невыгодное ситё, чёрные выходят, вклиниваясь ①. Тё, очевидно, посчитал, что чёрные не станут довольствоваться ходом ② вместо ① и запланировал выйти ходом ⑥. Последовательность до ●11, кажется, дает равный результат: территория чёрных в углу компенсируется плотностью белых снаружи.

Кикаси обмен камнями ▲ – ▲ дает белым локальные потери, но, с другой стороны, они должны быть довольны, что выбежали в центр ходом ⑥ и отрубили два белых камня.

Итак, вы увидели, насколько длительных и точных расчетов требуют разветвления после одного лишь кикаси.

### Тематическая Диаграмма 3 Крупномасштабная жертва



Ход ●

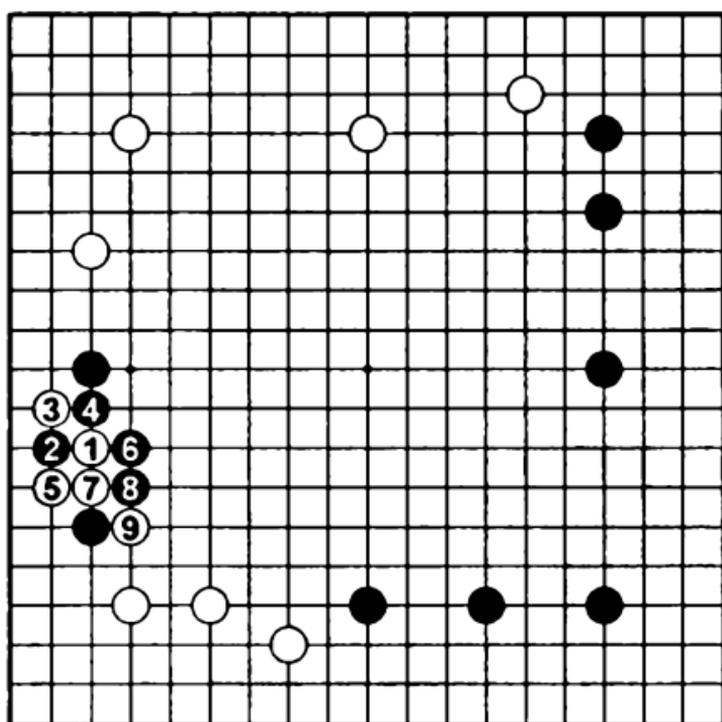
*Белые:* Исида Йосио

*Черные:* Такэмия Масаки

Приведем несколько пословиц о жертвах камней: «К одному камню добавь второй, а затем жертвуй» или «Жертвуй в большом масштабе». Идея, которая скрывается за этими словами состоит в следующем: чем больше масштаб жертвы, тем больше остается возможностей использовать эту жертву.

На этой диаграмме белые только что разрезали камнем ⊕. У чёрных есть возможность забрать угол,

но здесь я хочу чтобы вы подумали о технике жертвы.  
 Это стандартная позиция, часто возникающая в игре.

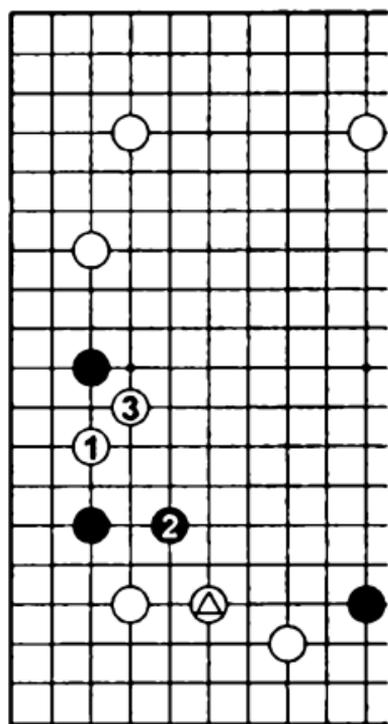


Диа. 1

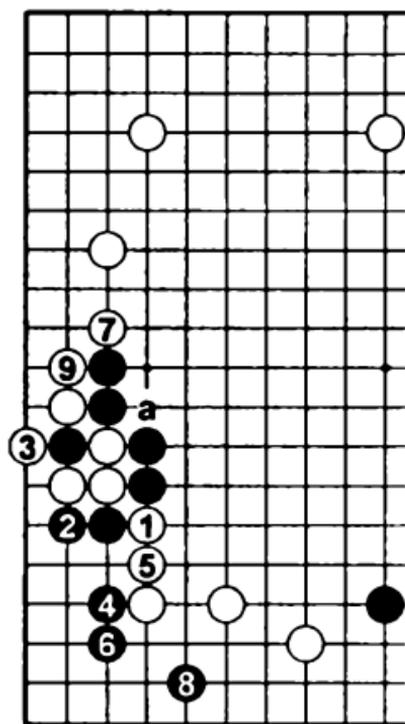
*Диа. 1. Предыстория*

Эта позиция получилась после вторжения белых в середину трехпунктового распространения чёрных. Здесь сфера влияния белых, так что чёрные, начиная с прилипания снизу ②, смеют надеяться только на получение легкой формы (сабаки).

Вариант до ⑨ практически неотвратим.



Диа. 2



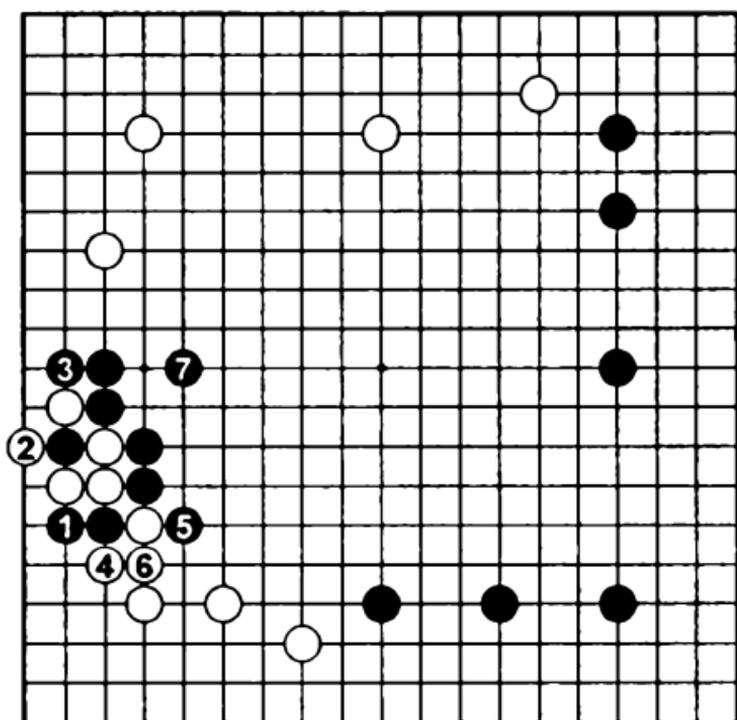
Диа. 3

*Диа. 2. Альтернатива лишена смысла*

Нахальный прыжок ② – безнадежный ход за чёрных. После ③ у чёрных наступают очень трудные времена. Не путайте это с позицией, когда камня △ нет на доске. В том случае прыжок ① обоснован: белые отвечают ходом △ и здесь уже чёрные занимают ③.

*Диа. 3. Возможность чёрных сыграть в углу*

Для справки: вот так чёрные могут забрать угол. ⑦ – тэсудзи. Если чёрные в ответ попытаются блокировать ⑨, они попадут втяжелое положение после разрезания ○а. Так что чёрные скользят ⑧, белые укрепляются ⑨ и получается равная позиция.

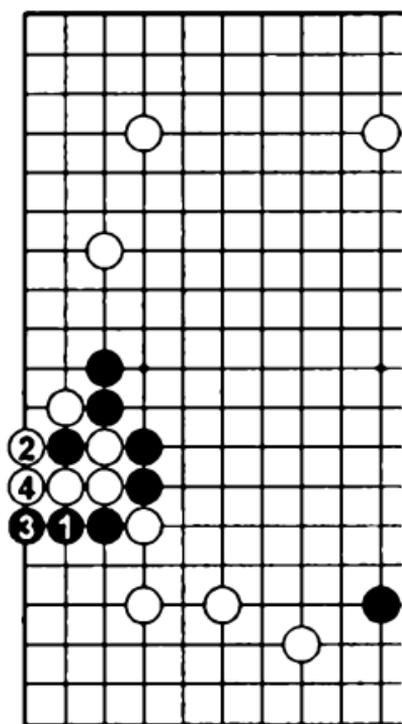


Диа. 4

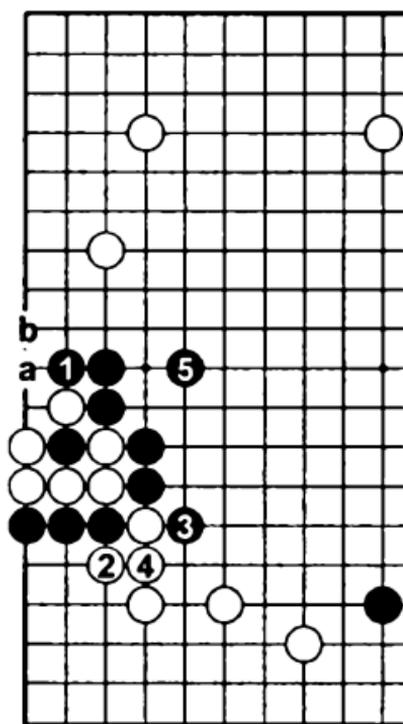
*Диа. 4. Неадекватность техники черных*

Вернемся к теме жертвы. Кикаси комбинация ① и ③, конечно, жертва. Белые не могут опустить ④, так что у черных есть еще одно кикаси ⑤.

Могут ли черные быть удовлетворены позицией после того как сделают форму ходом ⑦?



Диа. 5



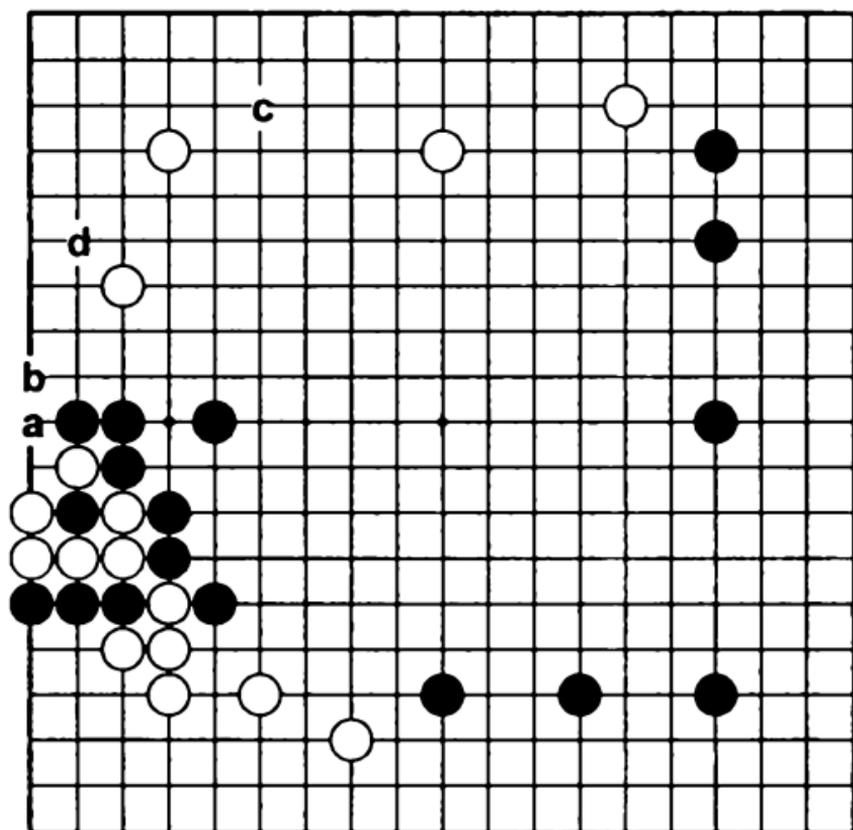
Диа. 6

*Диа. 5 и 6. Получить еще немного*

Нет! Перед тем как окончательно пожертвовать, черные должны добавить еще один камень, что и показано на Диа. 5. Продолжение – на Диа. 6. ❶ снова вынуждает ❷, затем атари ❸ и формообразующий ход ❹ делают позицию очень похожей на Диа. 4. Можете ли вы увидеть критическое отличие между ними.

*Диа. 7. Финальная позиция*

Посмотрите в левый верхний угол и вы поймете в чем отличие: ходы ●а или ●b форсирующие.



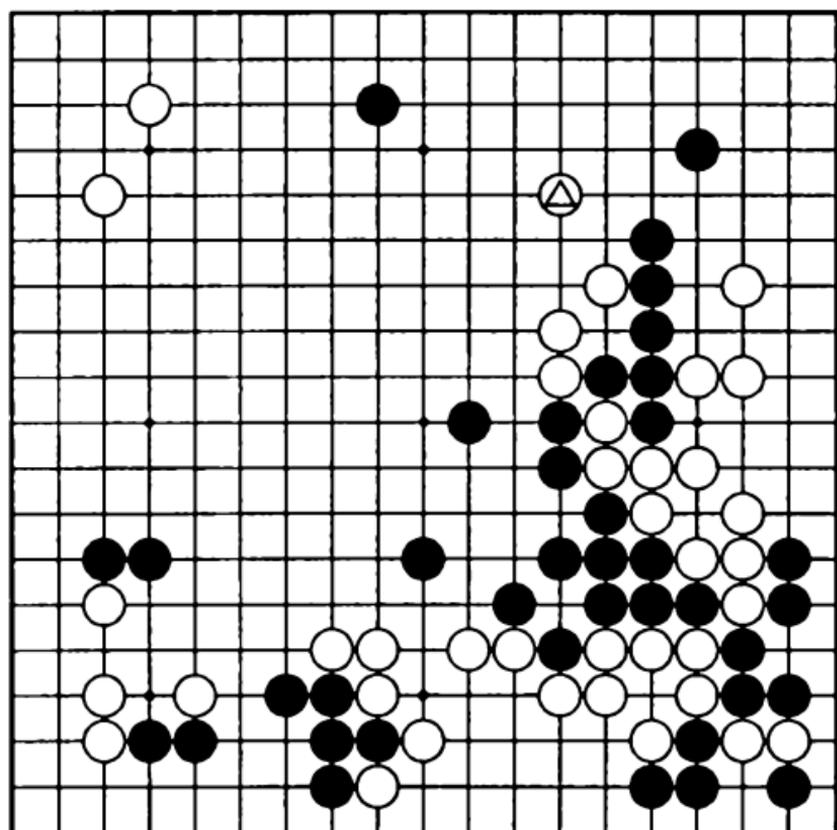
Диа. 7

Например, если черные ныряют в пункт ●с без возможности сыграть в темпе ●а или ●b, черный камень будет выглядеть одиноким, но при наличии кикаси ●а или ●b теперь уже огэйма симари белых кажется тонковатым. Дополнительные возможности черных полностью поменяют характер борьбы в углу.

Подчеркнем, что ход здесь может быть сыгран до самой поздней стадии игры: если черные вторгнутся ●d, этот камень нельзя будет убить из-за соединения после форсирующего хода ●b.

Способность ощущать тонкие нюансы добавления лишь одного форсирующего хода может оказать значительную помощь в усилении игры.

## Тематическая Диаграмма 4 Тэсудзи для улучшения формы



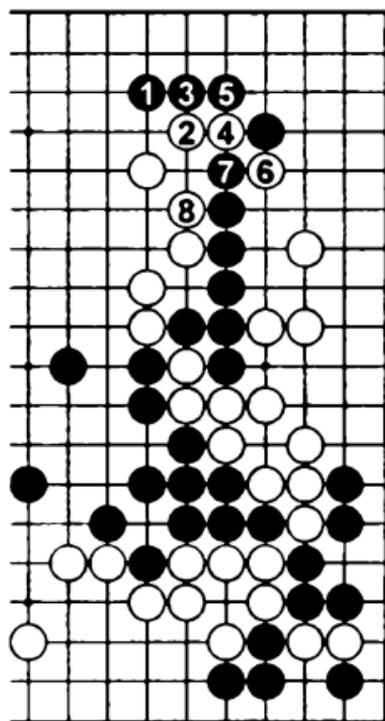
Ход ●

*Белые:* Катаока Сатоси

*Черные:* Такаги Сёити

Белые только что выпрыгнули камнем ⊙, проявляя слабость косуми соединения черных.

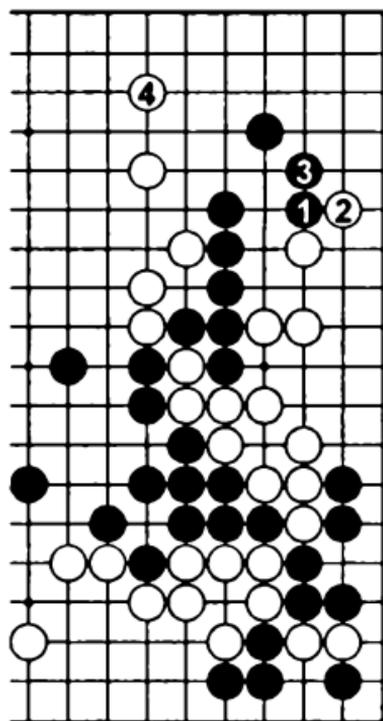
С помощью стандартного тэсудзи можно решить проблему исправления формы, и даже в сэнтэ.



Диа. 1

*Диа. 1. Слабость черных*

Черные хотели бы ответить прыжком на верхней стороне, но простой ответ ❶ сомнителен. Вариант от ❷ выявляет прореху в соединении черных и после продавливания белых ❸ шесть черных камней погибают.



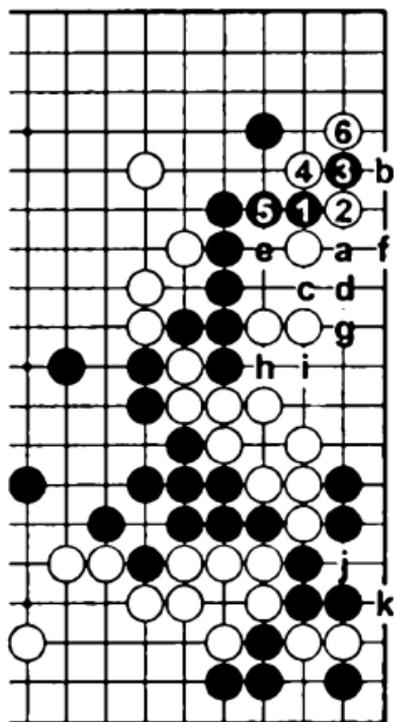
Диа. 2

*Диа. 2. Готэ болезненно для черных*

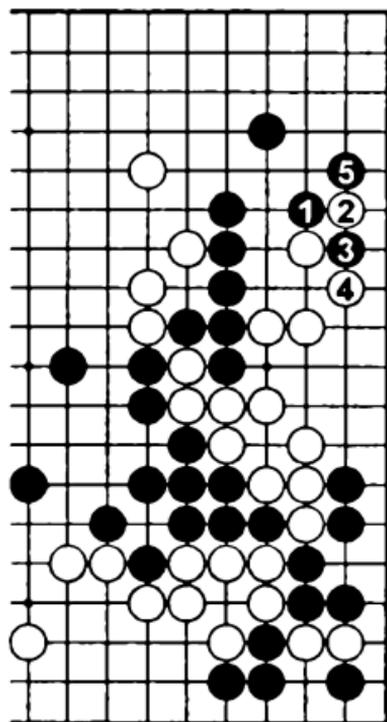
❶ и ❸ здесь слишком прямолинейно. Белые получают сэнтэ для огромного хода на верхней стороне.

*Диа. 3. Двойной блок – сопротивление белых*

В ответ на ханэ белых черные здесь жестко защищаются. На соединение ❶а, к сожалению, рассчитывать не стоит.



Диа. 3

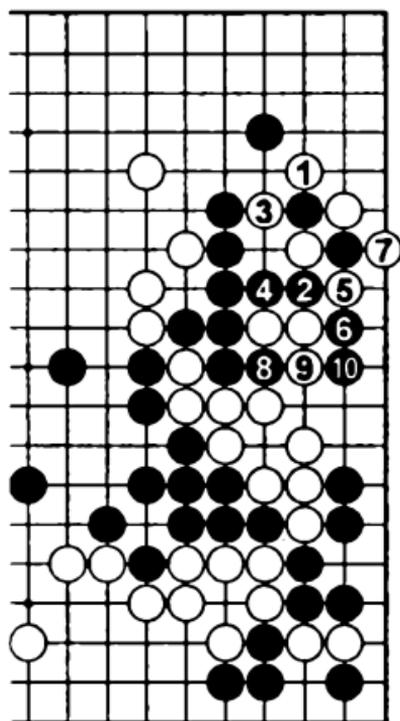


Диа. 4

Белые, очевидно, сами ударят ④ и ⑥, захватывая черный камень. Если черные продолжат ●а, ○b, ●с, то у белых есть контраргумент – соединение снизу ○d – ○f. Черные все же могут разрезать ●g, но им не стоит надеяться на выигрыш ко за все: у черных нет хороших ко-угроз (у них одна местная ко-угроза ●h, им нечем противопоставить соединению белых ○i, в то время как угрозы белых: ○j и ○k).

*Диа. 4. Перерезающее тэсудзи*

Для подобного типа позиций существует стандартное тэсудзи. Черные режут ① и ③, белые должны заглотить камень ходом ④ и тогда черные ходом ⑤ делают форму. Перед продолжением этого варианта (Диа. 7) Рассмотрим возможную альтернативу ответа белых на ③.



Диа. 5

*Диа. 5. Крах белых*

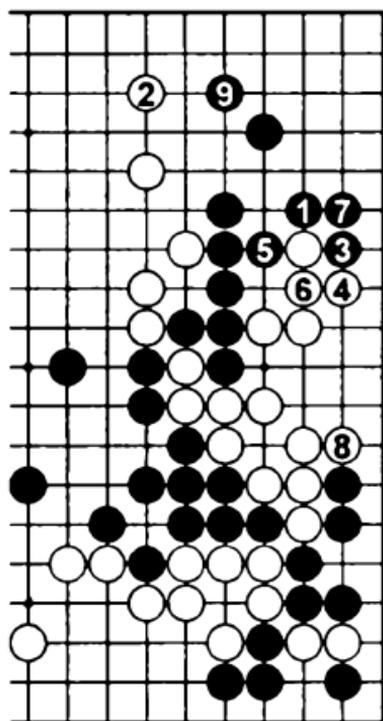
Попытка белых побороться, сыграв атари ① здесь заканчивается крахом. Черные ходом ⑩ убивают белых безусловно.

В других позициях, однако, такое атари белых может быть мощным и эффективным ходом, так что необходим точный расчет.

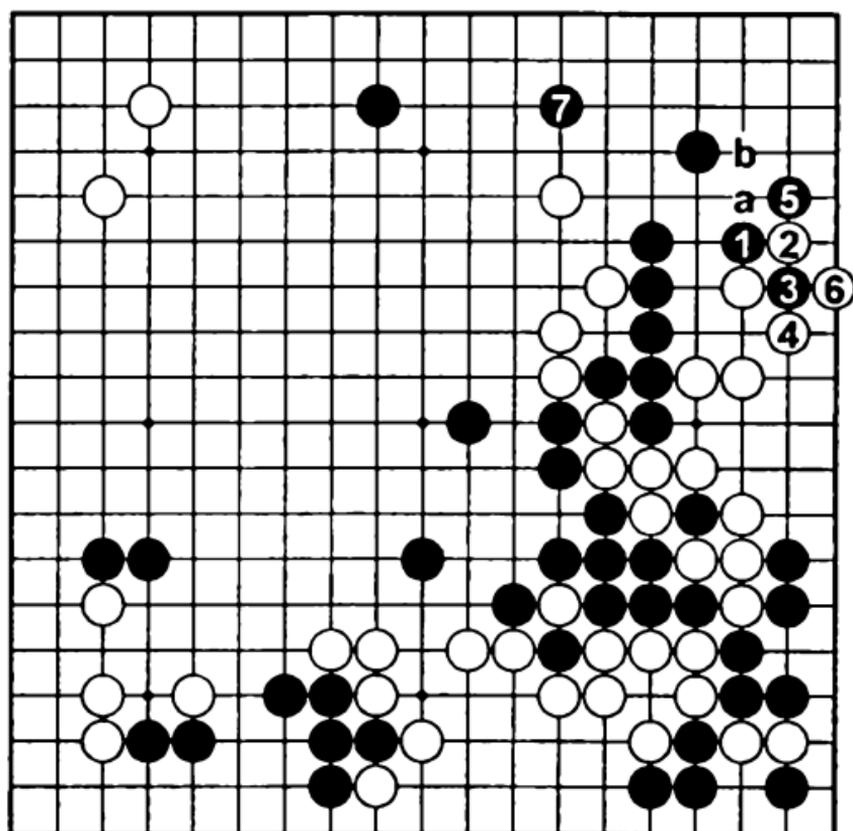
*Диа. 6. А как на счет тэнуки белых?*

Мы должны также рассмотреть возможность того, что белые проигнорируют прилипание ①.

Предположим, белые прыгнули на верхнюю сторону ②. Тогда ходами ③ – ⑦ черные в сэнтэ строят форму на стороне и делают большой ход ⑨. Угол теперь прочен и достаточно велик, так что черным нечего жаловаться на результат.



Диа. 6



Диа. 7

*Диа. 7. Вариант из партии*

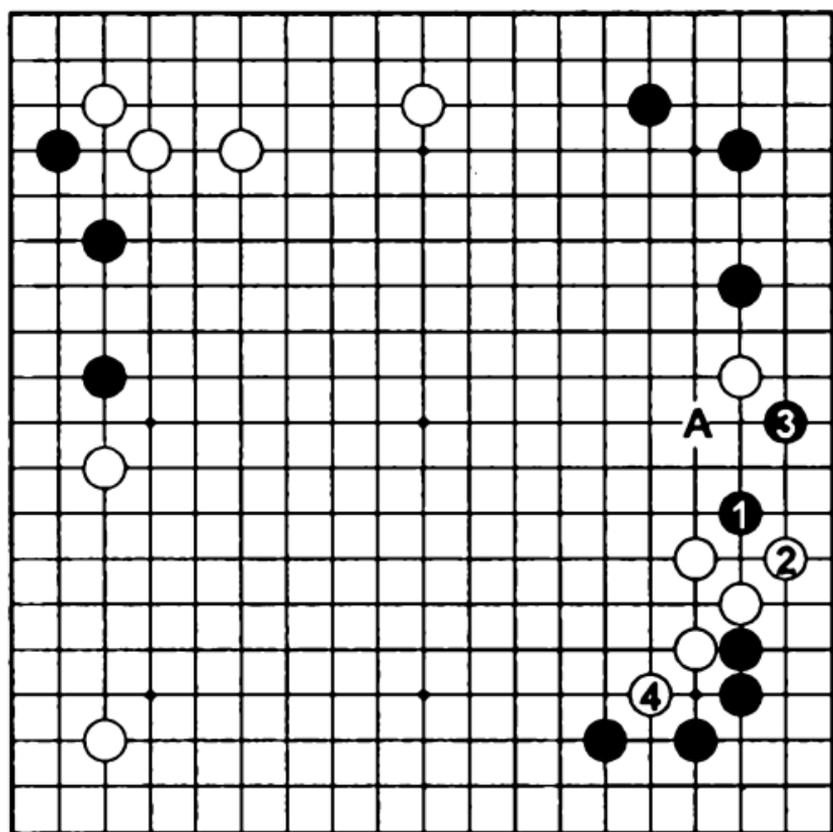
В партии белые предпочли ответить на ⑤, сбив ⑥. Черные получили сэнтэ, подумали и истратили его на ход ⑦.

В дальнейшем, если белые разрежут ①а, черные просто ответят ●b. К этому времени камни ① и ⑤ выполнили свою роль кикаси и нет нужды заботиться об их дальнейшей судьбе.

Перерезающее тэсудзи, рассмотренное здесь часто встречается в реальной игре, так что его стоит запомнить.

## Тематическая Диаграмма 5

### Последовательные кикаси

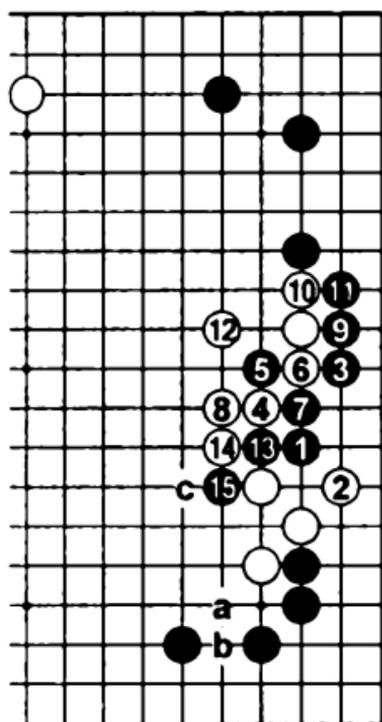


Ход ●

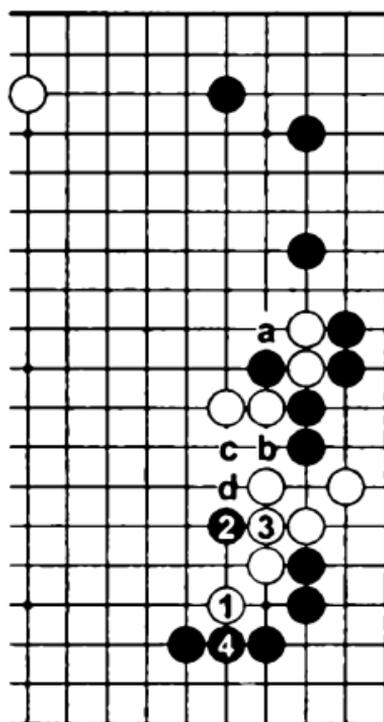
Это стандартная позиция и здесь мы не имели в виду никакой конкретной партии.

В продолжение дзёсэки в правом нижнем углу часто встречается вторжение ①. После стандартного ответа ②, препятствующего соединению черных понизу, черные продолжают ③ или ●А. Если черные играют ③, то обычно белые отвечают нодзоки ④.

Вы, вероятно, знаете чем все заканчивается, так что попробуйте поставить весь вариант и подумать, почему нодзоки так необходимо.



Диа. 1



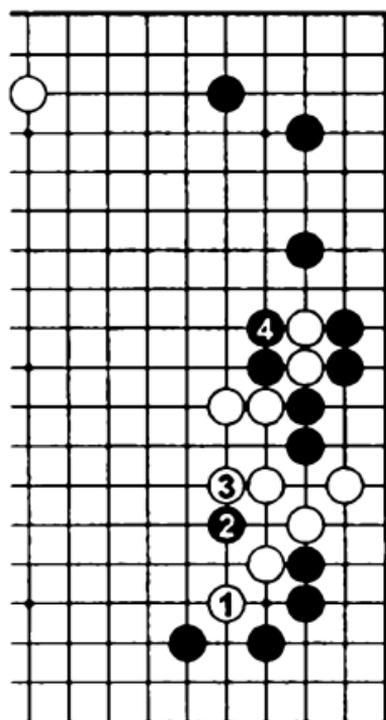
Диа. 2

### Диа. 1. Крах белых

Давайте продолжим дзёсэки, если белые опустят кикаси обмен  $\bigcirc a - \bullet b$ . Ходы до  $\bigcirc 12$  стандартны. Теперь, однако, черные могут продавиться  $\bullet 13$  и разрезать  $\bullet 15$ . Белые поставлены в тупик... если бы у них был обмен  $\bigcirc a - \bullet b$ , камень  $\bullet 15$  убивался бы простым ходом  $\bigcirc c$ .

### Диа. 2. Слишком поздно!

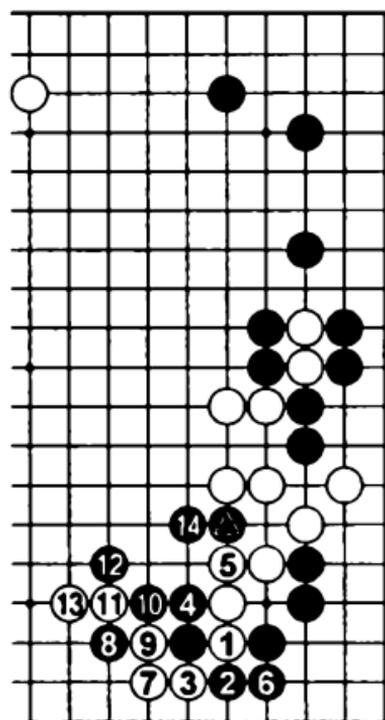
Предположим, что белые вспомнили о кикаси после  $\bigcirc 9$  на предыдущей диаграмме (самый ранний момент, не считая правильного). Эта диаграмма показывает почему сейчас слишком поздно: черные играют контр-нодзоки  $\bullet 2$ . После  $\bigcirc 3$  черные могут соединиться  $\bullet 4$ , делая миаи захват двух камней ( $\bullet a$ ) и проталкивание и разрезание от  $\bullet b$  до  $\bullet d$ . Это плохо для белых.



Диа. 3

*Диа. 3. Попытка белых побороться*

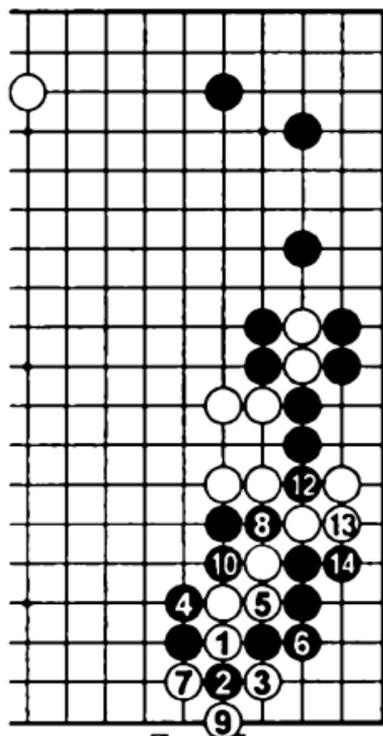
Кажется, что белые должны в ответ на ② ударить ③. Но тогда чёрные просто заберут два камня.



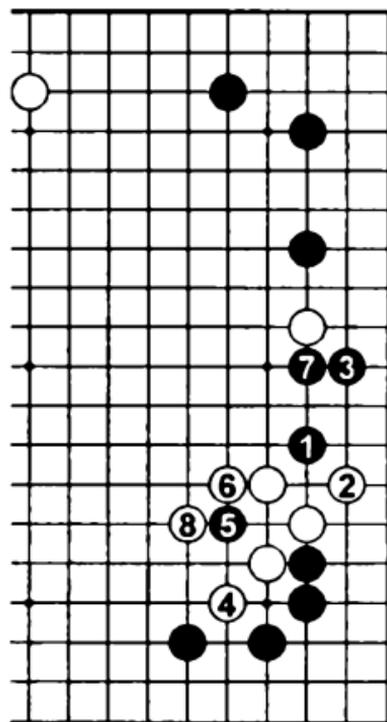
Диа. 4

*Диа. 4. Продолжение: тяжелая борьба за белых*

Продолжим предыдущую диаграмму. Белые должны как-то использовать свою угрозу, оставленную без ответа. Единственный способ – продавиться ① и разрезать ③. Но ④ – мощный ответ. Посмотрите насколько хорошо работает кикаси  $\triangle$ . К  $\bullet 14$  у черных значительное превосходство.



Диа. 5.



Диа. 6.

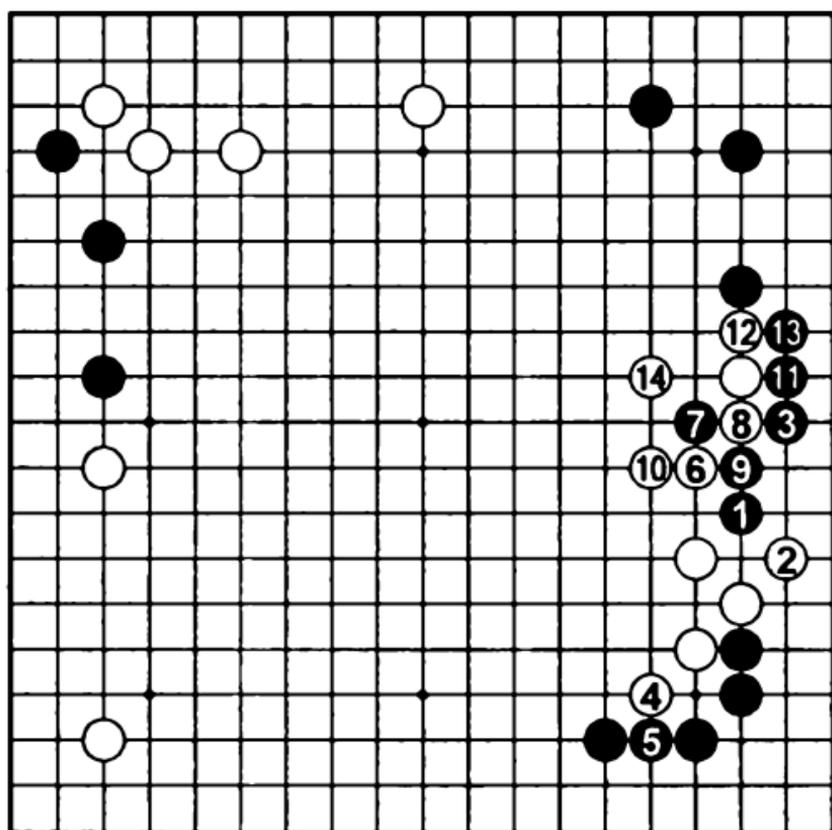
**О11- соединяются в 2**

*Диа. 5. Другой способ выигрыша черных*

Как на счет разрезания белых изнутри ходом ③ здесь? И снова эффективно работает надавливание ④. Черные забирают три камня ходом ●14 и белые оказываются дрейфующими в центре.

*Диа. 6. Смысл раннего нодзоки*

Корректное время для хода ④ – сразу же после ③, перед розыгрышем варианта на стороне. Если ④ сделано своевременно и черные попытаются контратаковать ⑤, то белые останутся довольны позицией после ⑧, где нодзоки ⑤ оказалось контрпродуктивным.



Диа. 7

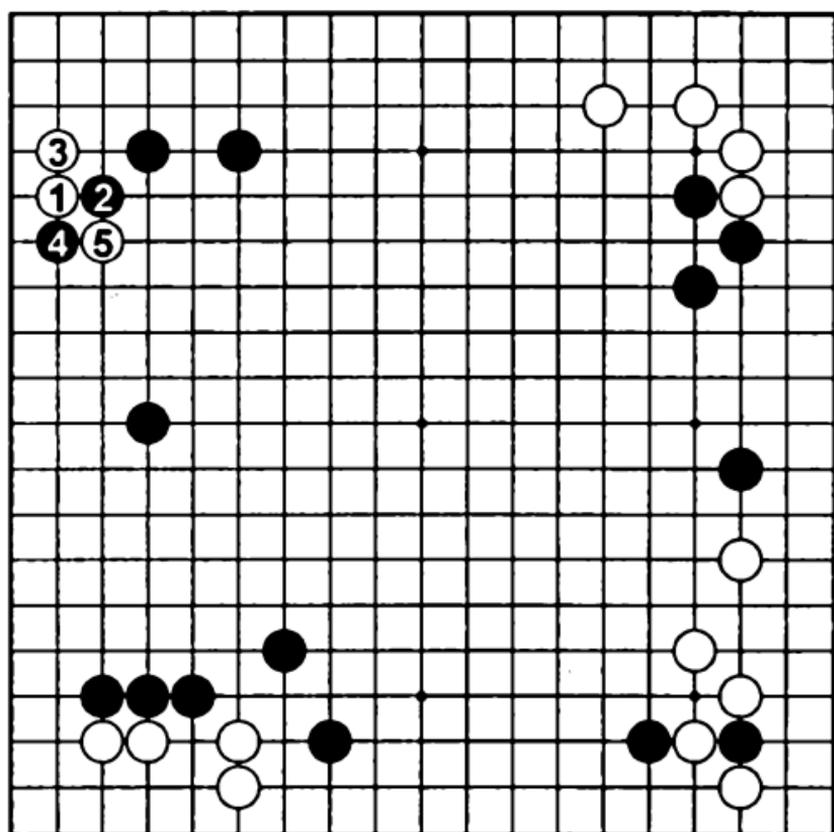
### Диа. 7. Дзёсэки

Итак, перед вами правильный вариант, где кикаси сделано сразу же после ③. Черные получили некоторую территорию, а белые – некоторое влияние и это равный результат.

Каждый правильно разыгранный вариант дзёсэки имеет некое обоснование и понимание его существенно. Бессмысленна спешка при которой играетс я приблизительно похожий вариант в надежде на то, что противник поверит вам и сыграет так, что получится такая окончательная позиция, какой вы ее себе представляете.

## Тематическая Диаграмма 6

Утяжелять камни перед их атакой



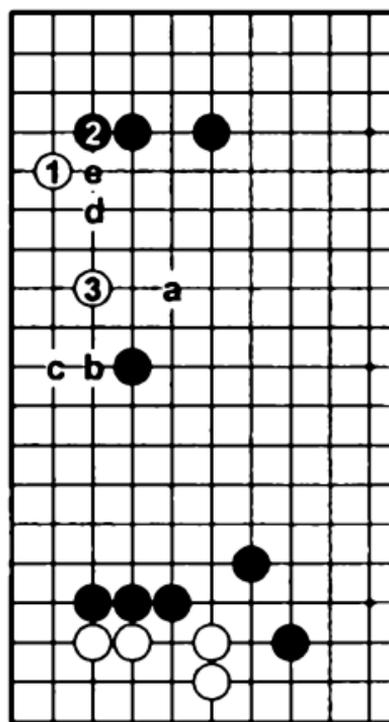
Ход ●

*Белые:* Такаги Сёити

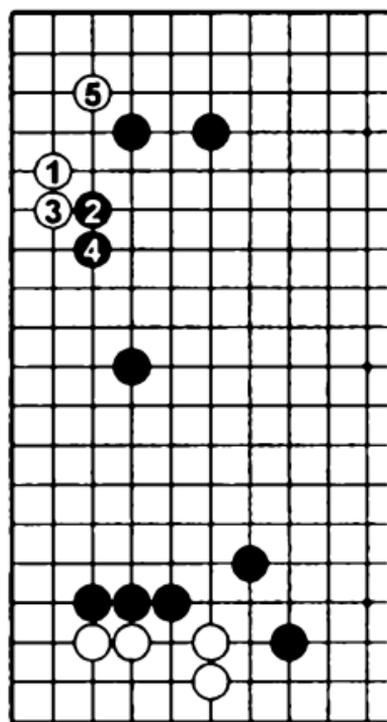
*Черные:* Такэмия Масаки

Белые ходом ① глубоко нырнули в мою черных. Такэмия сыграл ② и ④. Что он имел в виду, играя этот вариант?

Обдумайте это, определив сильную сторону позиции черных.



Диа. 1



Диа. 2

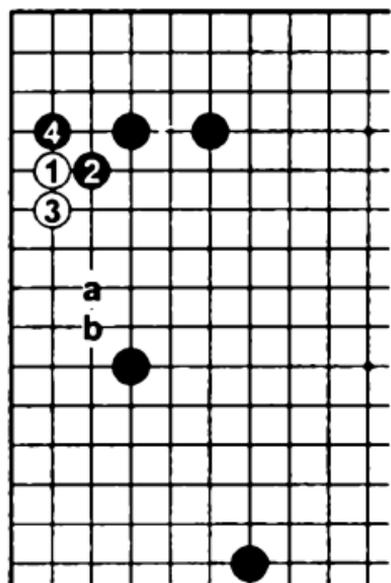
*Диа. 1. Если черные опускаются*

Ход ① – тип очень низкого какари. Простая защита угла ② позволит белым распространиться ③ с возможными продолжениями ④а, ④б или ④с. Это позволит белым слишком легко построить форму.

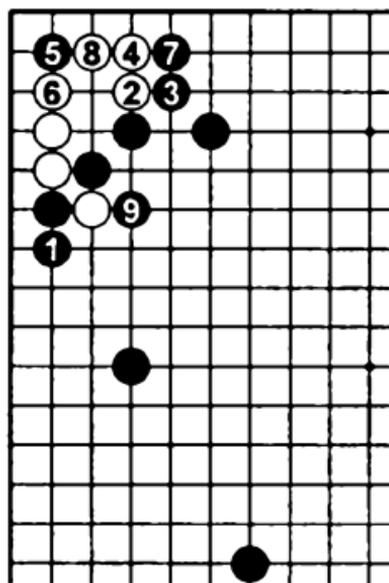
Если первым ходом белые сыграют ④д, то ⑤е позволит утяжелить белый камень, а затем легко его проатаковать. Смысл низкого хода ① – упростить себе получение легкой формы.

*Диа. 2. Миаи*

Если чёрные играют снаружи ②, то белые отвечают ③, а затем прыгают в пункт 3-3, легко и просто выживая. Низкий ход ① делает вторжение в 3-3 и вариант с Диа. 1 миаи.



Диа. 3



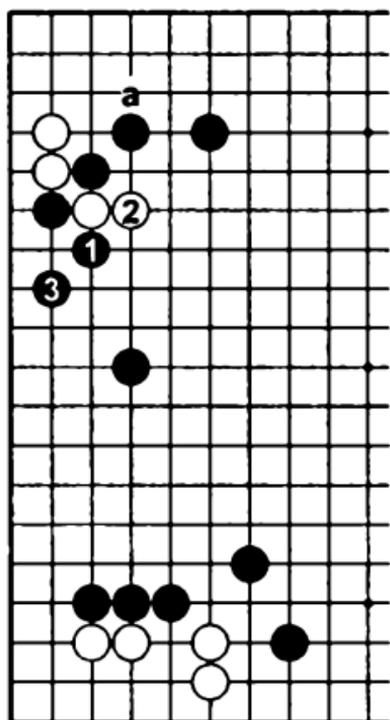
Диа. 4

### Диа. 3. Диагональное прилипание

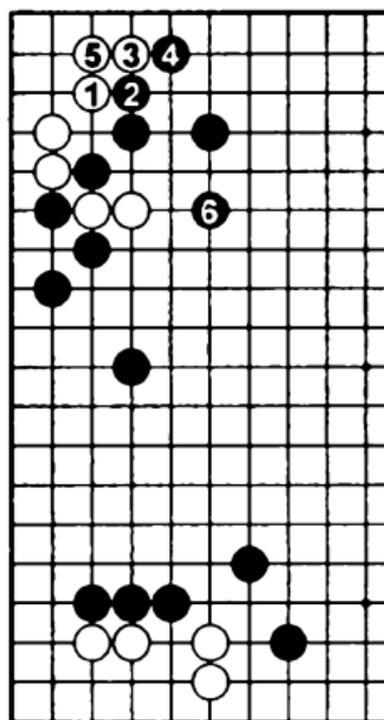
Диагональное прилипание ② – интересный ход. Единственный ответ белых – вытягивание в сторону угла. Выход наружу ③ на этой диаграмме дает чёрным превосходную форму после блокировки ④. Продолжение  $\bigcirc a$  или  $\bigcirc b$  все равно оставляет белых с тяжелой формой, подверженной атаке. Эта позиция значительно хуже позиции на Диа. 1.

### Диа. 4. У чёрных готэ

Продолжим тематическую диаграмму. Первая, возможность которую мы рассмотрим за чёрных – оттяжка ①. Это весьма стандартный ход, но здесь он не оказывает достаточного давления на противника. После того как белые выживают, чёрные должны добавить еще один ход ②, получая значительную плотность, но – в готэ и это не очень хорошо.



Диа. 5



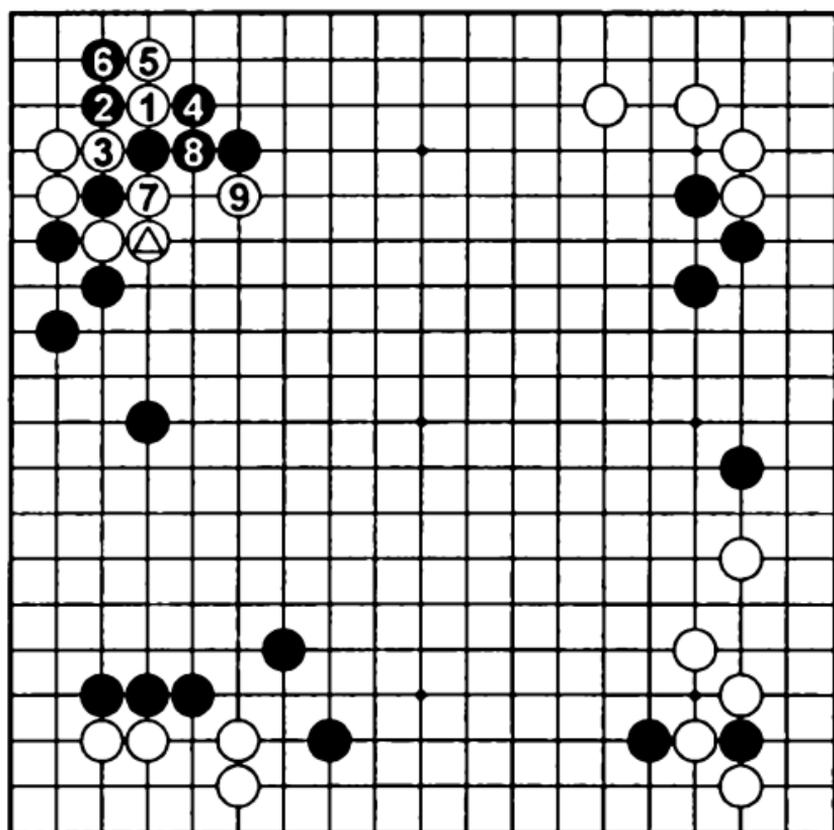
Диа. 6

### Диа. 5. Специальные меры

Такэмия сыграл агари ①. Это интересный ход и я почувствовал при его виде некоторый дискомфорт. Альтернативы вытягиванию ② нет. После ③ ход ④ становится форсирующим, но здесь следует подумать о возможной контратаке чёрных.

### Диа. 6. Достаточно за чёрных

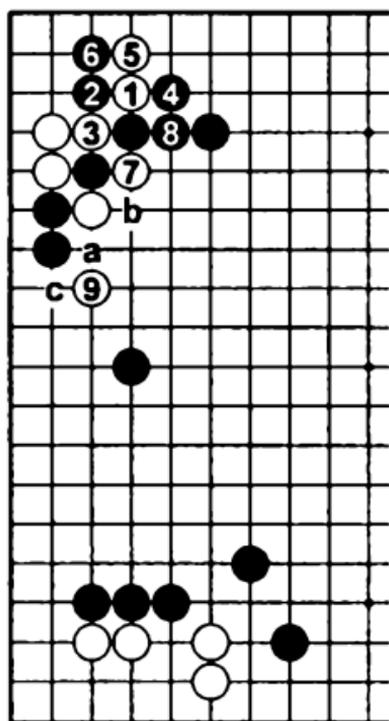
Если белые сыграют косуми ①, то в углу они выживут, но с абсолютным минимумом очков. Чёрные получают шанс сыграть ⑥ и это никак не может удовлетворять белых.



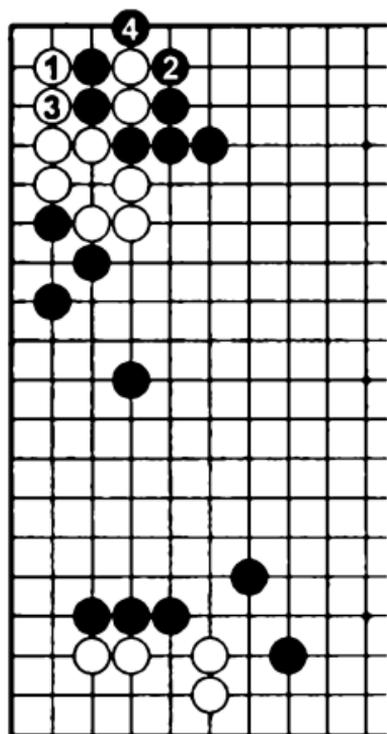
Диа. 7

Диа. 7. Расчет Такэмии

Это вариант из партии. У белых другого хода кроме ① нет и чёрные отвечают контрханэ ②. Это именно то, что Такэмия предполагал получить, когда делал атари (обмен камнями  $\triangle$  -  $\triangle$ ). Этот обмен сделал одинокий чёрный камень легким, и теперь можно позволить белым забрать его (ходом ⑦).



Диа. 8



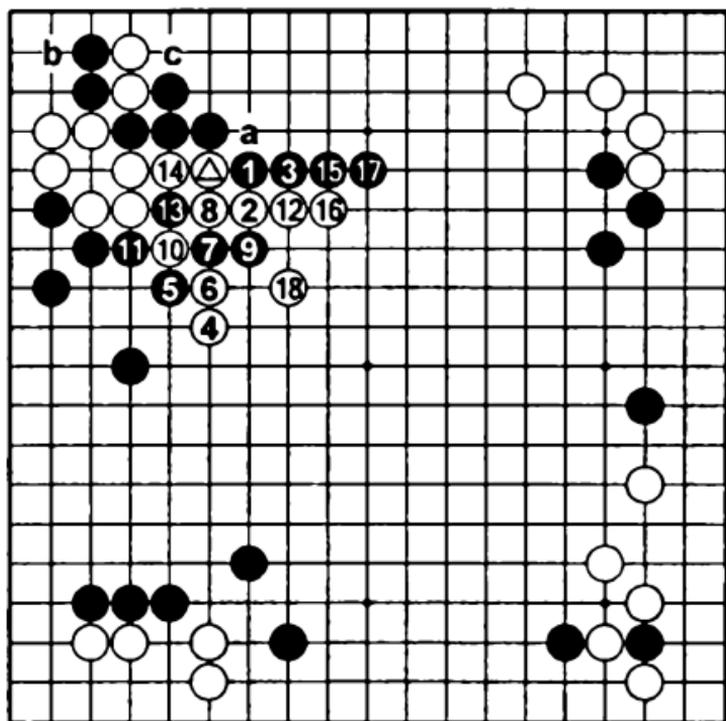
Диа. 9

*Диа. 8. Сравнение: контрханэ невозможно*

Для справки давайте рассмотрим возможное продолжение после ② на Диа. 4. В этой форме обмен ① – ② невозможен, поскольку без ходов ●а, ○b, ●с ход ⑨ начнет сокрушительную атаку чёрных. В этом случае вопрос о жертве камня даже не ставится.

*Диа. 9. Слишком раннее кикаси*

Это очевидный способ построения глаза в углу, но при этом слишком рано используются два кикаси (① и ③). Важно сохранить форсирующие ходы на верхней стороне на будущее.



Диа. 10

Диа. 10. Вариант из партии - выбегание

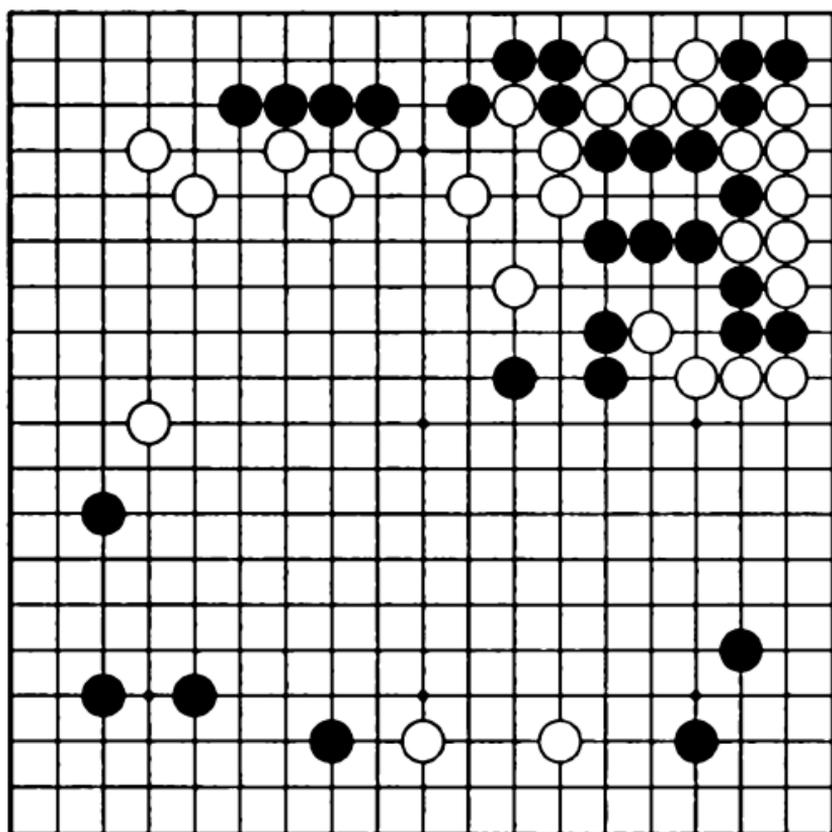
Я оперся на камень  $\triangle$  и побегал. Это нелегкое выбегание, но уменьшение дамэ четырех чёрных камней наверху после  $\bigcirc$ а делает его возможным. Если чёрные сыграют  $\bullet$  в  $\ominus$ , например, то я сразу же сделаю ханэ  $\bigcirc$ а. Смотрите, насколько помогло мне то, что я не сделал форсирующий обмен  $\bigcirc$ б –  $\bullet$ с.

Это замечательно иллюстрирует принцип: если у вас есть два или больше форсирующих хода, оставьте их на будущее.

Ситуация теперь стала для меня слегка полегче. Поскольку после  $\bigcirc$ с ход  $\bigcirc$ а становится атари, я сыграл и  $\bigcirc$ 12, и  $\bigcirc$ 16 в сэнтэ.

Форсирующий вариант, начинающийся с  $\bigcirc$ б должен быть придержан до самого конца, того момента когда нужда в использовании  $\bigcirc$ а исчезнет.

**Тематическая Диаграмма 7**  
**Зондирование для генерирования**  
**кикаси**



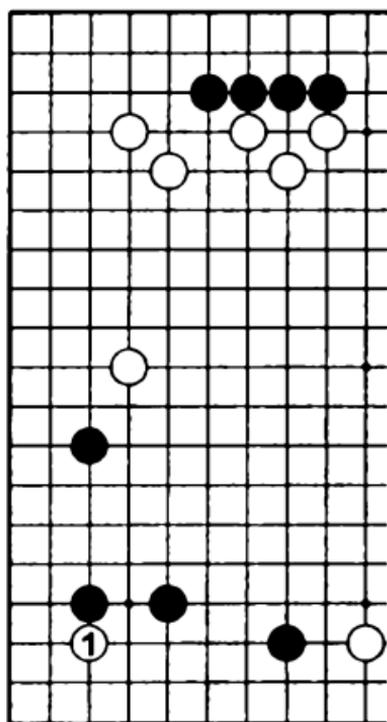
Ход ○

**Белые:** Такаги Сёити

**Черные:** Хисадзима Кунио

В этой позиции фокусом внимания стало мойо в левой верхней части доски. Еще не время пытаться превращать это мойо в территорию, сначала хотелось бы узнать чего хотят чёрные в левом нижнем углу.

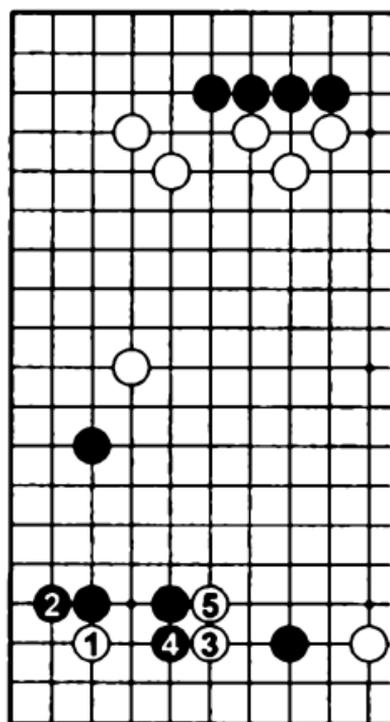
*Подсказка:* это довольно обычное прилипание.



Диа. 1

Диа. 1. ① – зонд

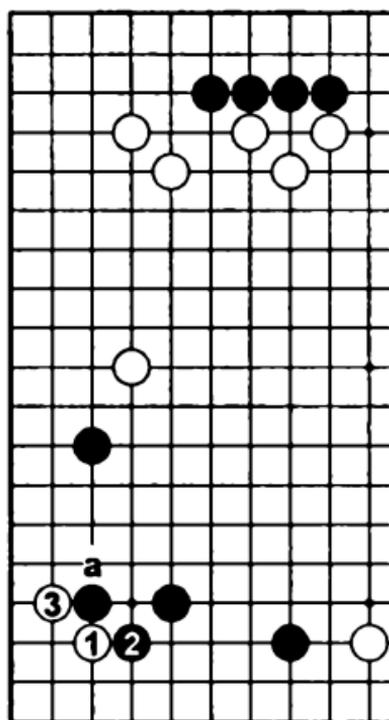
Ход ① – зонд. Я не пытаюсь разрушить угол, а хочу узнать реакцию чёрных чтобы определить, как мне самому действовать в дальнейшем. Этот ход напрямую связан с выбором способа укрепления мойо наверху слева.



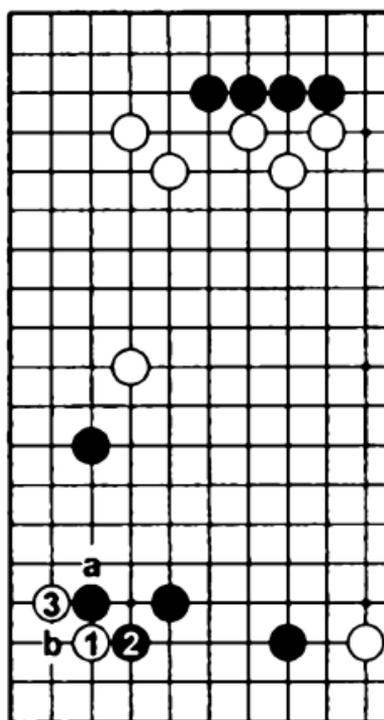
Диа. 2

Диа. 2. Ответ 1 – прямолинейно

Если чёрные ответят, опустившись ②, то появится несколько довольно простых вариантов, таких, как, например, приведенный здесь после ③. Даже если белые оставят эту позицию как есть и чёрные пойдут здесь еще раз и стабилизируют угол, это не будет для них хорошо.



Диа. 3



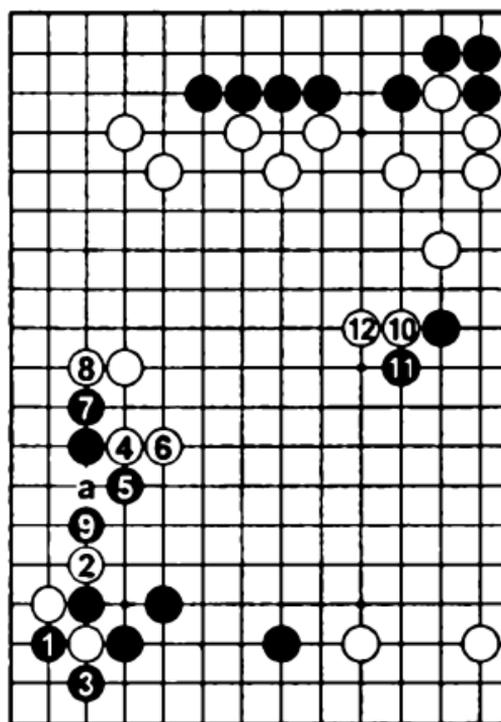
Диа. 4

*Диа. 3. Ответ 2 – блокировка*

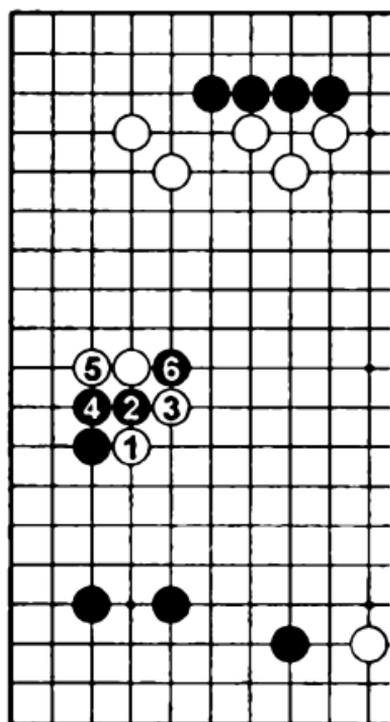
Блокировка ② – более стандартный ход. Белые продолжают ханэ ③, снова спрашивая чего хотят чёрные. Те, очевидно, ответят ●а или ●b.

*Диа. 4. Оставляя белым шанс выжить в углу*

Если чёрные вытягиваются ①, то это оставляет белым шанс ходом ○а сделать в углу группу-треножник. В этом случае руки у белых оказываются развязанными и они играют ② и ④, окружая территорию на стороне. Возможность выжить в углу делает прочный ход ③ безболезненным для белых.



Диа. 5



Диа. 6

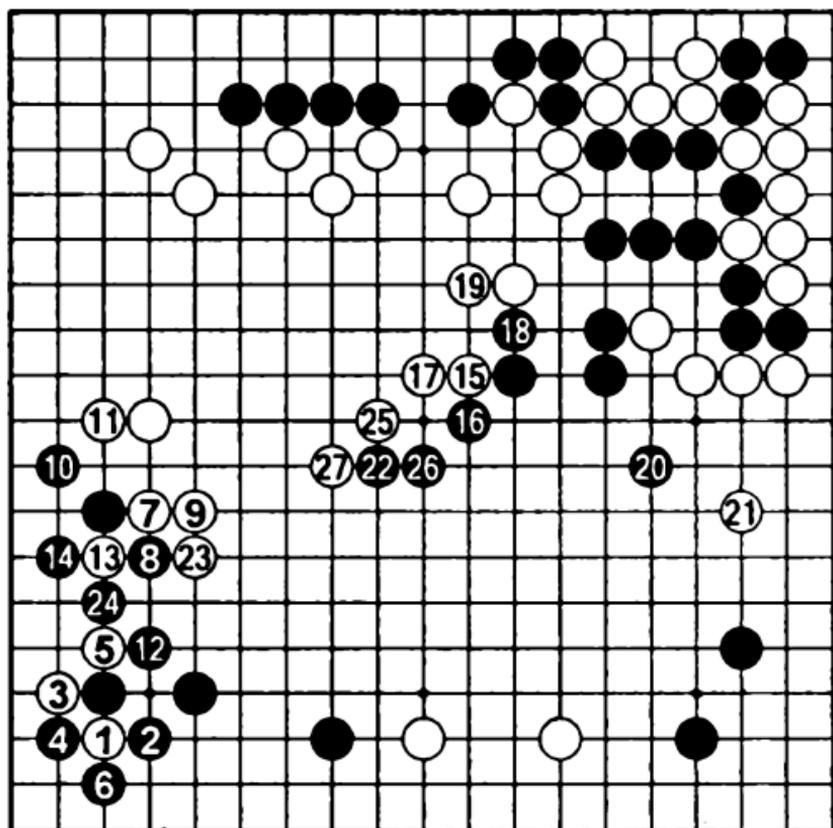
### Диа. 5. Разрезание

Чёрные часто режут ❶, так как дать белым шанс выжить в углу – слишком просто для тех.

В данном случае белые играют кикаси ❷, затем в варианте от ❹ до ❸ – форму из цукэ-ноби дзёсэки но на стороне. Из-за наличия ❷, ❸ – сэнтэ: для предотвращения разрезания ❸а чёрные должны сыграть ❹. Это показывает мощь зондирующих ходов.

### Диа. 6. Опустив кикаси в углу

Если белые не сделают зондирующий ход в углу, чёрные пойдут на борьбу в варианте от ❷ здесь. К моменту разрезания ❸ начинать игру в углу становится слишком поздно.



Диа. 7

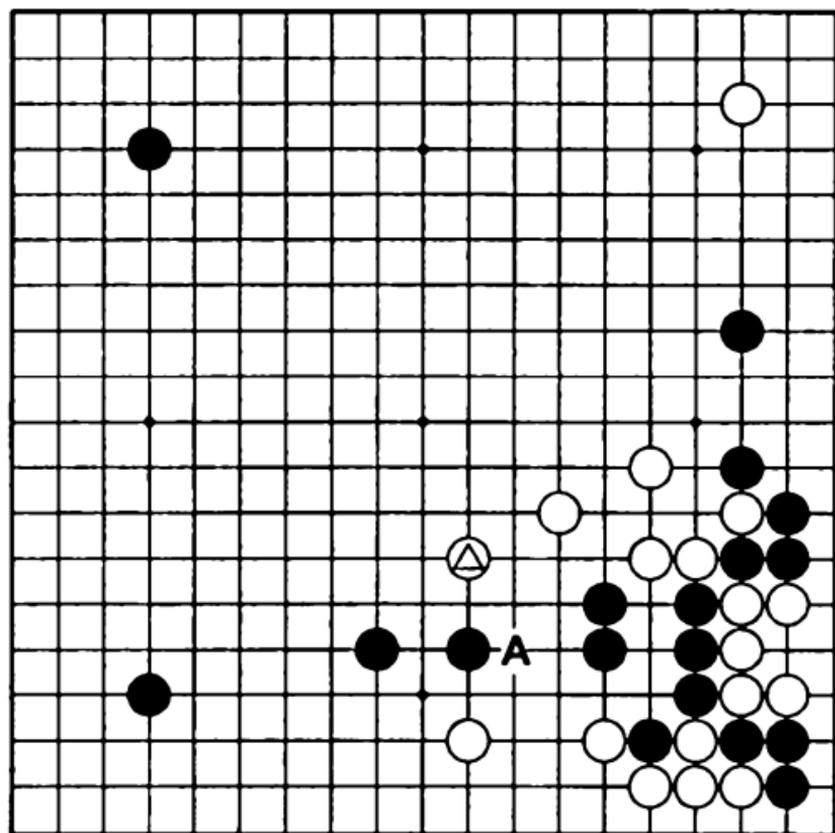
*Диа. 7. Вариант из партии*

В партии чёрные ответили на цукэ-ноби вариант ⑦, ⑨ ходом ⑩. Это остроумная идея, подчеркивающая открытый подол белых.

Однако, теперь у белых появилось кикаси ②3 и в варианте с ①5 я аккуратно превратил мою в территорию.

Подобные зондирующие варианты очень часто случаются в реальных партиях, и этот частный пример показывает насколько эффективными они бывают.

**Тематическая Диаграмма 8**  
**Несколько кикаси в большом**  
**надарэ дзёсэки**



Ход ●

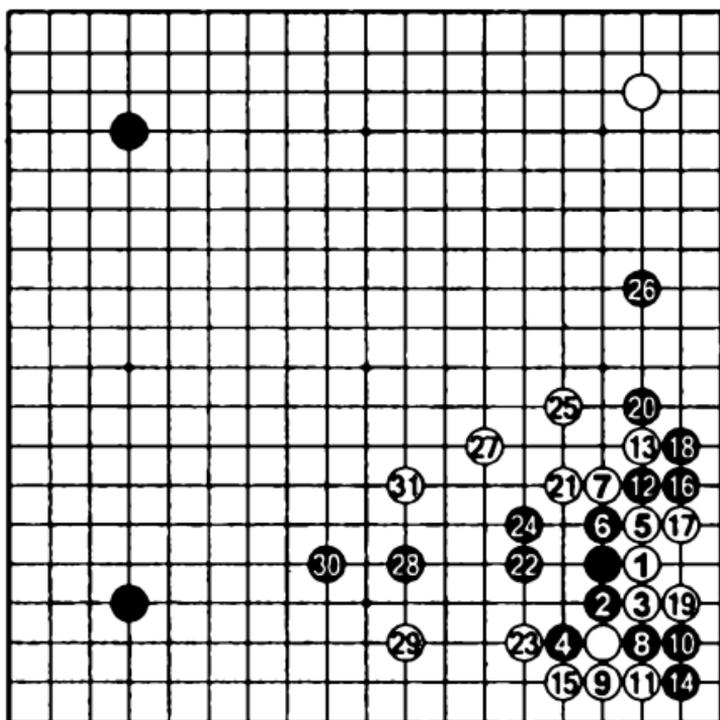
*Белые: Такаги Сёити*

*Чёрные: Саката Эйю*

Белые только что поставили  $\triangle$ . Если его проигнорировать, то у белых будет продолжение  $\circ A$ , так что чёрные должны что-то делать для укрепления своей формы. Что вы об этом думаете?

Как всегда, вы должны учесть и самый сильный ответ противника.

Это дзёсэки, которое уже закончилось, содержит массу форсирующих ходов и мы в общих чертах их рассмотрим.

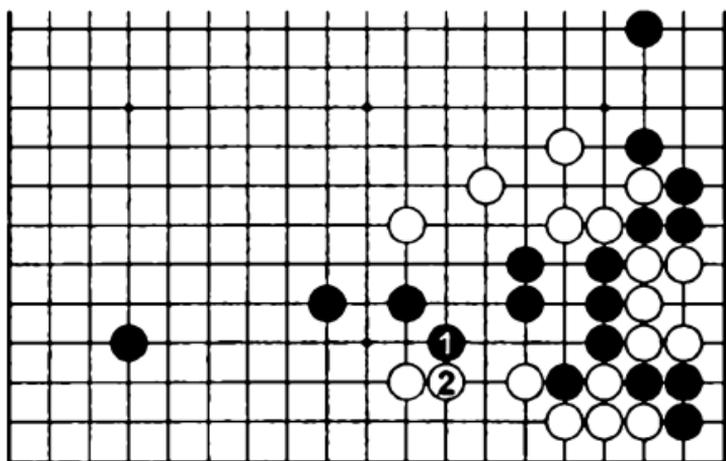


Диа. 1

Диа. 1. Дзёсэки

После ① на этой диаграмме чёрные ходом ② начинают надарэ или дзёсэки-лавину. Последовательность на диаграмме стандартна. Это не книга по дзёсэки и поэтому ход варианта я не намерен больше обсуждать.

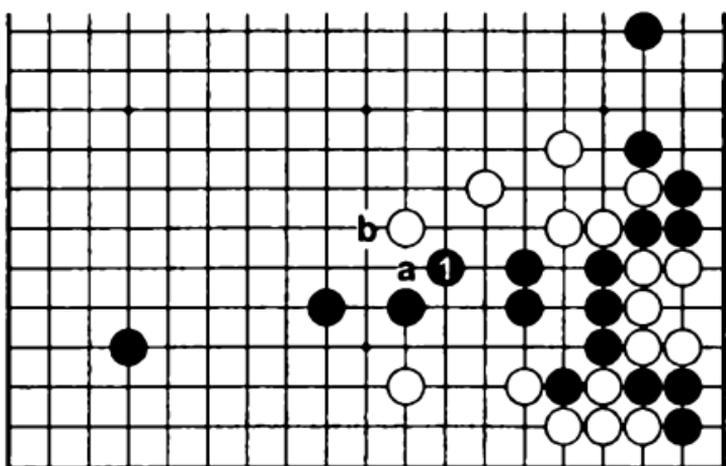
Так или иначе, ③1 – жизненный пункт, так что в партиях чёрные часто ход ④30 делают в пункт 31.



Диа. 2

Диа. 2. Сэнтэ, но...

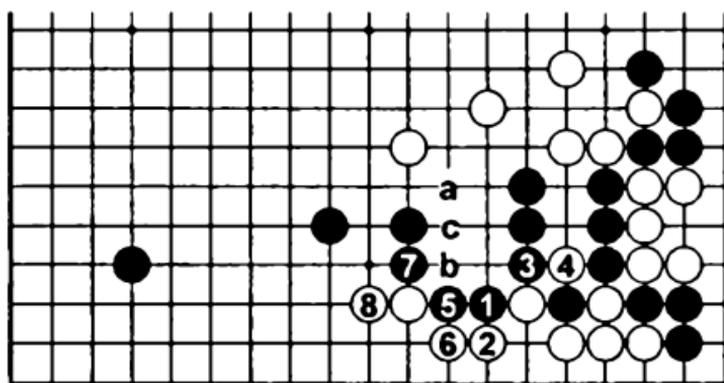
Не вдохновляет. Косуми ① – сэнтэ, но это все, что можно сказать в пользу этого хода.



Диа. 3

Диа. 3. Неэффективно

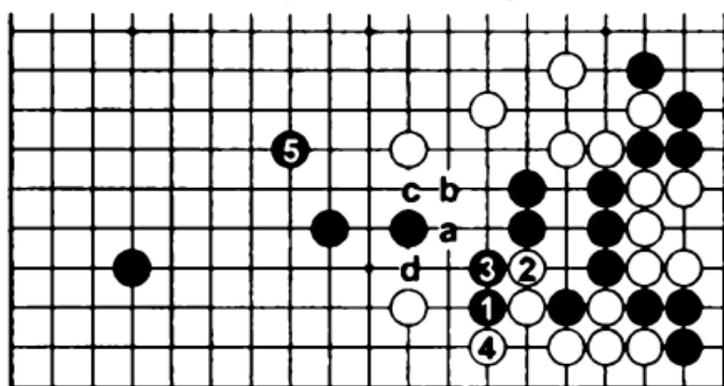
Косуми в другую сторону не дает никакого эффекта, кроме соединения. равно, как и обмен ●а – ○в только укрепляет белых.



Диа. 4

*Диа. 4. Что может случиться*

Это не то что было в партии, но начинать с ① здесь, видимо, было корректно. Вариант ② – ⑦ стандартный, придавливающий белых и дающий черным сэнтэ. Заметьте, что нодзоки  $\bigcirc a$  не будет сэнтэ. Чёрные проигнорируют его, а затем на  $\bigcirc b$  ответят  $\bullet c$ . В любом случае, в ответ на ② у меня был другой план.

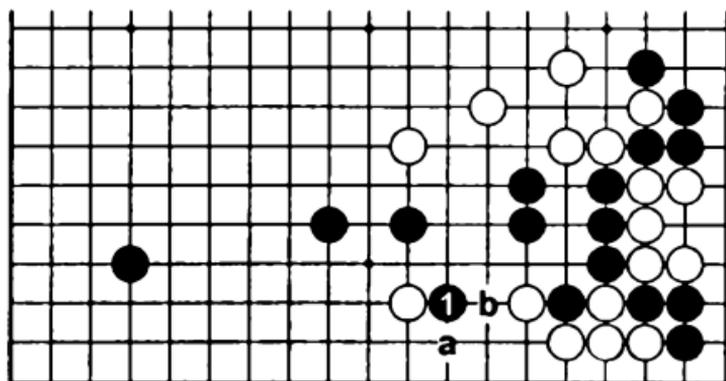


Диа. 5

*Диа. 5. Справедливый результат*

Я намеревался уколоть ②. Кажется, у чёрных небольшой выбор – только показанный вариант. Если после ⑤ белые пойдут  $\bigcirc a$ , то ходы  $\bullet b$ ,  $\bigcirc c$ ,  $\bullet d$  позволят черным убежать.

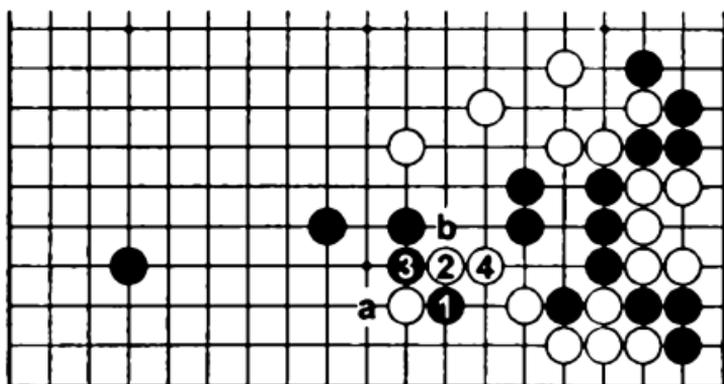
В любом случае, прилипание ① – единственный ход.



Диа. 6

### Диа. 6. Партия

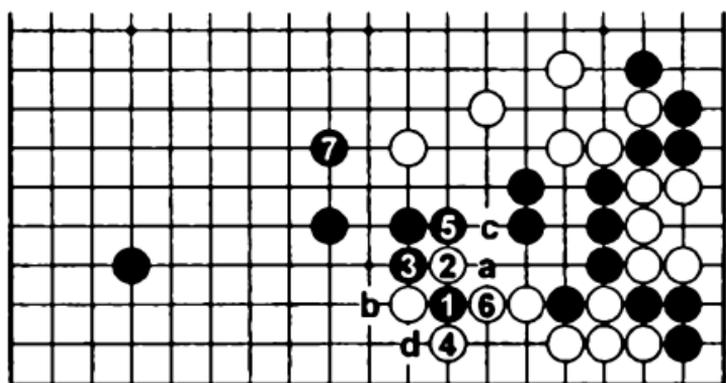
Возможно, Сакате не понравился вариант предыдущей диаграммы. И он сыграл такое прилипание ①. Если теперь ②а, то ③b и мы возвращаемся к Диа. 4, но... Белые переходят в контратаку.



Диа. 7

### Диа. 7. У чёрных проблемы

Ханэ сверху ②, как на этой диаграмме, – работает. Если чёрные режут ③, то белые оттягиваются ④. Теперь чёрные поставлены в тупик: они хотят нанести атари ⑤а, но если сделать это, то белые продавятся наружу ⑥b и проглотят шесть чёрных камней.



Диа. 8

*Диа. 8. Ошибка белых*

Это слишком слабый вариант за белых. Захват камня ходом ④ – пассивно, что позволяет черным сделать атари ⑤ и, получив сэнтэ, переключиться на ⑦.

Если белые вытянутся ходом ⑥ в  $\bigcirc a$ , то чёрные нанесут атари  $\bullet b$ . Даже если белые надавят  $\bigcirc c$ , чёрные собьют  $\bullet d$  в сэнтэ, что сильно контрастирует с позицией Диа. 7. Если белые ответят на  $\bullet b$  –  $\bigcirc d$ , то они окажутся зажатыми со всех сторон.

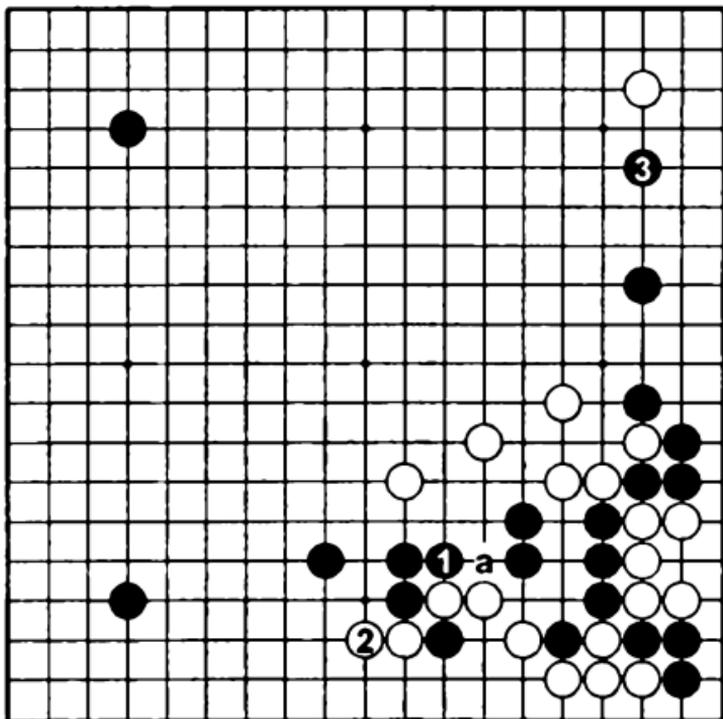
*Диа. 9. Успех белых*

В ответ на ① белые идут своим путем – ②. Чёрные отвечают в другом месте – ③, но что произойдет, если белые надавят  $\bigcirc a$ ?

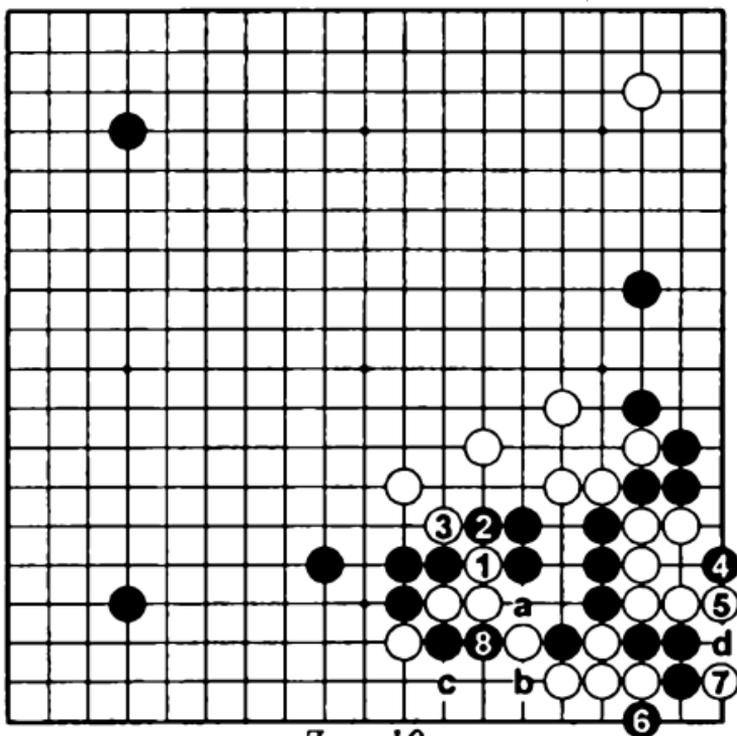
*Диа. 10. Проталкивание и разрезание*

Давайте предположим, что белые протолкнулись ①, ③. Черные должны сразу же сделать форсирующие ходы в углу ④ и ⑥, а затем после ⑤ белые сокрушены: нет необходимости показывать весь вариант с  $\bigcirc a$ ,  $\bullet b$ . Если белые ответят на ⑥ защитой  $\bigcirc c$ , черные ходом  $\bullet d$  убивают шесть белых камней.

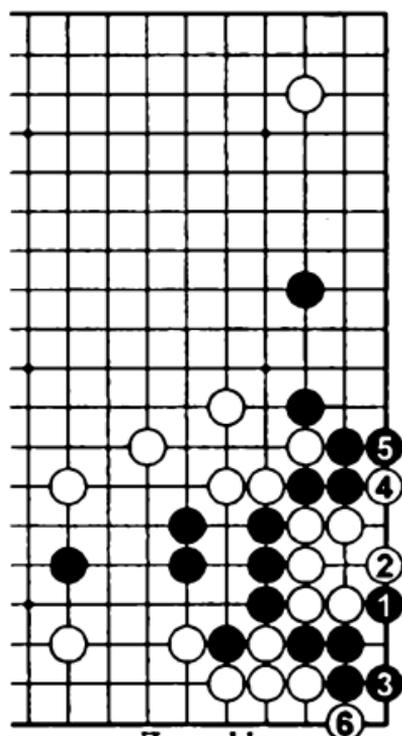
Иными словами, проталкивание-и-разрезание не работает.



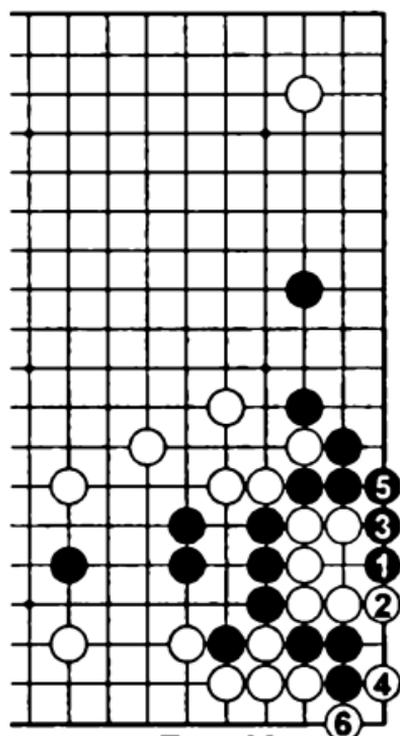
Диа. 9



Диа. 10



Диа. 11



Диа. 12

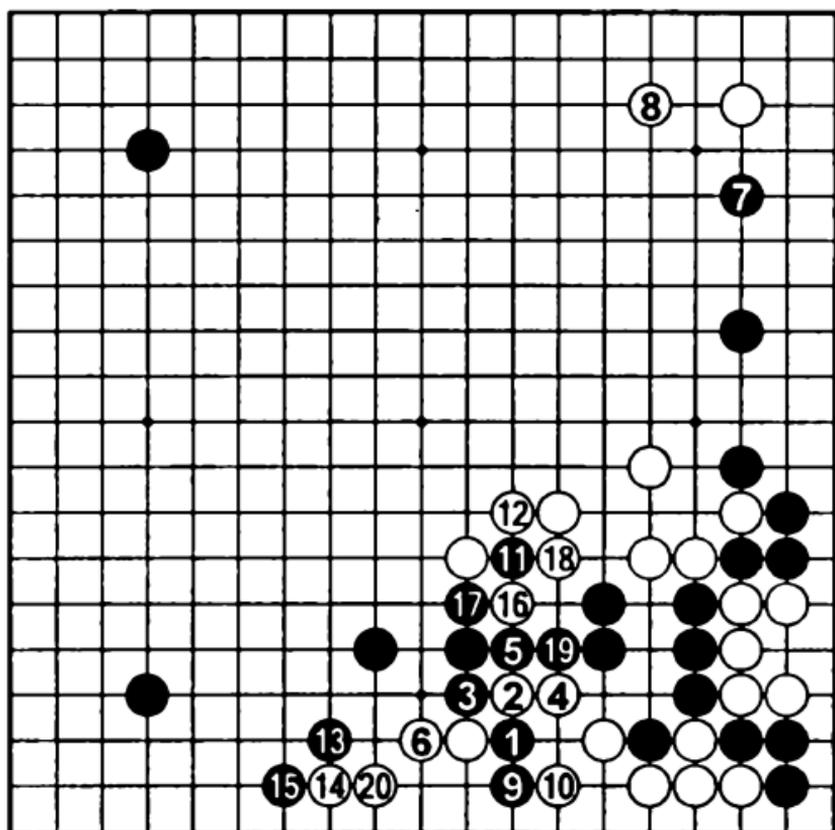
*Диа. 11. Дополнительные форсирующие ходы (1)*

В конце стандартного варианта надарэ три камня в углу (черные в данном случае) убиваются. На этой и следующей диаграммах показаны способы использования адзи этих пленных черных камней.

Вариант ① – ③ ведет к двойному ко. Черные не могут выиграть его локально, но получают бесконечное количество ко-угроз для ко-борьбы в другом месте доски.

*Диа. 12. Дополнительные форсирующие ходы (2)*

Если черные не нуждаются в неиссякаемом источнике ко-угроз, то вариант этой диаграммы лучше предыдущего. Заметьте, что при ответе на ③ у белых нет времени вбросить камень ⑤. Это помогает построить черным глаза на стороне.



Диа. 13

*Диа. 13. Продолжение партии*

В партии черные сыграли обмен ⑦ – ⑧, а затем занялись запечатыванием белых на нижней стороне.

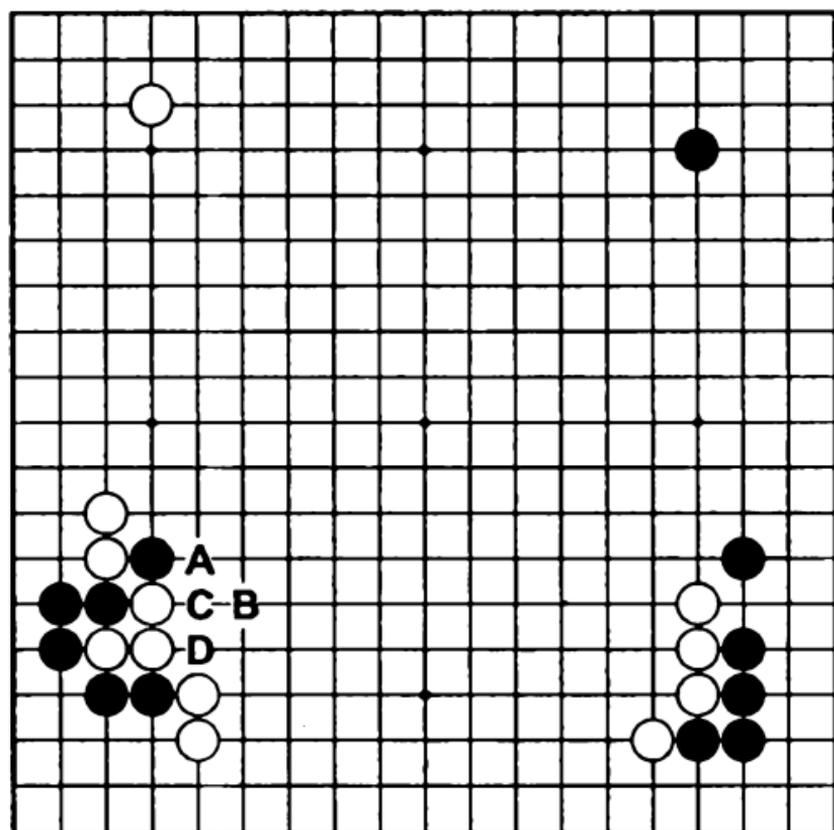
Припомнив Диа. 10 вы должны понять почему на ⑨ нужно ответить ⑩.

В варианте до ○20 запечатывание белых проходит не совсем удовлетворительно, так как белые уплотняются после понюки ○18. Сильные ходы ② и ④ дали свой эффект. Ход ①, как на Диа. 5, кажется, был лучше.

Варианты на Диа. 10, 11 и 12 показывают три пути использования адзи пленных камней в углу. Возможность в нужный момент правильно использовать это адзи критически важно в этой позиции.

## Тематическая Диаграмма 9

### Воздерживаясь . . .



Ход ●

*Белые:* Хонда Кунихиса

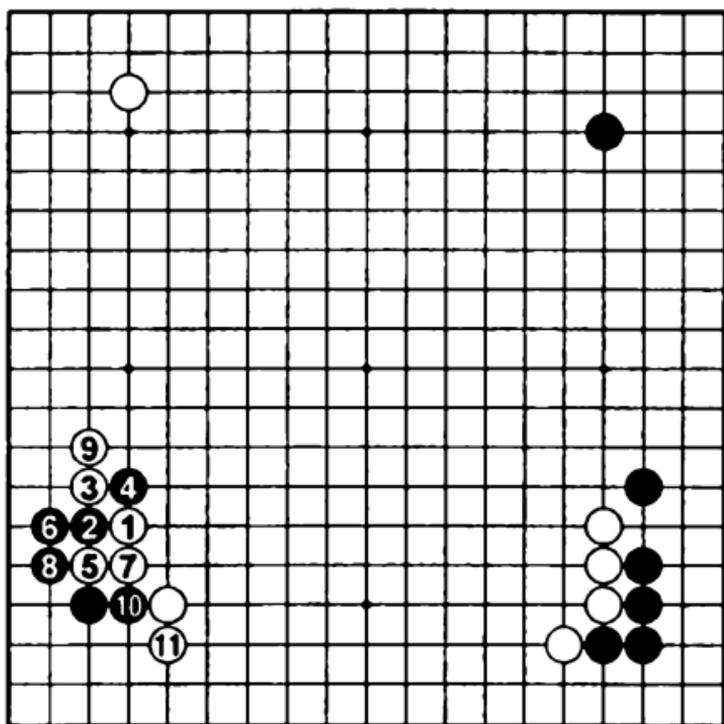
*Черные:* Фудзисава Сюю

Три белых камня треугольником в левом нижнем углу – разрезающие камни и белые никак не могут отдать их.

Против них у черных есть большое количество форсирующих ходов: ●А вынуждает ○В, ●В вынуждает ○А, ●С вынуждает ○D, ●D вынуждает ○С,

например. Последние два слегка надуманны, но, тем не менее, все эти ходы форсирующие. Перед тем как выжить в углу, черные должны как-то разобраться со своим одиноким камнем снаружи.

Начинать с абсолютно форсирующего хода? Или...?

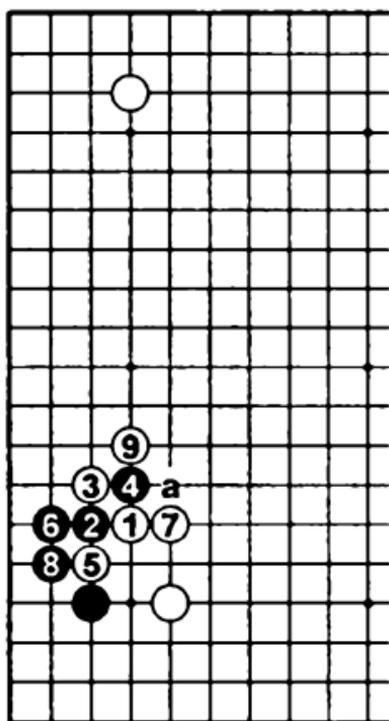


Диа. 1

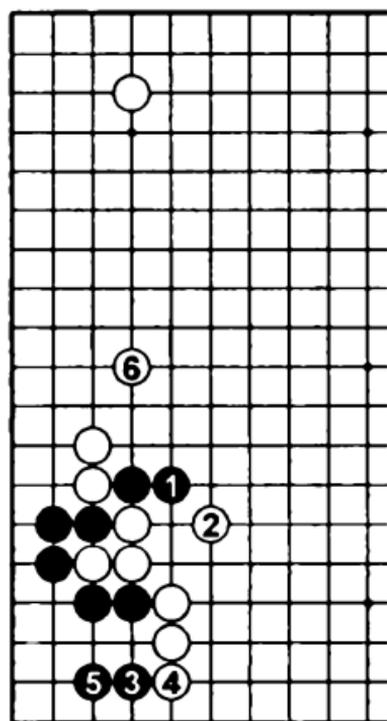
Диа. 1. Как получилась позиция

Это вариант, ведущий к позиции в углу.

Конечно же ② мог быть и в пункте 11, но и это прилипание ② вполне приемлемо при работающем за черных ситё. В партии у белых есть хороший ситё-прерыватель в правом верхнем углу, так что вариант до ⑪ – возможное развитие дзёсэки.



Диа. 2



Диа. 3

### Диа. 2. Ситё

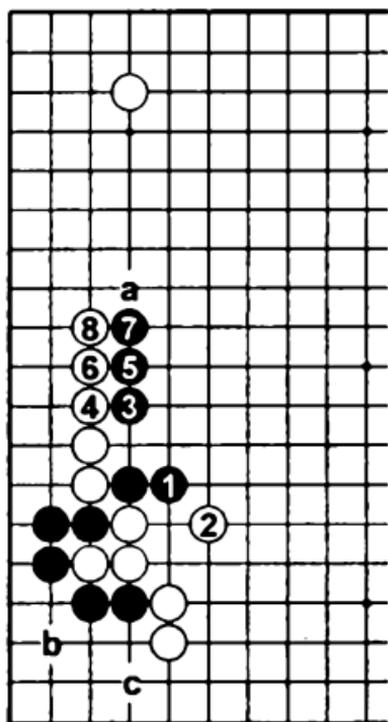
Если после варианта показанного здесь, ситё, начинающееся с ⑨ работает, то это значит, что черные не могут выходить ●а и весь вариант выгоден белым. Но ситё выгодно черным и поэтому белые не пошли на него.

### Диа. 3. Прямое форсирование

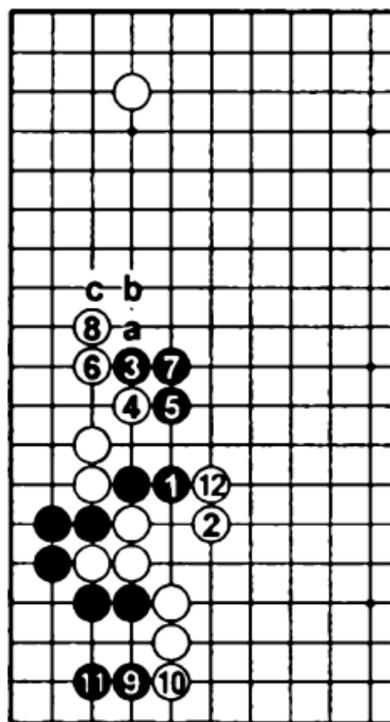
Здесь ход ① абсолютно форсирован. Затем черные выживают ③ и ⑤. Но у белых появляется шанс сыграть ⑥, так что это недостаточно хорошо для черных.

### Диа. 4. Не лучше

Предположим, что вариант предыдущей диаграммы нас не удовлетворяет и попробуем подправить его. Предположим, что черные надавливают ③ и белые



Диа. 4

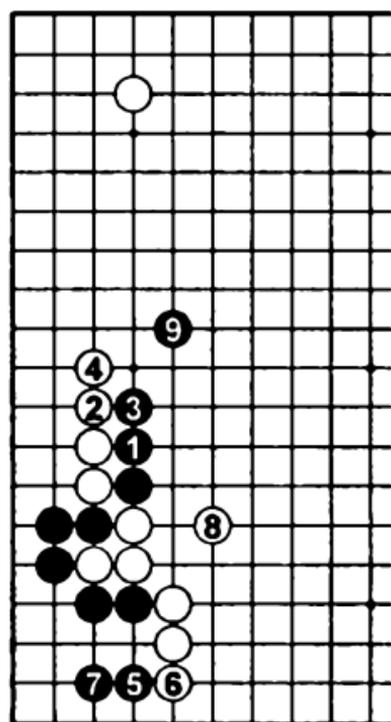


Диа. 5

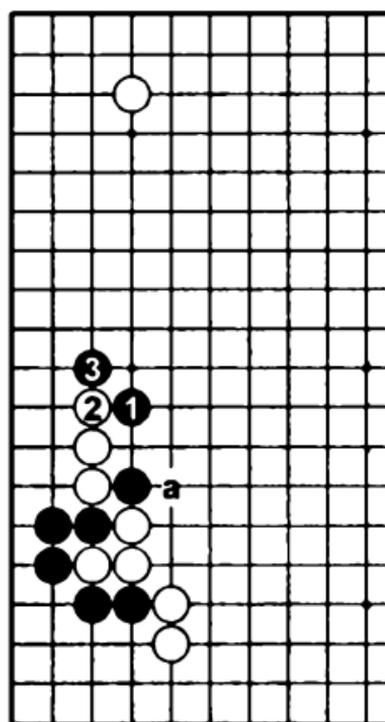
вынуждены ползти по 3-й линии ④, ⑥ и ⑧. Теперь черные хотели бы продолжить ●а, но в этом случае ход ○б убивает угол. Если черные выживут в углу ходом ●с, то мощное ханэ ○а на голову трех камней даст белым немало. Это ханэ и выживание в углу – миаи и результат еще хуже для черных чем Диа. 3.

*Диа. 5. Половина одного, полдюжины другого*

Что можно сказать о накрывающем ходе ③? У белых нет альтернативы очевидной последовательности до ⑧; затем черные выживают в углу, но ○12 – исключительно болезненно для черных, чья форма оказалась испорченной. Что если вместо ⑦ черные пойдут ●а? Тогда белые ответят ⑧, ●b, ○с и мы получим ту же позицию миаи, что и на Диа. 4.



Диа. 6



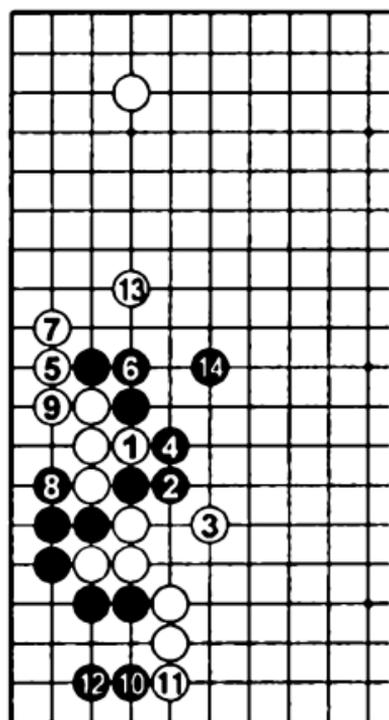
Диа. 7

*Диа. 6. Игра Сюко*

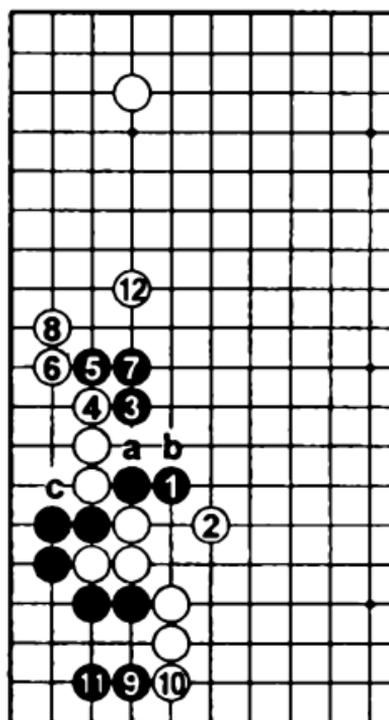
Сюко сыграл этот вариант, начинающийся с надавливания ①. Даже в этом случае итог кажется не вполне удовлетворительным.

*Диа. 7. Придерживая кикаси*

Я думаю, что ход ①, оставляющий кикаси в запасе, — лучший. Затем на ② черные ответят ③: они не играют ●а до того момента, как это станет действительно необходимым.



Диа. 8



Диа. 9

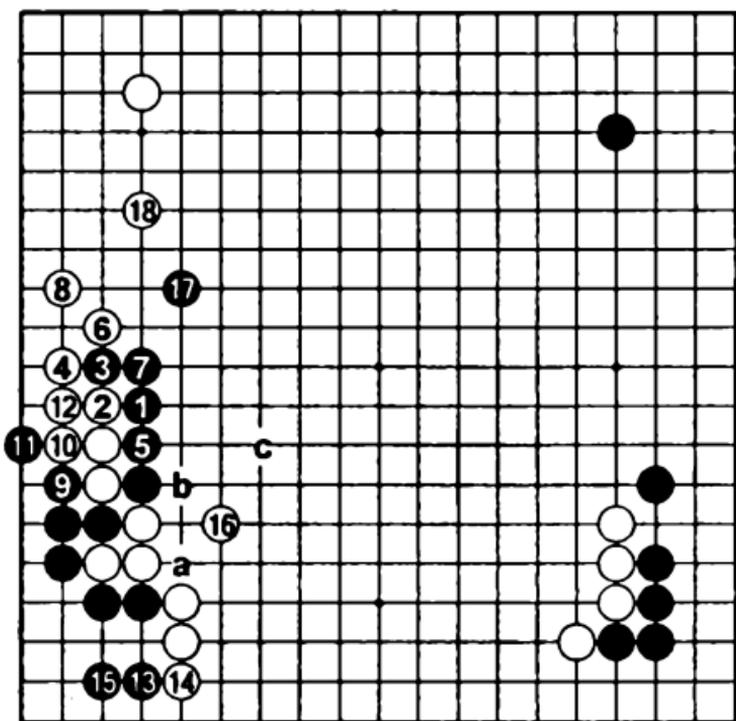
*Диа. 8. Белые придавлены*

Продолжение до ●14 позволяет черным выжить в углу и сильно придавить белых. Это превосходный результат за черных.

*Диа. 9. Для сравнения*

Давайте проанализируем разницу с вариантом где сразу играется кикаси ①.

Во-первых, обмена ○а – ●b, укрепляющего черных, нет. Это также означает, что у белых добавилось дамэ, так что ●с – не сэнтэ. У черных нет камня ●с, что важно как с точки зрения территории, так и глазной формы белых.



Диа. 10

Диа. 10. Еще один превосходный результат за черных

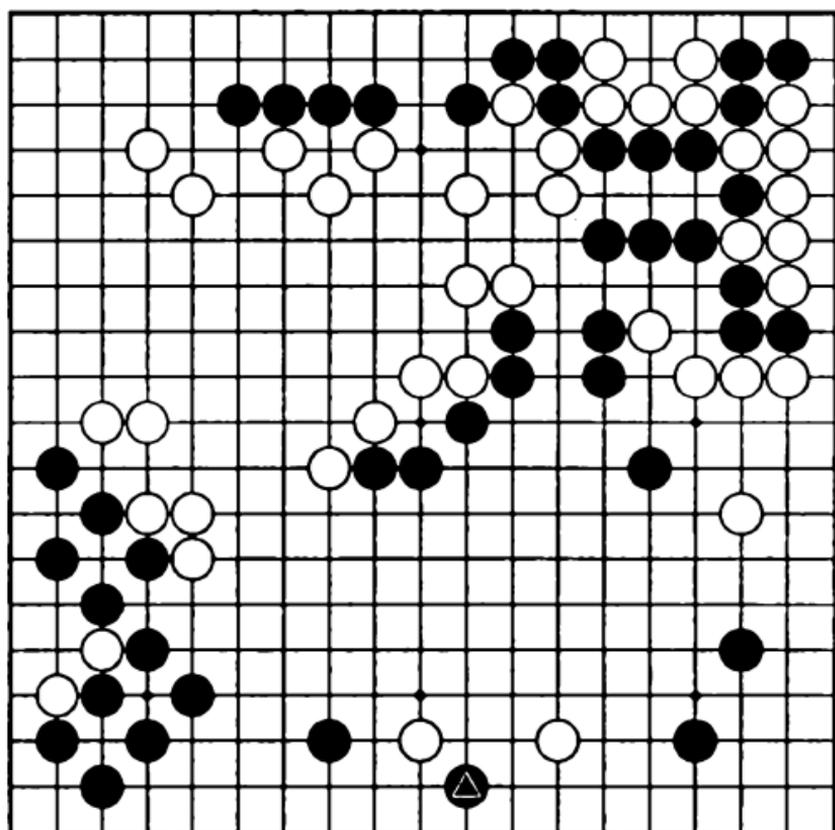
Белые могут пойти другим путем, уходя от проблем, описанных в Диа. 9, играя ханэ снизу ④. Это позволяет черным прочно зажать ⑤. Далее, черные хотели бы сделать кикаси ●16, вынуждая белых к болезненному соединению ○а.

Но, если черные пойдут ●16 на 15-м ходу, то белые ударят по слабости черных ○b. Черные будут вполне довольны, выжив ●15, а затем построив замечательную форму ходом ●17.

Этот пункт ●17 хотели бы занять и белые, но если они поменяют ○16 на ○17, это будет плохой идеей. Если белые так поступят, то черные сразу же сделают ●16 – кикаси, вынуждающих белых ответить ○а. Затем черные выпрыгнут ●с. Это замечательно для черных, в то время как форма белых такова, что пережить это им очень трудно.

# Тематическая Диаграмма 10

## Сабаки



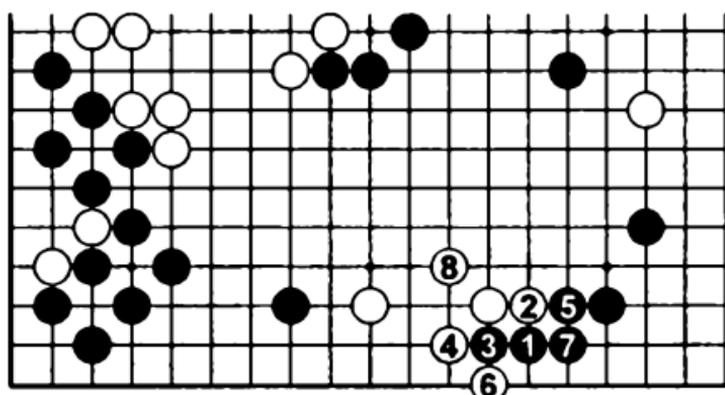
Ход ●

**Белые:** Такаги Сёити

**Черные:** Хисадзима Кунно

Ход камнем  иногда бывает эффективным способом атаки: он отнимает базу у двух белых камней. Конечно, одна из целей этого хода – сделать миаи на соединении справа и слева. Это проблема сабаки.

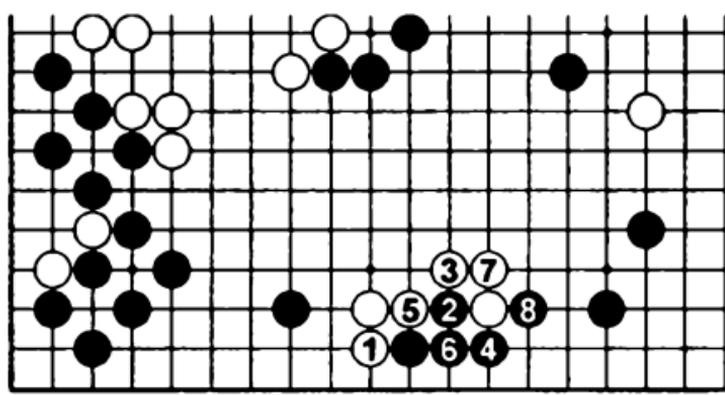
Как белым сделать легкую, эластичную форму? Обычные ответы на этот ход не дадут результата.



Диа. 1

Диа. 1. Возможно, лучшая атака?

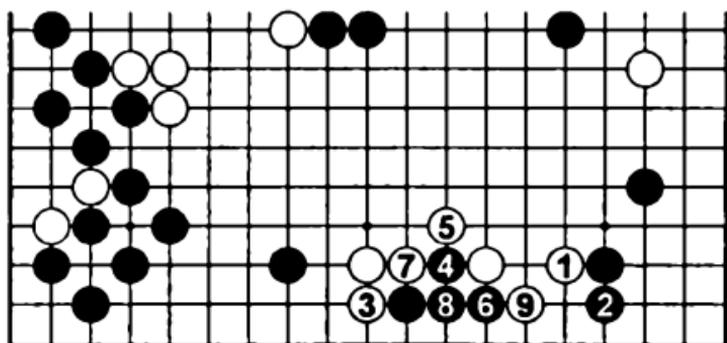
Фактически, атака вторжением, проведенная в партии, скорее всего, – сверхигра. Вариант, показанный здесь и начинаемый толчком снизу ① – солидная атака и, хотя, к ⑧ белые получают некоторое жизненное пространство, это практически равный результат.



Диа. 2

Диа. 2. Очевидный ответ

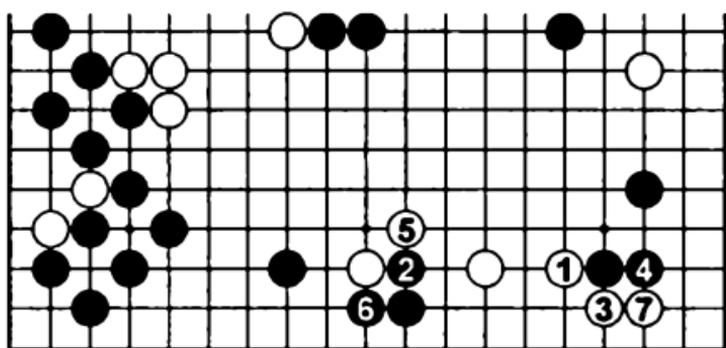
Такой ① – очевидный ход, предотвращающий соединение слева. Но ничего хорошего это белым не дает: черные соединяются справа и у белых глаз нет. Черные получили заметную территорию в правом нижнем углу, а белым предстоит выдержать жесткую атаку.



Диа. 3

*Диа. 3. Предотвращение другого соединения*

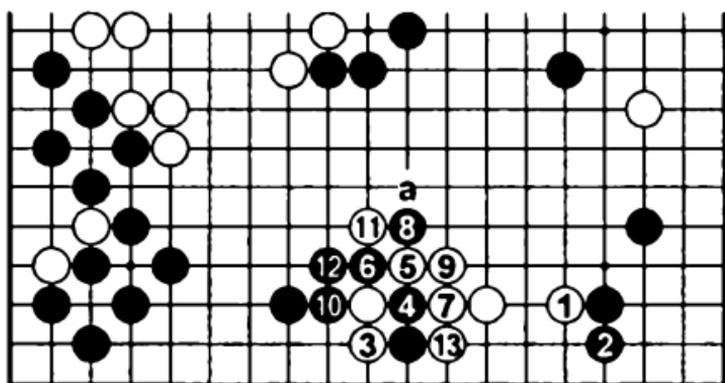
Поскольку черные предусмотрели два соединения как миаи, то, если белые смогут воспрепятствовать одному из них в сэнтэ, это будет очень эффективный форсирующий ход. Здесь ① – стандартное тэсудзи, предотвращающее соединение. Если черные отвечают ②, то ③ – превосходный ход, ловящий черных.



Диа. 4

*Диа. 4. Выгодный обмен*

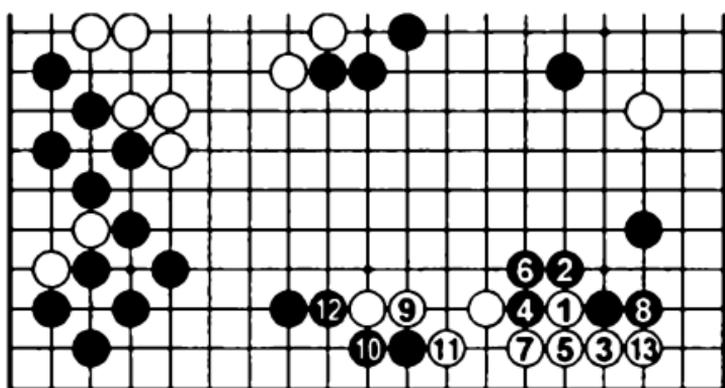
Если белые отрубают одно соединение – ①, то черные могут соединиться с другой стороны ходом ②. В этом случае белые ходят ③ и ⑦, забирая угол в обмен и им не на что жаловаться. Поскольку в этом обмене белые получили достаточно много, черные должны найти более жесткий способ сопротивления.



Диа. 5

Диа. 5. Неприемлемо с точки зрения позиции в целом

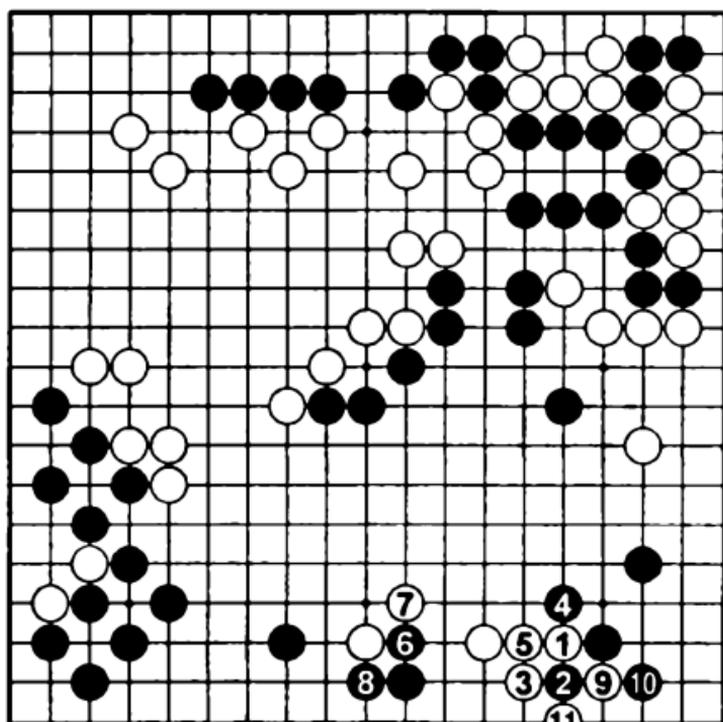
Вариант с жертвой черных, приведенный на этой диаграмме – один из возможных способов игры, но только если черным нужен ход ●а для построения мойо. В этой позиции ход ●а бесполезен, поскольку у белых уже есть камни в этой зоне наверху слева.



Диа. 6

Диа. 6. Ханэ черных сверху

Если черные сыграют ханэ сверху ②, то белые ответят контрханэ ③. К ○13 белые выжили и сделали замечательное сабаки.

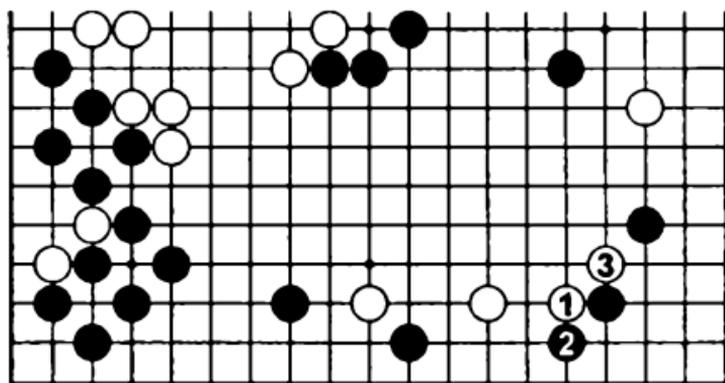


Диа. 7

*Диа. 7. Ханэ черных снизу*

Это ханэ ② выглядит самым жестким ходом. ③ – неадекватный ответ. ④ – кикаси, а затем ⑥ и ⑧ дают черным соединение.

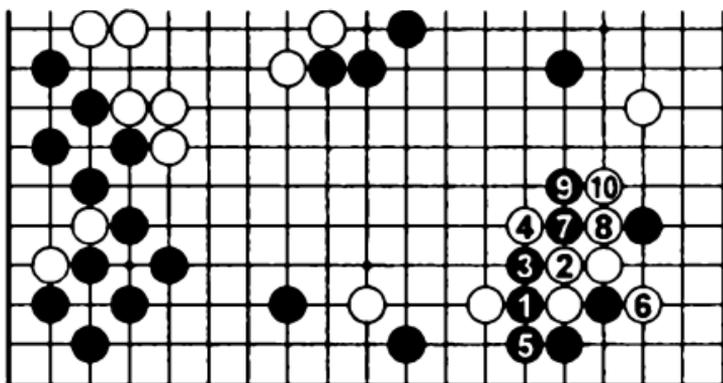
Белые позволили черным сыграть с двух сторон и все еще нуждаются во втором глазе. Тратить еще один ход здесь – довольно болезненно для белых.



Диа. 8

Диа. 8. Контрханэ

② – гибкий ход и именно так я сыграл в партии.



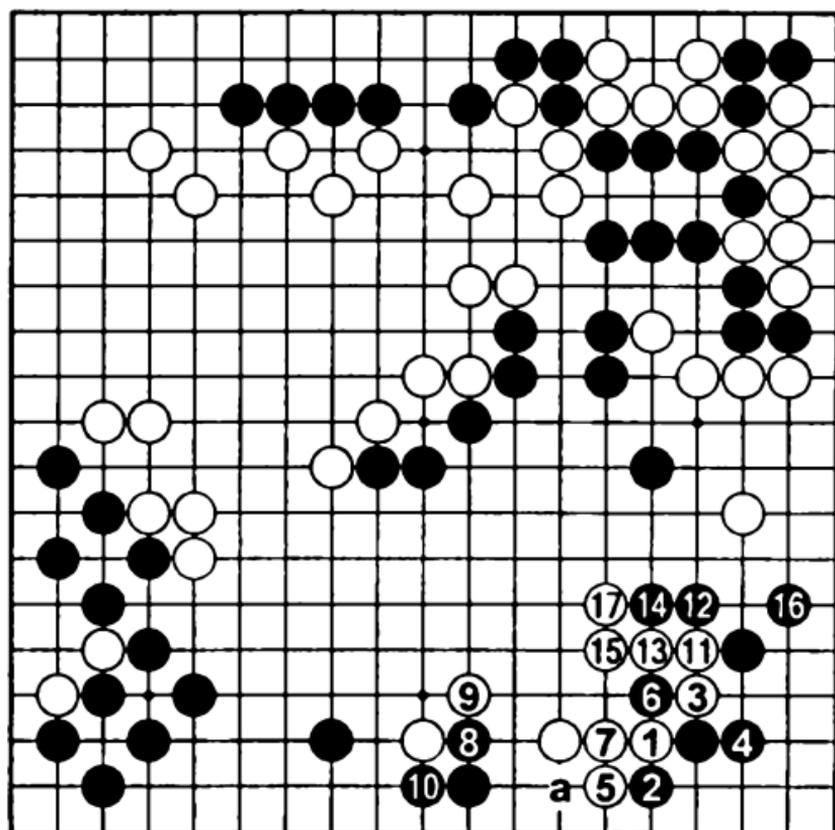
Диа. 9

Диа. 9. Неэффективная контратака

Ответная комбинация, начинающаяся с ① и ③ – неэффективна. Ханэ ④ – кикаси и черные обязаны резать ⑦ чтобы спасти позицию. Но после ⑧ и ⑩ территория, полученная белыми на правой стороне достаточна для победы.

Диа. 10. Вариант из партии

Итак, в партии черные оттянулись ④ и белые сделали форму в варианте до ①7.



Диа. 10

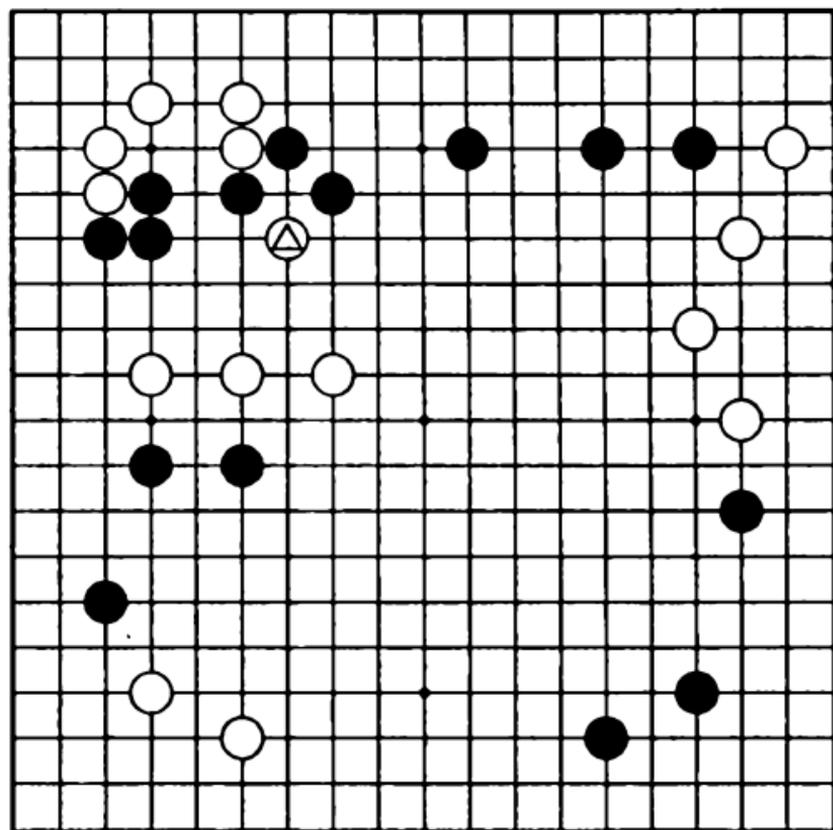
Важный момент в этом варианте – ход  $\bigcirc 11$ . Просто сыграть  $\bigcirc 13$  и забрать черный камень – недостаточно, потому что черные сыграют  $\bullet 11$  и выдавят глаз

Когда справа и слева или вверху и внизу имеются, как в этой позиции, миан, и ход с одной стороны ведет к ответу с другой – это эффективное сэнтэ. Проблема в том, чтобы найти правильную форсированную последовательность, полностью использующую это сэнтэ.

В этой позиции, ход  $\bigcirc$  в  $\bigcirc a$  или  $\textcircled{5}$  также вынудит  $\textcircled{8}$  или  $\textcircled{10}$ , дающие соединение с другой стороны, но эти ходы ( $\bigcirc a$  или  $\textcircled{5}$ ) не дают хорошего продолжения для построения сабаки.

# Тематическая Диаграмма 11

## Соединяться или не соединяться



Ход ●

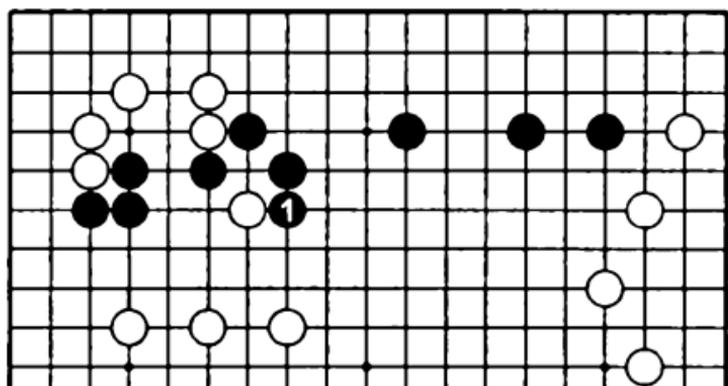
*Белые:* Авадзи Сюдзо

*Черные:* Такаги Сёити

Белые только что сыграли нодзоки камнем  $\triangle$ . Возможно, нодзоки – единичная, наиболее общая форма кикаси.

Но игроки, которые делают их автоматически, при каждой возможности и игроки, которые бездумно соединяются в ответ на нодзоки что-то теряют. Го, на самом деле, – сложная вещь, заставляющая внимательно думать и, в том числе, даже над простым нодзоки.

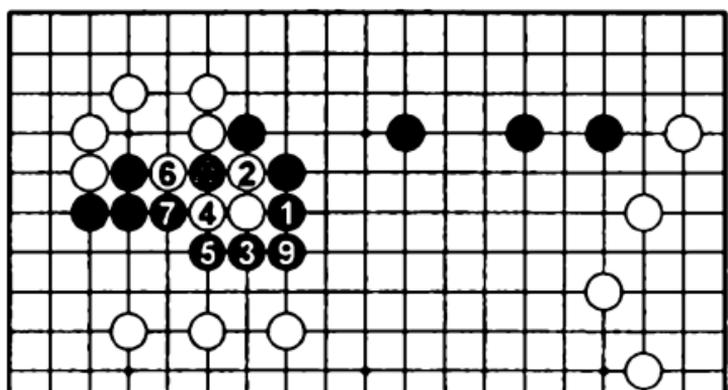
Хорошо, но что нам делать с этим камнем  $\triangle$ ?



Диа. 1

*Диа. 1. Сопротивление белых*

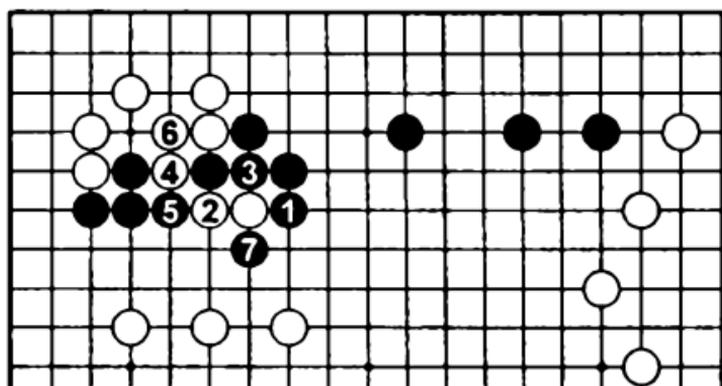
Сопротивление кикаси не всегда лучший способ действий: в каждом случае необходим тщательный анализ позиции. Здесь, однако, я решил сопротивляться нодзоки белых ходом ①. Почему? Ладно, я опишу ход своих мыслей. В данном случае мы должны рассчитать по крайней мере два разветвления.



Диа. 2. ⑧ - соединяются

*Диа. 2. Расчет (1) – разрезание*

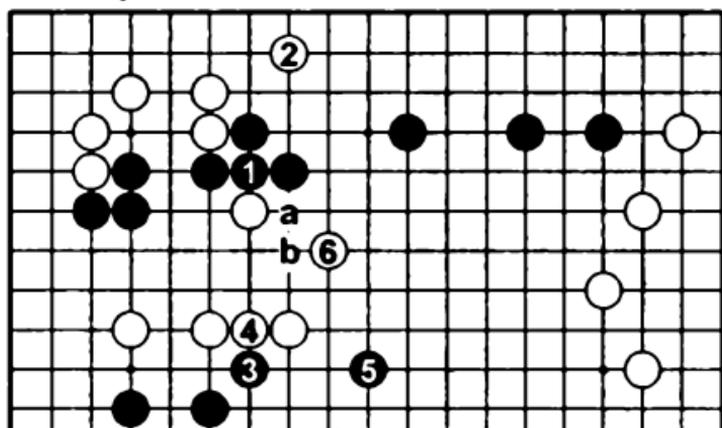
Первая очевидная возможность, которую следует рассмотреть – разрезание ②. Жертва камня ④ ходами до ⑨ уплотняет черных и им не о чем сожалеть. Итак, первая преграда преодолена.



Диа. 3

*Диа. 3. Расчет (2) – другой ответ*

Что если белые попытаются завязать борьбу ходом ②. Черные соединятся ③, а если затем ④, то тогда черные ходами ⑤ и ⑦ делают ситё и забирают белых. Вот мы и прошли второе препятствие и кажется, что у черных все получилось.

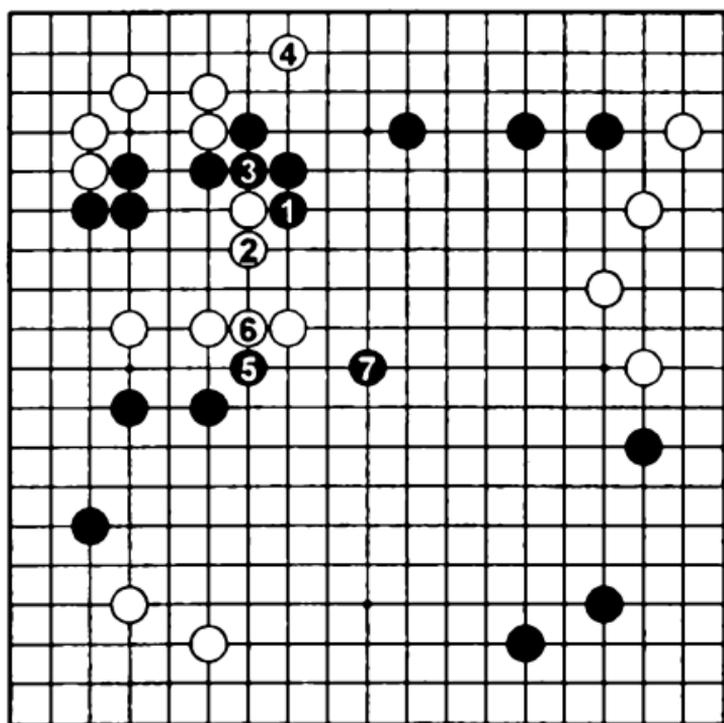


Диа. 4

*Диа. 4. Что будет при простом соединении?*

Перед тем как перейти к следующей диаграмме давайте взглянем на результат простого соединения черных. Белые могут скользнуть по стороне ②, например, а затем, видимо, последует вариант от ③ до ⑥. Белые под атакой, но по сравнению со следующей диа-

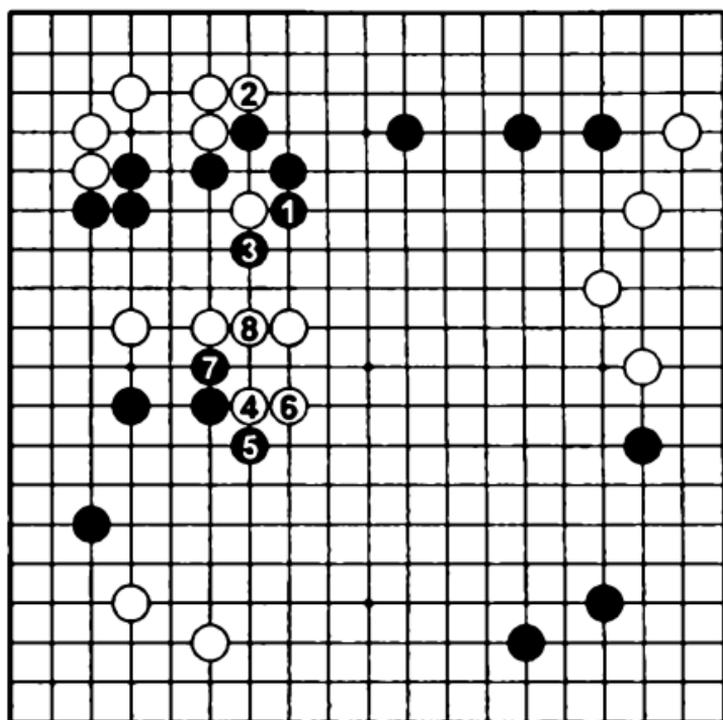
граммой у них больше свободы действий. Заметьте, в частности, что если черные надавят ●а, то белые могут просто заблокировать ○б.



Диа. 5

*Диа. 5. Кикаси за черных*

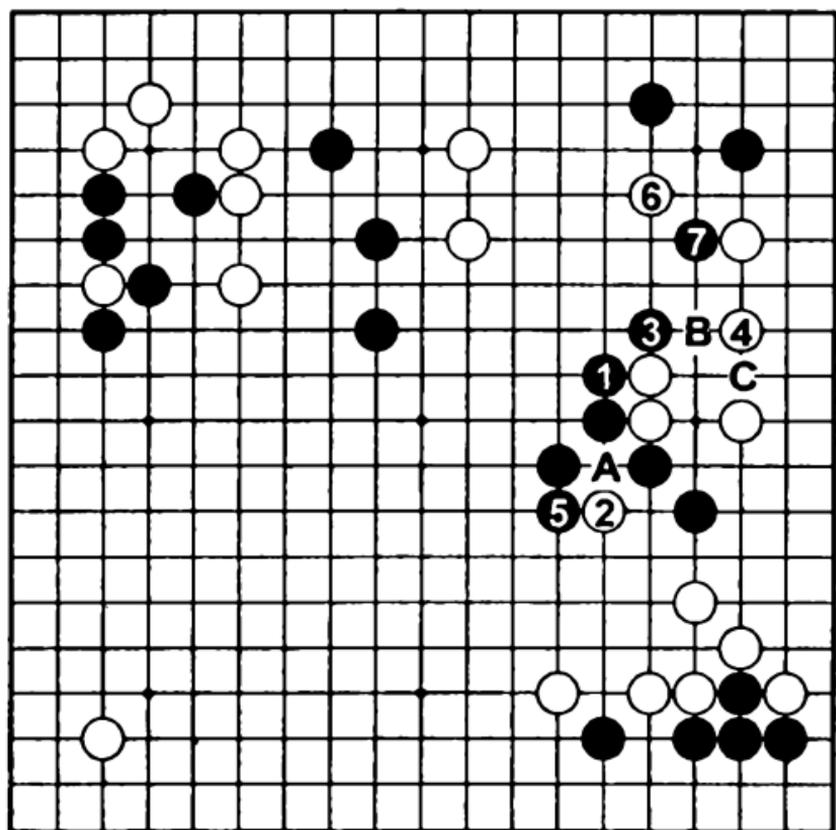
Если в ответ на сопротивление ① белые оттянутся ② и затем последует тот же вариант, что и на Диа. 4, ясно, что обмен ① – ② окажется кикаси за черных. Группа белых по-настоящему тяжела.



Диа. 6

*Диа. 6. Иная возможность за белых*

Вместо оттяжки ③ белые, вероятно, должны загнуться ②. Это даст черным плотность после ③, но белые могут усилиться в варианте от ④ до ⑧. Такой вариант придаст игре нормальное течение.



Диа. 7

*Диа. 7. Другой пример*

Для сравнения приведем подобный пример из партии между Фудзисавой Сюко (черные) и Сакатой Эйю (белые), сыгранной в 1961 году.

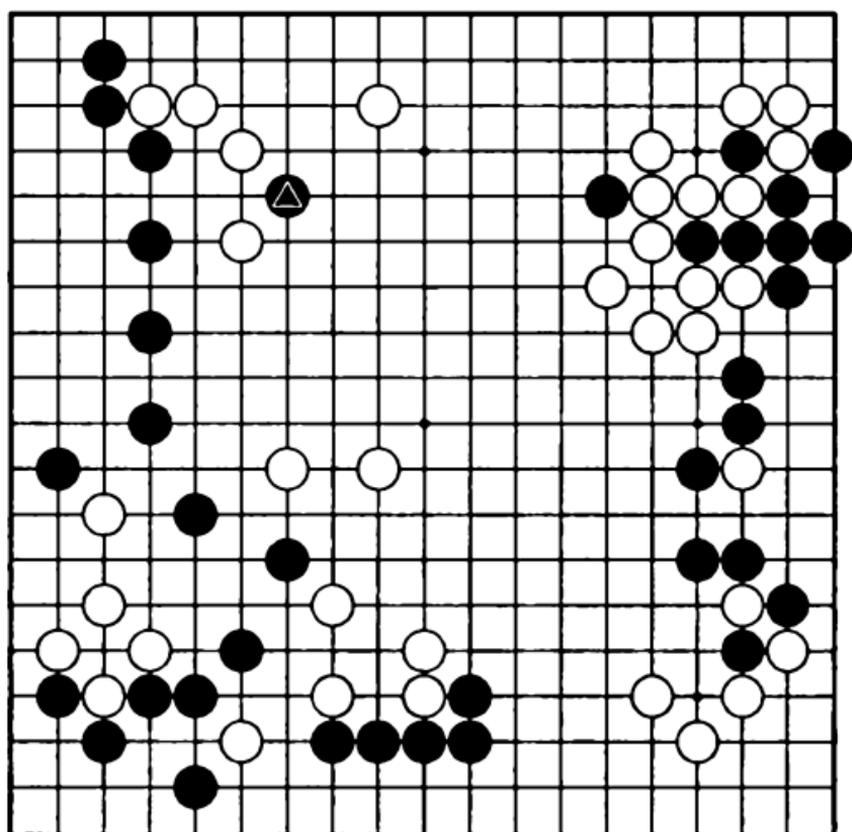
В ответ на нодзоки ② белые ожидают соединения ●А, чтобы вытянуться ③.

Сюко не медля ответил ханэ ⑤, а затем надавил ⑥. Если бы белые разрезали ходом ④ в ОА, то последовало бы ●В, ОС и черные надавили бы ④. Это дало бы черным достаточную компенсацию за два отданных камня. Конечно, отданы они были бы не полностью и сохраняют адзи.

После ⑥, ⑦ – жесткий ход, разрезающий кэйма. Так черные успешно отразили нодзоки противника.

## Тематическая Диаграмма 12

### Самое время



Ход ○

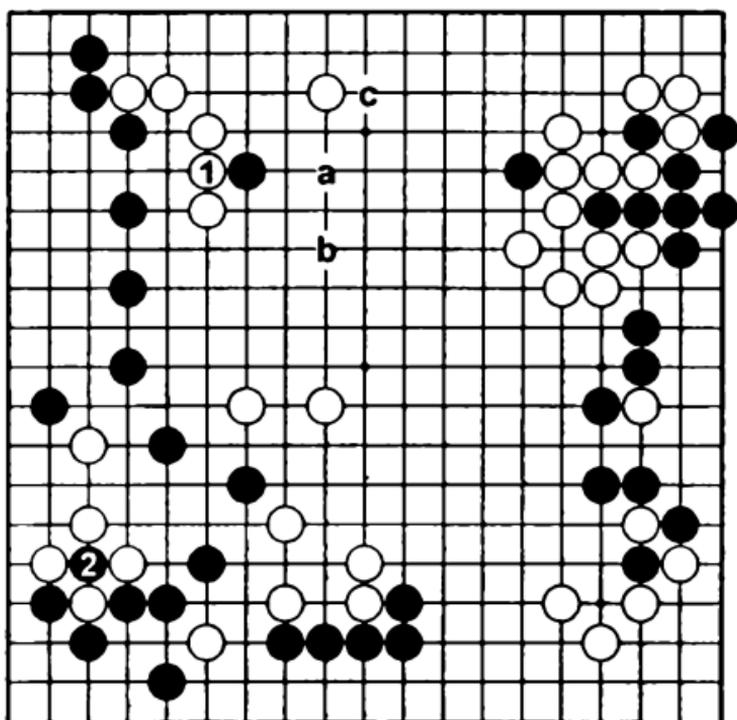
*Белые:* Фудзисава Сюко

*Черные:* Отакэ Хидэо

В левом нижнем углу началась ко-борьба. Черные только что сделали ко-угрозу – нодзоки △.

Вопрос не имеет непосредственного отношения к ко-борьбе: как белым отвечать на это нодзоки?

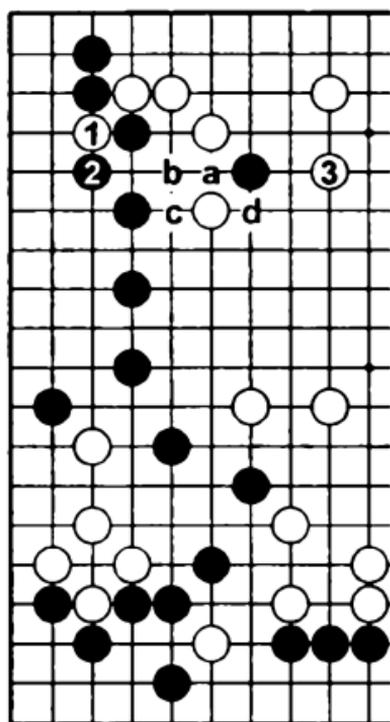
Просто соединиться? Или . . . ?



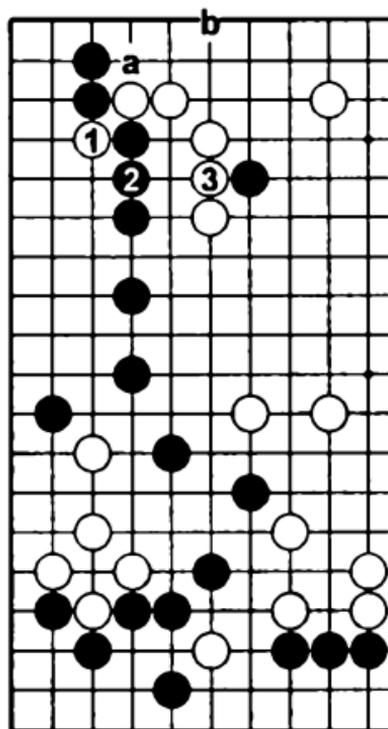
Диа. 1

*Диа. 1. Превращение в кикаси*

Если белые рефлекторно соединятся ① просто потому что это ко-угроза и на ко-угрозу нужно отвечать, то ко-борьба продолжится. Но далее в партии, когда черным понадобится сократить мой белых на верхней стороне, камень  $\blacktriangle$  окажет им значительную поддержку. Если, например, черные сыграют  $\bullet a$ , а белые контратакуют  $\circ b$ , то у черных не будет проблем с построением сабаки, например, начав ходом  $\bullet c$ .



Диа. 2



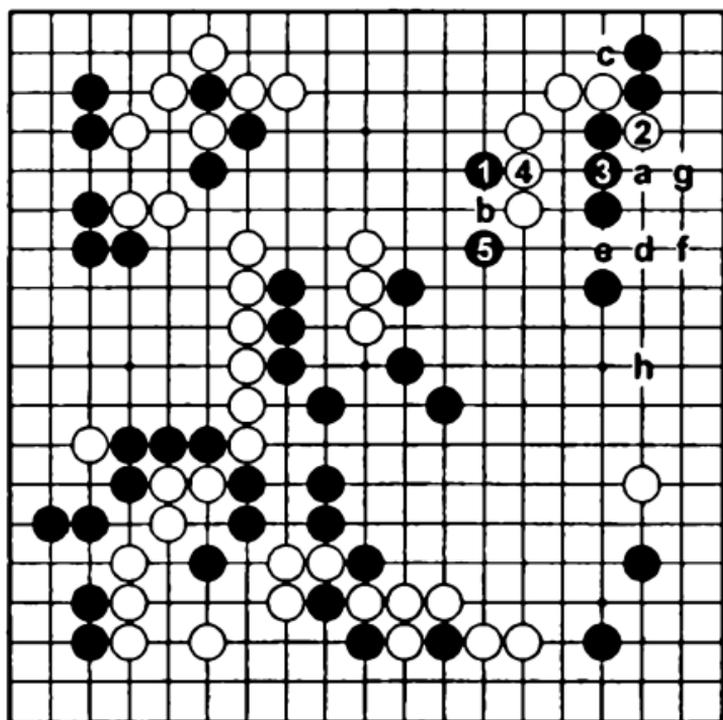
Диа. 3

### Диа. 2. Своевременное разрезание

Белые, для проверки намерений черных, режут ①. Если черные ответят ②, минимизируя адзи ①, то белые могут играть такое ③, значительно расширяя мой. Если позже черные продавятся ●а, то у белых появляется: ○b, ●с, ○d и становится ясным насколько эффективным был обмен ① – ②. Он отобрал дамэ черных и поэтому черные не могут резать над b.

### Диа. 3. Остается большое ёсэ

Если черные попытаются сгладить недостатки Диа. 2, прочно соединившись ② здесь, то это нанесет им большой ущерб в ёсэ. Ход ○а станет сэнтэ, тогда как раньше сэнтэ был прыжок обезьяны ●b.



Диа. 4

*Диа. 4. Такое же разрезание*

Перед вами другой пример подобного разрезания, на этот раз из партии турнира на титул Кисэй между Кобаяси Коити (черные) и Като Масао (белые).

Черные сделали нодзоки ①. Снова белые вбросили разрезающий камень ②. Если черные пойдут ③ в ●а, то белые надавят ○b, не позволяя черным протолкнуться и разрезать ④, и заглотят нодзоки черных. Следовательно, Кобаяси ответил ③. Позднее он понесет потери после блокировки ○с, но в этот момент он посчитал, что уменьшение верхней стороны ⑤ более важно.

У Като появилась возможность в дальнейшем сыграть кикаси последовательность ○d, ●e, ○f, ●g, a после этого прыжок ●h.

## **Глава 3**

# **Мастерские удары**

«Ход А убивает камни, В позволяет им выжить, ход С стоит 10 очков, а ход D – пять». Если размышлять таким образом, то любой сможет определить какой из ходов лучше: А, В, С или D.

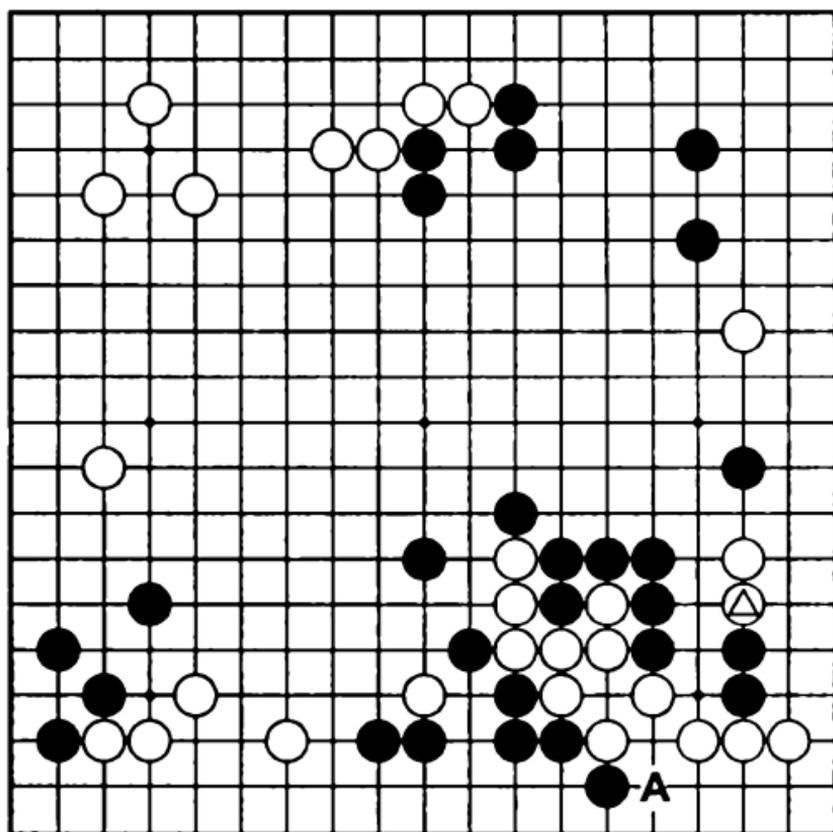
Однако, определение стоит ли и каким образом играть кикаси, обычно, не настолько просто. В результате нет легко понятного итога: ни сбитых, ни выживших камней, например. Или, если вам так нравится, результат появляется на доске, но его не с чем сравнить и 100% надежной проверочной диаграммы нет. Обычно, рядом с вами нет сильного игрока который скажет: «Смотри, вот так здесь должно быть». Я полагаю, что отсутствие простого метода оценки результата – это то, что делает настолько трудным изучение кикаси и форсирующих ходов, того, что позволяет вашим камням работать с максимально возможным эффектом.

Так как же одолеть эту проблему? Я думаю, что наиболее эффективная мера – контакт с профессиональным Го настолько часто, насколько это возможно. Повторяйте партии профессионалов и выработывайте чутье того как заставить камни работать на все 100%. Затем постепенно попытайтесь подражать этому в своих собственных партиях.

В этой, третьей главе вы найдете пятнадцать примеров из профессиональных партий. В каждой демонстрируется последовательность ходов, выжимающая на 100% потенциал камней. Я не предполагаю, что читатель сможет рассчитать эти варианты самостоятельно, но надеюсь, что как только вы посмотрите на диаграмму, то воскликнете: «Ага!», выражая проникновение в суть дела. Я уверен, что позднее вы обнаружите, что это понимание сказалось на ваших собственных партиях.

# Тематическая Диаграмма 1

## Стратегема жертвы



Ход ●

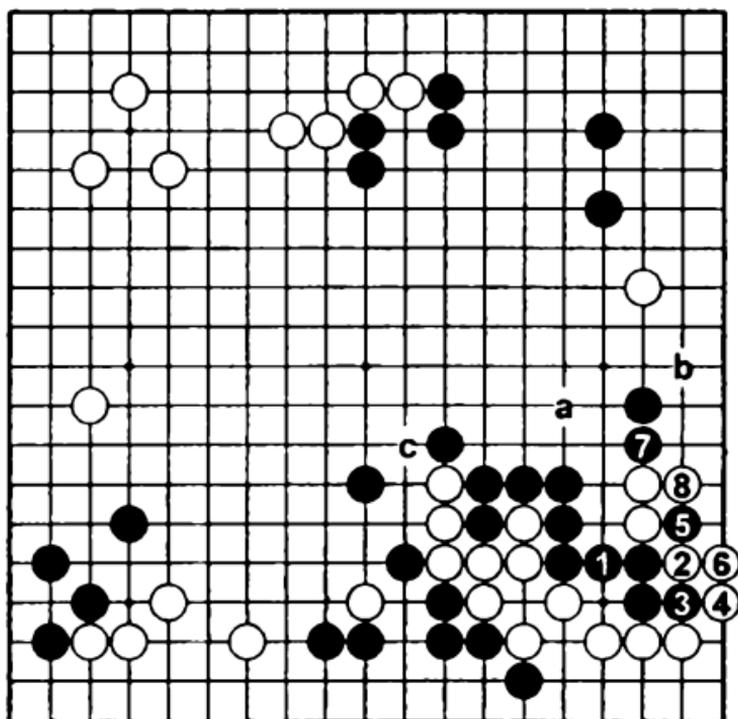
*Белые:* Такаги Сёити

*Черные:* Отакэ Хидэо

Я только что разрушил соединение двух чёрных камней с другими ходом . Он выглядит естественным, но дальнейшими ходами я был тяжело наказан. Возможно, мне нужно было сыграть поспокойнее, например, А.

Чёрные не могут убить два моих камня, потому что вклинивание сверху и соединение снизу – миаи.

Взгляните на позицию и попытайтесь определить как чёрные могут добиться здесь наилучшего результата.

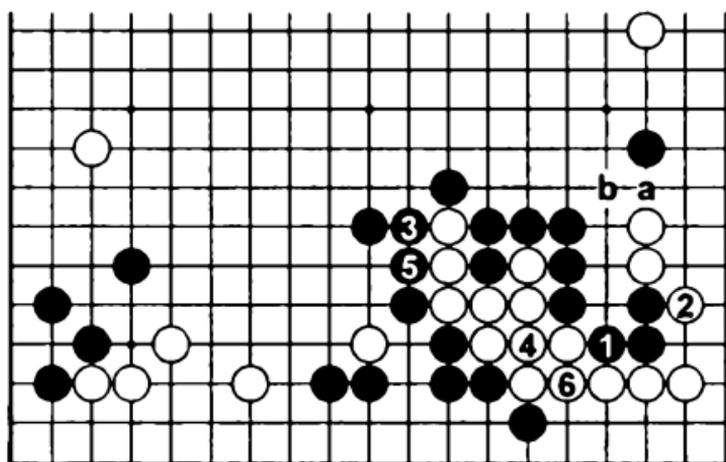


Диа. 1

*Диа. 1. Бездумно*

Если белые вклинятся ①, то два чёрных камня будут убиты. Но если чёрные просто спасут два своих камня, соединившись ②, то вынудят белых соединиться понизу, и это, по крайней мере, – сэнтэ за чёрных. Но это делается весьма простодушно и, конечно, без размышлений о том как полнее использовать возможности своих камней.

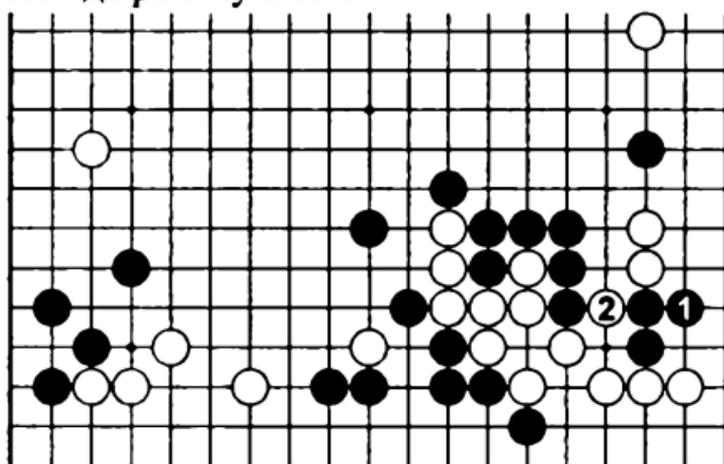
В варианте до ⑧ чёрные слегка вдавили позицию белых, но теперь у белых появились форсирующие ходы ①а и ①б, а, кроме того, чёрных должна беспокоить возможность ханэ ①с.



Диа. 2

Диа. 2. почти то же самое

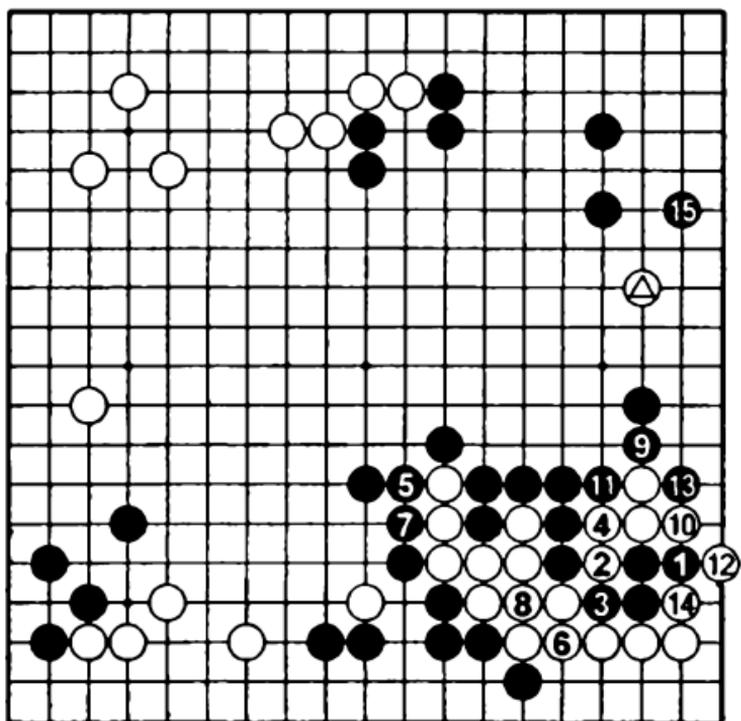
Цель хода ① здесь – получить возможность сыграть кикаси ③ и ⑤. Но теперь ●а – не сэнтэ, и у чёрных остается дыра в пункте в.



Диа. 3

Диа. 3. Жертва

Отакэ сыграл ①, как здесь. Очевидно, что он собрался пожертвовать три камня, но посмотрите, насколько эффективно. Ход ② – единственная возможность. Теперь подумаем о продолжении за чёрных.



Диа. 4

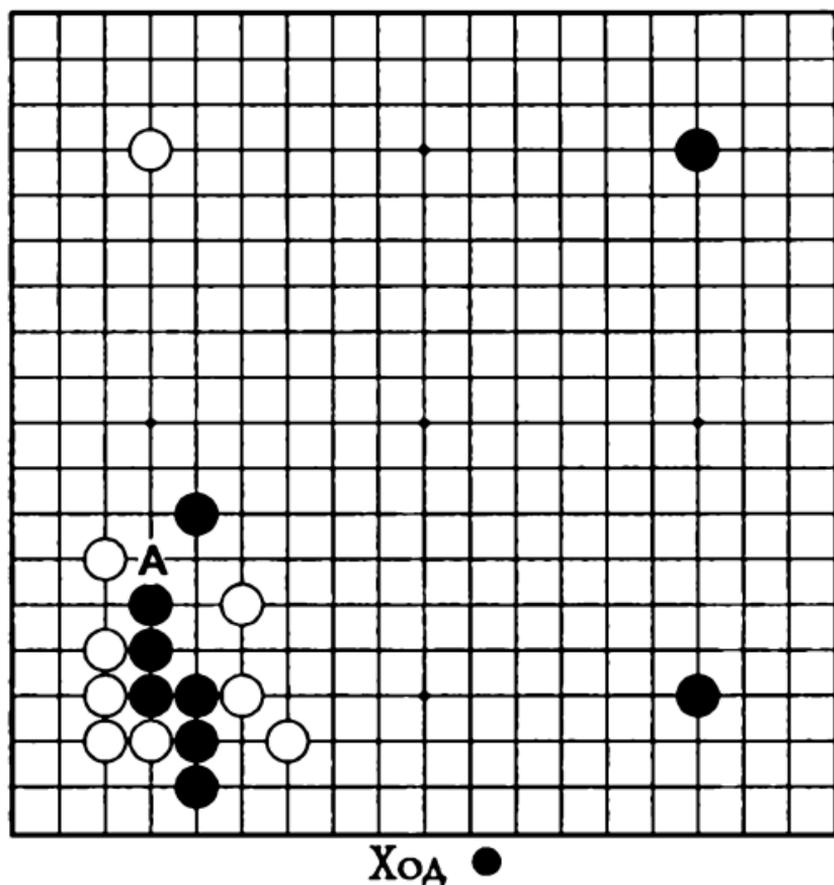
*Диа. 4. Неоспоримый успех черных*

Разрезание ③ увеличивает жертву черных. Черные проигрывают сэмзай, имея три дамэ против четырех, но в то же время они получают ⑤, ⑦, ⑨, ●11 и ●13 в сэнтэ. Только сейчас они могут успеть сделать ⑤ и ⑦, потому что как только четыре черных камня снимутся с доски это уже не будет сэнтэ. Сравните финальную позицию на этой диаграмме с двумя предыдущими диаграммами.

Затем черные переключаются на ●15. Камень ⊕ теперь практически лишен жизненных сил, как результат всех кикаси от ③ до ●13.

Если вы боитесь увеличения жертвы, то посмотрите что будет, если черные сыграют ④ вместо ③. Тогда ④ будет в ③ и ходы ⑤ и ⑦ перестают работать.

## Тематическая Диаграмма 2 Как отыграть кикаси

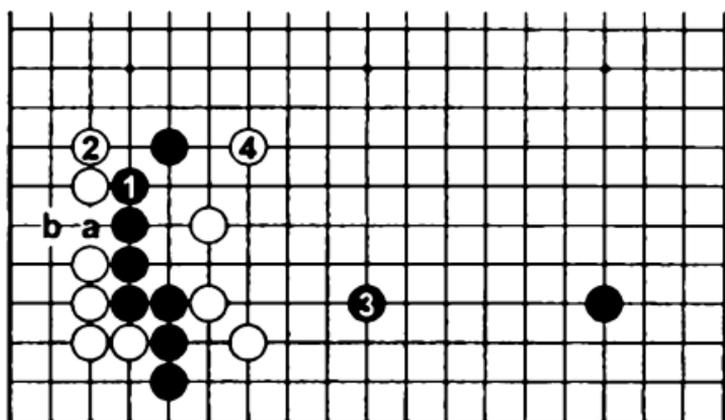


*Белые:* Фудзисава Сюко

*Черные:* Такаги Сёити

Первейшая задача чёрных в этой позиции – защититься от разрезания ○А. Проблема состоит в том, как это сделать.

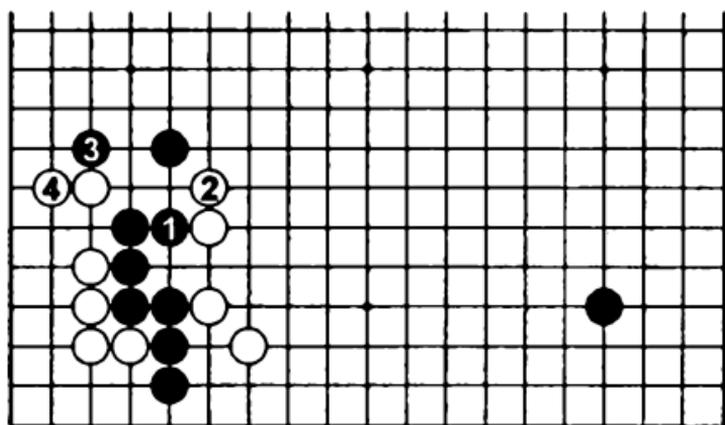
Попытайтесь продумать вариант, заставляющий работать камни чёрных наиболее эффективно.



Диа. 1

Диа. 1. Сэнтэ, но не оказывает никакого давления

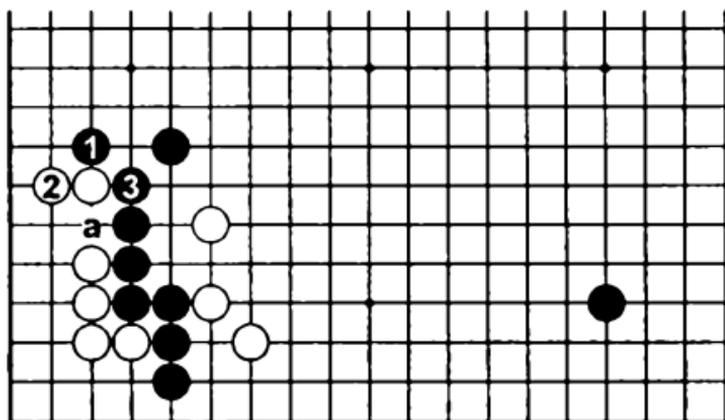
Обмен ① – ② здесь – вульгарное судзи, вне зависимости от того, делается ли еще обмен ●а – ○в. Это наихудший способ игры: хотя чёрные и успевают переключиться на ③, но белые отвечают ④ и именно чёрные оказываются под атакой.



Диа. 2

Диа. 2. Смешная форма

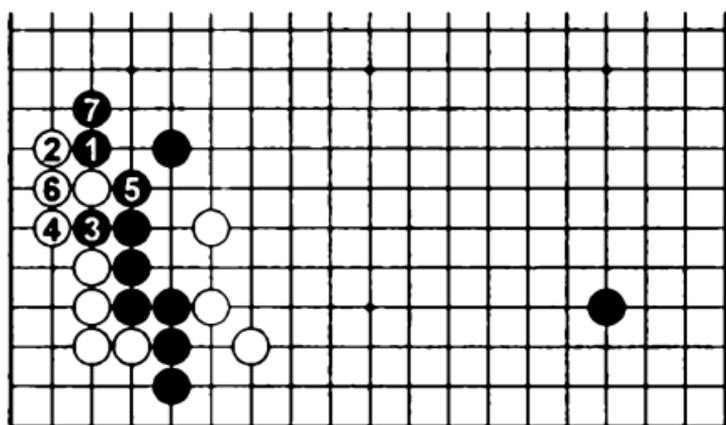
Но и этот ход ① – очень вульгарный, поскольку вызывает ответ ②, выгодный белым. Если вы знаете такой ход как ③, то почему же не сделать его сразу?



Диа. 3

*Диа. 3. Хорошая форма чёрных*

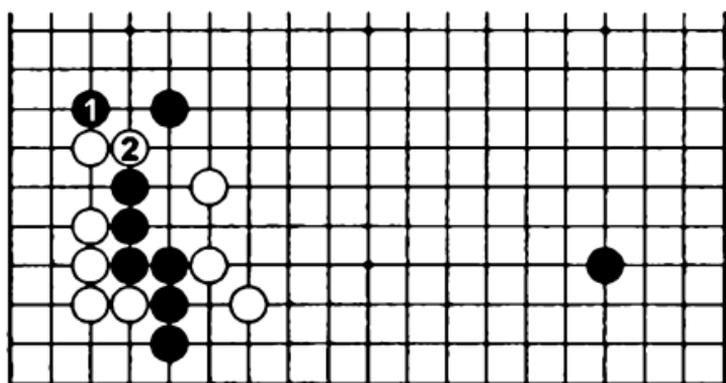
Правильно! Прилипание ① здесь – правильный ход. Если белые опустятся ②, то ③, возможно, и готэ, но это лучший ход (хонтэ). Чёрные придавили противника и уплотнились. Если белые вместо ② сыграют ②а, то ③ снова окажется правильным ходом.



Диа. 4

*Диа. 4. Белые слишком покладисты*

С точки зрения белых, ответ ② неадекватен позиции. Чёрные укрепляют свои камни ③ и ⑤ и заканчивают с превосходной формой ⑦.

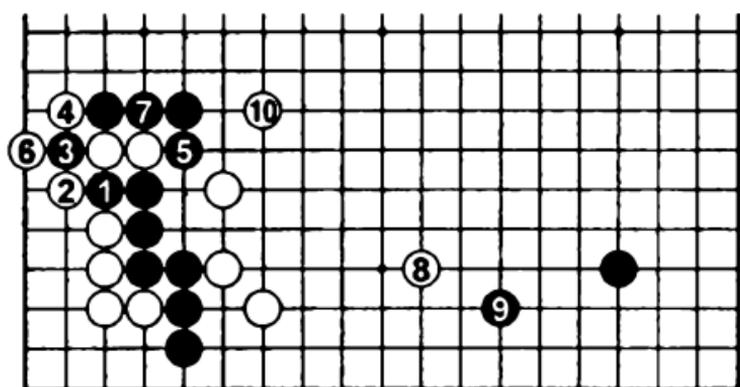


Диа. 5

Диа. 5. А что сказать по поводу продавливания?

Мы видели, что если позволить черным сыграть ② на этой диаграмме, то это даст им хорошую форму. Так что, возможно, белым следует продавиться ②.

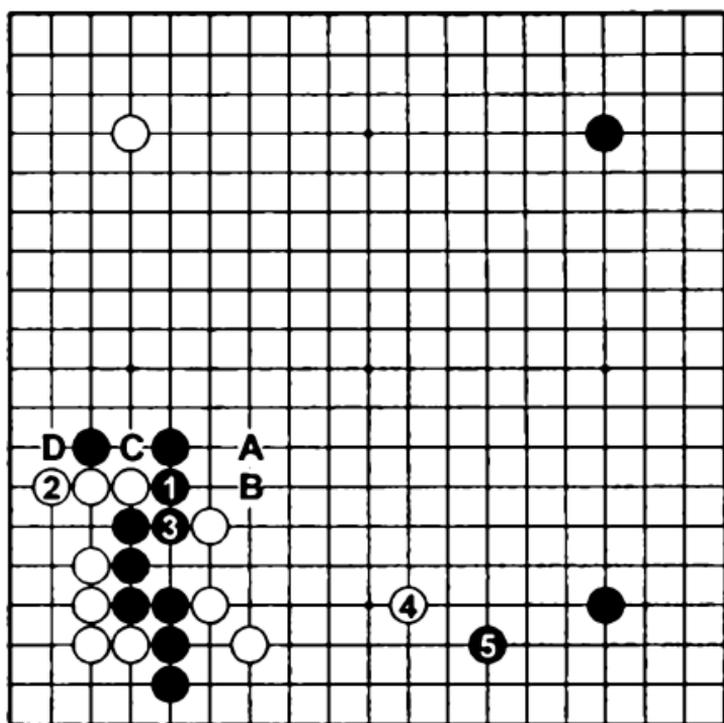
Мой следующий ход был естественным, основанным на привычном восприятии подобной формы, но он стал ошибочным.



Диа. 6

Диа. 6. Вариант из партии

Я продавился и разрезал в комбинации ①, ③. Это стандартное тэсудзи, но в данном случае оно оказалось сомнительным. После ⑦ белые могут, конечно, сделать тэнуки и в партии они переключились на ходы ⑧ и ⑩. Это позволило белым спокойно развиваться.



Диа. 7

*Диа. 7. Препятствие ходу ○А*

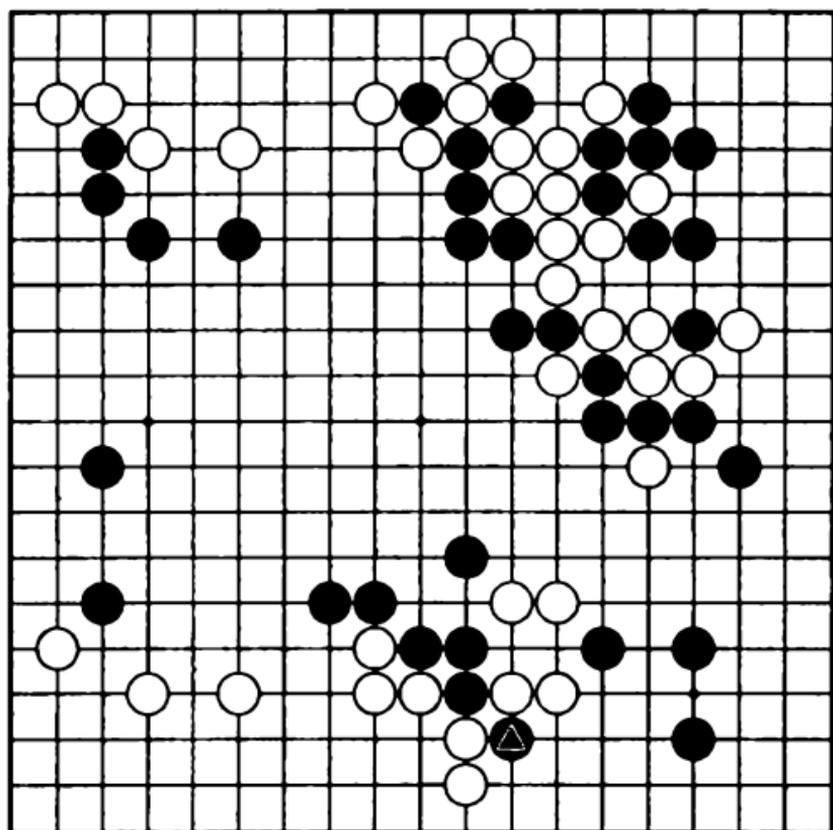
Этот вариант с простым блокированием ① лучше. Отличие от Диа. 6 заключается в том, что у черных есть камень ③ и это означает, что если белые пойдут ○А, то сразу сработает разрезание – кэйма ●В.

Даже такие камни, как ③, выглядящие неважными пунктами дамэ, могут оказывать большое влияние на ход игры. Изюминка этого варианта заключается в том, что противник сам вынуждает вас занять хороший пункт. На Диа. 6 этого не происходит, потому что два камня, находящиеся под атари не представляют большой ценности.

Позднее, если черные пойдут ●С, то белые, вероятно, загнутся ○D. В общих чертах игра в этой части доски почти не отличается от Диа. 6.

## Тематическая Диаграмма 3

### Порядок ходов



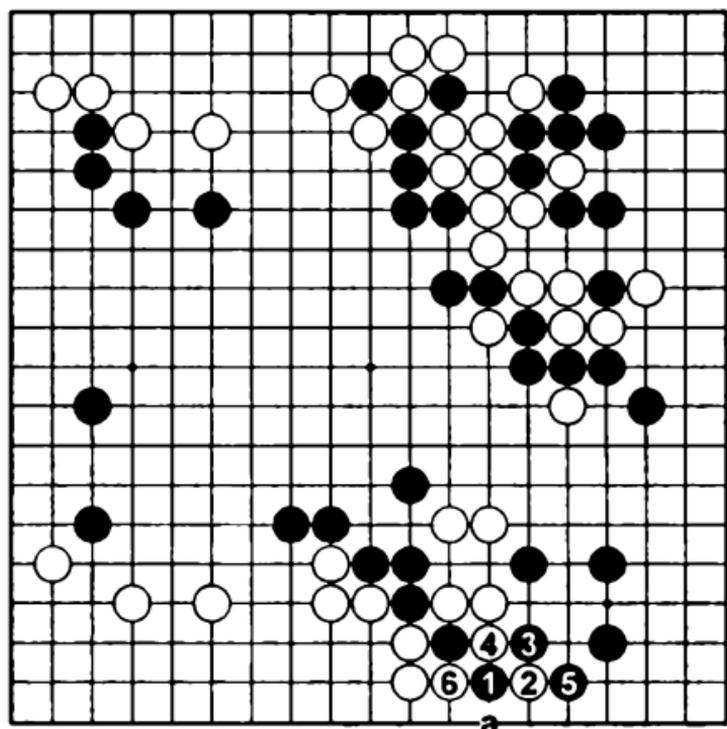
Ход ●

**Белые:** Такигути Масаки

**Черные:** Такаги Сёити

Камень  пленен. Выбежать он не может.

Это так, но даже пленные камни имеют некоторую ценность. Какие кикаси вы можете получить, пока это камень все еще стоит на доске? Попробуйте выжать из позиции все.



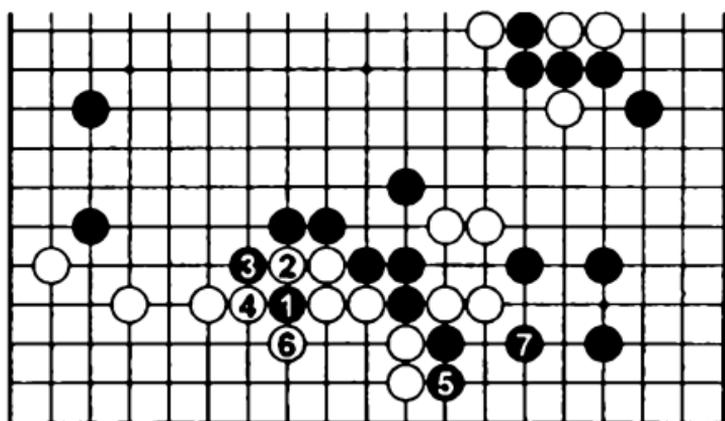
Диа. 1

*Диа. 1. Лишь частичное использование*

Косуми ①, сам по себе, – хороший ход, но здесь черные не получили всего, что могли. Если бы мы начисляли за ходы очки, то вы получили бы за этот ход 85% от максимума.

Если белые сыграют ② в ④, то получат абсолютное готэ, так что прилипание здесь – тоже тэсудзи. Хотя и здесь у белых готэ, но у них осталась возможность захвата камня ходом ⑥а.

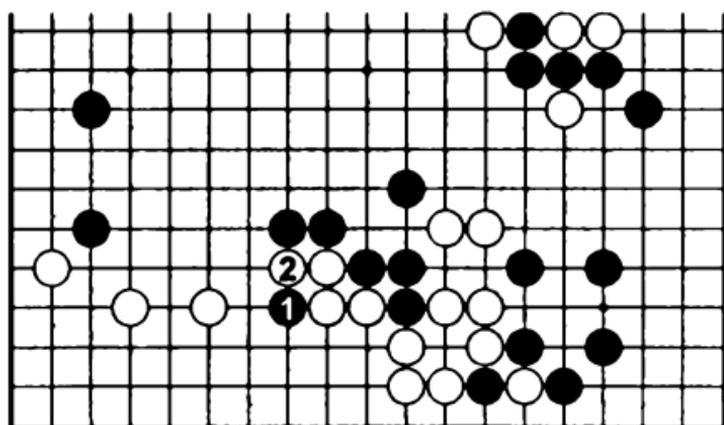
Ну ладно, а где же решение на все 100%?



Диа. 2

Диа. 2. Начиная слева

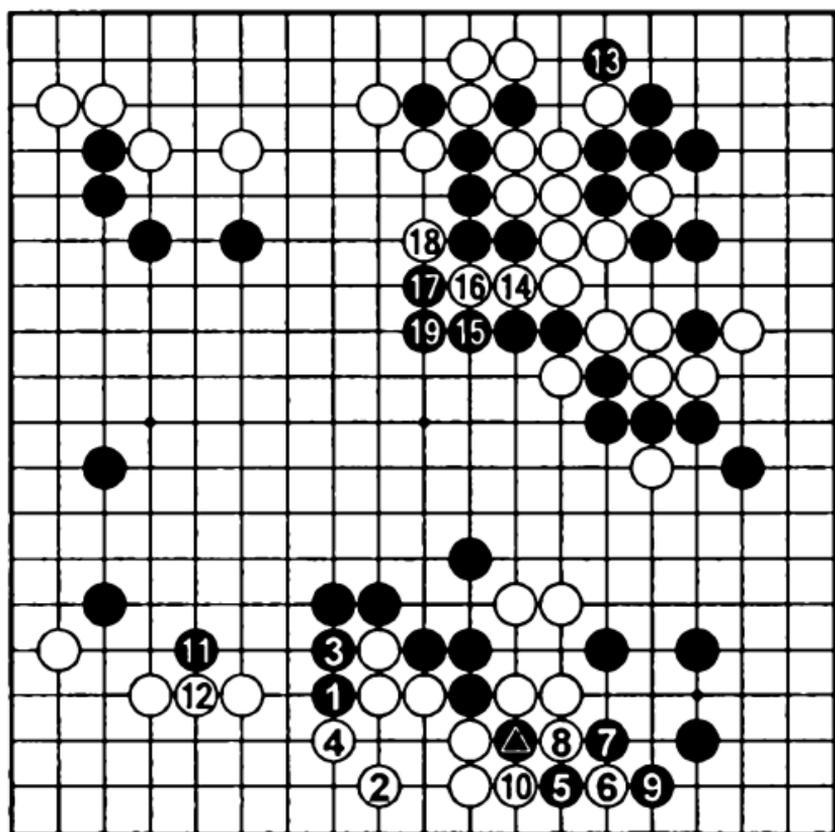
Черные должны начать с прилипания ① слева. Если белые попытаются продавить и разрезать ② и ④, как здесь, то черные в сэнгэ сделают ход ⑤, а затем получат огромную выгоду от хода ⑦. Очевидно, что белые не могут играть таким образом.



Диа. 3

Диа. 3. Продолжение Диа. 1

Если же черные сначала сыграют вариант Диа. 1, то теперь это прилипание больше не сработает. Белые спокойно доказывают его несостоятельность ходом ②.



Диа. 4

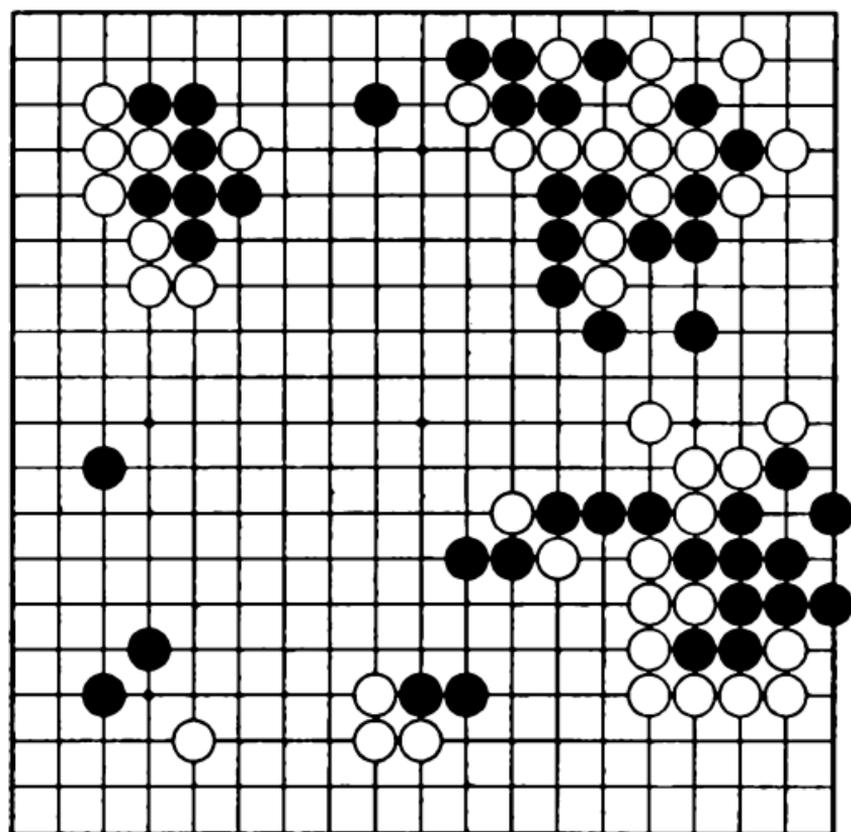
*Диа. 4. Вариант из партии*

Итак, в партии я начал с прилипание ①. Как мы видели на Диа. 2, пока у черных есть на доске камень  $\triangle$ , белые не могут резать.

Вынудив белых прогнуться ② и ④, я закрыл территорию в сэнтэ в варианте от ⑤. Ясно, что ① и ③ выгодны черным. После ⑩ я сыграл ●11, почти запечатав их здесь, а затем перешел к игре на верхней стороне.

Даже когда ваши камни собираются погибнуть, вы должны попытаться получить из этого какую-то пользу.

*Тематическая Диаграмма 4*  
*Любопытный ход эпохи*  
*классицизма*



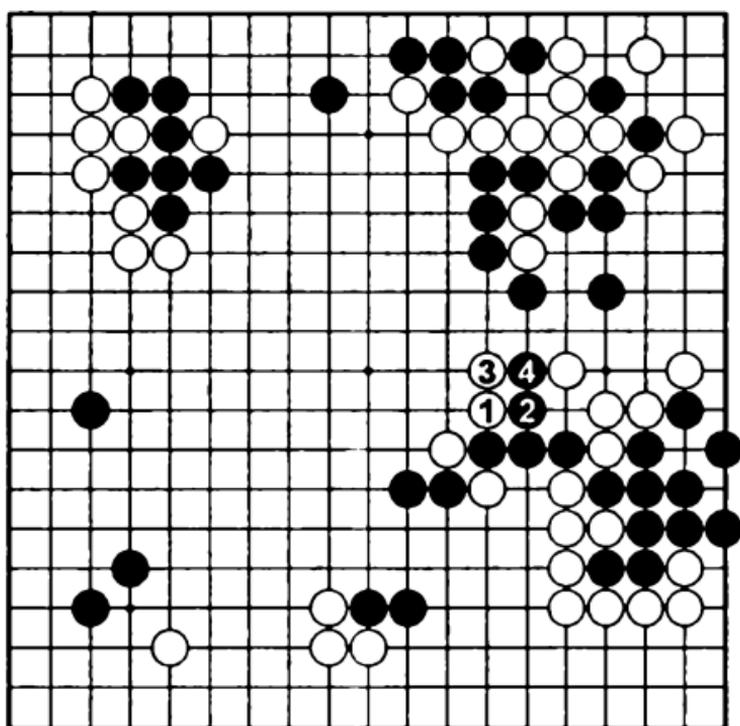
Ход ○

*Белые:* Хонинбо Сюэй

*Черные (без коми):* Тамура Ясухиса (Хонинбо Сюсай)

Фокус внимания в этой позиции находится на правой стороне. Как белым сделать сабаки своей группой, выглядящей исключительно слабой?

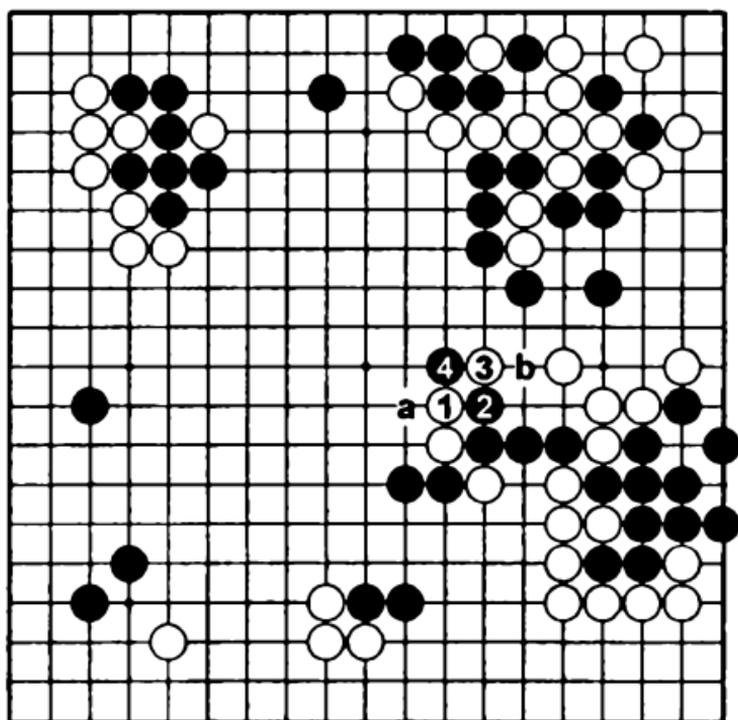
Как я уже говорил раньше, идея этой книги для вас не в том чтобы в каждом случае обязательно видеть правильный ответ. В частности, это пример очень искусного хода, который нашел Хонинбо Сюэй и будет совсем неудивительно, если вы о нем не подумаете. Я надеюсь, однако, что после того как вы разберете следующие диаграммы, вы оцените кое-что из великолепного наследия Сюэя, одного из моих героев.



Диа. 1

*Диа. 1. Три камня убить нельзя*

Если бы белые могли убить эти три камня, проблема была бы слишком простой. Однако, попытка прямо убить их, начав с ханэ ①, не удастся: после ④ черные уходят.

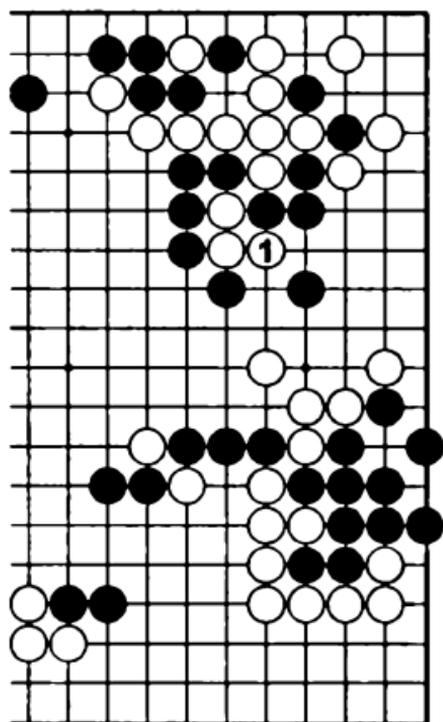


Диа. 2

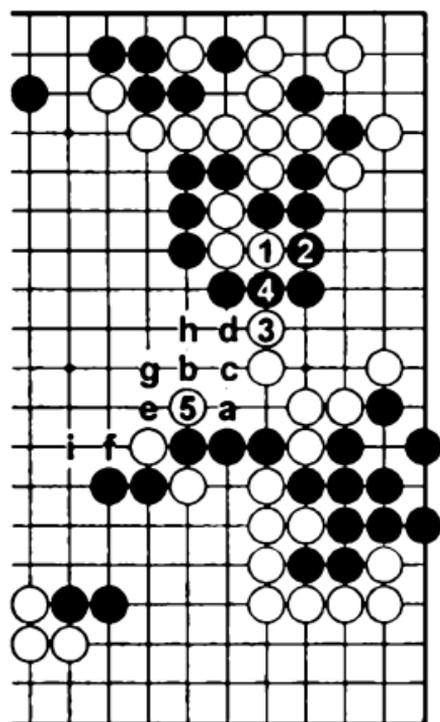
*Диа. 2. Вытягивание тоже не работает*

Вытягивание ①, как на этой диаграмме, – не работает. После ① пункты а и в становятся миаи и черные снова уходят.

Итак, попытка убить камни не проходит. Что касается единственной оставшейся возможности убегаия: ① в ③, на что черные ответят ① и ④, то она выглядит очень сомнительным приключением за белых.



Диа. 3



Диа. 4

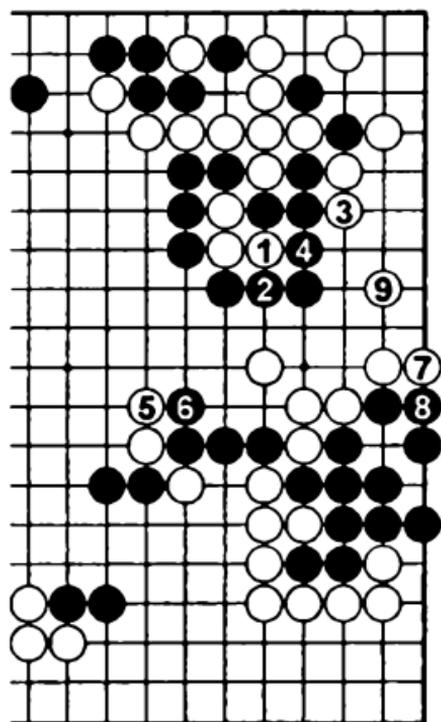
*Диа. 3. Убегание пленными камнями!*

① – удивительный ход Хонинбо Сюэя. Черт возьми, что же это значит? Пожалуйста, посмотрите еще раз на позицию.

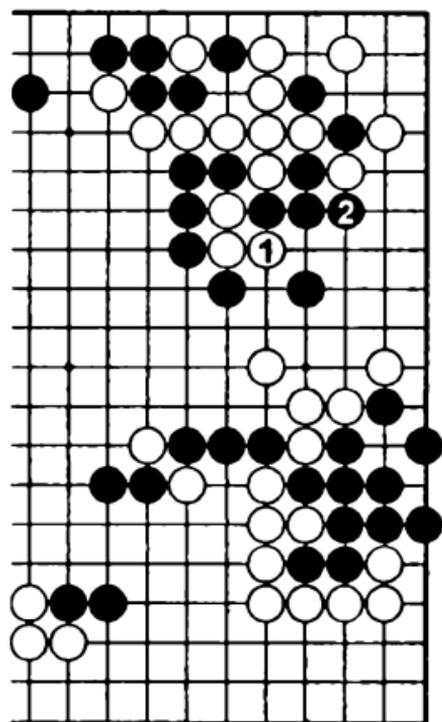
*Диа. 4. Смысл (1)*

Рассмотрим возможные ответы на ①. Сначала это будет ход ②.

Он делает ход ③ абсолютно форсирующим. После ④ белые ходом ⑤ окончательно добивают три черных камня. Доиграйте сами вариант от ●а до ●і до конца. Ситё черным не помогает.



Диа. 5



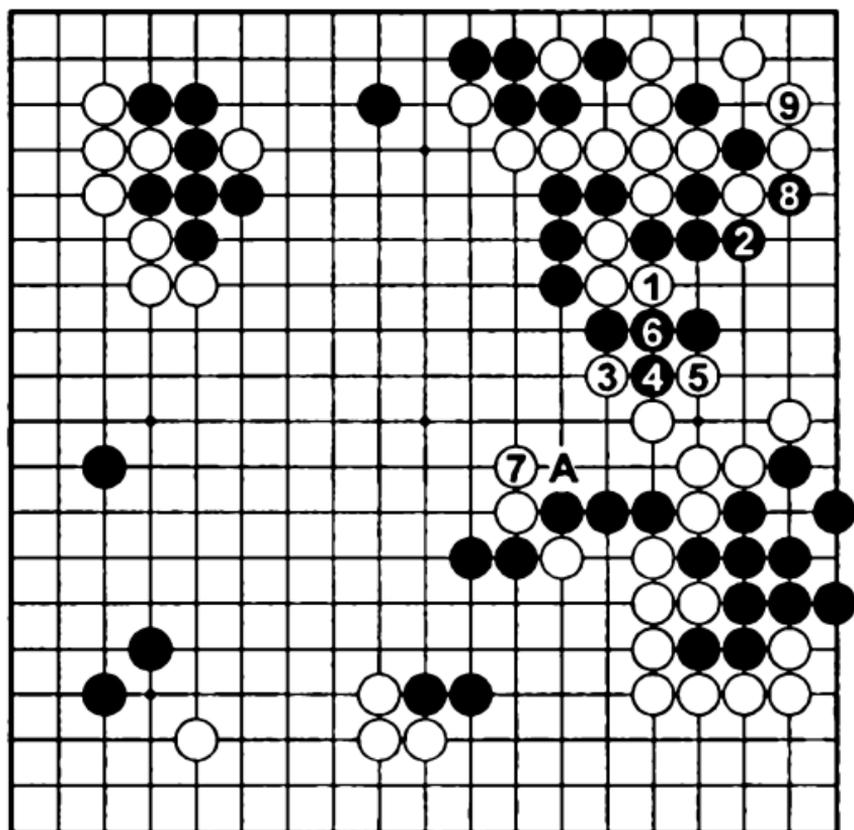
Диа. 6

### Диа. 5. Смысл (2)

Если черным не понравится результат Диа. 4, они могут попробовать блокировку ② с этой диаграммы. Но тогда у белых появится кикаси ③ и ⑦, после чего они спокойно соединяются понизу ⑨. Это огромный успех за белых. ⑤ – тоже весьма полезное кикаси, позволяющее в будущем продолжить атаку на четыре камня.

### Диа. 6. Самый сильный ответ черных

В партии черные нашли более сильный ответ. Они сыграли атари ②.



Диа. 7

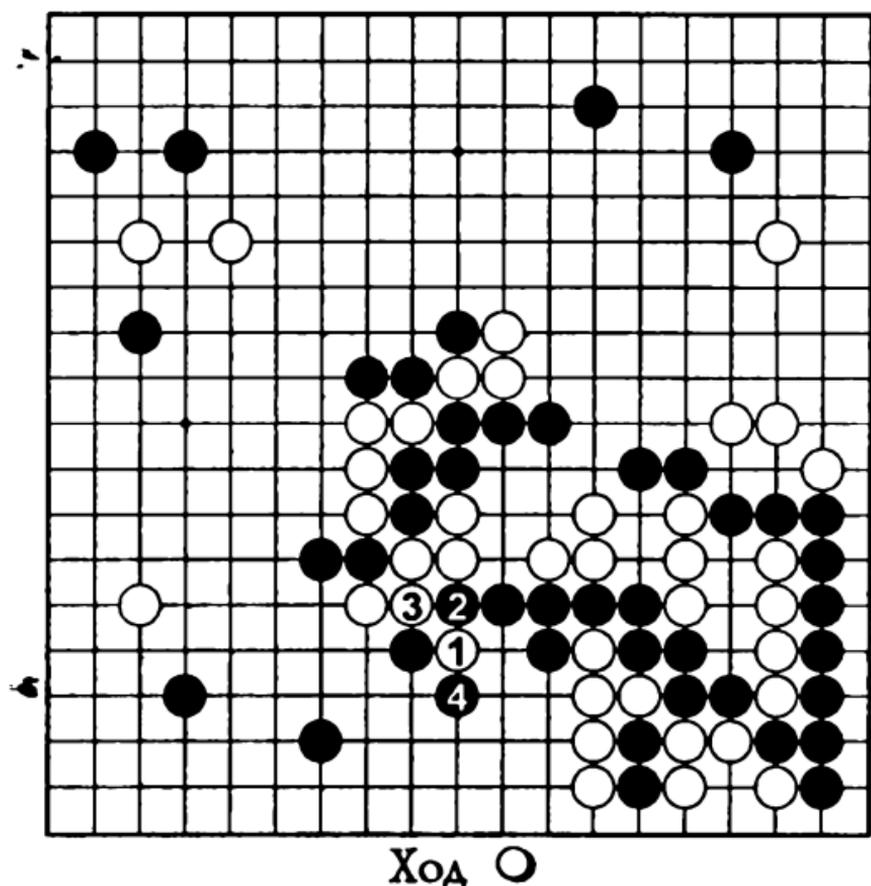
*Диа. 7. Продолжение партии*

Белые сыграли кикаси ③ и ⑤, а затем спасли свои камни, пленив три черных камня ходом ⑦. Этот способ захвата камней, конечно, лучше, чем вариант ③ в ④, ⑥, ⑧А. Если белые камни собираются спастись подобным образом, то это, конечно, стоит небольшой уступки ⑧ – ⑨.

Вы увидели блестящий пример тактики убления Сюэя: посмотреть как противник ответит на ①, а затем использовать полученные форсирующие ходы для спасения своих камней. Для большинства же из нас найти такой ход удастся, возможно, единственный раз в жизни.

## Тематическая Диаграмма 5

### Единственное в своем роде сабаки



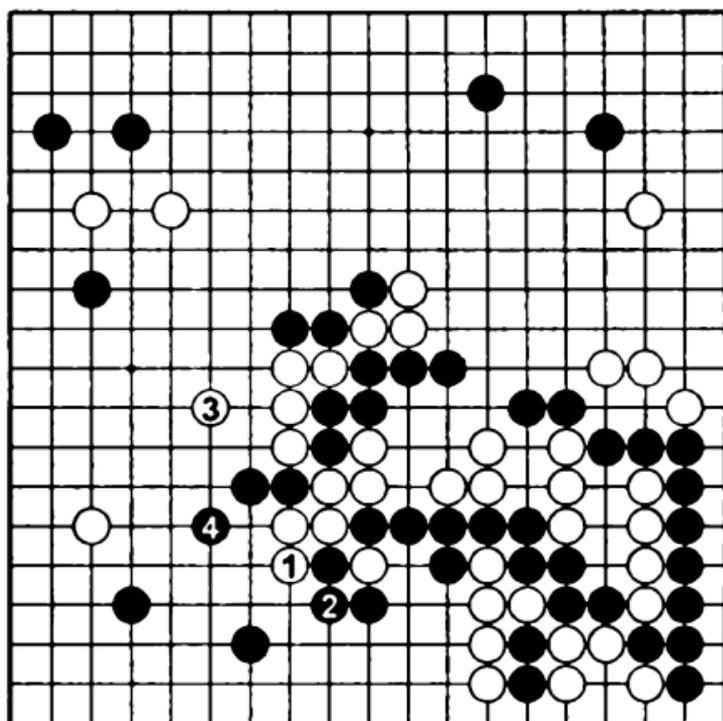
**Белые:** Хонинбо Досаку (1677-1701)

**Черные (пять камней):** Хинайя Риппо

Перед вами еще один классический пример. Великий Досаку дает пять камней в партии, игранный, вероятно в 1690-х.

Сразу видно, что большая белая группа из четырнадцати камней убегает снизу-справа, находясь под большим давлением. Белые начали с разрезания кэйма ходом ①, а за этим последовал вариант до ④.

Как же теперь белым выжить этими камнями? В зависимости от ситуации им может потребоваться жертва четырех камней в центре.

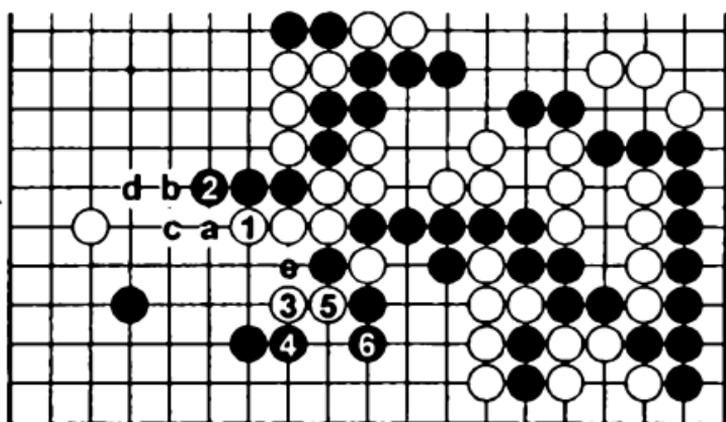


Диа. 1

### Диа. 1. Атари

Вы не из тех, чей девиз «Не оставляй ни одного атари несыгранным!» Если да, то попытайтесь расстаться с этой привычкой.

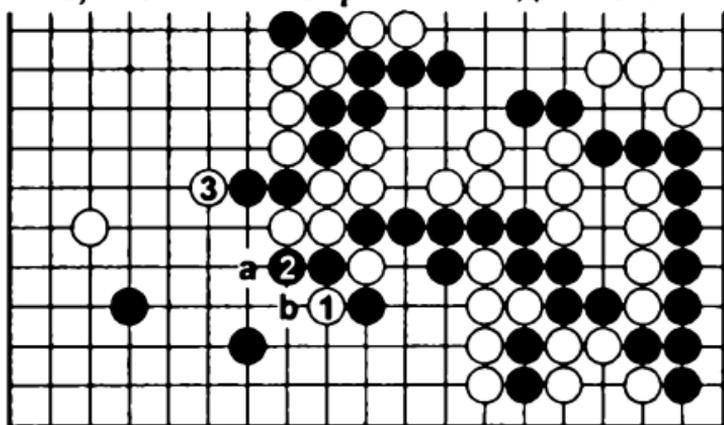
Ходы ① и ③ здесь – нехороши. После ④ позиция белых еще хуже, чем раньше: нет адзи, которые они могут заставить работать на себя.



Диа. 2

Диа. 2. еще более вульгарно

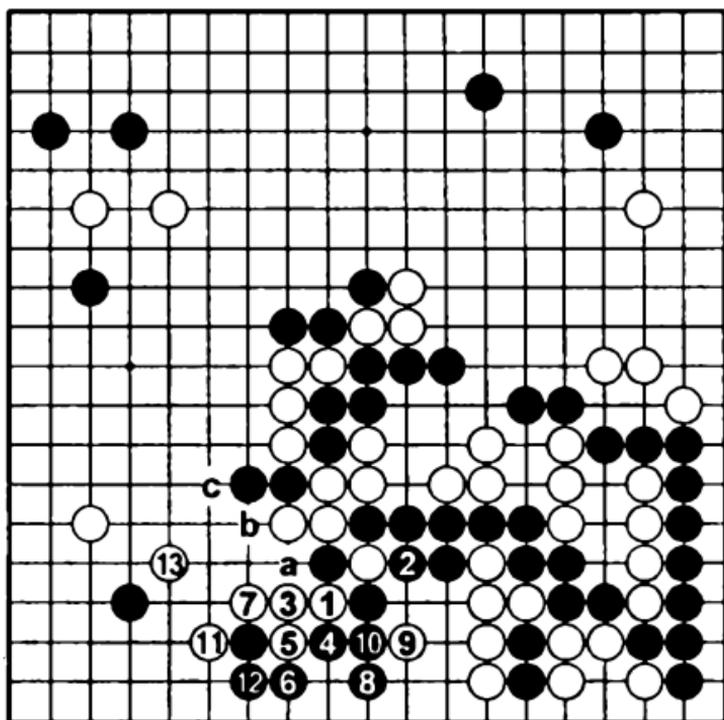
Продавливание ① – вульгарно. Если после ② сыграть ○а – ●d, то большая группа белых выбежит, но это будет стоить им партии. У черных просто потрясающий центр. Белые, следовательно, пробуют ③ и ⑤, но это эффекта не дает. Ход ③ в ⑤ позволяет черным выйти ●е, что также неприемлемо для белых.



Диа. 3

Диа. 3. Комбинация Досаку

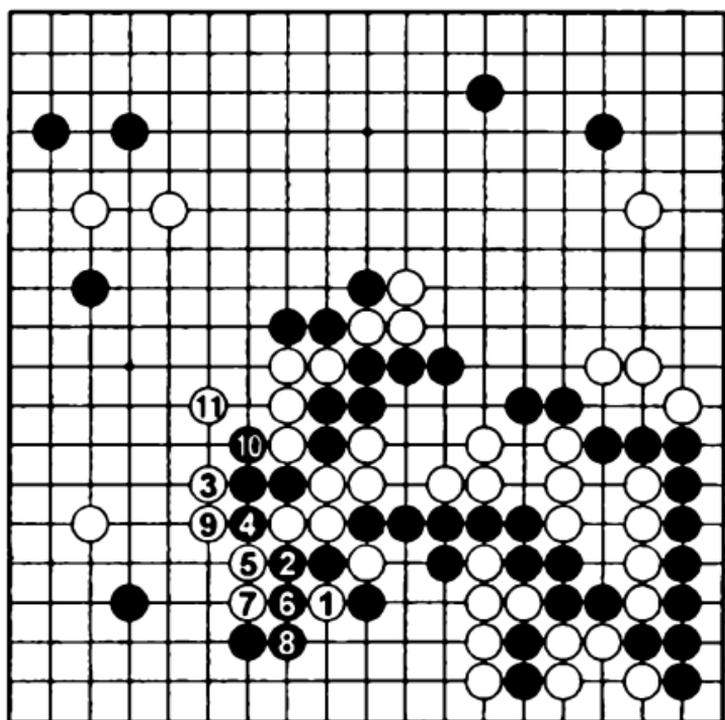
Досаку сыграл любопытную комбинацию ① и ③. После ② ходы ○а и ○b – абсолютные сэнтэ за белых, но тэсудзи заключается в том, что оставить их несыгранными и переключиться на ③.



Диа. 4

*Диа. 4. Если белые сбивают*

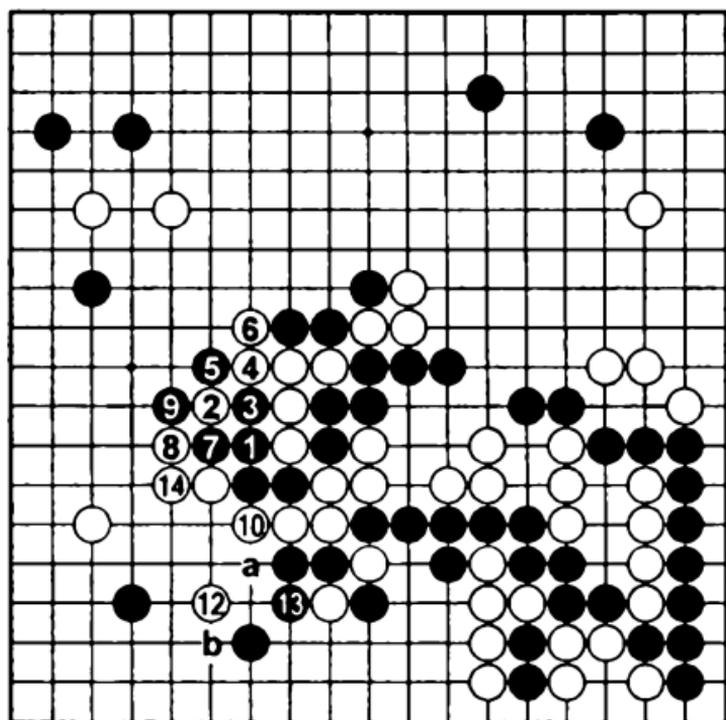
Перед тем как посмотреть как развивались события в партии, взглянем что случится, если черные в ответ на ① не выйдут ●а, а сбивют ②, как здесь. Белые вытягиваются ③, затем черные соединяются понизу в варианте от ④, но к ○13 белые добиваются успеха. В этой позиции очевидно, что обмен ○b – ●c совершенно не нужен белым.



Диа. 5

*Диа. 5. Вариант 1. Гэта*

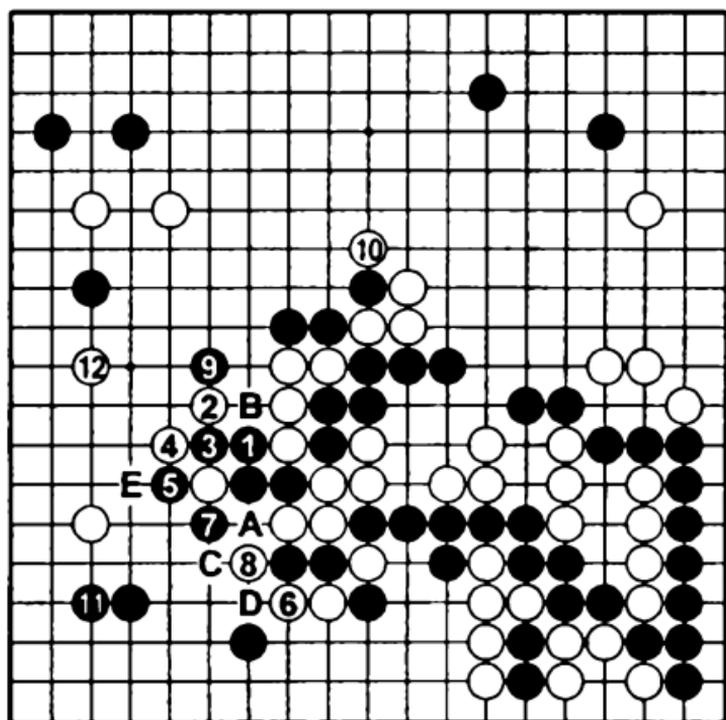
Вернемся к основному варианту. Если черные ответят на ③ поворотом ④, то белые разрежут ⑤, сделают кикаси ⑦, а затем захватят камни в гэта в варианте до ①1. Это наихудший возможный вариант для черных, поскольку они потеряли разрезающие камни.



Диа. 6

*Диа. 6. Вариант 2. Ком черных камней*

Если черные повернут в другую сторону ①, то ②. Если в какой-то момент черные пойдут ⑩, это вызовет ответ ①а, так что единственная возможность за черных – продавливание ③ – ⑦. Но здесь черные оказываются спрессованными в ком камней и к ①4 оказывается, что и большая белая группа, и четыре камня в центре выбежали. Более того, у белых появился большой блокирующий ход ①b, позволяющий с надеждой смотреть в будущее.



Диа. 7

*Диа. 7. Тринадцать черных камней захвачены*

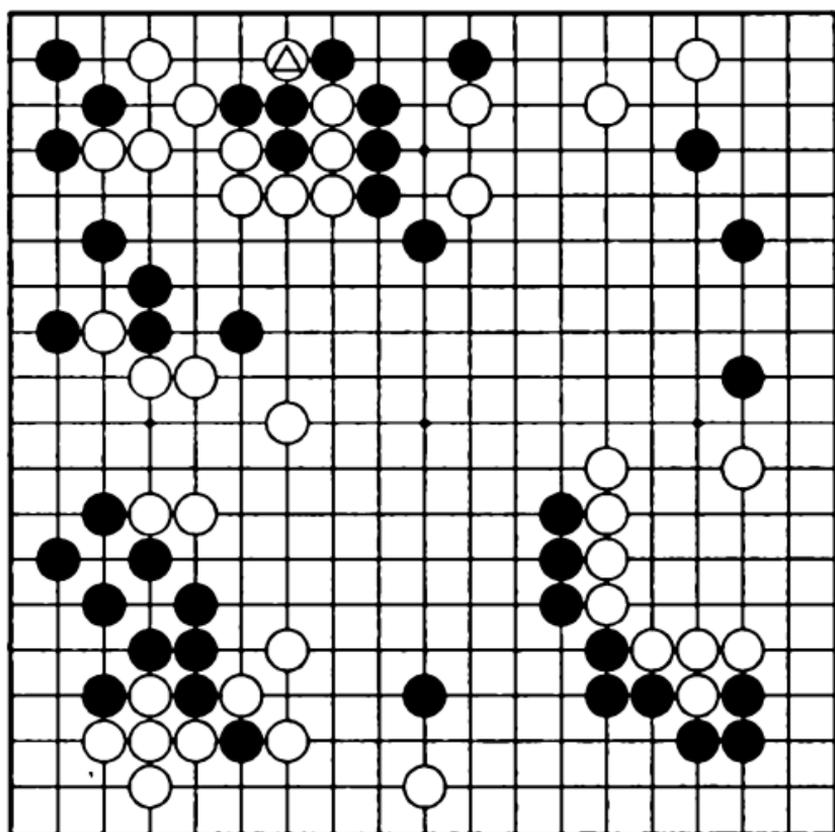
Здесь показан вариант из партии. Атари ⑥ было результатом тщательных расчетов Досаку, демонстрирующее значение выполнения обеих атари (⑥ и ⑧) в надлежащий момент.

Если на ⑥ черные вытянутся ⑧, то последует: ○А, ●⑦, ○В, черные соединят четыре камня. ○С, ●D, ○Е, четко забирая кучу черных камней в центре.

Следовательно, черные вынуждены отдать тринадцать камней, а взамен забрать четыре камня в центре.

Когда у вас есть два или более кикаси, как в данном случае, то исключительно важно придерживать их. Случаи, подобные этому, когда сохранение кикаси в резерве имеет критический эффект на результат, в действительности, встречаются весьма часто.

## Тематическая Диаграмма 6 Использование рычага



Ход ●

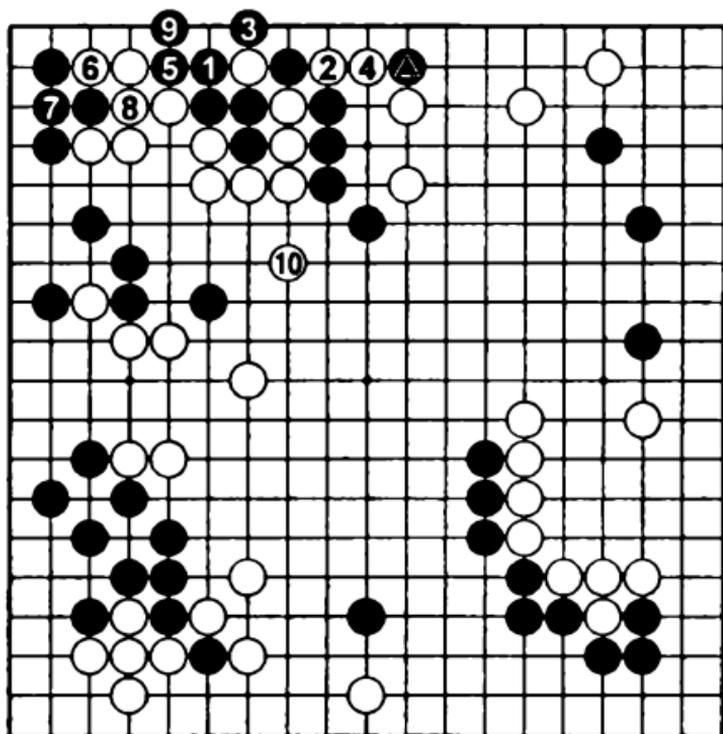
**Белые:** Такэмия Масаки

**Черные:** Такаги Сёити

Белые только что отрезали камнем ⊙. Сначала попытайтесь понять чего они хотят: заберите этот камень и посмотрите что из этого получится.

Если захват этого камня вас не удовлетворит, подумайте, что же черным делать?

Черные должны найти и использовать рычаг против камней черных.

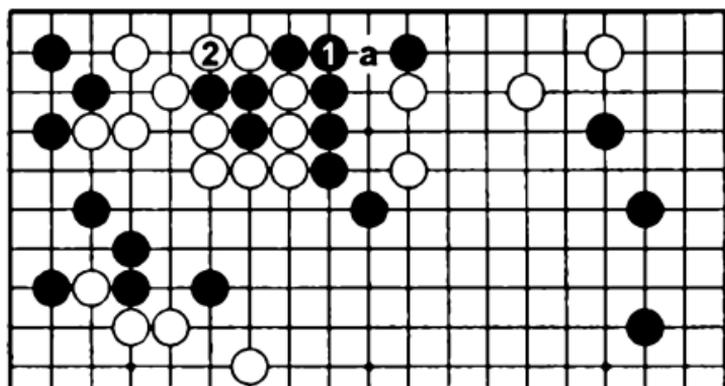


Диа. 1

*Диа. 1. Тяжелая потеря черных*

Во-первых, что если просто забрать камень? Белые получат очевидную комбинацию ② – ⑨, где черные вынуждены выживать маленькой группой камней, после чего белые легко уходят ⑩.

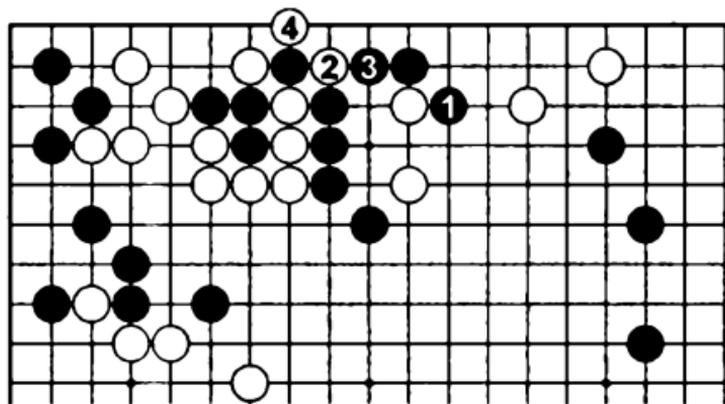
Проглоченный белыми камень  $\triangle$  означает большую потерю черных, так что этот вариант мы должны отвергнуть.



Диа. 2

*Диа. 2. Невообразимо*

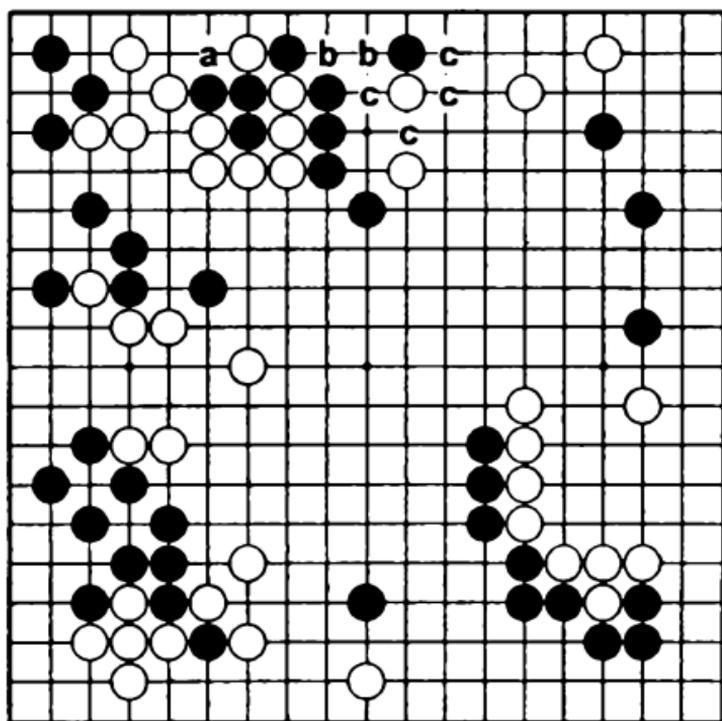
Если убивать камень нельзя, то что вы скажете о соединении ❶? Это и вообразить невозможно. Ход ❶ в ●а – почти то же самое. Ходы такого рода больше помогают противнику, чем вам.



Диа. 3

*Диа. 3. Немного лучше*

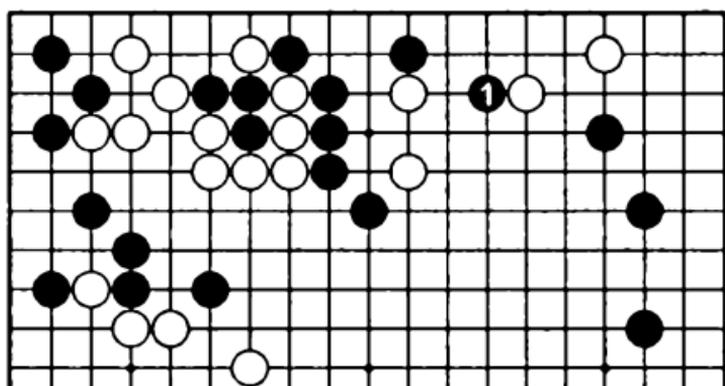
А что сказать о ханэ ❶? Да, это немного лучше, но все еще далеко от совершенства.



Диа. 4

*Диа. 4. Поиск рычага*

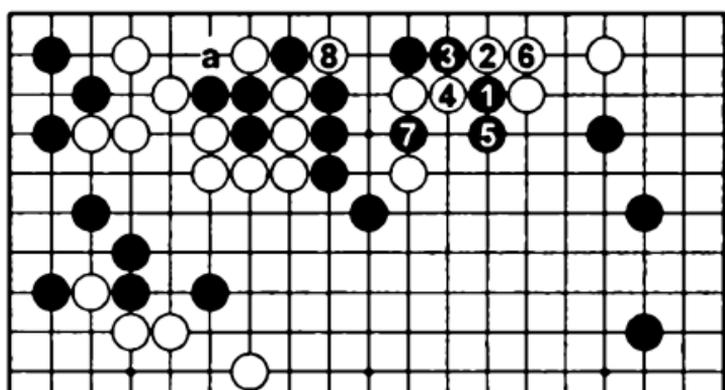
Давайте найдем все ходы, угрожающие тем, что черные затем безболезненно собьют ●а. Очевидно, что так работают ходы в пункты b, на которые мы обратили внимание с самого начала, но, кроме того, нашим целям отвечают и пункты с. Но они создают слишком прямые угрозы хода ●а. Если белые ответят ○а, то камень в одном из этих пунктов не окажет почти никакого давления на белые камни. Если у вас много точек, создающих рычаг, подобно данному случаю, прием заключается в том, чтобы начать борьбу, в ходе которой один из ваших камней естественно попадет в какой-то из этих пунктов угрозы.



Диа. 5

*Диа. 5. Работает!*

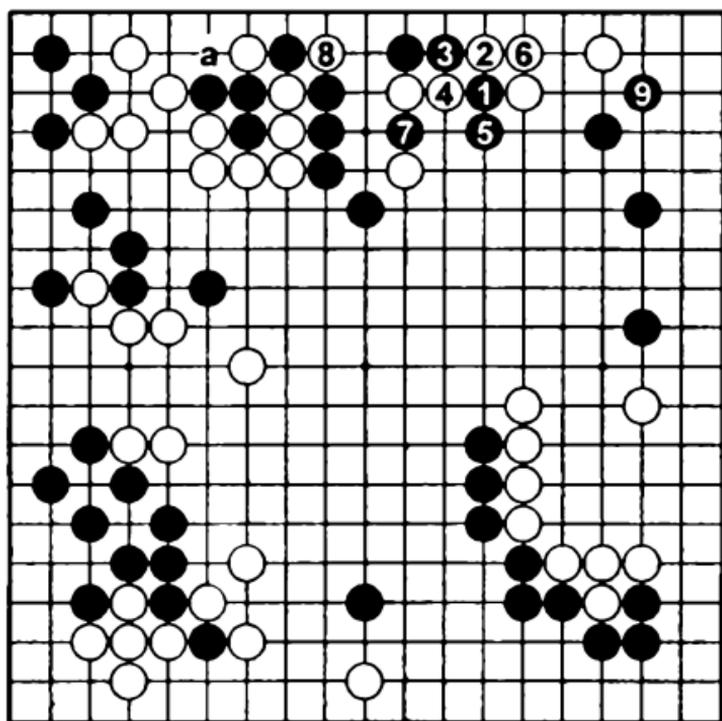
Прилипание ① – одно из моих редких вдохновений. Очевидно, что эта область насыщена выгодными адзи и это, конечно, не может быть плохо для черных.



Диа. 6

*Диа. 6. Ханэ снизу*

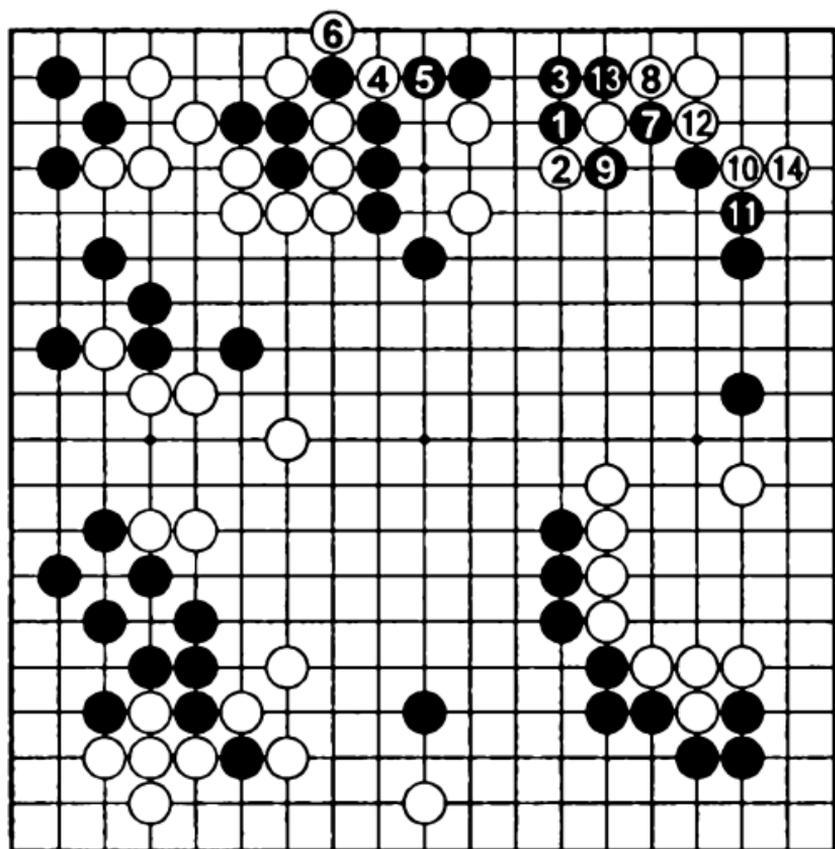
Прежде всего, предположим, что белые отвечают ханэ ②. В варианте до ⑦ черные забирают два камня, и если белые опустят ⑧, захват ●а, конечно же, работает. После ⑨ белые оказываются в опасности.



Диа. 7

*Диа. 7. Белые выходят*

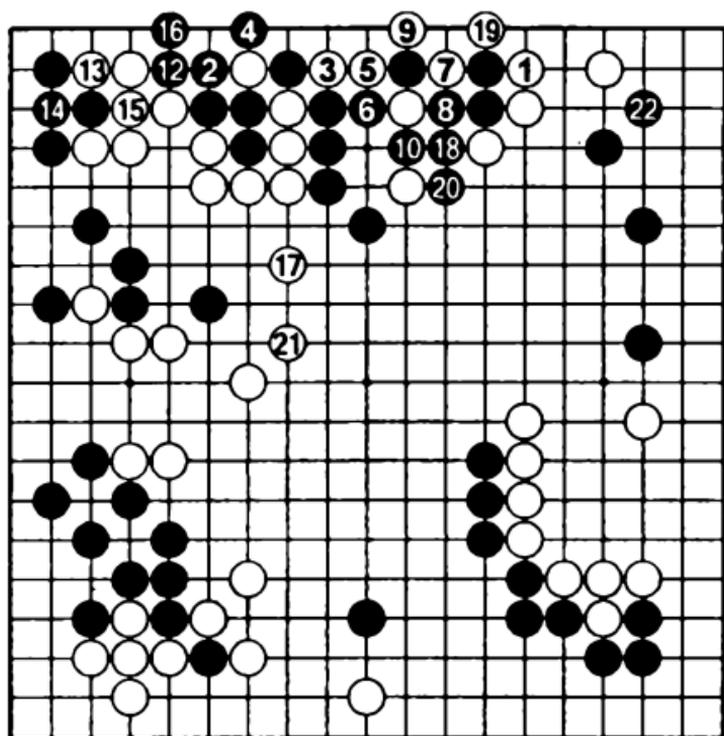
Если белые уклоняются от конфликта, вытягиваясь ②, то черные могут сыграть ханэ и соединение ③ и ⑤. Белые вынуждены вернуться и сбить камень: ⑥ и ⑧ и черные снова переходят в наступление ходами ⑨ – ●13. Это почти то же самое, что и вариант предыдущей диаграммы. Поскольку ○а вынудит ●b, то выходит что белые камни почти пленены.



Диа. 8

*Диа. 8. Вариант из партии*

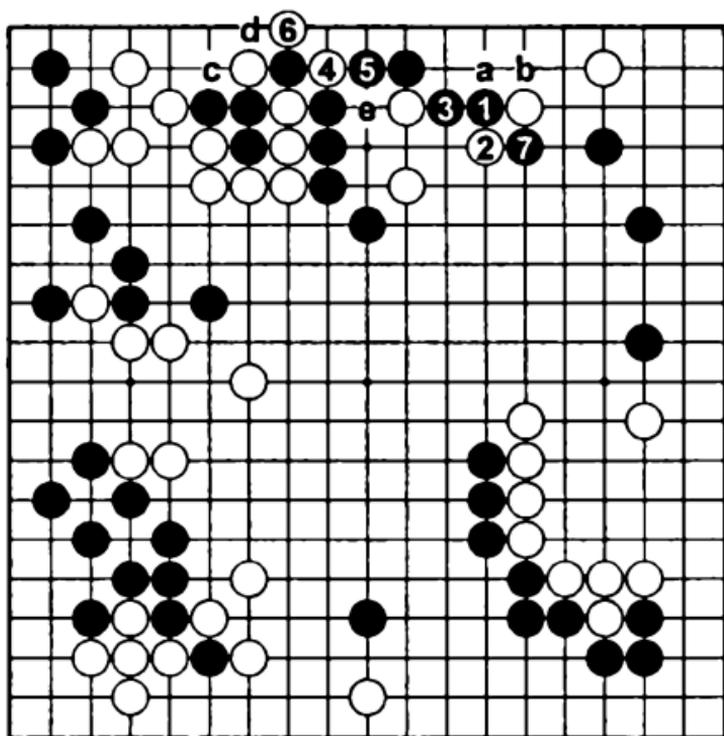
Такэмия вначале сыграл ханэ сверху ②, а затем сбил критический камень ④ и ⑥. Я сыграл простейшее разрезание ⑦ и ⑨, осознав затем, что я впереди. Однако, здесь возникают сомнения по поводу своевременности ④.



Диа. 9

*Диа. 9. Лучше за белых?*

Вместо захвата ④ на Диа. 8 за белых, возможно, лучше сильно надавить ①, как на этой диаграмме. Однако, в то время как белые выбегают ○17 и ○21, черные получают возможность сыграть ●20 и ●22, так что им не на что жаловаться.



Диа. 10

*Диа. 10. Иной путь за черных*

В партии черные опустили ●а, но такой ③ также возможен. Или, скорее, этот вариант может быть даже более предпочтительным.

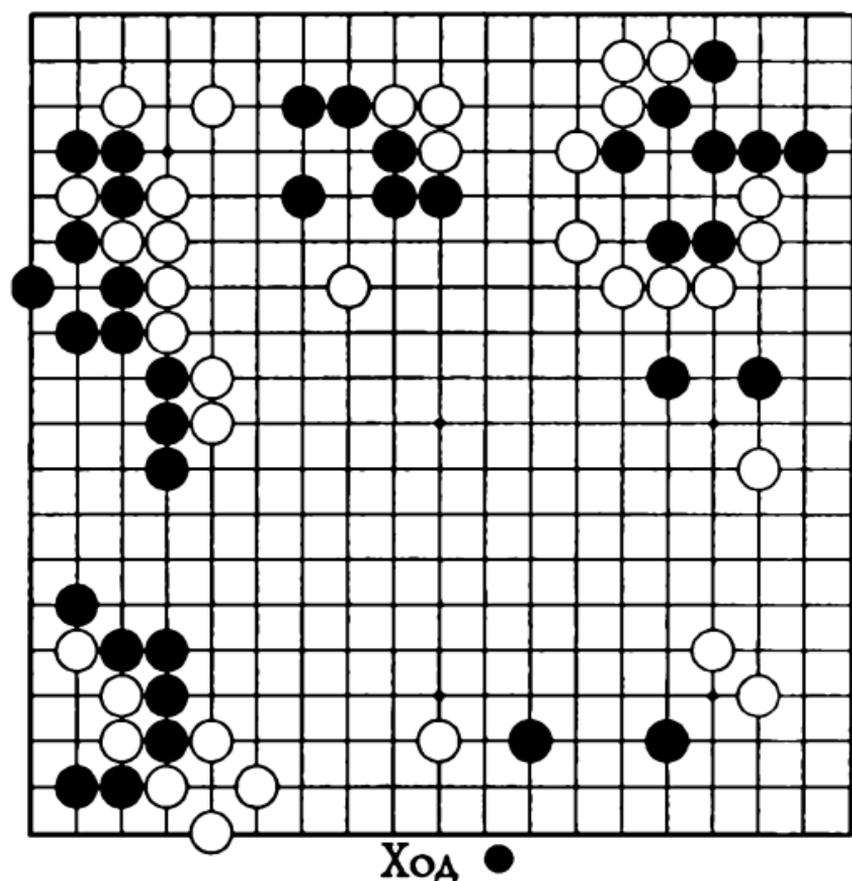
④ и ⑥ – необходимые ходы в ответ на ③. Если белые сделают тэнуки и сыграют, например, ○b, ход черных ●с создаст белым проблемы. В продолжение последуют ④, ●d, ⑤, ●е. Вспомните, что ход ③ был отмечен на Диа. 4 как одна из угроз.

После ⑥ черные режут ⑦ и оказываются в превосходной позиции для продолжения борьбы.

Прилипание ① – один из примеров искусной мощи непрямого использования рычага.

## Тематическая Диаграмма 7

### Придерживание



*Белые:* Хонинбо Сюэй

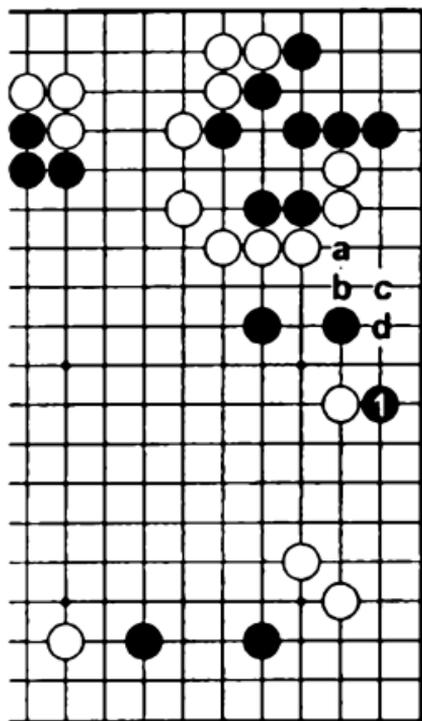
*Черные (два камня):* Кариганэ Дзюнити

Взглянув на позицию в целом вы поймете, что самое важное – выяснить что произойдет с двумя одиночными черными камнями на правой стороне.

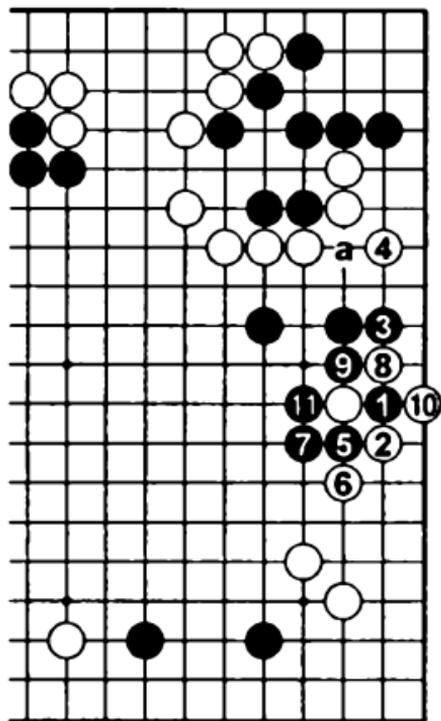
Черным не хотелось бы убежать этими камнями, а, если возможно, стабилизироваться на стороне.

Итак, это еще одна проблема сабаки: как черным использовать рычаг в борьбе против белых камней?





Диа. 3

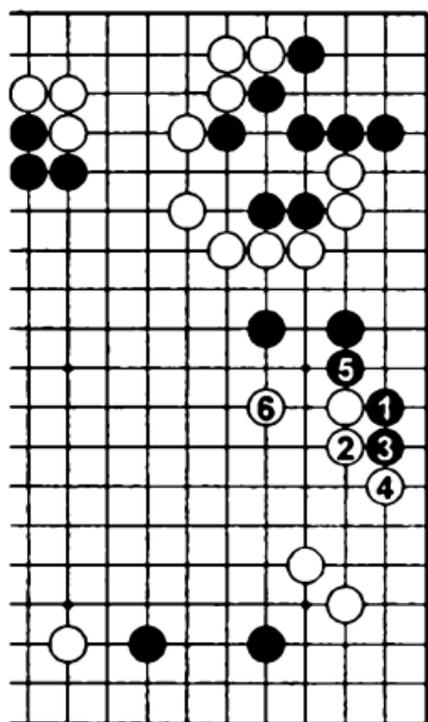


Диа. 4

Подразумевая это разрезание, прилипание снизу ① начинает игру здесь. Это безоговорочное требование – никаких форсирующих ходов вначале: просто прилипнуть ①, придерживая форсирующий ход до нужного момента.

#### Диа. 4. Блокировка белых

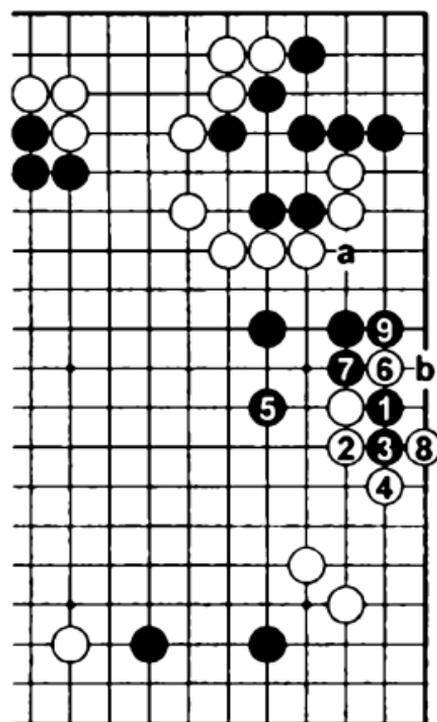
Если белые блокируют снаружи, как здесь, то черные используют спуск ③ как кикаси. Если белые проигнорируют его и пойдут ④ в ⑧, то черные разрежут ●а, получая вполне удовлетворительную позицию. Поэтому, резонно предположить, что белые соединятся ④. Затем для построения формы черные режут ⑤. Если игра продолжится до ●11, то позиция черных будет однозначно лучше Диа. 2: у них лучше форма, да и белых прижали посильнее.



Диа. 5

*Диа. 5. Оттяжка белых*

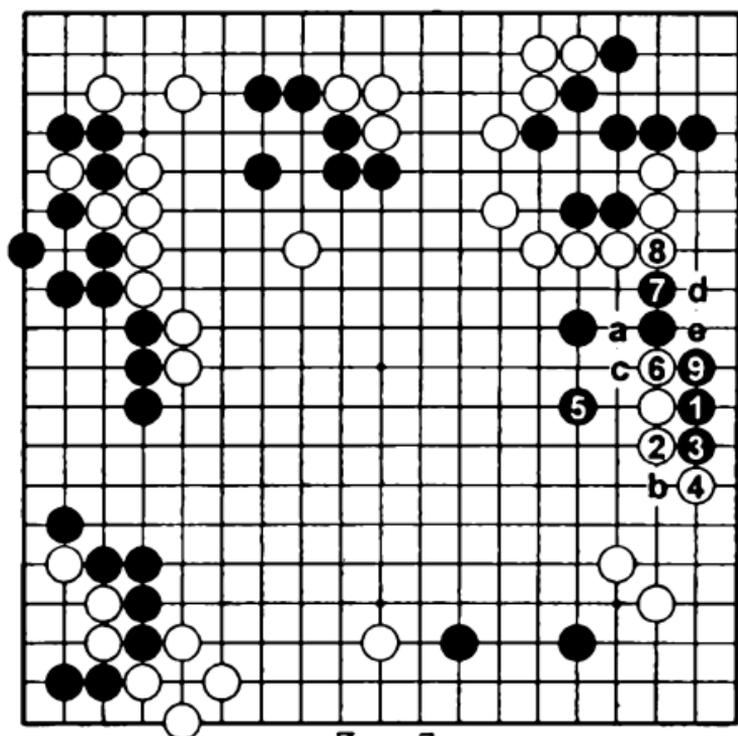
На Диа. 4 черные изящно построили сабаки, так что белым это не понравилось и они оттянулись ②. Вариант, показанный здесь – демонстрация потерянных возможностей. После прыжка ⑥ черные оказываются под жестким давлением.



Диа. 6

*Диа. 6. Жизненно важный прыжок*

Черные могут прыгнуть ⑤, как показано на этой диаграмме. Им не стоит бояться ханэ ⑥. В варианте до ⑨ разрезание ●а и захват камня ●b становятся миаи, так что ⑥ – необоснован.



Диа. 7

*Диа. 7. Вариант из партии*

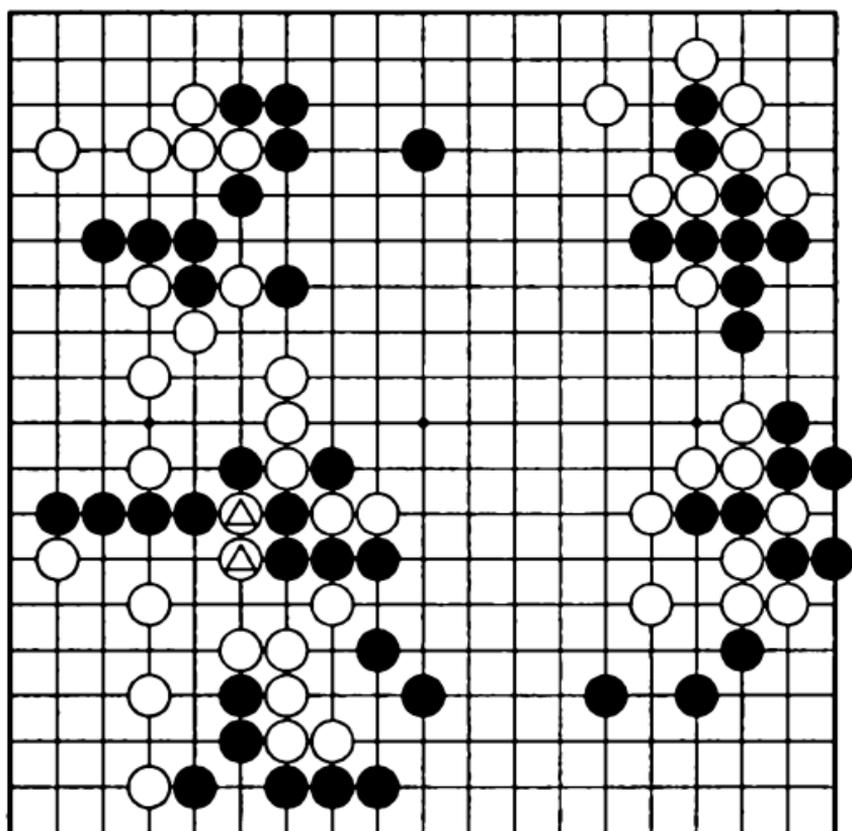
В партии белые надавили ⑥, рассчитывая вклиниться ①а. Так что самое время сделать кикаси ⑦.

К моменту хода ⑨ разрезание ②b сделало ход ③с сэнтэ, а ④d будет угрожать соединением с правым верхним углом, так что черным здесь не о чем особенно беспокоиться.

Рискуя повториться скажу, что важный момент этого примера состоит в том, что форсирующий ход придерживается до тех пор пока он не становится абсолютно необходимым. Как на этой диаграмме, когда черным понадобился именно ход ⑦, а не ④d или ③e: сделать любой их этих ходов слишком рано – значит потерять большую часть его силы.

## Тематическая Диаграмма 8

### Оставляя неопределенность во время убегания



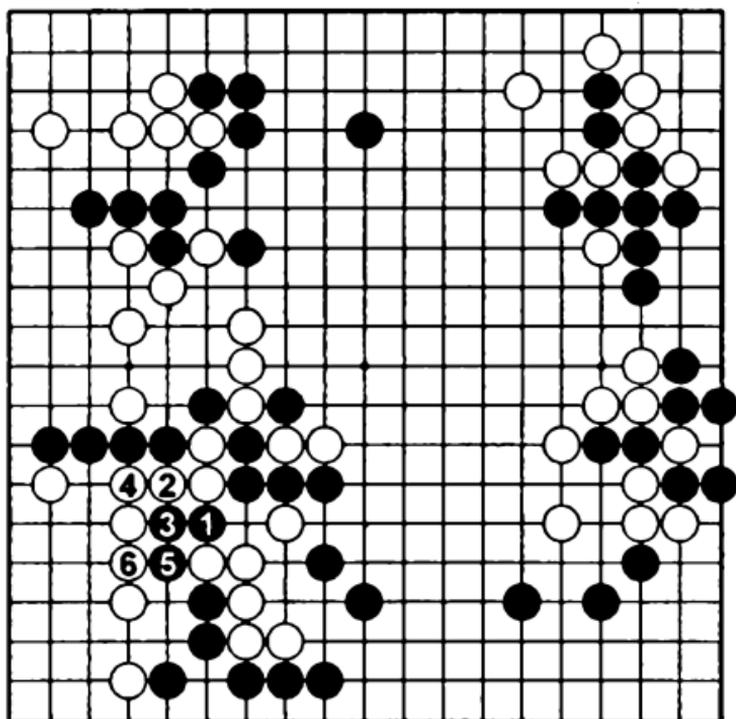
Ход ●

*Белые:* Кобаяси Сатору

*Черные:* Такаги Сёити

Эта задача посвящается спасению четырех черных камней на левой стороне. Или, поскольку эти камни не должны умереть ни в коем случае, то, скорее, тому, чтобы найти самый точный способ выжить с максимально возможным сокращением территории белых.

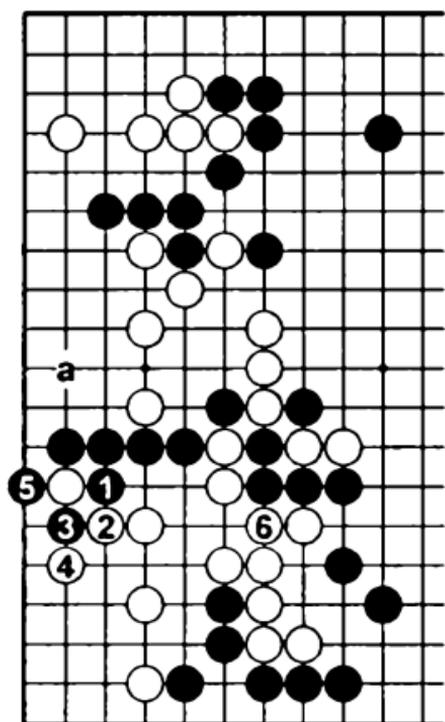
Два камня  $\ominus$  являются критическими: белые не могут отдать их. Соль проблемы в мастерском использовании рычага против этих камней.



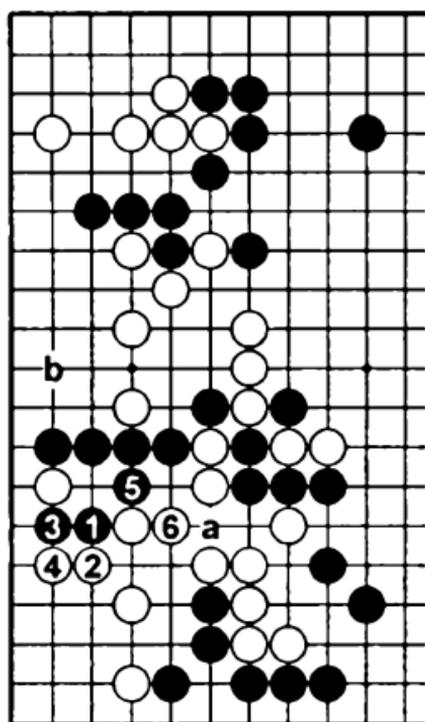
Диа. 1

*Диа. 1. Обмен не рассматривается*

Использование рычага против двух белых камней не означает нанесения серии атаки как здесь. К  $\textcircled{6}$  черные обменяли четыре камня на левой стороне на шесть белых, но этот обмен – большая потеря для черных.



Диа. 2



Диа. 3

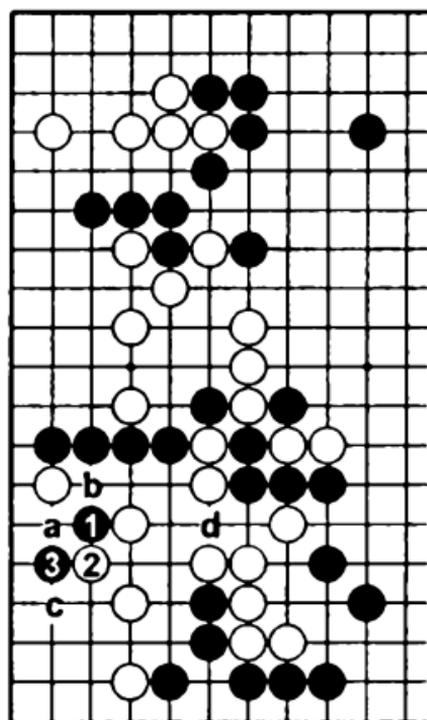
*Диа. 2. Не более чем жизнь*

Простой захват одного камня ходами ① и ③ дает черным жизнь, но позволяет белым укрепиться ⑥. Это тоже нехорошо для черных. В дальнейшем белые могут зажать черных, начав с хода ①а.

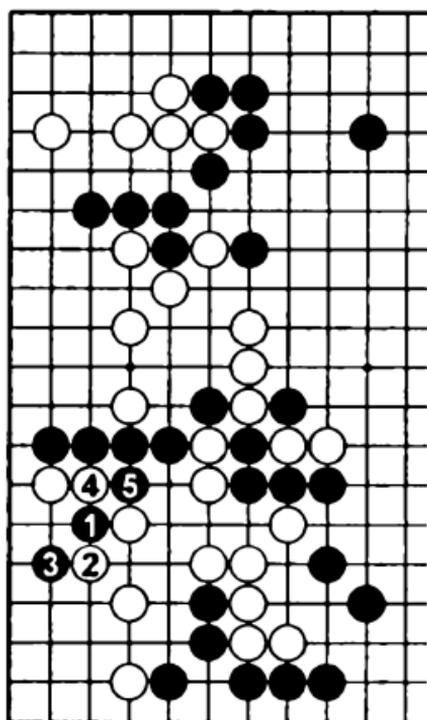
Есть способ выжить, намного сильнее вдавливая угол белых.

*Диа. 3. Тэсудзи*

Учитывая возможность ●а, ход ⑤ – сэнтэ против двух камней, и ① – тэсудзи, играющееся вначале. Из-за возможности ●а белые не могут сильно сопротивляться, так что они, вероятно блокируют ②, но ③ в этом варианте не оправдывает ожиданий. После ⑥ черные живут, например, ходом ●b.



Диа. 4



Диа. 5

*Диа. 4. Следующее тэсудзи – двойное ханэ*

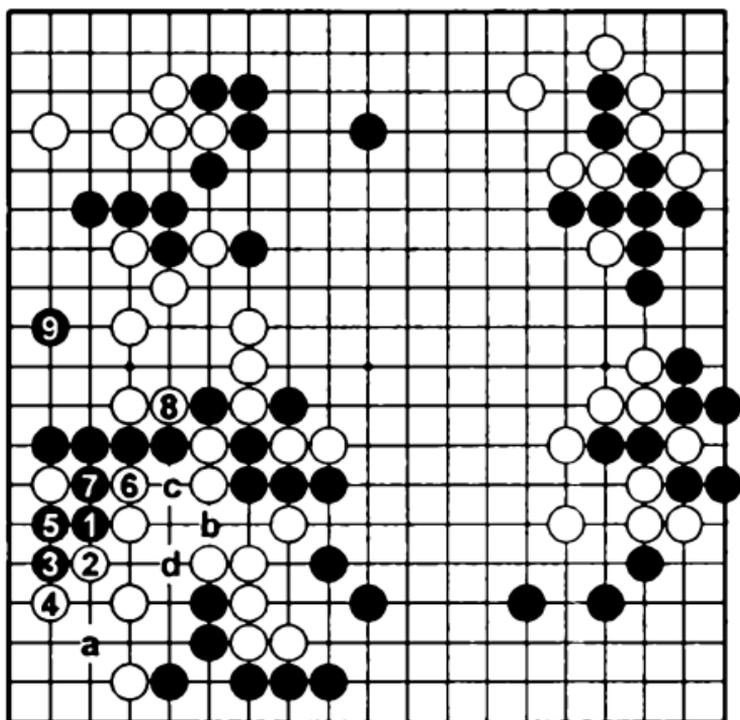
Двойное ханэ ③ в ответ на блокировку ② работает. Как только вы найдете этот ход, все пойдет как по маслу.

Если затем белые разрежут ①а, то черные соединятся ①b, делая выползание ①c и захват двух камней ①d миаи.

*Диа. 5. Белые не могут сопротивляться*

Если белые попробуют нанести атари ④, то черные разрежут ⑤. Поскольку это всегда сэнтэ в связи с угрозой двум критически важным камням белых, то, для того чтобы удостовериться что двойное ханэ работает, вы просто можете считать этот камень (⑤) уже стоящим на доске.

*Диа. 6. Ход, оставшийся в углу*

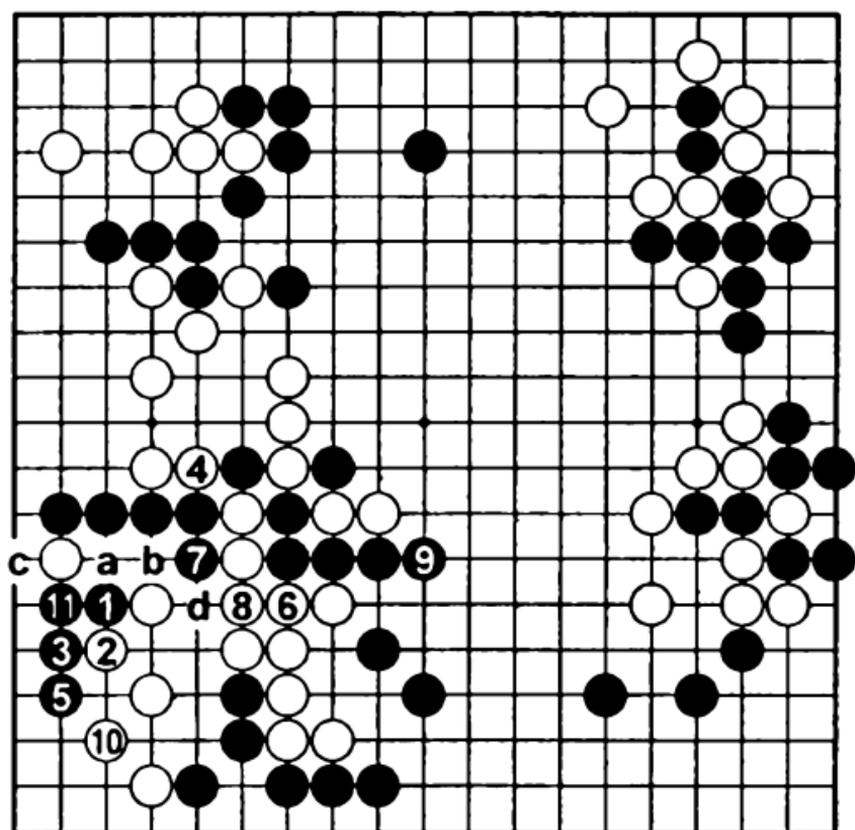


Диа. 6

Если белые блокируют ④, то черные соединятся ⑤. Отличие от Диа. 3 в том, что черные вызвали обмен ③ – ④. В этой позиции у черных осталось не только ноdzeки ●а, но и вариант ●b, ○с, ●d с отрезанием шести белых камней.

### Диа. 7. Вариант из партии

Кобаяси посчитал невыгодным блокировку ⑤ и поэтому отступился и забрал черный камень ④. Это дало мне возможность вытянуться ⑥, увеличив пространство для дыхания. Затем черные соединились ⑥, предоставив мне удовольствие нанести атари ⑦, а затем вытянуться ⑨.



Диа. 7

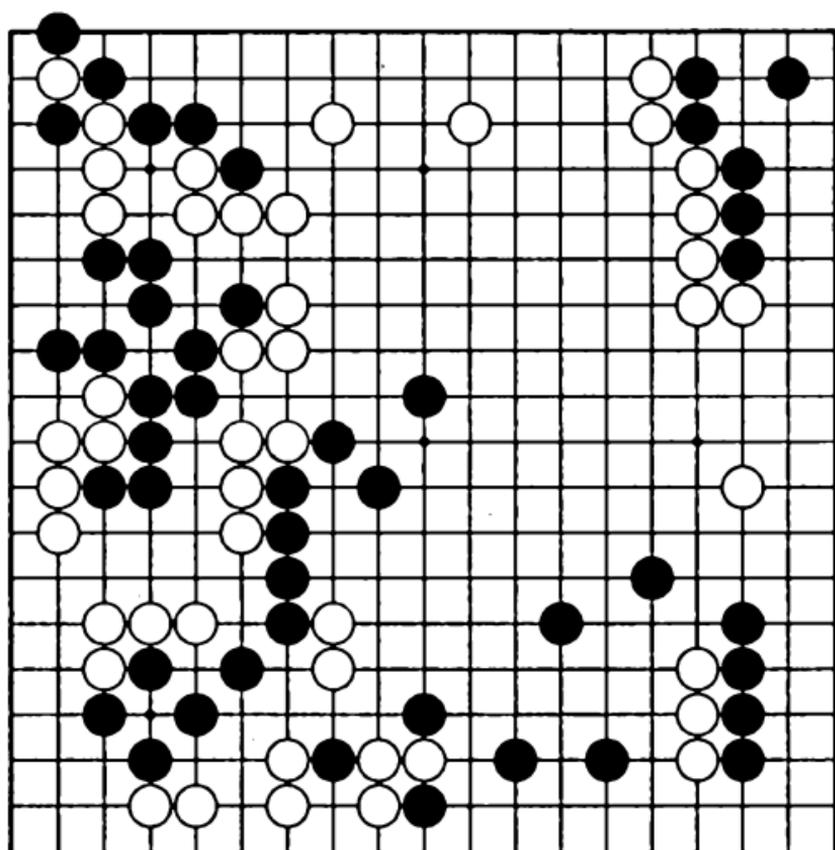
Я считаю ① и ③ хорошим примером построения сабаки.

Заметим, что если бы белые пошли на борьбу: ○а вместо ⑩, ●11, ○b и ●c, им пришлось бы учитывать и дальнейшее продавливание ●d и выживание черных ходом ⑩. В действительности, это еще хуже для белых.

Напомним, что ⑦, ⑧ и ●b были сэнтэ из-за угрозы двум камням, но и здесь фокус заключался в том, чтобы придержать эти форсирующие возможности в резерве.

## Тематическая Диаграмма 9

### Сбалансировано



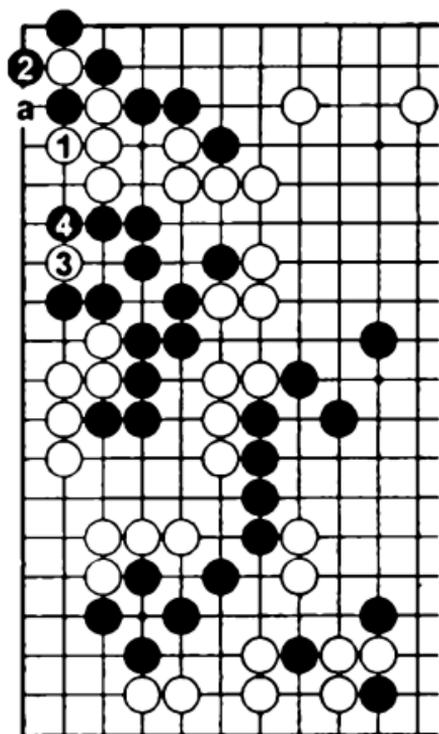
Ход ○

**Белые:** Тамура Ясухиса

**Черные (без коми):** Табучи Йонезо

Это знаменитый пример придерживания форсирующих ходов.

Фокус внимания – в левом верхнем углу. У черных две группы: одна в самом углу, вторая пониже и обе, казалось бы, совершенно живы. Однако, белые могут поставить их статус под вопрос . . .



Диа. 1

*Диа. 1. Простодушный подход*

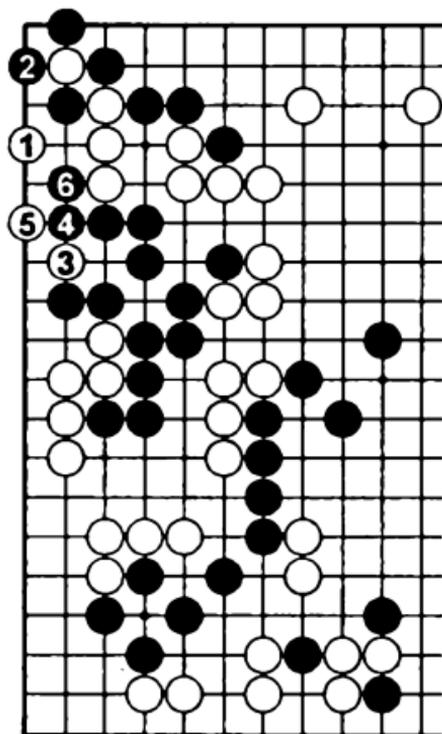
Атари ① – очевидное сэнтэ против угла, потому что если белые собьют ②а, то черные камни погибнут. Но после того как черные сбивают ②, ③ – ④ ни к чему не приводит.

Пока белые как-нибудь не используют вбрасывание камня ③, их атака ничего не даст.

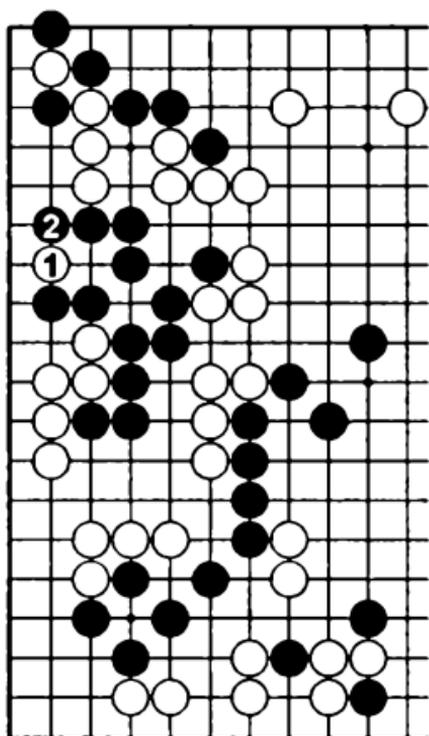
*Диа. 2. То же самое*

① – тоже сэнтэ против угла, но приводит к тому же результату. После ④ и ⑥ белые не могут соединиться, так что обе черные группы живут.

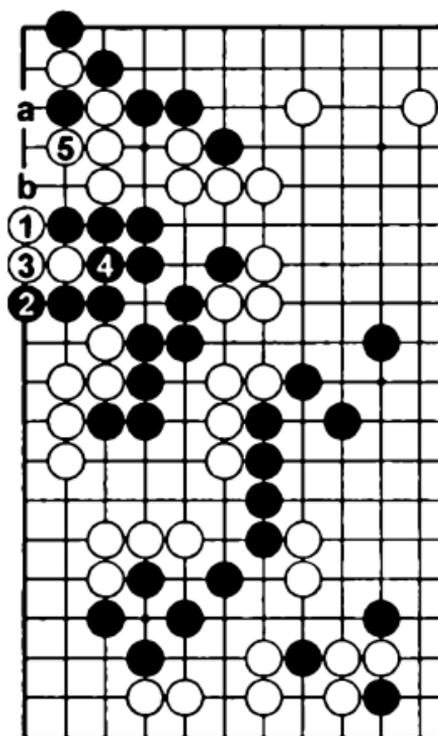
Как всегда, форсирующий ход, сделанный слишком рано – это ошибка.



Диа. 2



Диа. 3



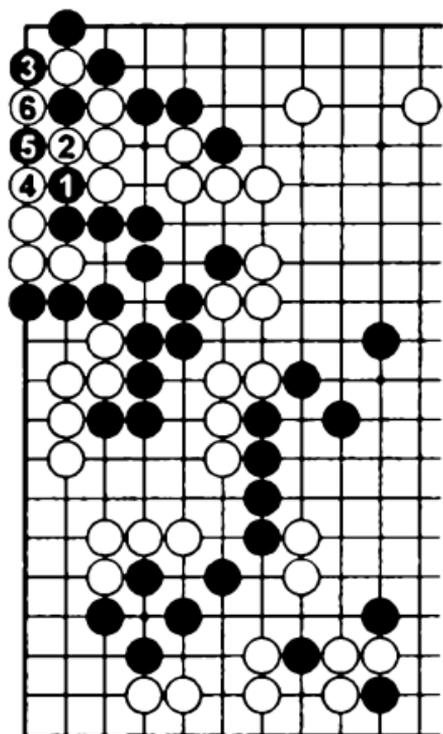
Диа. 4

*Диа. 3. Одаренный воображением*

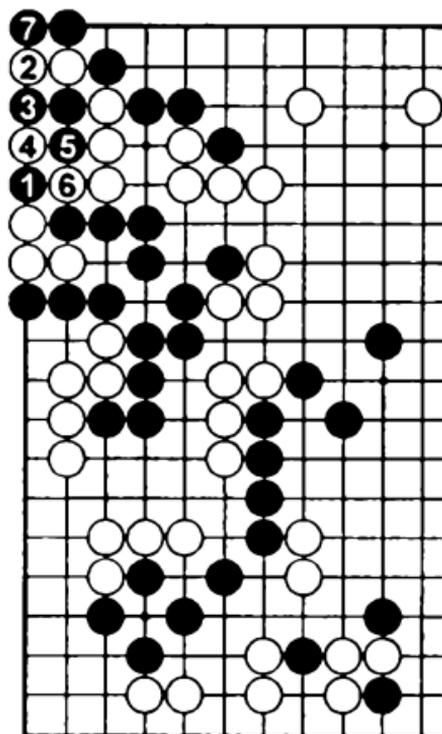
Для того чтобы сразу сыграть ① требуется богатое воображение. Черные должны опуститься ②, а затем...

*Диа. 4. Черные сокрушены*

Сперва белые должны просто сделать ханэ ①, все еще придерживая форсирующие ходы. Если черные опустятся ②, то после ③ и ④ все становится ясно. Захват ①а и соединение ①b теперь миаи, так что одна из черных групп погибает.



Диа. 5



Диа. 6. ⑧ берет ко в ④

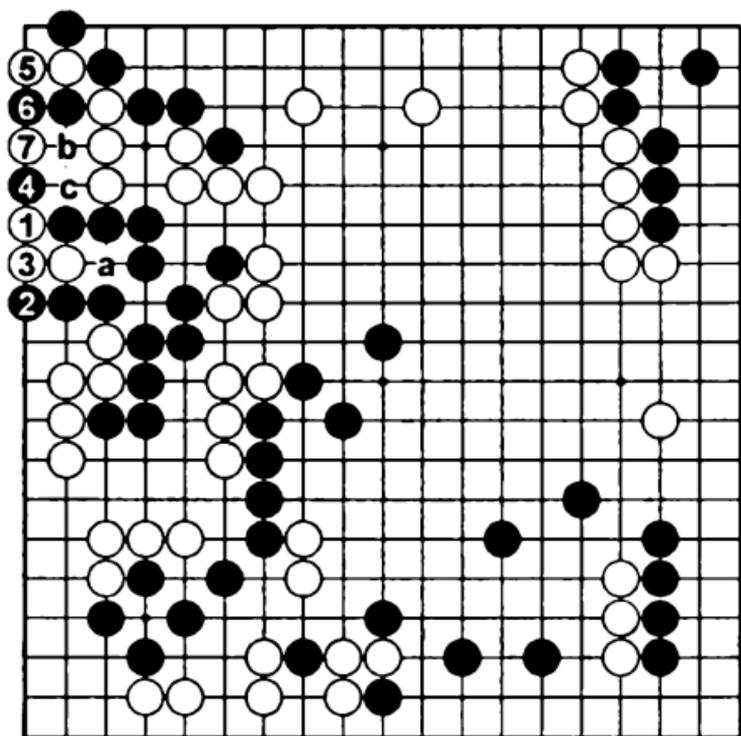
### Диа. 5. Ко

Если черные надавят ①, как здесь, то белые тоже продавятся ② и после ④ черные должны начинать ко. Это ко означает успех для белых.

### Диа. 6. Блокировка черных

Если черные блокируют ①, как здесь, то белые должны быть внимательными. В этом варианте ④ – необычный ход, но это – тэсудзи, снова дающее ко.

Если белые просто сыграют ② в ⑤, то черные соьют ②. Ход ② в ④ дает то же самое: черные отвечают ⑥, ⑤, ② и обе группы выживают. Даже после того как вы найдете первые ходы, вы должны четко отточить весь вариант!



Диа. 7

*Диа. 7. Вариант из партии*

В партии на ханэ ① черные опустили ②, что ничем не отличается от хода ●а. Вариант не меняется: белые все равно сыграли ③. Разница проста: после выживания черным лучше все же иметь камень ②, чем ●а.

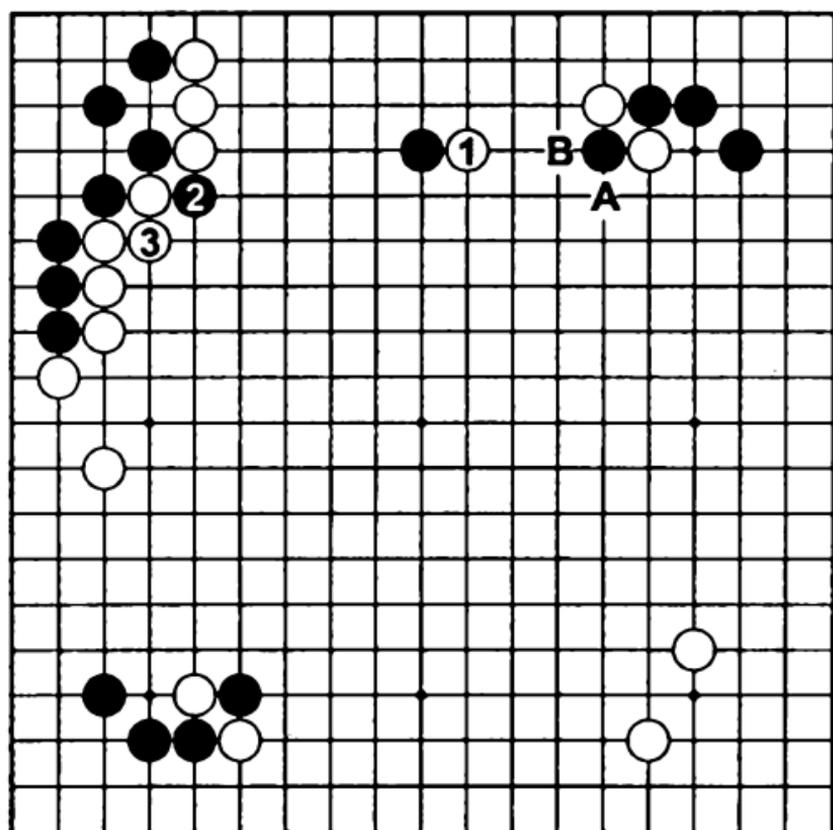
После блокировки ④ началось ко, показанное на Диа. 6. Белые добились блестящего успеха.

Отметим, что черные не могут соединиться понизу ходом ⑥ в ⑦, потому что ○b убьет камень. Равно, если ⑥ в ●b, то ○с захватит два камня в защелку. Пожалуйста, проверьте это сами.

С самого начала у белых было две форсирующие возможности в углу: атари ○b и спуск ⑤. Ключ к этой проблеме в том, чтобы придерживать их до момента абсолютной необходимости.

# Тематическая Диаграмма 10

## Уничтожение рычага



Ход ●

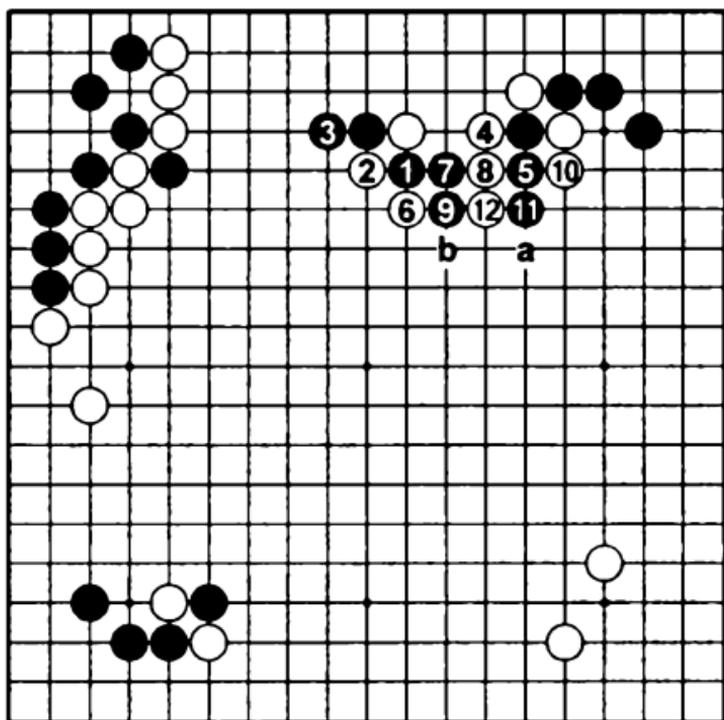
*Белые:* Хаяси Гэмби

*Черные (без коми):* Хонинбо Сюва

Белые только что сыграли прилипание ①. Этот ход – тэсудзи, придерживающее форсирующие ходы ○А и ○В в запасе, как способ построения сабаки.

Черные сначала разрезают ②, поскольку это не может быть плохо. Что же теперь делать с ①?

На ●А или ●В последует ○С, что нехорошо для черных, так что подумайте о прямом противодействии ходу ①.

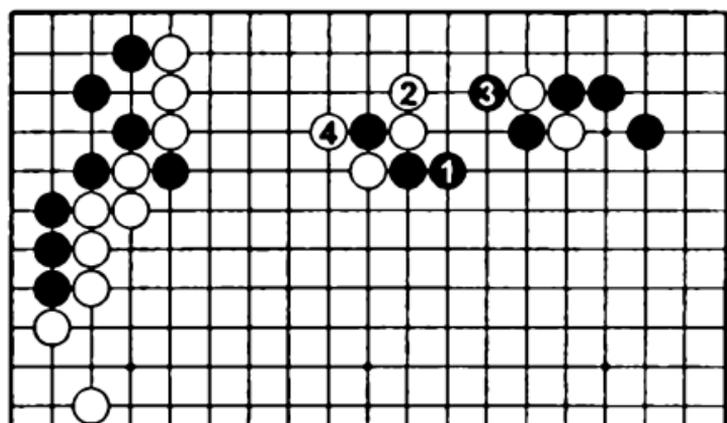


Диа. 1

*Диа. 1. Черные ужалены*

Если черные сделают ханэ сверху ①, то попадут в ловушку противника. Однако, такие ловушки не проходят бесследно, давая вам опыт, а с ним и усиление игры. Давайте, с точки зрения белых, рассмотрим как использовать рычаг в этой зоне.

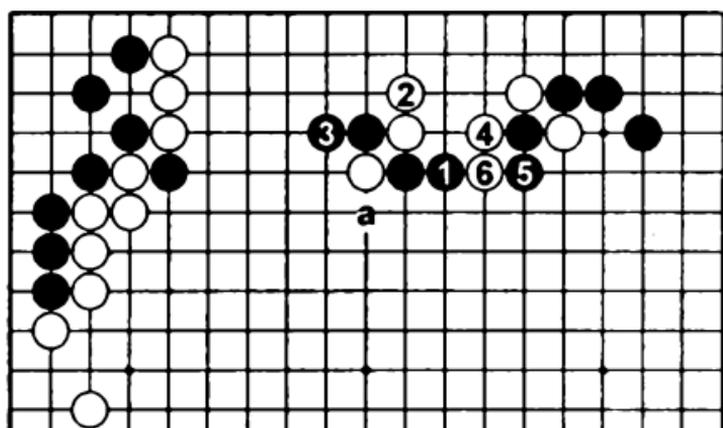
Разрезание ② – стандартное тэсудзи, позволяющее использовать больше камней для подготовки сабаки. В конце варианта, который начинается с ③, черные оказываются обманутыми, поскольку ситё после ④а и захват ходом ⑤b становятся миаи.



Диа. 2

Диа. 2. Достаточно хорошо для белых

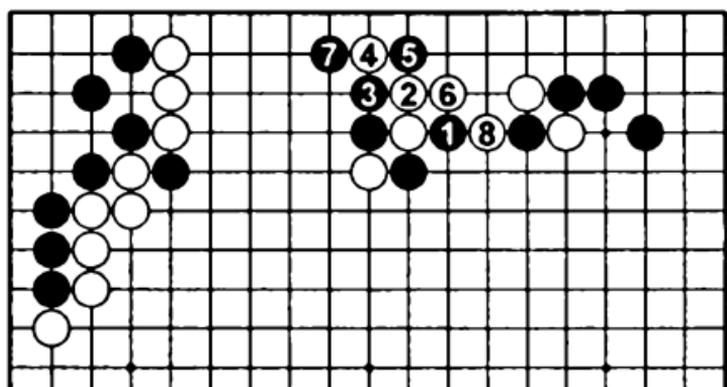
Если на разрезание черные отвечают вытягиванием ①, то белые опускаются ②. После ③ ход ④ качественно стабилизирует группу белых.



Диа. 3

Диа. 3. Сопротивление неэффективно

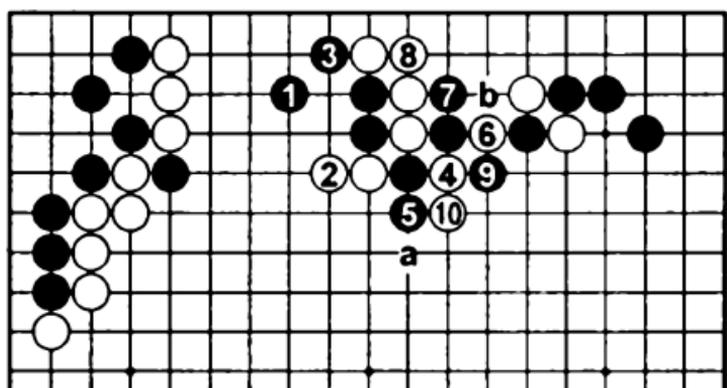
Вытягивание ① здесь – необоснованно. В конце варианта, после ⑥, позиция черных становится незащищенной. Даже ситё после ●а не работает.



Диа. 4

Диа. 4. А как на счет жесткого подхода?

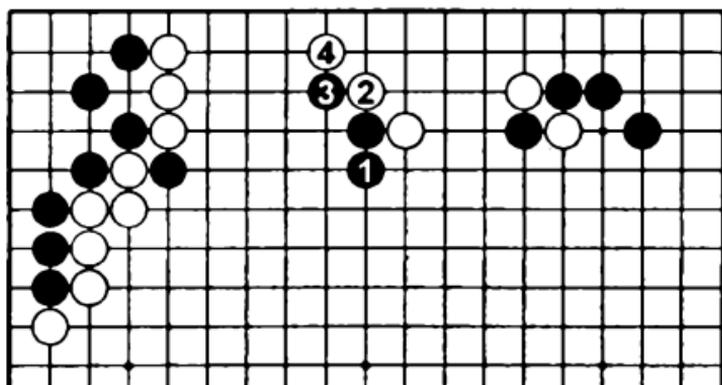
Атари ① и блокировка ③ выглядят очень жесткими ходами. Но, снова у белых имеется рычаг против угловых камней справа и черные со своим жестким ходом попадают в западню. После ханэ ④ все идет по плану белых и когда они сыграют ⑧, все становится для них очень просто.



Диа. 5

Диа. 5. Еще более ошибочно

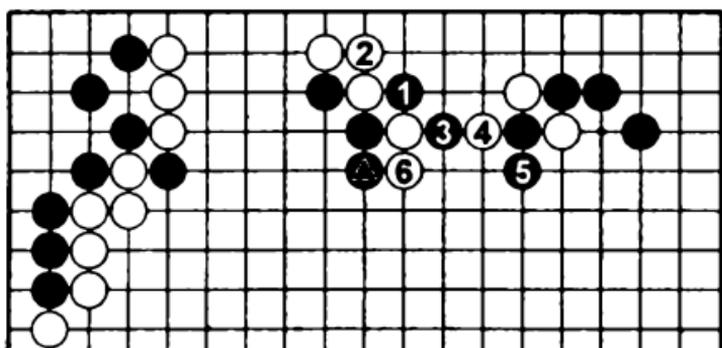
Для того чтобы не позволить белым получить камень ⑥ на Диа. 4, черные могут просто прыгнуть ①, как здесь. Но результат тот же: к ⑩ ситё после ①а и соединение ①b – миаи, так что позиция черных разрушена.



Диа. 6

Диа. 6. Уменьшение рычага белых

Находясь перед лицом большого количества форсирующих ходов, черные должны сокращать возможности противника: единственный путь за них – простое вытягивание ①, как здесь. И что же произойдет после ② и ④.

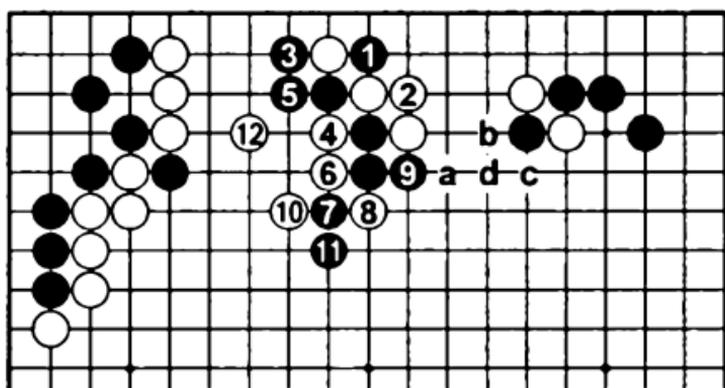


Диа. 7

Диа. 7. Черные снова теряют контроль над ситуацией

Черные должны быть внимательны, чтобы снова не оказаться разрушенными.

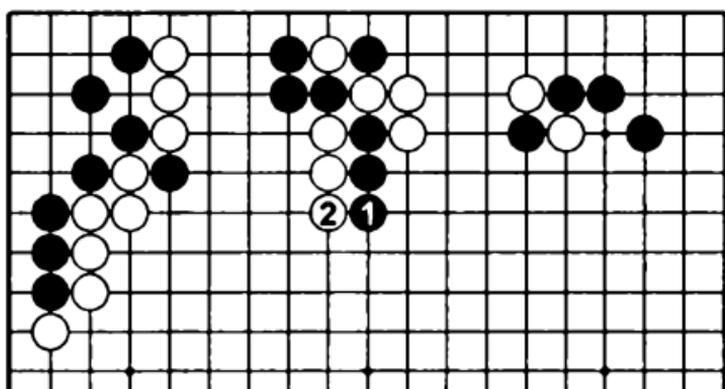
Например, кажется что после ① и ③ начинается ситё, но после атари ④, у белых появляется возможность убежать ⑥. Хладнокровный, спокойный ход черных (⊕) оказывается загубленным если черные пытаются надавить ① и ③.



Диа. 8

*Диа. 8. Разница невелика*

Атари с другой стороны и захват камня ① и ③ дает практически такой же результат. Разрезание ④, брошенное белыми делает черным проблемы в варианте до ⑫. Если далее последует ●а, ○b, ●с, ○d, то позиция черных снова окажется незащитимой.



Диа. 9

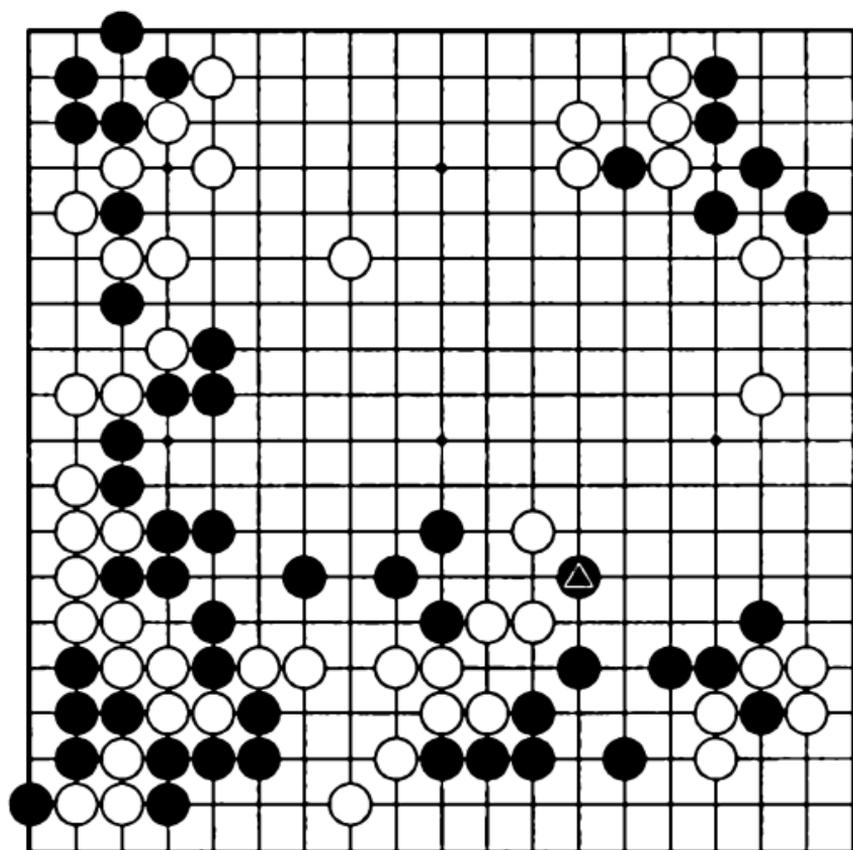
*Диа. 9. Вытягивание недостаточно хорошо*

Вместо ⑦ на Диа. 8 черные могут вытянуться ①, как здесь. Но после ② становится совершенно непонятным кто атакует, а кто атакуем. Белые стремятся использовать свой рычаг для борьбы, но черным не следует попадать на подобное минное поле.



## Тематическая Диаграмма 11

### Перед соединением



Ход ○

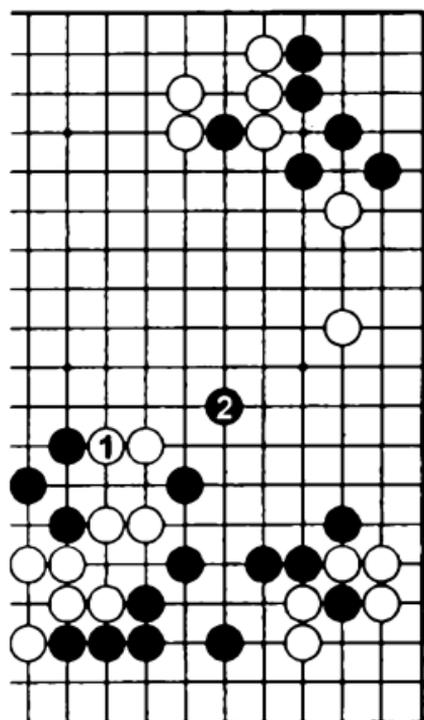
*Белые:* Иноуэ Инсэки

*Черные (без коми):* Кацута Эйсукэ

Чёрные только что сделали нодзоки △.

«Каждый дурак соединяется в ответ на нодзоки»,  
«Только дурак соединяется автоматически». Вы могли слышать и многие другие высказывания на эту тему. Здесь, однако, это не вопрос: белые должны соединяться.

Должны ли белые сделать что-то здесь перед соединением? Очевидно, да, и это тема обсуждения здесь.



Диа. 1

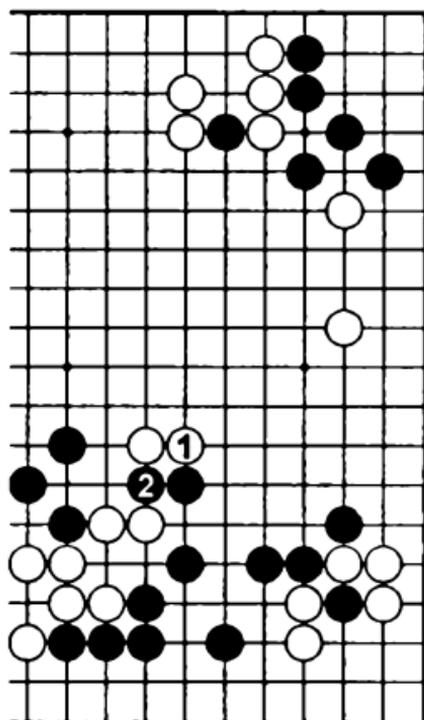
*Диа. 1. Тяжелая форма*

Отвечать противнику тем способом, какой он от вас ждет всегда плохо.

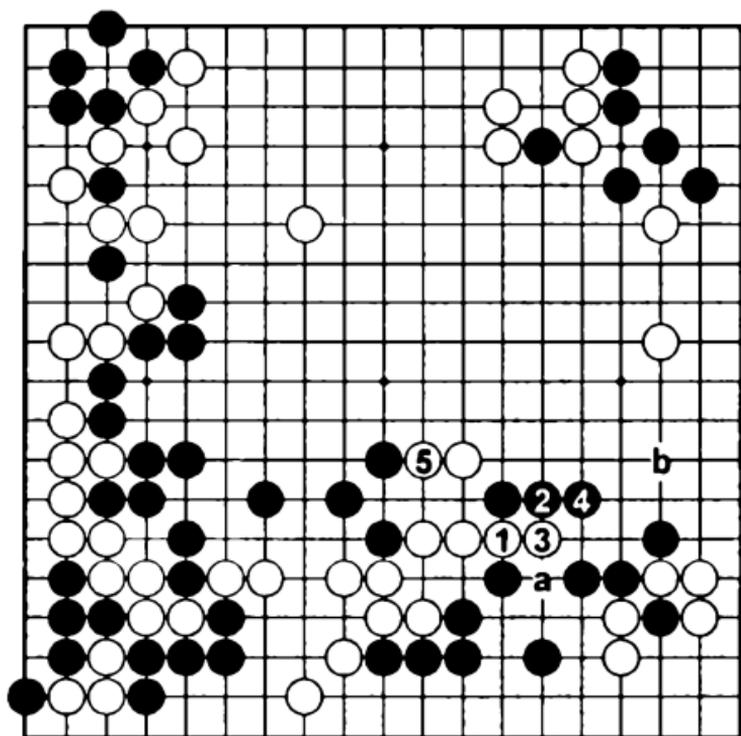
Простое соединение бамбуком, как здесь, позволяет черным выпрыгнуть ② и поступь белых становится медленной.

*Диа. 2. Необоснованно*

Надавливание сверху, как на этой диаграмме, однако, необоснованно. Черные надавят в свою очередь и хотя камни на нижней стороне не погибнут, белых разделит на две части, что совсем не здорово.



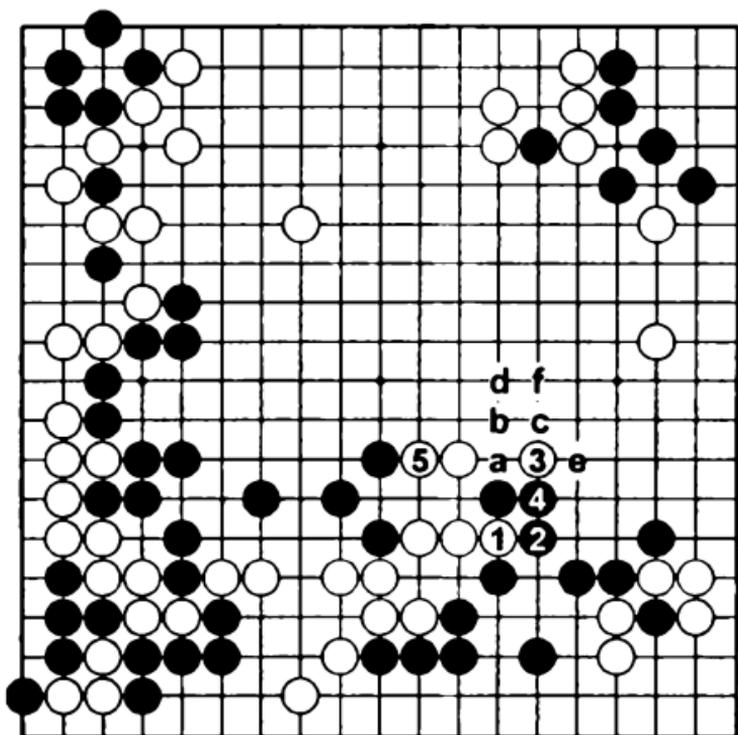
Диа. 2



Диа. 3

*Диа. 3. Оставляя адзи*

Мы не надеемся на многое, но перед соединением, все равно нужно надавить ①, как здесь. Если черные пропустят белых ②, то те перед построением бамбука еще продавятся – ③. Это оставляет адзи: белые теперь могут толкнуться ①а или поджать ①b, так что большая черная группа сама немного подвиснет.



Диа. 4

Диа. 4. Вариант из партии

Черные отвечают на ① блокировкой. Это позволяет белым перед соединением ⑤ сделать кикаси ③.

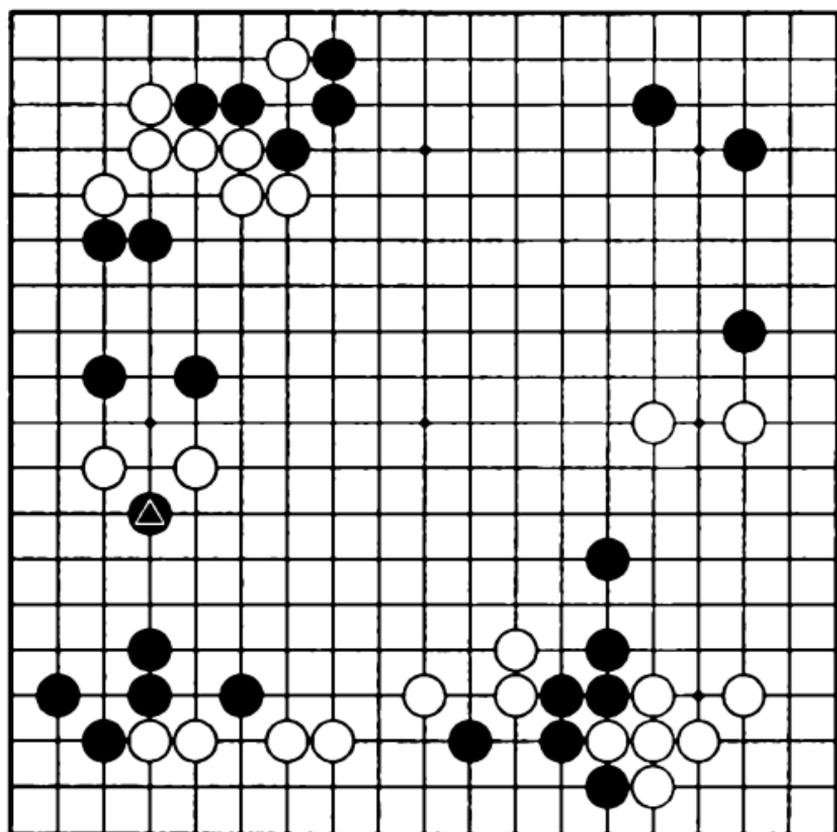
Цель ③ – воспрепятствовать черным построить удобную форму, показанную на Диа. 1. Если черные теперь продавятся ●а, то последует вариант ○b – ○f в котором белые делают себе хорошую форму. Кикаси ③ не выглядит важным ходом, но его наличие значительно меняет позицию.

Заметим, что это единственный момент для нодзоки – ③. Как только белые соединятся ⑤, у черных уже не будет острой необходимости отвечать на это нодзоки. После всего, если белые таки разрежут ④, то построение бамбука ⑤ окажется лишним ходом.

Техника кикаси построена главным образом на своевременности.

## Тематическая Диаграмма 12

### Сопротивление нодзоки



Ход ○

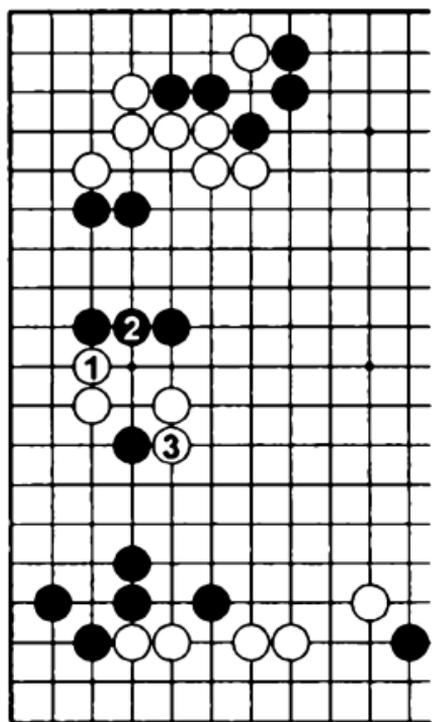
*Белые:* Хонинбо Сюэй

*Черные (без коми):* Кариганэ Дзюнити

И снова я не прошу вас найти ход Хонинбо Сюэя. Просто представьте себе, что эта позиция случилась в вашей партии, и попытайтесь разобрать как бы вы отреагировали на нодзоки черных .

В партии черные сделали сомнительный ход и белые получили превосходную позицию.

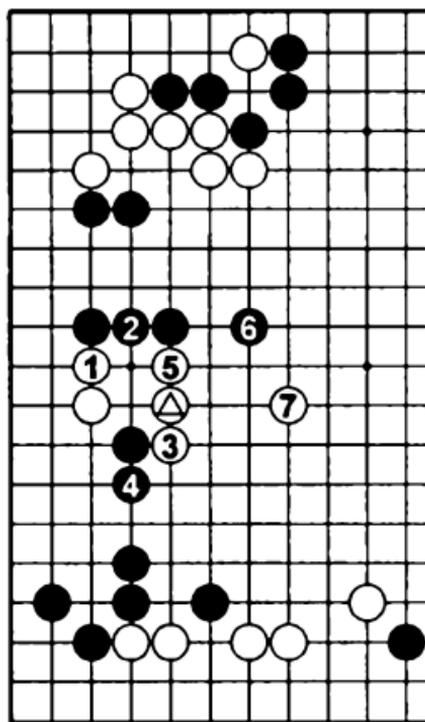




Диа. 3

*Диа. 3. Еще шаг вперед*

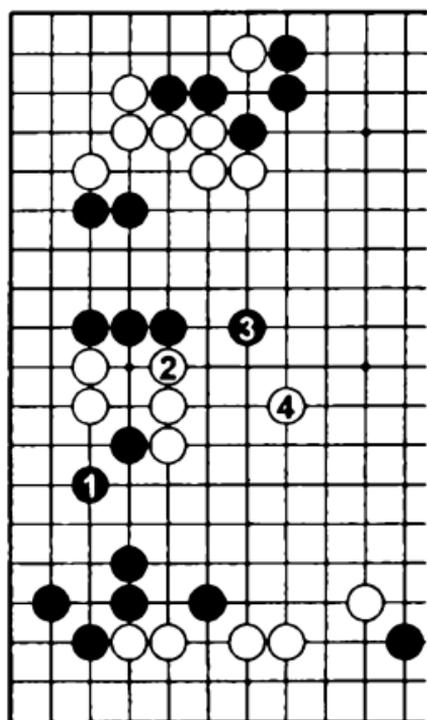
После соединения ②, придавливающий ход ③ – то, что надо. Очевидно, что если бы черные могли разрезать противника, этот ход обсуждению не подлежал бы, но здесь ситё работает на белых и разрезания нет. Итак, это лучше, чем Диа. 2.



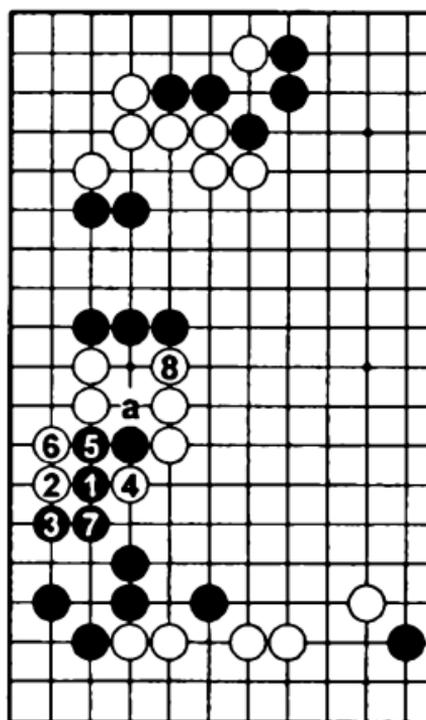
Диа. 4

*Диа. 4. Легкие времена для белых*

Если в ответ на надавливание ③ черные вытянутся ④, то белые сделают соединение бамбуком. Поскольку теперь у белых ряд из трех камней (③, △ и ⑤), то здесь они вольны сделать прыжок через два пункта – ⑦. Все это благодаря тому, что на нодзоки черных сделан нестандартный ответ.



Диа. 5



Диа. 6

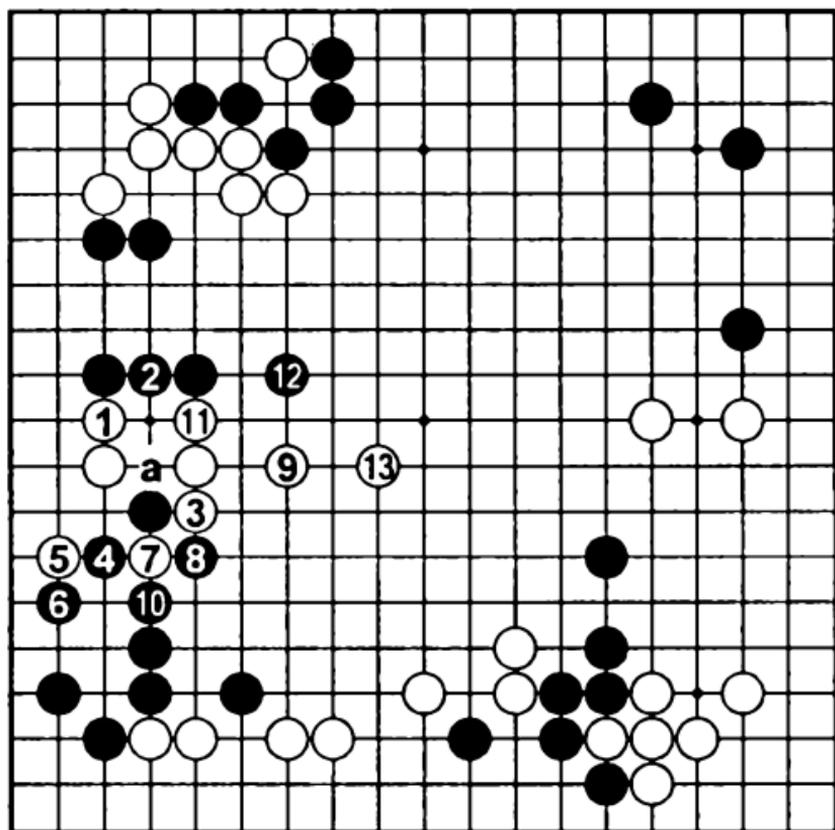
*Диа. 5. Сильный способ игры за черных*

В партии Кариганэ сделал косуми ①, но этим он дал возможность Сюэю нанести болезненный контрудар.

Ожидая ② и ④, черные рассчитывали таким способом получить здесь больше территории, но . . .

*Диа. 6. Абсолютное использование всех кикаси*

② – кикаси. ②, ④ и ⑥ придают черным, не давая разрезать ●а. К ⑧ белые сделали даже больше кикаси, чем на Диа. 4. Это не удовлетворяет черных и поэтому они сыграли, как на следующей диаграмме.



Диа. 7

Диа. 7. Вариант из партии

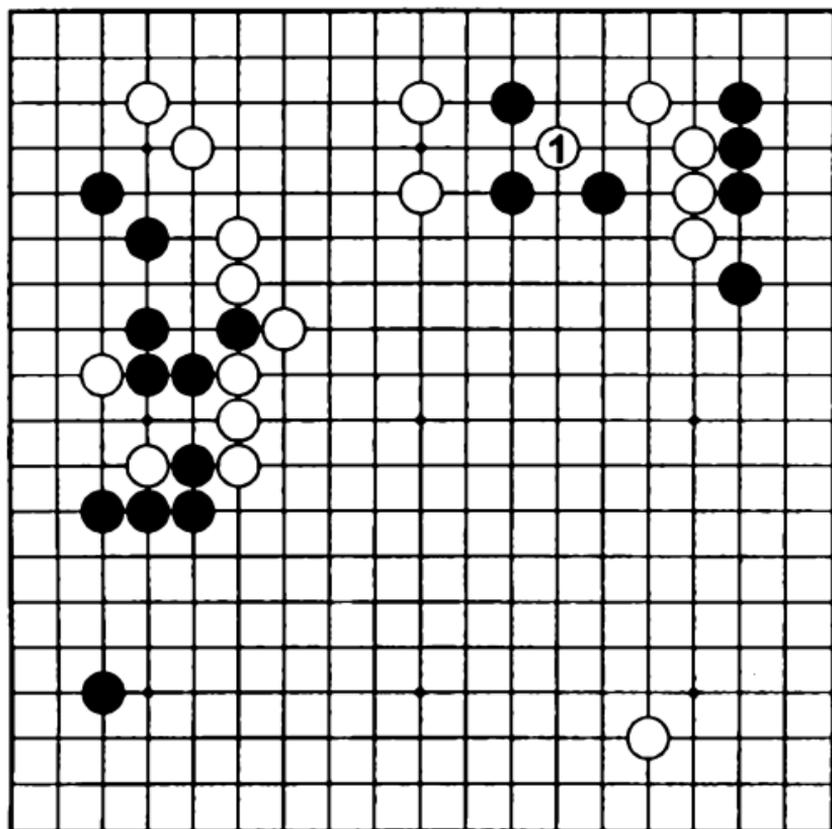
На ⑦ черные ответили сопротивлением ⑧. Но поскольку продавливания ●а у черных нет, белые сразу прыгнули ⑨. Снятие камня ⑩ было сэнгэ, затем были сыграны ходы до ○13.

Черные сбили камень, но у них переконцентрация, а у белых получилось быстрое развитие.

Фактически, косуми ④ – жадный ход и черные должны были играть по Диа. 4. В любом случае, ходы белых ① и ③ в ответ на первоначальное нодзоки и их мастерское использование косуми противника ходами ⑤ и ⑦ весьма поучительны.

## Тематическая Диаграмма 13

### Не уступать силе



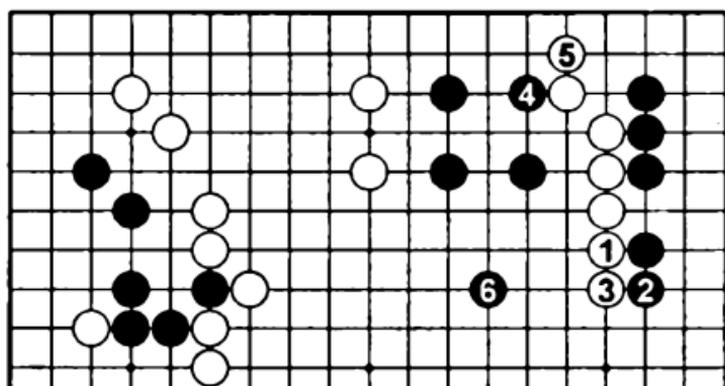
Ход ●

*Белые:* Иноуэ Инсэки

*Черные (без коми):* Хонинбо Сацугэн

Белые только что сыграли двойное нодзоки ①.

Сначала, подумайте над тем каковы цели двойного нодзоки и попытайтесь просчитать несколько защитных ходов. Форсированный вариант, сыгранный здесь – не для каждого случая, но знать его весьма полезно.

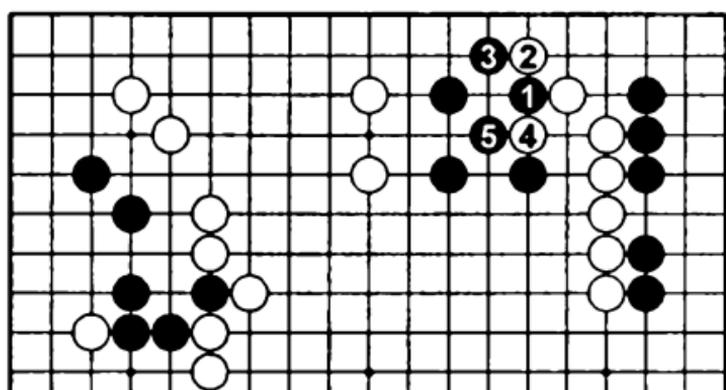


Диа. 1

Диа. 1. Если белые не сделают двойного нодзоки

Сначала давайте посмотрим на очевидную альтернативу за белых для выбегания в центр. После надавливания белых ① и ③, черные, перед выпрыгиванием ⑥ кикаси ④ вызывают ответ ⑤.

Цель двойного нодзоки белых на тематической диаграмме – не дать этого кикаси. Нет ли другого способа противодействия ④?

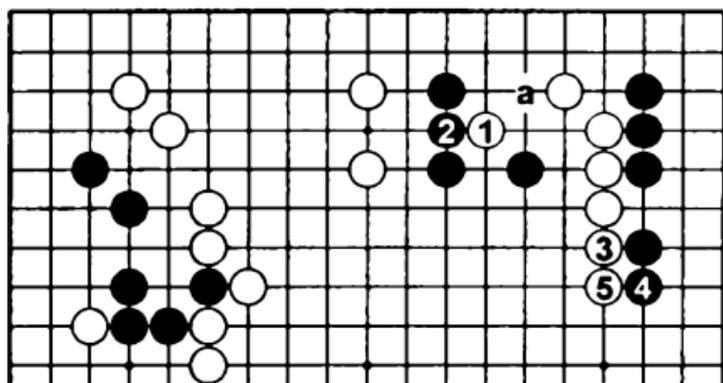


Диа. 2

Диа. 2. Эластичная форма черных

Если белые попытаются оказать сопротивление прилипанию черных ходом ханэ ② здесь, то вариант до ⑤ приведет к ко. Даже если предположить, что черные проиграют это ко, ③ и ⑤ дает черным превосход-

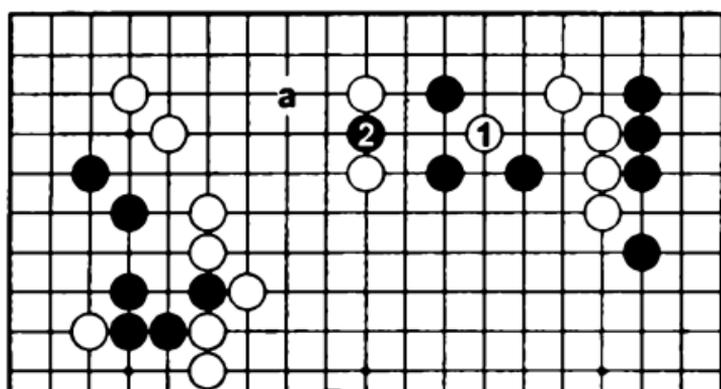
ную форму, так что они должны быть весьма довольны своей позицией.



Диа. 3

Диа. 3. Двойное нодзоки утяжеляет черных

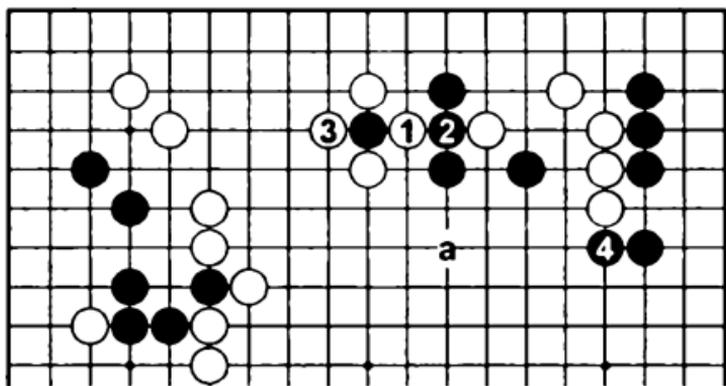
В этом и состоит цель двойного нодзоки белых. Простое соединение ② дает белым то, чего они хотели. Черные теряют шанс сыграть прилипание ●а и, вместо этого, попадают под атаку противника.



Диа. 4

Диа. 4. Клин

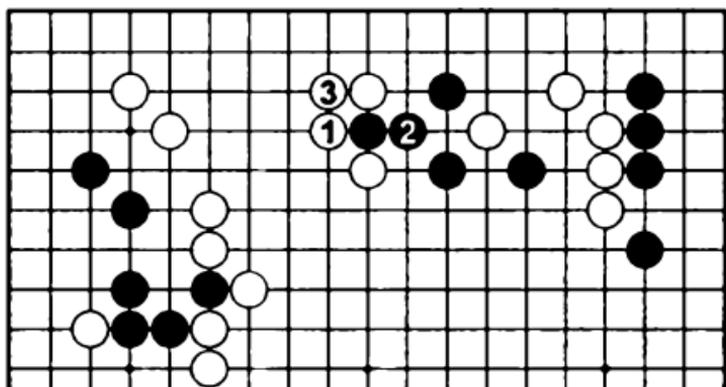
Вклинивание ② – тэсудзи. Это тэсудзи не для всех позиций, а для таких когда для черных не имеет значения, что белые укрепятся слева. Здесь черные сыграли так, потому что в их планы не входит, например, вторжение ●а. У белых два возможных ответа.



Диа. 5

*Диа. 5. Сэнтэ за черных*

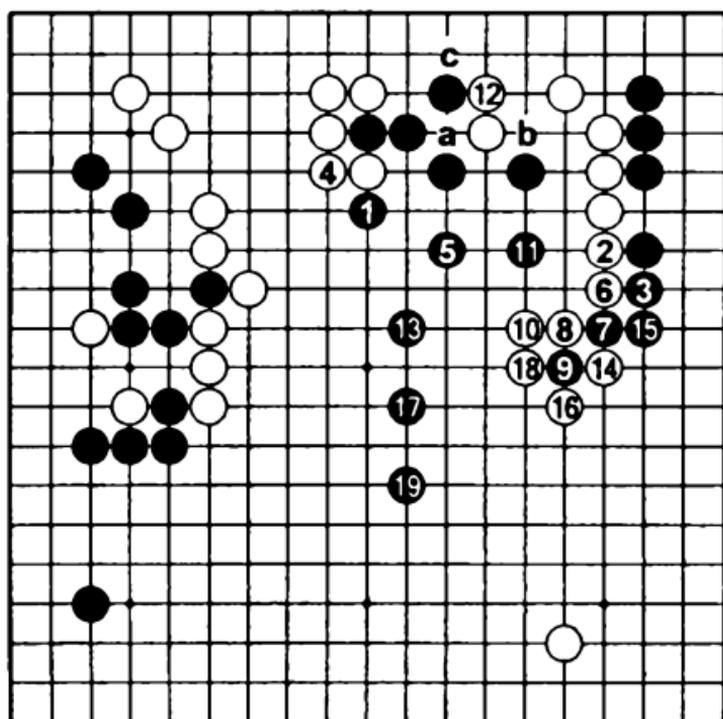
Если белые сделают атари снаружи, как здесь, то черные могут соединиться в сэнтэ и успеть занять превосходный пункт ④. В качестве альтернативы, выпрыгивание ●а вместо ④ даст черным быстрое развитие в центр.



Диа. 6

*Диа. 6. Удар по форме белых*

Во многих случаях белые могут нанести атари снаружи, как здесь. После того как черные вытянутся ②, у белых проявятся два пункта разрезания.



Диа. 7

Диа. 7. Вариант из партии

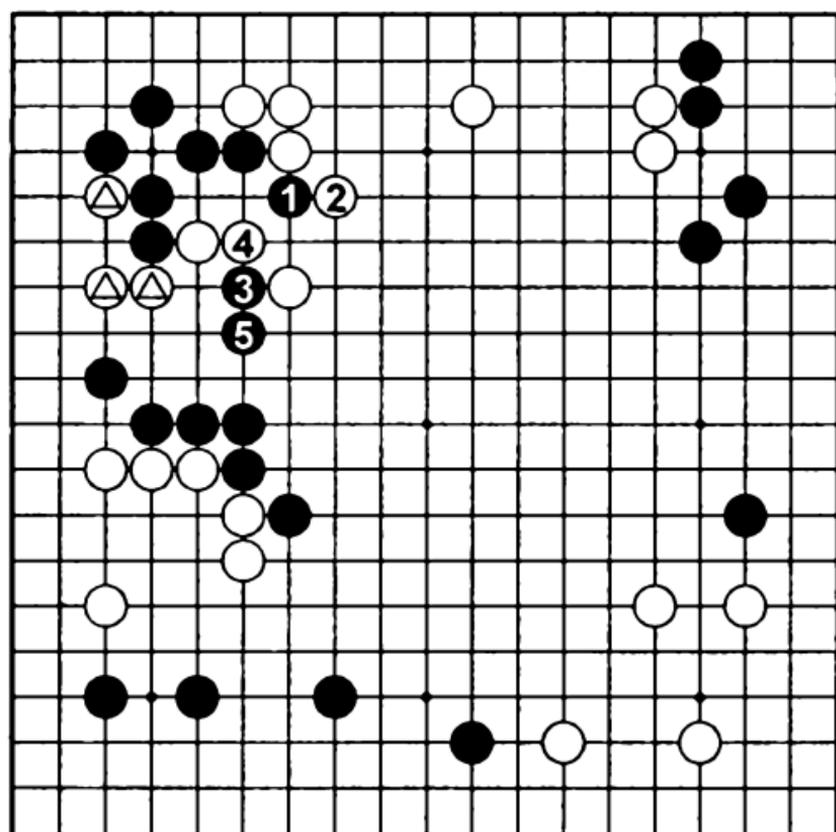
Вариант, сыгранный в партии – продолжение Диа. 6. Зажим ① – формообразующее тэсудзи и к ⑤ черные уходят в центр. Черных не должно беспокоить продавливание ②а из-за контрпродавливания ③b.

Двойное ханэ ⑦ и ⑨ – следующее тэсудзи, форсирующее ⑩ и позволяющее черным ударом в жизненный пункт противника ⑪ стабилизировать форму. Заметьте, что ⑪ подразумевает скорее не разрезание, а вынуждает белых соединиться. Белые оказываются не столь мягкотелыми и сопротивляются ⑫. Соединение понизу ⑬ слишком невелико, чтобы вынудить черных к ответу.

Черные неуклонно выходят в центр ⑬, ⑰ и ⑱. Их превосходство очевидно и все это благодаря сопротивлению первоначальному двойному нодзоки.

## Тематическая Диаграмма 14

### Благоприятная возможность



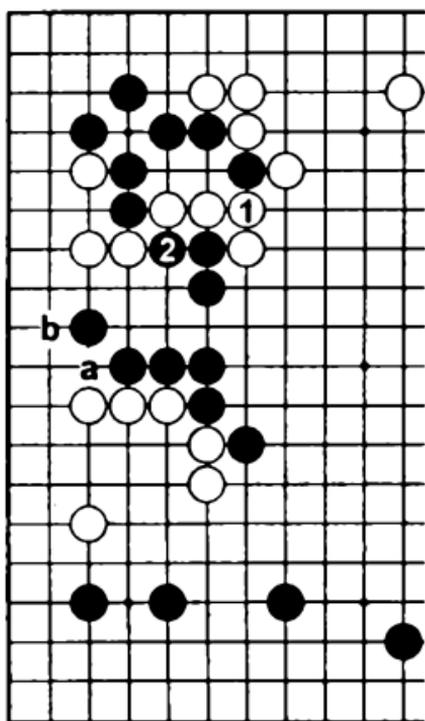
Ход ○

*Белые:* Хонинбо Сюсаку

*Черные (без ками):* Ясуи Санти

Могли бы вы увидеть комбинацию ①, ③ и ⑤? Чёрные всерьёз намерены забрать три камня △.

Конечно, когда Сюсаку ответил на ① ходом ②, он уже показал, что собирается их отдать. Но искусство отдавать камни заключается в том, чтобы отдать их с максимальной пользой и здесь есть несколько кикаси, которые самое время сыграть.

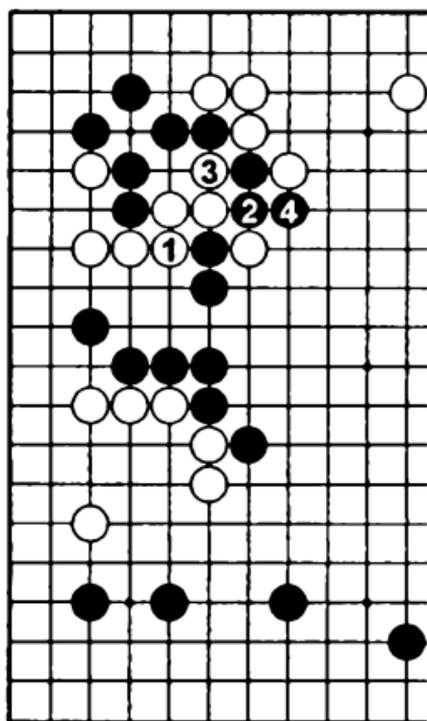


Диа. 1

*Диа. 1. Простое соединение*

Соединение ① позволяет черным забрать три камня ходом ②. Вроде бы все правильно, но, на самом деле, белые пропустили критическое кикаси, которое мы покажем позднее.

Запомните на дальнейшее, что если белые сыграют ○а, то, черные, естественно, опустятся ●b.

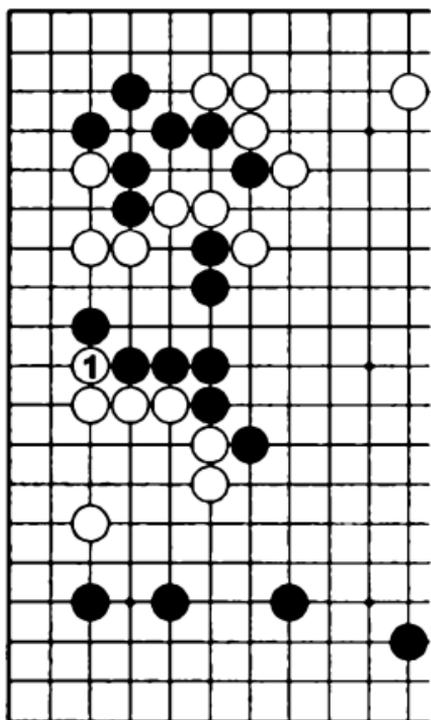


Диа. 2

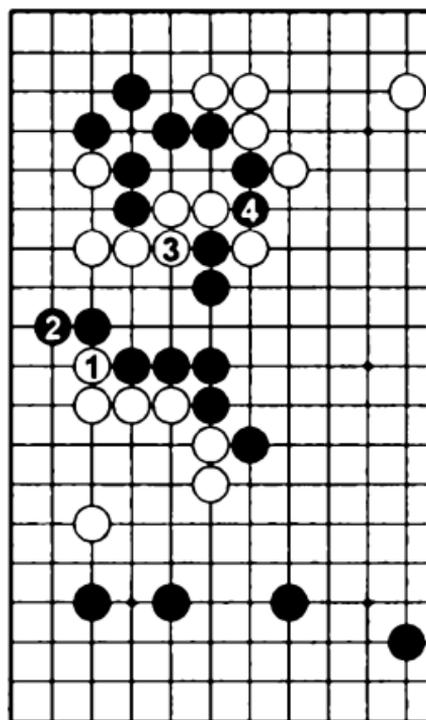
*Диа. 2. Ошибка белых*

Белые камни не спасти. Если белые соединятся ①, то черные разрежут ② и белым черных не забрать, поскольку ситё не работает.

Это глобальная ошибка, но данная диаграмма скрывает ключ к разгадке.



Диа. 3



Диа. 4

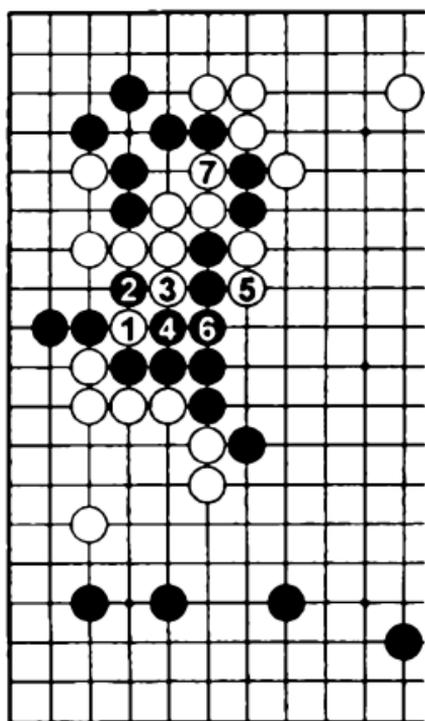
### Диа. 3. Ход Сюсаку

Белые надавили ①. Снова взгляните на позицию и попытайтесь оценить значение этого хода.

### Диа. 4. Прелюдия к катастрофе

Черные опускаются ②, что выглядит самым выгодным способом ответа на ①, однако этот ход ведет их к катастрофе.

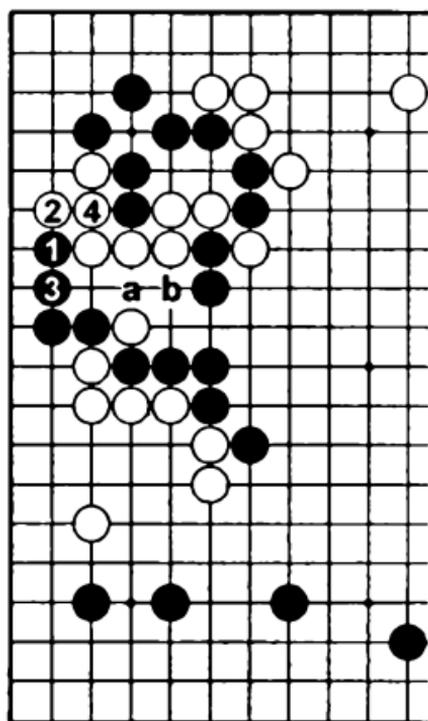
Почему? Ладно, давайте предположим, что черные так и сыграли и посмотрим что же случится. Белые начинают с соединения ③, вынуждая ответ ④. А теперь, можете ли вы увидеть что будет дальше?



Диа. 5

*Диа. 5. Ситё работает!*

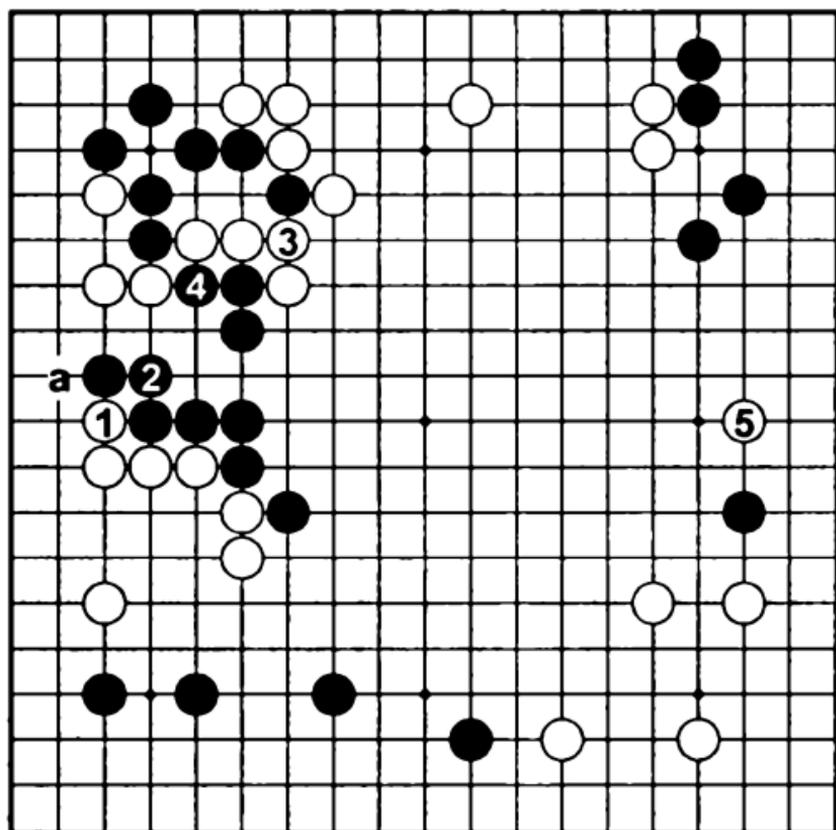
Сюсаку собирался разрезать ①. Черные вроде бы выкручивались, но вслед за атари ⑤, ситё после ⑦ срабатывало и белые спасались.



Диа. 6

*Диа. 6. Черные проигрывают сэмзай*

Черные также не могут выиграть и сэмзай. После варианта до ④ черные отстают в гонке. Конечно, в любой момент они могут сыграть ●а, но тогда белые ответят ○b и ситё снова сработает на них.



Диа. 7

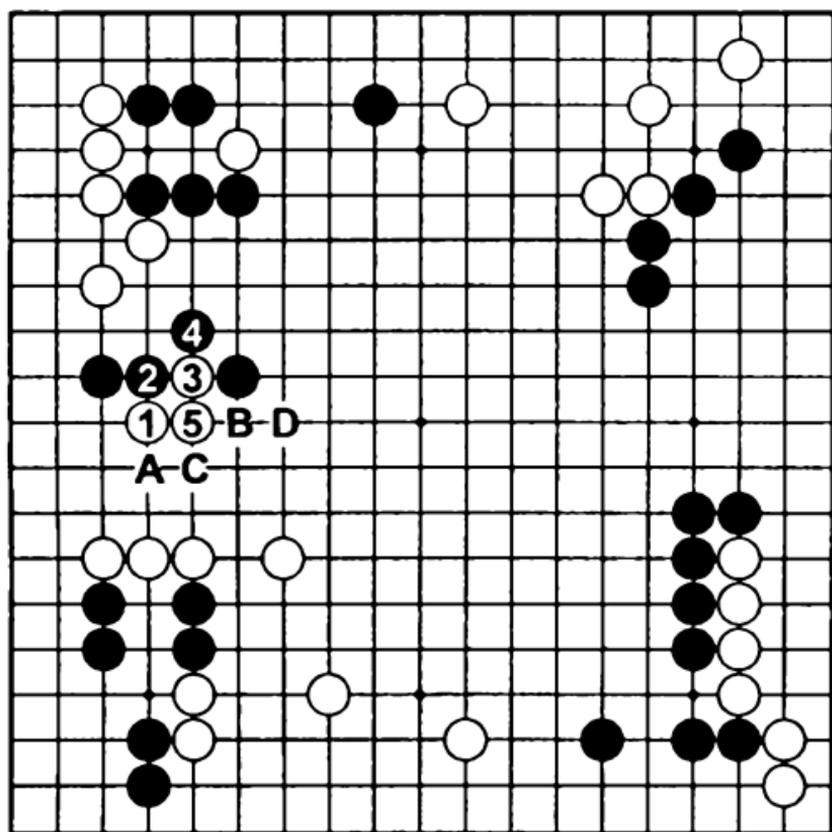
*Диа. 7. Вариант из партии*

Итак, в ответ на ① черные прочно соединились ②. «И что?», – скажете вы. По сравнению с простым обменом ③ – ④ дополнительный обмен в высшей степени выгоден белым. Позднее белые сделают ханэ **Оа** в сэнтэ и если это не выгода для белых, то тогда я хочу знать что же это?

Я надеюсь, вы оцените красоту техники Сюсаку при выжимании последней унции выгоды во время отдачи камней. Конечно, эта тщательная проработка деталей – одна из составных частей Го профессионального уровня.

# Тематическая Диаграмма 15

## Самое время



Ход ●

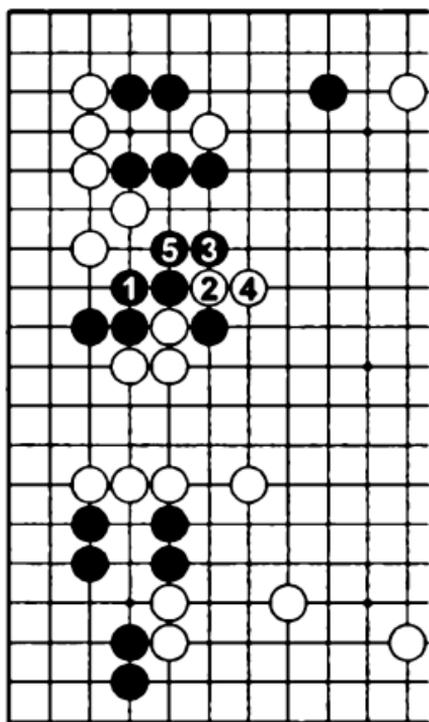
**Белые:** Ясуи Санчи

**Чёрные (без коми):** Хонинбо Сюсаку

① и ③ – очень острая комбинация, но Сюсаку в очередной раз вышел из переделки с честью, найдя блестящий ответ.

Чёрные не могут на ③ ответить ⑤, поскольку после ④, ●A, ○B, ●C, ○D очень сомнительно смогут ли чёрные выжить.

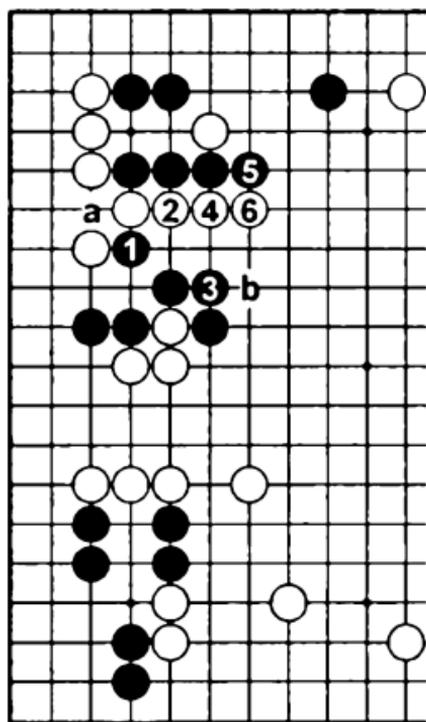
Ладно, но как же отвечать на ход ⑤.



Диа. 1

*Диа. 1. Простое соединение*

Если чёрные соединятся ①, то белые разрежут ② и получат большую выгоду. Прочное соединение ① кажется очевидным, но разрезание ② и вариант до ⑤ дает черным чувство неудовлетворенности.



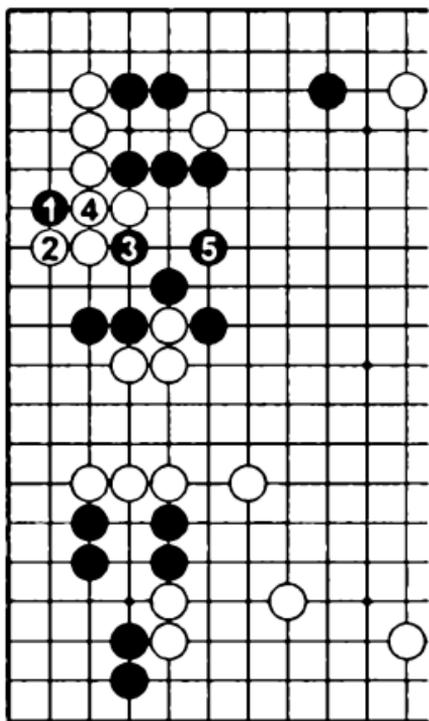
Диа. 2

*Диа. 2. Даже хуже*

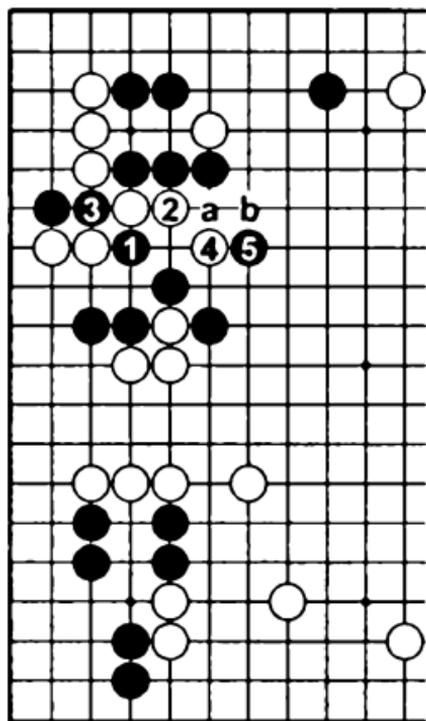
Если черные сделают соединение косуши ①, то белые не смогут разрезать ③, потому что черные ответят вариантом: ②, ○а, ●b.

Но вместо этого белые могут продавиться в варианте от ② до ⑥, оставляя черных с тяжелой, безглазой формой. Черные позволили вовлечь себя в болезненную борьбу.





Диа. 5



Диа. 6

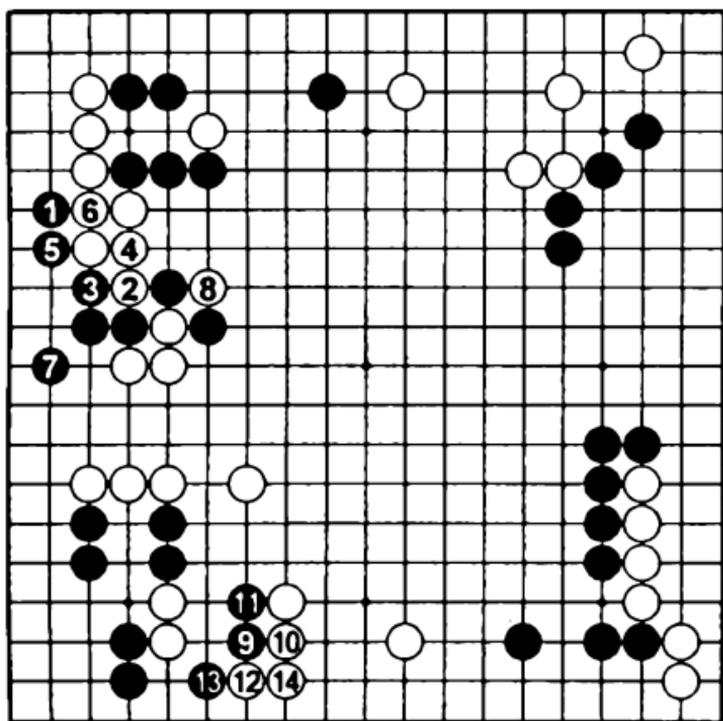
### Диа. 5. Блокировка белых

Это второй ответ белых – блокировка ②. Следующий после этого вариант до ⑤ дает черным превосходную форму.

Но что если белые в ответ на ③ начнут сопротивление?

### Диа. 6. Эффективно

Если белые продавятся ②, то черные разрежут изнутри ③. Затем, если ④, то ⑤ полностью запечатывает белых. Подобным образом, если ○а, то ●b имеет тот же эффект. Первоначальный обмен вбрасывания черных на блокировку белых дает замечательный эффект.



Диа. 7

*Диа. 7. Вариант из партии*

Белые, очевидно, посчитали оба предыдущих варианта невыгодными и разрезали ②. Ясно, что в своих расчетах Сюсаку учел и это контрразрезание.

К ⑤ черные соединились понизу. После того как чёрные выжили ходом ⑦, белые обязаны были ответить ⑧, так что чёрные получили сэнтэ для вторжения ⑨. Обладание сэнтэ в этот момент игры, было, видимо, достаточным для того чтобы считать позицию чёрных превосходящей.

Я думаю, вы смогли по достоинству оценить эффективность камня ①. Этот ход работает в нескольких направлениях, в зависимости от ответа белых. Весьма решительно за чёрных, я думаю.

# Послесловие

Итак, во 2-й и 3-й главах мы рассмотрели в общей сложности 27 тематических диаграмм. Рискую повториться, я хочу напомнить вам, что все материалы были взяты их профессиональных партий, так что стандарты высоки и вы не должны ожидать что сразу все поймете.

Рассмотренные темы включали: применение форсирующих ходов в сабаки и при построении живых форм; кикаси, использующие жертвы камней; определение последовательности и своевременности серий кикаси и так далее, и тому подобное. Я надеюсь, что хотя бы некоторые ходы поразили вас своей эффективностью. Если это так, то вы стали сильнее благодаря пониманию, которое получили. Когда подобные позиции встретятся в ваших партиях, вы сможете найти ходы, обладающие дополнительной эффективностью.

Конечно, выигрыш партии после захвата группы доставляет много удовольствия, но я надеюсь, что после прочтения этой книги вы также будете получать удовольствие и просто от того, что заставляете работать свои камни в полную силу. Камни, работающие на все 100% и выглядят, естественно, более привлекательно, чем те, которые работают кое-как.

В Главу 3 я включил позиции из классических партий, которые стали знаменитыми, в частности, ход Сюэя, когда он потянул мертвые камни (Тема 4), удар по носу Досаку (Тема 5) и нодзоки Сюсаку (Тема 15). Их стоит назвать волшебными ходами, которые заслуживают восхищения сами по себе, но будет очень ценно, если, кроме этого, они подвигнут вас на нечто подобное в ваших собственных партиях.

Если прочтение этой книги открыло вам глаза на новые возможности, даже хотя бы в самом малом, я буду счастлив.

\* \* \*