

THE DIRECTION
OF PLAY

TAKEO KAJIWARA



Kiseido Publishing Company

The Direction of Play

by

Kajiwara Takeo

Ishi G26/Kiseido K26; 1979.

НАПРАВЛЕНИЕ

ИГРЫ



ТАКЕО КАДЗИВАРА.

9 ДАН

ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение	5
Глава I. Направление игры в фусэки	7
Глава II. Ранние стадии – решающие	19
Глава III. Второй ход проигрывает партию	55
Глава IV. Профессиональный подход	83
Глава V. Направление игры и дзёсеки	119
Глава VI. Однажды в игре	145
Глава VII. Проверьте себя	178
Глава VIII. Направление игры в борьбе	227
Термины Го	272

ВВЕДЕНИЕ

С самого начала хочу подчеркнуть, что в Го камни имеют силу.

Большинство людей считают камни просто средством огораживания территории. Особенно часто это встречается в игре с форой. Но не будет преувеличением сказать, что пока они так полагают, никакого реального прогресса не будет.

Нет, камни – нечто большее, они – инструмент силы. Конечно, в перипетиях борьбы эти инструменты силы становятся основой территории. Го, кроме всего, территориальная игра, но не стоит с самого начала стараться огораживать безопасные территории. Очевидно, такой игрок не понимает наличия нюансов борьбы. В результате этих нюансов камни могут окружать или не окружать территорию. Но важно, чтобы в ходе игры каждый камень сыграл свою роль и полностью проявил свою силу.

Если Вы относитесь к упрямам, полагающим что район должен быть непременно вашей территорией, раз уж вы там сыграли первыми, то ваша игра будет страдать. Важно понять, что даже с потерей зоны, где поставлено несколько камней, ничего страшного не произойдёт, если этого требует игра в целом.

Хорошо конечно говорить о том, что камни имеют силу, но это абстрактная концепция, которую нелегко определить или осознать. Однако же я не собираюсь уклоняться от этой проблемы и говорить, что это вопрос интуиции, хотя и не предполагаю, что всё сразу будет понято. Всё, что я собираюсь сделать – это обсудить с Вами, как и почему камни проявляют свою силу, и каким образом можно использовать эту силу в игре. Сила, о которой я говорю, – основная тема данной книги. Мы не будем иметь дело с дебютами, средней или завершающей стадиями партии отдельно, мы просто научимся использовать камни в любой ситуации. Хорошо если Вам откроются новые аспекты в *фусэки* или в тактике средней стадии, но помните всегда, что мы лишь учимся согласовывать отдельные камни с ситуацией в целом.

Итак, камни имеют силу. Но эта сила действует в некотором направлении (или направлениях). Таким образом, наше обсуждение в основном будет касаться того, где играть, чтобы позволить этой силе действовать наилучшим образом. Это назовём направлением игры.

К примеру, для камня на пункте *хоси* (4/4) в углу направлением игры (то есть направлением, в котором нужно играть, чтобы развить потенциал этого камня) будет развитие вдоль сторон.

Камни на пунктах *такамоку* (4/5) и *комоку* (3/4) позволяют давить на противника, если он вторгнется в угол, так что они имеют скрытое влияние снаружи.

Напротив, камень на *сан-сан* (3/3) образует свой маленький мир в углу. Он похож на оазис в окружающей пустыне. Можно видеть, что даже одиночный камень в углу может действовать множеством способов. Естественно, группы камней тоже имеют силу и, как видно из примеров в этой книге, у них тоже есть «направление игры».

По сути всё Го заключается в поиске «направлений игры» одиночных камней или групп, и верном выборе следующего хода с точки зрения структуры игры в целом.

Не нужно играть механически, выбирая ход лишь потому, что это *дзёсэки* или базовый принцип *фусэки*. Вместо этого нужно учесть в каком направлении распространяют силу камни в данной структуре, а затем пытаться использовать эту силу (или противопоставить ей, если она работает против Вас). Может показаться, что говоря так, я отрицаю *дзёсэки* или *фусэки*. Отнюдь нет. Но, с моей точки зрения, они, в конце концов, не более чем специальное применение направления силы игры.

Если Вы тщательно изучите эту книгу, то вскоре поймёте, как важно иметь чувство направления и, постепенно прорабатывая примеры, осознаете различные аспекты игры и разовьёте необходимую интуицию. Конечно, появятся проблемы техники, но на данном этапе они имеют вторичное значение.

Научившись определять направление игры, Вы построите базу для совершенствования своей игры в Го.

ГЛАВА I

НАПРАВЛЕНИЕ ИГРЫ В ФУСЭКИ. УГЛОВЫЕ КАМНИ.

При сражениях в большом масштабе, когда фронты битв ясно определились, нет такой опасности упустить правильное направление игры, какая существует на очень ранних стадиях игры.

Существует тенденция в *фусэки* бездумно разбросать камни во всех четырех углах. Этим Вы уже сеете семена своего поражения.

Если Вы действительно хотите играть лучше, нужно понять, что каждый камень имеет свою силу, свою индивидуальность, на основе которой Вы и должны строить свою игру.

ХОСИ

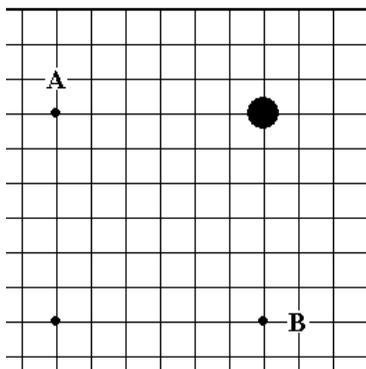


Диаграмма 1

Диаграмма 1. Фундаментальные черты

Как Вы уже знаете, камни на *хоси* в углу могут развиваться в двух направлениях – на 'А' и 'В', то есть в области пунктов, которые являются *миаи*.

Однако камень на *хоси* обладает слабостью в пункте *сан-сан*, таким образом, угол недостаточно защищен.

В то же время, камень *хоси* способен к наращиванию влияния в большом масштабе с развитием в 'А' или 'В'.

Играя на *хоси*, Вы должны продумать стратегию так, чтобы противник не смог занять области около 'А' и 'В'. Одну из них вы должны разыграть сами. Если же противник первый сыграет в районах 'А' и 'В', то эффект камня *хоси* будет очень мал.

КОМОКУ

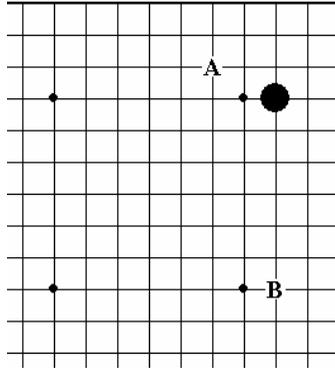


Диаграмма 1

Диаграмма 1. Фундаментальные черты

Камень на *комоку* – спокойная, сдержанная игра, из этого хода легко можно извлечь выгоду.

Симари в районе 'А' надёжно огораживает угол.

Если же *симари* уже сыграно, то следующий ход желательно сыграть в районе 'В'. Другими словами 'В' – второе по важности направление игры.

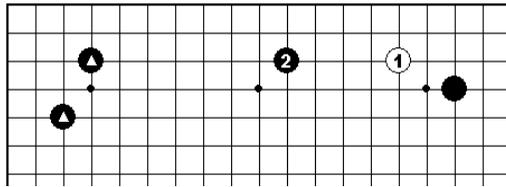


Диаграмма 2

Диаграмма 2. Хасами

Если чёрные окружили соседний угол двумя ③, они могут использовать влияние этих камней для *хасами* ②.

В подобных случаях *симари* слева – идеальная поддержка для *хасами*, так как сила *симари* распространяется вдоль верхней стороны.

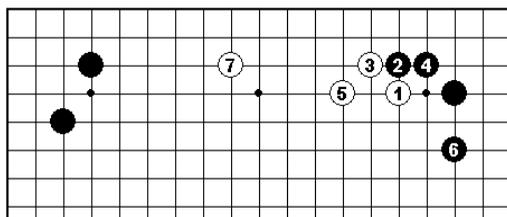


Диаграмма 3

Диаграмма 3. Выгода

На высокое *какари* белых ① чёрные могут извлечь выгоду, играя *дзёсеки* ②-⑦ и могут быть удовлетворены. Кроме того, ход ② мог быть и *хасами*.

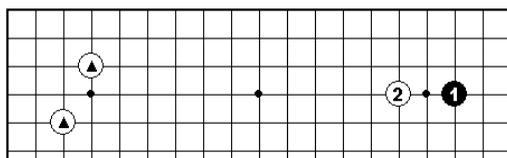


Диаграмма 4

Диаграмма 4. Не разумно

Если *симари* ① у белых, то ход чёрных на *комоку* ② не разумен из-за хода белых ①.

Причина в том, что чёрные лишились своего направления развития, а отмеченные белые камни наоборот, развиваются сами по себе.

Таким образом, играя на *комоку*, важно учитывать взаимосвязь с другими углами.

ТАКАМОКУ

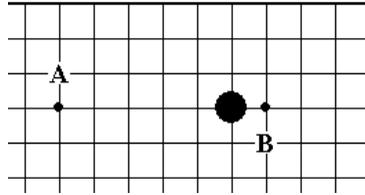


Диаграмма 1

Диаграмма 1. Фундаментальные черты

Такамоку (высокий пункт) направлен преимущественно на внешнее влияние. Его значение почти противоположно значению камня *комоку*. Полагаю, Вы уже поняли, что первичное направление, в котором действует этот камень – 'А'.

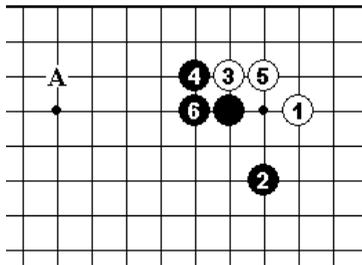


Диаграмма 2

Диаграмма 2. Внешнее влияние

Одна из целей чёрных – давить на белых, когда они войдут в угол (например ходом ①), и построить внешнюю прочность. После ходов ②, ④, ⑥ направление игры чёрных теперь не только 'А', но и в более широком масштабе, весь центр доски, и мы можем говорить скорее о прочности чёрных, нежели о влиянии.

Можно найти и лучшее *дзёсеки*, чтобы проиллюстрировать фундаментальные черты пункта *такамоку*.

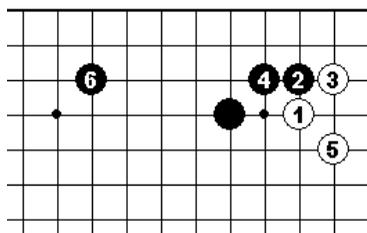


Диаграмма 3

Диаграмма 3. Разделение выгоды

В ответ на ① чёрные могут так же играть ② и ④, а затем ходом ⑥ развиться в нужном направлении. Но в данном случае им не достаёт внешнего влияния.

Выбирая между влиянием и выгодой в качестве территории, следует учитывать позицию на доске в целом.

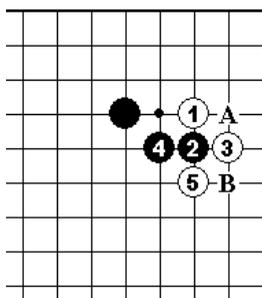


Диаграмма 4

Диаграмма 4. Дополнительно

Чёрные так же могут играть ②, ④ и после *ханэ* белых ⑤, имеется выбор между 'А' и 'В'. Здесь следует учитывать *ситё*.

Таким образом, именно гибкость в выборе направления игры следует считать одной из основных черт *такамоку*.

МОКУХАДЗУСИ (пункт 3/5)

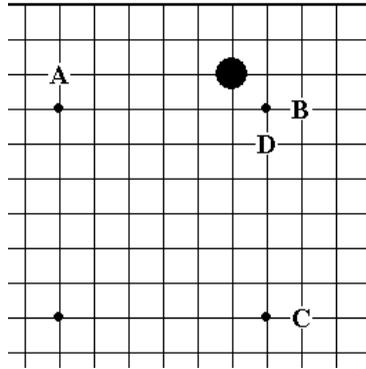


Диаграмма 1

Диаграмма 1. Фундаментальные черты

Основная черта камня в пункте 3/5 – его большие потенциальные возможности. Несомненно, что его направление игры – 'А', но если чёрные сделают *симари* 'В', то направление развития меняется на 'С'.

Кроме того, имеется несколько возможных ответов на *какари* белых 'В' или 'D'.

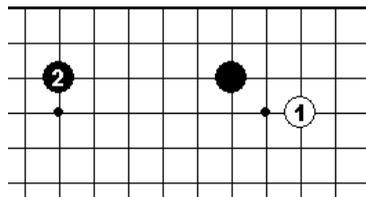


Диаграмма 2

Диаграмма 2. Умеренно

Если белые атакуют ①, чёрные могут просто расширяться ② и посмотреть, как будут продолжать белые. Естественно, следует также учитывать отношение к левой стороне, но на этой диаграмме просто показана одна из возможностей.

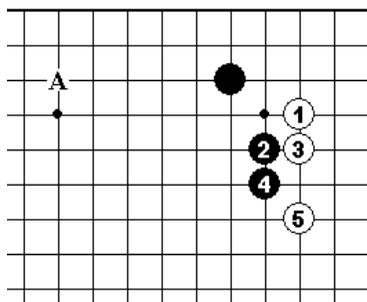


Диаграмма 3

Диаграмма 3. Давление

Чёрные могут также давить на белых ходами ②, ④, если они желают обратить внимание на прочность в центре. Это хорошо известное *дзёсеки*, но оно имеет недостаток в предоставлении белым надёжной территории. Но раз уж чёрные вложили в это так много, они должны первыми играть в районе 'А', чтобы сохранить намеченное. В любом случае основное направление игры – 'А'.

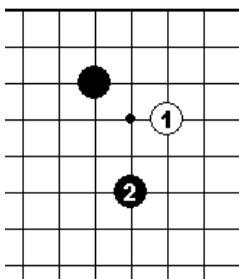


Диаграмма 4

Диаграмма 4. Сто разновидностей *тайся дзёсеки*

Несмотря на все выше сказанное, чёрные могут на атаку белых ① отвечать ходом ②, что приводит к «*тайся*» *дзёсеки*. В этом случае направление игры чёрных зависит от ходов белых, и не может быть предсказано.

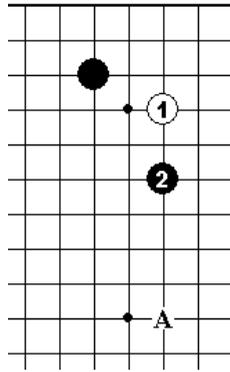


Диаграмма 5

Диаграмма 5. Атака с другой стороны – *хасами*

Чёрные могут так же атаковать с другой стороны ❷. В этом случае направление игры меняется на 'А'.

Таким образом, основной чертой *мокухадзуси* является гибкость, а именно возможность выбора хода, чтобы следовать курсу игры.

САН – САН

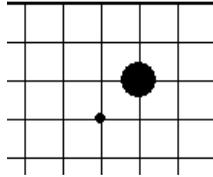


Диаграмма 1

Диаграмма 1. Фундаментальные черты

Камень *сан-сан* 3/3, как и *хоси* нацелен на угол, но намерения противоположны. Истинное значение *сан-сан* в том, что он обеспечивает угол.

В этом его и преимущество и недостаток. У него нет пути для должного развития, и он не имеет претензий на внешнее влияние. Он формирует собственный мир.

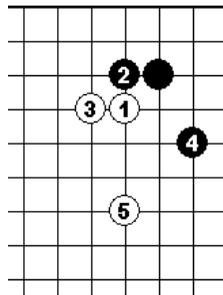


Диаграмма 2

Диаграмма 2. Давление с наружи

Ход ① загоняет чёрных в ещё более низкую позицию. Продолжение до ⑤ – *дзёсеки*. Хотя позиция чёрных низка, их выгода не так уж мала. И, кроме того, надёжная база – это их компенсация.

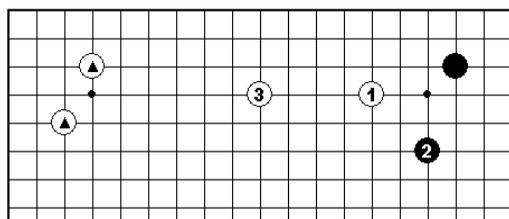


Диаграмма 3

Диаграмма 3. Конфронтация

С точки зрения белых, если у них есть *симари* \blacktriangle , они могут играть $\textcircled{1}$ (что подразумевает ответ $\textcircled{2}$) и затем $\textcircled{3}$ – один из путей развития потенциальной силы \blacktriangle .

СИМАРИ

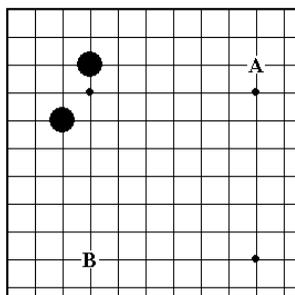


Диаграмма 1

Диаграмма 1. Направление игры

До этого мы имели дело с одиночными камнями, но то же самое относится и к группам камней, к *симари*. Здесь первичное направление игры – 'А', а 'В' – вторичное направление.

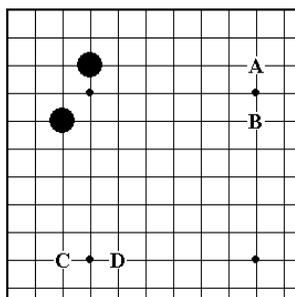


Диаграмма 2

Диаграмма 2. Мешок или поднос

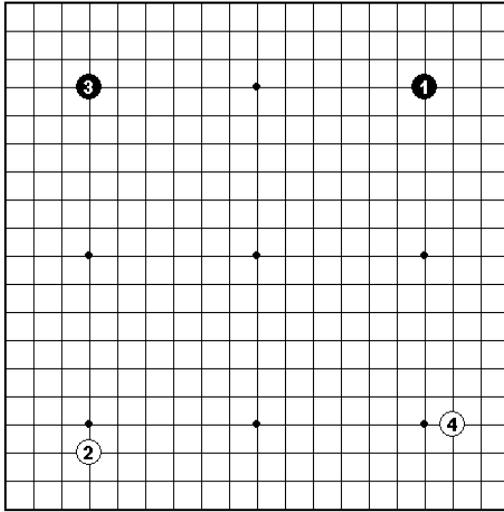
Играя на 'А', а затем на 'В', чёрные образует форму, напоминающую мешок.

Ходы на 'С' и 'D' дают, напротив, что-то напоминающее поднос, поэтому это направление вторичное.

Преимущество мешка перед подносом состоит в размере территории, что и определяет направление игры от *симари*.

ГЛАВА II

РАННИЕ СТАДИИ – РЕШАЮЩИЕ



Позиция 1

Позиция 1. Дебют пунктов *хоси*

Давайте посмотрим, как относятся одиночные камни в углу к игре в целом. Как базу мы используем типичную игру между двумя любителями 2 дана и увидим, как типичные любители ошибаются в выборе направления игры.

Игра началась с хода чёрных ① на *хоси*. Как только они сыграли так, природа игры более или менее определилась. Чёрные теперь должны развиваться вдоль сторон от этого камня, и последующие манёвры должны это учитывать.

На первый ход белых ② чёрные ответили занятием другого *хоси* ③. Это было верно. Ход ③ хорош не только потому, что занимает угол и образует *нирэнсэй*, но и потому что он учитывает ②. Каким образом? Вот здесь-то и проявляется чувство направления, даже в этой ранней стадии игры. Оставим пока ④ и посмотрим, сможете ли Вы указать следующий ход.

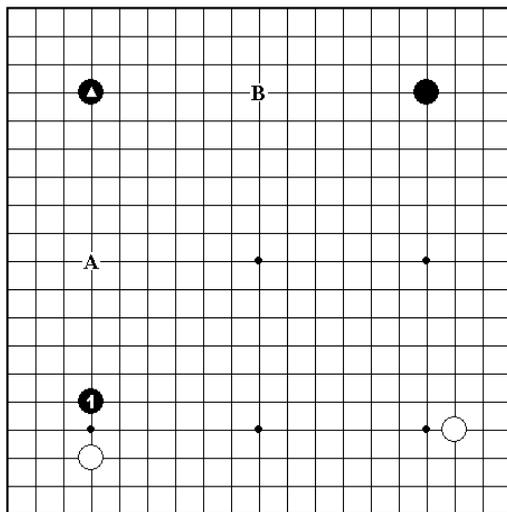


Диаграмма 1

Диаграмма 1. Отлично

Ход ① – отличный ход, и он-то и делает ▲ верным. Сила ▲ распространяется в направлении 'А'. Чёрные могут также развиваться к 'В', что даст *санрэнсэй*, но истинное значение ① – то, что он комбинирует игру с развитием на сторону в районе 'А'.

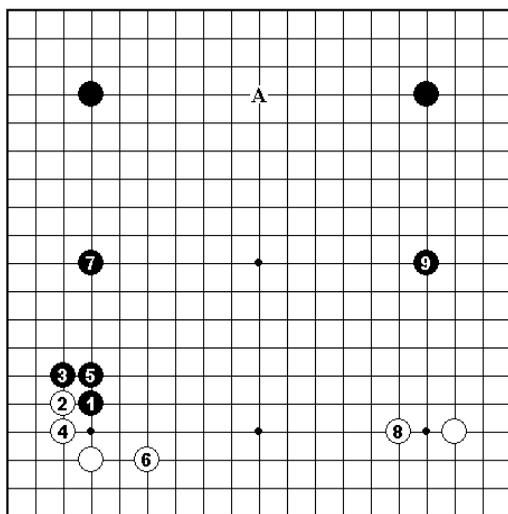


Диаграмма 2

Диаграмма 2. Продолжение

Дзёсеки белых ②, ④, ⑥ даёт им большой угол. Если затем они делают *симари* ⑧, чёрные ⑨ и *фусэки* завершено.

Очевидно, это преувеличение, но силы белых сконцентрированы на одной стороне доски, тогда как чёрные берут контроль по четвёртой линии вдоль большого пространства. Это даёт им внешнее влияние, что у белых почти отсутствует.

Вряд ли территория белых сможет компенсировать мощное влияние чёрных. Если ещё после этого чёрные получат *санрэнсэй* ходом в 'A', то игра, по сути дела, будет решена.

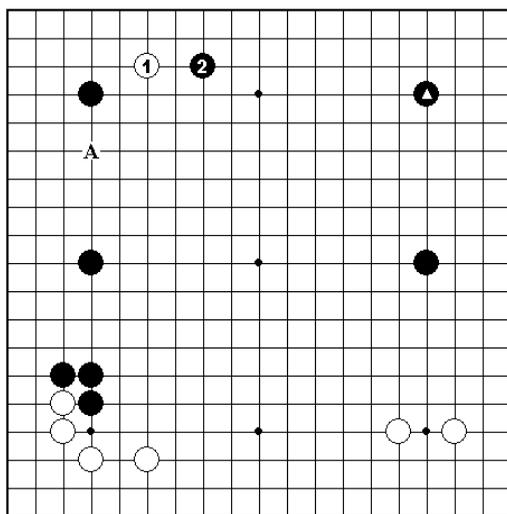


Диаграмма 3

Диаграмма 3. Жёсткое *хасами*

Белые должны искать путь предотвратить *санрэнсэй*. Но тогда в ответ на их *какари* ① чёрные могут играть жёсткое *хасами* ②. Начинает активно играть камень чёрных ▲. Как распространение, и как *хасами* ② – отличный ход. Он показывает хорошее чувство направления. Стратегическое построение чёрных – это сила и влияние, и атака должна эту силу подчёркивать.

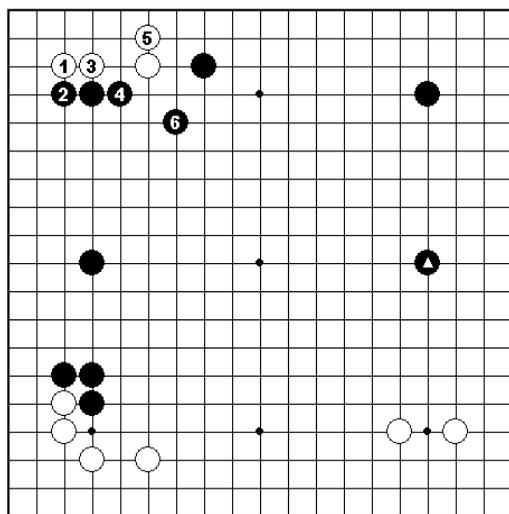


Диаграмма 4

Диаграмма 4. Влияние

Вторжение белых в *сан-сан* – обычный ответ белых на *хасами*. Чёрные блокируют ② – результат до ⑥ – *дзёсеки*.

Итог: совершенная внешняя прочность у чёрных. Даже ▲ далеко справа принимает активное участие игре, образуя *мойо*.

В этой позиции были сыграны два *дзёсеки*, которые вместе сформировали *фусэки*. Так почему же белые оказались в таком проигрыше?

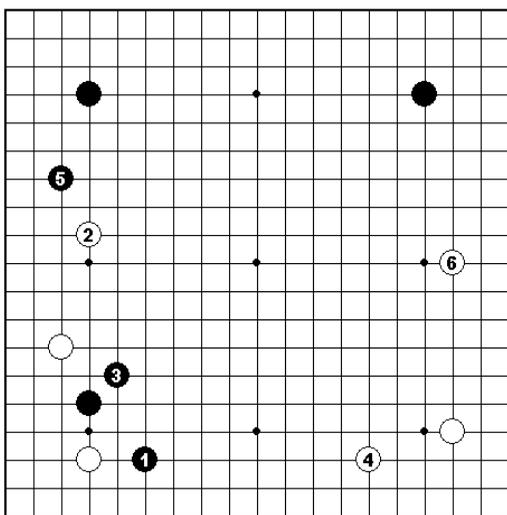


Диаграмма 6

Диаграмма 6. Странное чувство

Однако же, после *хасами* белых игра не будет простой для обеих сторон. *Косуми* ① – лучше всего. Отступление ② приемлемо, поскольку если потом чёрные забирают угол, белые играют в другом углу ходом ④. Если теперь чёрные ⑤, то белые развиваются ⑥.

Это приемлемая игра, но у многих может появиться чувство, что тут что-то не то. Несомненно, *дзёсеки* это хорошо, но дело не в этом. Если игра гладко протекает в верном порядке и следует в духе позиции, *дзёсеки* не так важно.

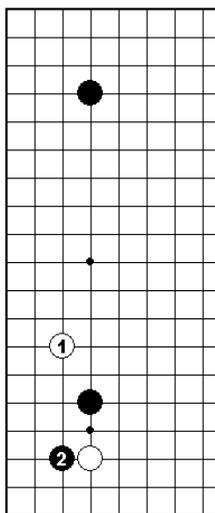


Диаграмма 7

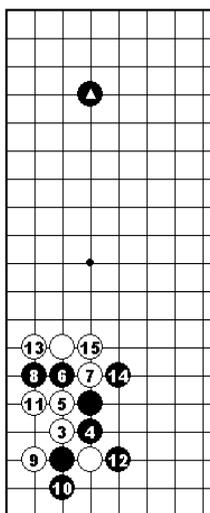


Диаграмма 8

Диаграмма 7. Дзёсеки

Первый ход, который приходит на ум в ответ на *хасами* белых ① – это ②. Это может привести к популярному *дзёсеки*, но ответить белые могут по-разному. Например ...

Диаграмма 8. Хорошо для белых

Продолжение до хода ⑮ – *дзёсеки*. Но в результате белые получают прочную стену и ⑮, что нейтрализует силу ①. Это хорошо для белых и неприятно для чёрных.

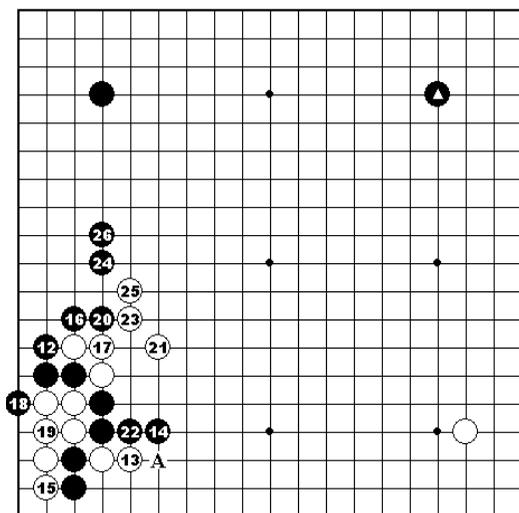


Диаграмма 9

Диаграмма 9. Хорошо для чёрных

Однако чёрные могут выбрать другой вариант и ходом 12 играть как на этой диаграмме. Ход 13 вместо соединения на 17 необходим из-за того, что *ситё* ходом в 22 не работает. На его пути стоит ▲.

Другими словами, для этого *дзёсеки* необходим *ситё*-прерыватель. Следовательно, 13 здесь неизбежен также, как и ходы 14 и 15. После 16 есть вариант, где белые ходят 22 и проводят размен территориями. Но, в данном случае, это будет плохо для них.

Таким образом, следует продолжение до хода 26. В данном случае чёрные не играют в 'A' для укрепления потому, что это не нужно. Это станет необходимым с началом борьбы в центре. И в этой борьбе чёрные будут иметь преимущество, поскольку их камни на *хоси*.

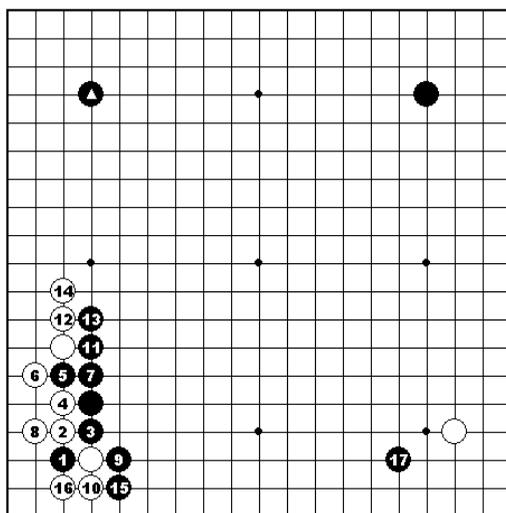


Диаграмма 10

Диаграмма 10. Разница в 50 %

Есть и другое *дзёсеки*, которое могут выбрать белые. В нём играетса *атар* снизу ⑥.

В этой разновидности они отдают предпочтение территории, но, как уже было сказано, белым не выгодно обращать слишком много внимания на это в подобного рода *фусэки*. Когда чёрные соединятся ⑦, оставшиеся ходы следуют автоматически. Чёрные получают мощную прочность для поддержки своей атаки ⑰.

Само по себе это *дзёсеки* даёт результат 50% – 50%, но чёрные имеют ещё 50% за атаку ⑰. Это лишний раз доказывает, что белым нужно не забывать о влиянии своих камней. Правда, ① в левом верхнем углу ослаблен ударом ⑭, но чёрные не могут же получить всё.

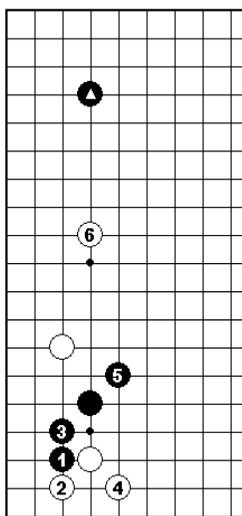


Диаграмма 11

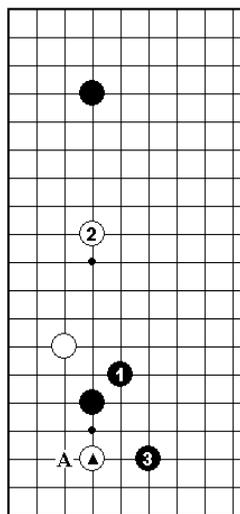


Диаграмма 12

Диаграмма 11. Верно

Из выше сказанного можно заключить, что *ханэ* снаружи ② – правильное направление игры. *Косуми* ⑤ вынуждено, но белые легко уходят ⑥. Это правильно, поскольку нейтрализует ▲.

Диаграмма 12. Теория Го

Таким образом контактная игра чёрных на 'А' не является необходимой. Это лишь придаёт белым хорошую форму. *Дзёсеки* ①-③, где камень ③ ограничивает действие ▲, больше согласуется с теорией Го.

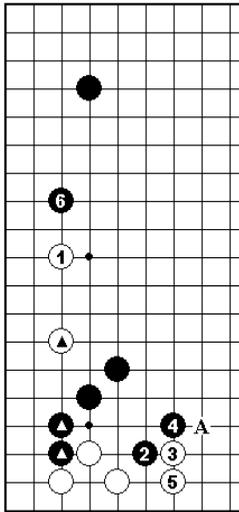


Диаграмма 13

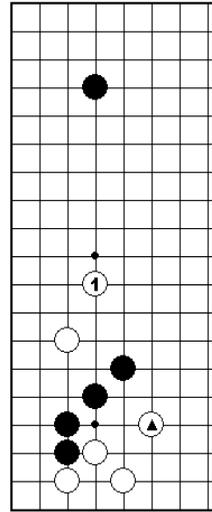


Диаграмма 14

Диаграмма 13. Оптимистично

После хода ⑤ на **Диаграмме 11** ход ① здесь – неверный. В данном случае он помогает чёрным предпринять атаку ⑧ и теперь камень на левом верхнем *хоси* работает хорошо. Учитывая, что чёрный 'A' – *кикаси*, подобная позиция неприемлема для белых.

Диаграмма 14. Логично

Если же у белых уже есть ④, то атака ① логична, и это в правильном направлении.

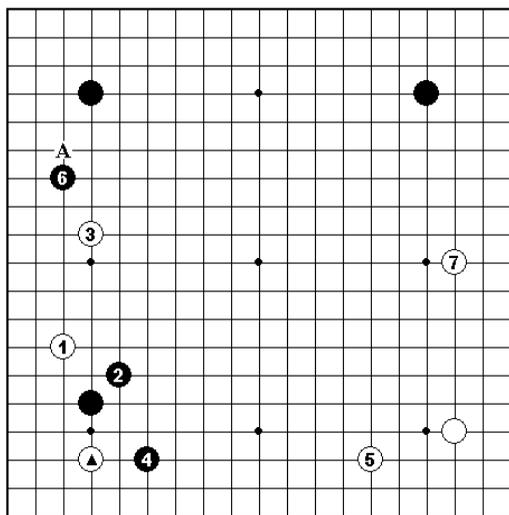
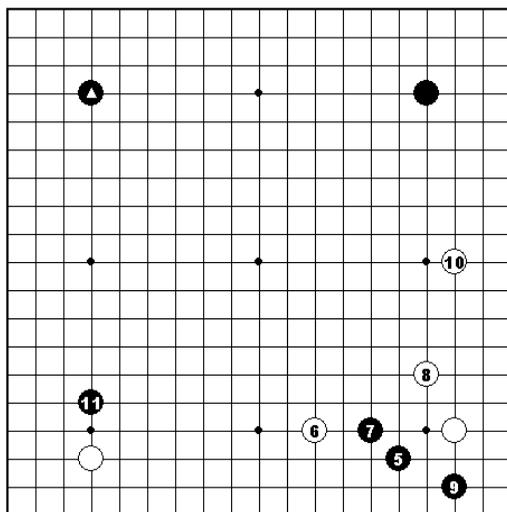


Диаграмма 15

Диаграмма 15. Естественное течение

Наше рассуждение привело нас к заключению, что игра должна развиваться до хода ⑦. Эти ходы протекают естественно, но ничего особенного в них нет. Чёрные принимают стратегию использования своих камней на *хоси*, а белые пытаются противостоять этому.

Чёрные могут предпочесть играть ⑥ на 7, и затем белые должны играть на 'A', что приводит к другой игре. Однако, на этой диаграмме у белых приемлемая позиция внизу справа, но это всё, что есть. С ходом же чёрных ⑥ оживает чёрный ▲, и в целом чёрные могут быть довольны.



Позиция 2

Позиция 2. Без чувства направления

Чёрные выбрали атаку в нижнем правом углу. Конечно это нехорошо. Даже если учитывать только нижнюю сторону, они теряют два к одному, и у белых будет преимущество в любой борьбе здесь. Как мы уже говорили, им следует играть на ⑪, чтобы поддержать свой ③. Здесь же ⑤ сыгран без чувства направления. На просьбу ③ о поддержке ответа не последовало.

Хасами ⑥ и далее до ⑩ – популярное *дзёсеки*, но чёрные оставляют свой камень *хоси* справа под атаку белых ⑩. Наконец, следует *какари* ⑪, но слишком поздно. Если бы несчастные камни чёрных могли говорить, они, наверное бы, сильно жаловались. Нельзя слепо верить *дзёсеки* и забывать игру в целом. Тот факт, что ⑩ почти нейтрализует *хоси* справа, говорит о многом. Наоборот, чёрные должны играть так, чтобы противник как можно меньше беспокоил их *хоси*.

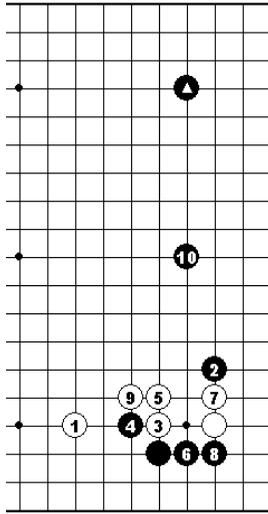


Диаграмма 19

Диаграмма 19. Улыбающиеся камни

Для противостояния *хасами* ①, контр *хасами* ② лучше всего. Затем, после ⑨, чёрные могут быть довольны, играя ⑩, и теперь их ▲ улыбается.

Однако белые здесь имеют прочность, а чёрные заканчивает в *готэ*.

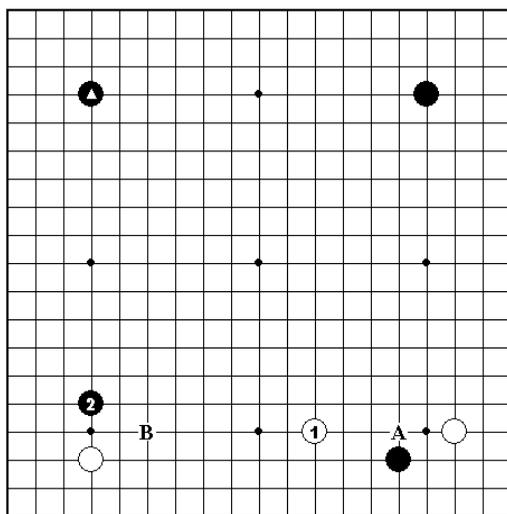


Диаграмма 20

Диаграмма 20. Мысль о *тэнуки*

Нет нужды отвечать на *хасами* ① непосредственно. Для чёрных ещё не поздно переключиться на правильное направление игры ходом ②. Если белые теперь атакуют на 'А', то чёрные безжалостно давят на 'В' и идут своим путем.

Дело в том, что если сразу ответить на *хасами* ①, игра для чёрных будет развиваться под диктовку белых в неверном направлении.

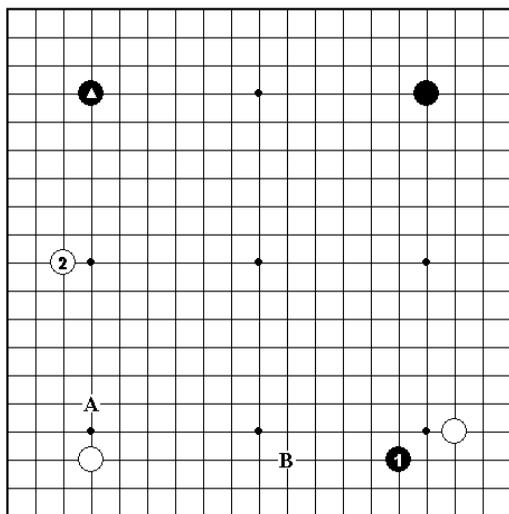


Диаграмма 21

Диаграмма 21. Левая сторона очень важна

Белые должны сами играть ②. Этот ход разрушает направление, в котором желает развиваться **⬤**, а так же является защитой от атаки 'A'. Ходом ② белые убивают сразу двух зайцев.

Затем белые нацелятся на *хасами* 'B'. И хотя ещё не совсем ясно что получится в правом нижнем углу (поскольку чёрные сыграют там первыми), белые в любом случае останутся довольны.

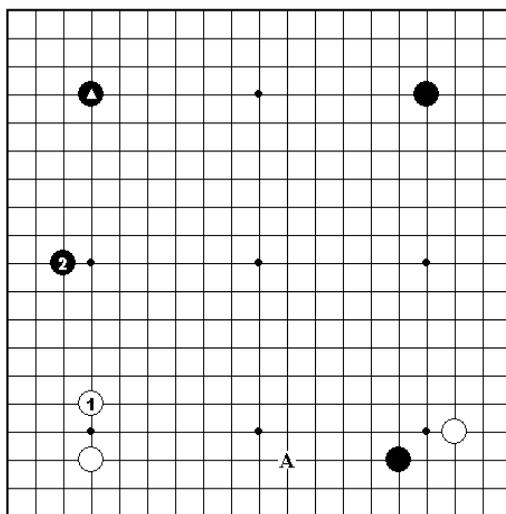


Диаграмма 22

Диаграмма 22. Ошибка

Здесь ① находится на верной стороне, но это плохой ход. Чёрные теперь могут развиваться ②, и ▲ снова улыбается. У белых теперь есть *хасами* на 'А', но это оставит их переконцентрированными снизу. Обычно нужно стремиться построить *симари*, но иногда выгоднее от него отказаться.

В этом *фусэки* камни на *хоси* (особенно ▲) играют главную роль. Именно из-за присутствия ▲ важнейшее направление игры – левая сторона.

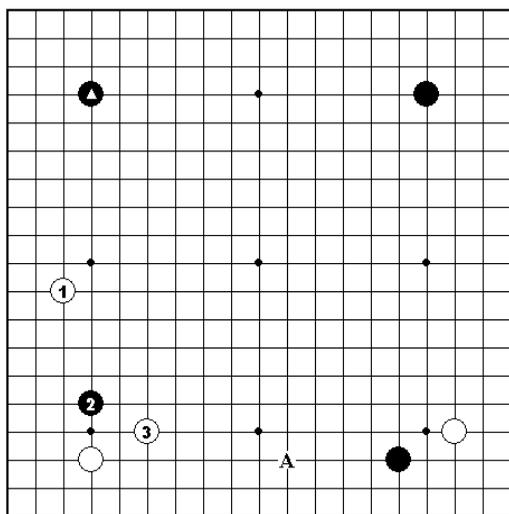


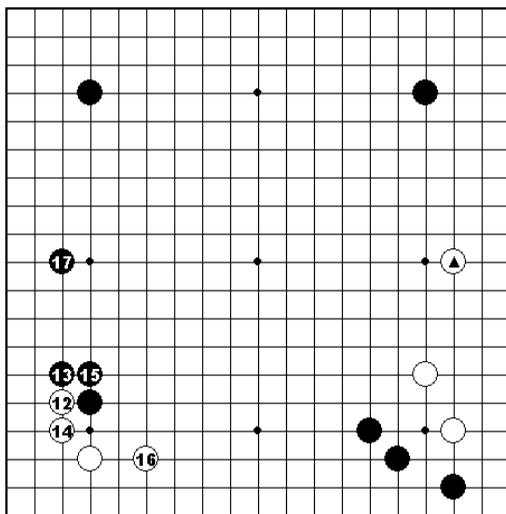
Диаграмма 23

Диаграмма 23. Очень гибко

Ход ① нейтрализует силу ▲, но не может обеспечить угол. Белые здесь должны играть гибко. Например, на атаку чёрных ② играть ③, что в будущем позволит им играть *хасами* в районе 'А'.

На **Позиции 2** оба игрока забыли о левой стороне и обменялись ходами в правом нижнем углу, оба проигнорировали правильное направление игры. И теперь из-за стабилизации позиции внизу справа ситуация изменилась.

КОГДА МЕНЯЕТСЯ ВЕТЕР



Позиция 3

Позиция 3. Только *дзёсеки*

Белые ходом ⑫ выбирают другое *дзёсеки*, но опять же без учета ситуации.

Справа белый ① огорчает чёрный камень на *хоси*, но слева белые погнались за выгодой, и, таким образом, позволили чёрным наметить территорию ⑰, что очень хорошо сочетается с их *хоси*.

Как же белым нужно было здесь играть вместо ⑫ ?

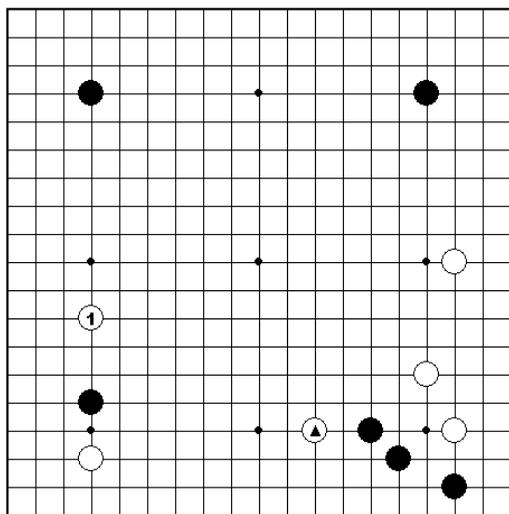


Диаграмма 24

Диаграмма 24. Баланс

Позиция в нижнем правом углу уже стабилизирована, и присутствие белого \triangle нужно обязательно учитывать.

Суть здесь состоит в том, что раз уж белые играли в правом нижнем углу, то они должны подумать о поддержке своего \triangle . Конечно, это обременительно, но сейчас правильно будет поддержать баланс ходом $\textcircled{1}$, сделав высокое *хасами*.

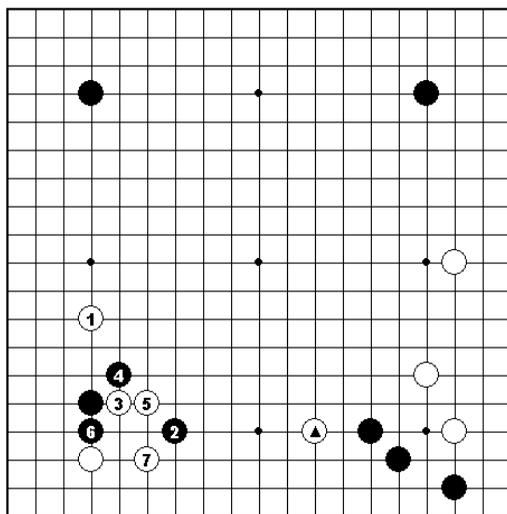


Диаграмма 25

Диаграмма 25. Честь спасена

Никэн такабасами обычно сравнивают с мечом Мурамасы, но эта аналогия базируется на многочисленных рискованных разновидностях этого *дзёсеки*.

Трудно предположить дальнейшую борьбу здесь, но прочность белых здесь хорошо поддерживает белый ▲. Он играет важную роль.

После стандартного розыгрыша, например, как здесь ①-⑦, белый камень ① изолирован, но стоит на четвертой линии, и легко может быть защищен.

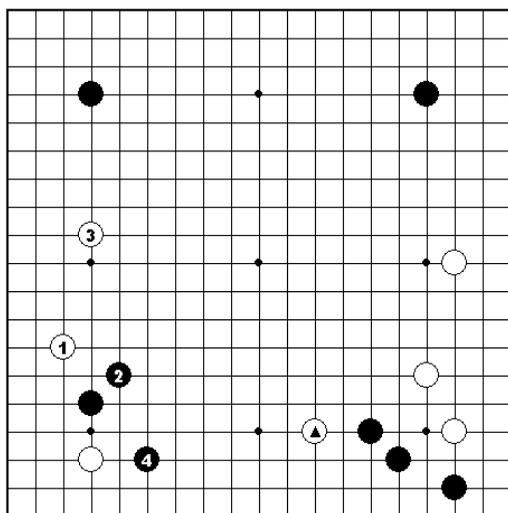


Диаграмма 26

Диаграмма 26. Ботинок на другую ногу

Давайте посмотрим, почему *хасами* ① не так хорошо, как *никэн такабасами*.

Белые могут ответить на *хасами* ① играя ①-③ как на **Диаграмме 6**, но в данном случае ситуация в корне изменилась. Из-за камня чёрных ④ направление, в котором хотят развиваться белые от ⑤, заблокировано, и теперь для белых это ботинок на другую ногу.

Рассматривать ⑥ как *кикаси* – неплохая идея, но не в данном примере. Надёжность чёрных групп слева и справа слишком впечатляет. В этой ситуации приоритет следует отдать нижней стороне.

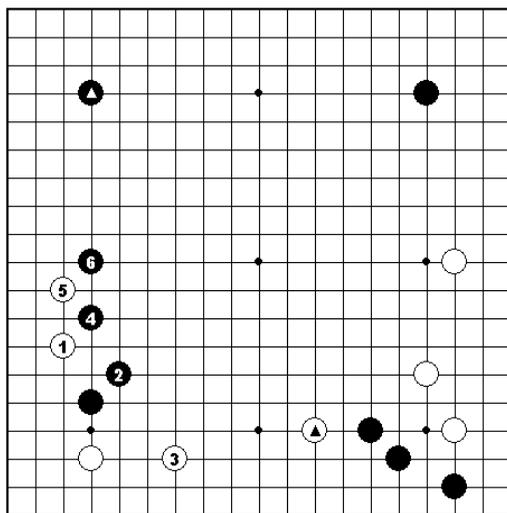


Диаграмма 27

Диаграмма 27. Сложно

Белые могут предложить другой розыгрыш этого угла, играя ③ на нижней стороне, но после того, как чёрные давят слева ④-⑥, для белых всё станет достаточно сложным.

Здесь сказывается присутствие ▲ и преимущество чёрных в борьбе на левой стороне будет кристально ясным. Короче, узкое *хасами* – ошибка.

Самый быстрый способ улучшить свою игру – учитывать камни, уже находящиеся на доске. По мере накопления камней на доске возможны различные направления игры, но важно выбрать правильное.

Здесь лежит вся трудность и очарование Го.

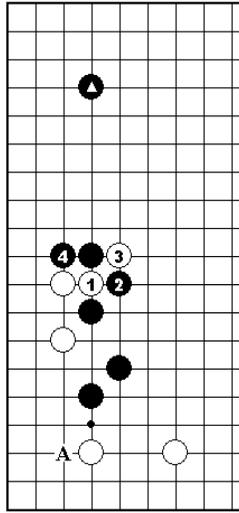
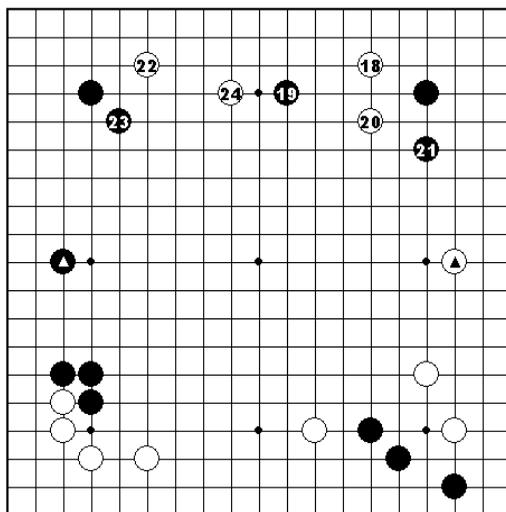


Диаграмма 28

Диаграмма 28. У белых трудности

Продолжая предыдущую **Диаграмму 27**, белые могут играть ①-③, но тогда ④ – сильный ход, и у белых трудности. Они могут выжить везде, но чёрные получают колоссальный перевес. Особенно сильно выглядит ▲.

Стабилизация позиции за чёрных ходом 'А' вначале этого розыгрыша не принесёт им перевеса. Любой ход без которого можно обойтись – плох.



Позиция 4

Позиция 4. Начало средней стадии

Чёрные пришли к плохому результату в правом нижнем углу, потому что они позволили белым занять ▲, разрушая перспективы камня на *хоси*.

В другом нижнем углу плохой результат у белых: они позволили чёрным сделать сильный ход ▲, усиливающий камень на *хоси* слева.

В итоге оба игрока входят в среднюю стадию игры на равных.

Сокрушительная сила белой атаки ⑱ целиком обусловлена присутствием ▲, и это серьёзно ослабляет угол. Далее до ㉔ разумные ходы. *Ноби* ㉔ выглядит странно.

Давайте проанализируем эту позицию с точки зрения направления игры.

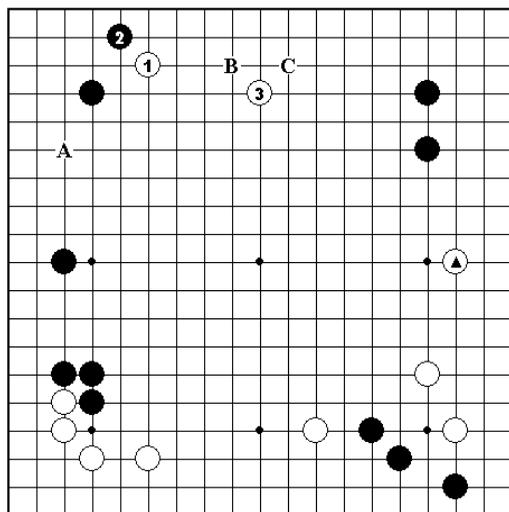


Диаграмма 29

Диаграмма 29. Другая атака

Если белые атакуют ①, чтобы разбить заготовку чёрных слева, чёрные ответят ②. Обычный ответ *иккен-тоби* будет хуже, поскольку будет слишком близок к прочности чёрных. Белые отступают ③, нацеливаясь на вторжение в 'А'.

Если же белые вместо ③ играют 'В', чёрные жестко атакуют 'С'. Этот момент заслуживает тщательного изучения.

В основе ② – осознание того факта, что ▲ уже на доске, и путь чёрных слегка необычен, но верен.

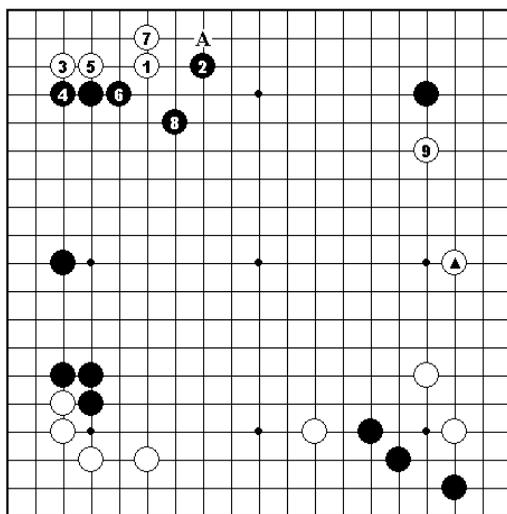


Диаграмма 30

Диаграмма 30. Не хорошо

Хасами ② считалось правильным ходом на предыдущей **Диаграмме 3**, но здесь позиция в целом изменилась, и, в данном случае, такой ход плох.

Дело в том, что после *дзёсеки* ①-⑧ белые имеют *сэнтэ* и первыми атакуют ⑨.

Ситуация резко осложняется для чёрных. Заготовка белых становится многообещающей, в то время как структура чёрных неустойчива. Более того, для чёрных теперь будет рискованно блокировать прорыв белых 'A'.

Другими словами, из-за ♣ для чёрных важно изменить свою тактику и обратить больше внимания на фактическую территорию.

Это называется «подходящим применением *дзёсеки*». Я склонен думать, что это – естественная концепция, вытекающая не только из направления локальной борьбы, но и из ситуации на доске в целом.

Способность приспосабливаться к изменяющимся обстоятельствам ведёт к пониманию «живого Го».

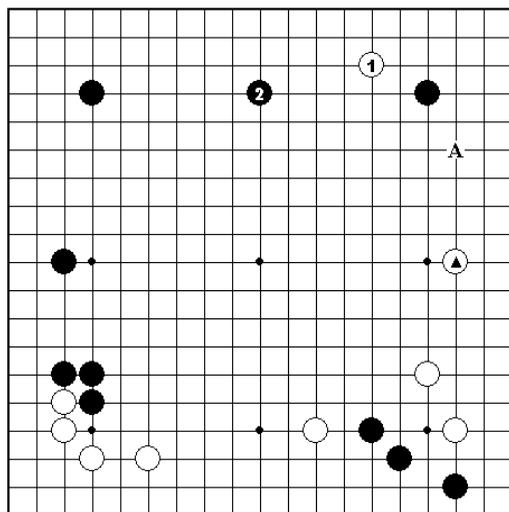


Диаграмма 31

Диаграмма 31. Широкое *хасами* лучше

Белые на самом деле играли ①. Это достаточно естественный ход, учитывавший присутствие ④.

Теория Го указывает, что нужно гнать противника в направлении своих сильных камней, то есть атаковать со стороны противостоящей прочности.

Очевидно, чёрным тоже нужно держаться подальше от сильных камней противника. Таким образом, идея атаки *хасами* ② хороша.

К сожалению, в партии чёрные сыграли *хасами* на один пункт ближе, и это был ошибочный ход.

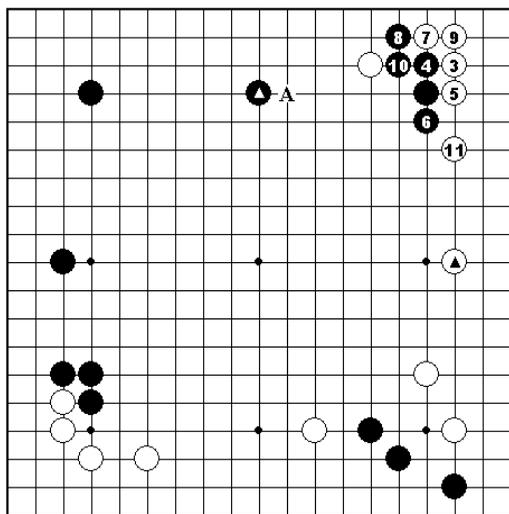


Диаграмма 32

Диаграмма 32. Приветствуемый обмен

Часто случается, что мы находим верное направление игры, но делаем неверный ход. Пример этому – ⑬ на **Позиции 4**.

На этой диаграмме белые могут играть *сан-сан утикоми* ③, однако сейчас чёрные будут счастливы получить влияние в обмен на территорию в углу. В итоге этого *дзёсеки* ⑪ перекрывается с ④, делая белых переконцентрированными справа. В то же время *мойо* чёрных колоссально.

Однако, в партии чёрные сыграли в 'A', и всё получилось совсем иначе. Белые получили полное преимущество на разнице в один пункт. Затруднения чёрных вытекают из их слабого чувства направления. Теперь же белые, кажется, вырываются вперёд.

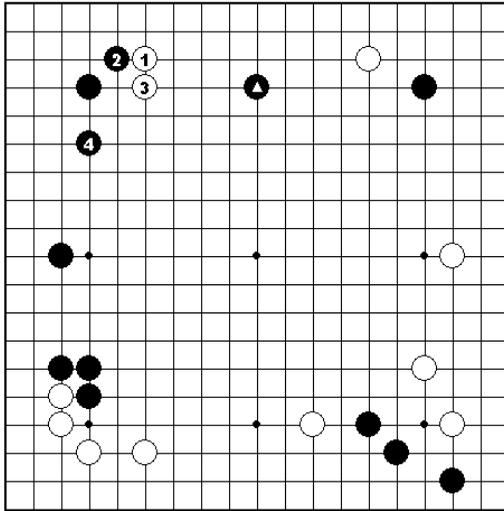


Диаграмма 33

Диаграмма 33. Атака

Основная причина того, почему широкое *хасами*  лучше заключается в том, что оно развивает силу камней на *хоси*, как бы соединяя их.

Для белых теперь трудно будет атаковать  как на этой диаграмме. Стандартный манёвр чёрных - оставит белых под атакой .

Один пробел создаёт такую огромную разницу.

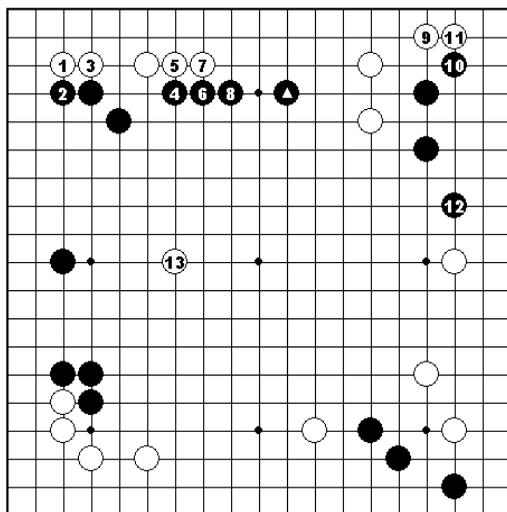


Диаграмма 34

Диаграмма 34. Вторжение

Данная диаграмма служит комментарием к ходу ②⁴ на **Позиции 4**.

Средняя стадия уже началась, и мы переносимся в сферу техники, но направление игры следует учитывать в каждом ходе.

Вторжение в *сан-сан* – хороший ход, чёрные должны ответить ②, и ③ делает неплохую территорию.

Если далее чёрные играют ④ и ⑥, затем ⑧, усиливая своё влияние в центре, белые обеспечивают себе базу наверху ходами ⑨ и ⑪. Это вынуждает чёрных защититься ⑫, и затем белые вторгаются с безопасной дистанции ⑬.

Нет нужды беспокоиться о защите этого камня. А так как у белых есть уже достаточно безопасная территория, их перспективы более благоприятные.

Всё это – результат разницы в один пункт.

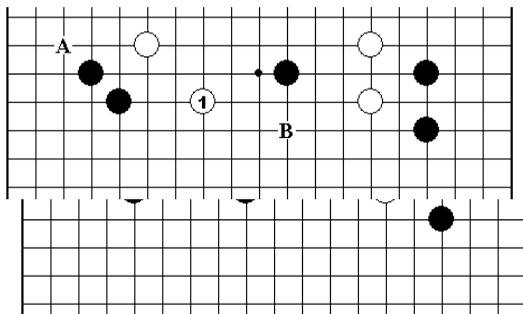


Диаграмма 35

Диаграмма 35. Давление

В реальной партии белые играли \textcircled{A} , но здесь чёрные имеют хороший ход $\textcircled{1}$. Если белые ответят, например, $\textcircled{2}$, чёрные могут атаковать $\textcircled{3}$, и, возможно, смогут запереть белых на верхней стороне. Всё это – проблема \textcircled{A} .

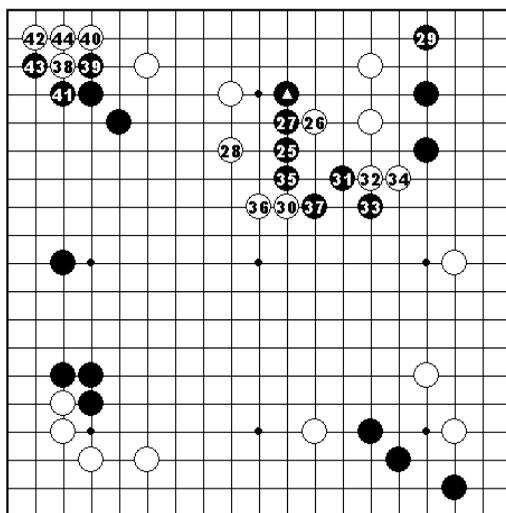
Диаграмма 36

Диаграмма 36. Интересная мысль

Простейший ход за белых – *сан-сан утикоми* 'A', но если они заинтересованы в игре на стороне, то могут попытаться сделать занятный ход $\textcircled{1}$.

Поскольку у белых есть в резерве *утикоми* 'A', им нечего бояться разделения своих камней чёрными. Более того, угроза белых 'B' очень сильна.

Так или иначе, есть много проблем техники, но я не собираюсь в них углубляться.



Позиция 5

Позиция 5. Белые вероятно выиграют

После хода ④⁴⁴ всё выглядит так, словно белые выигрывают. Однако действительный результат не важен. Важно то, что чёрные выбрали *фусэки* с камнями на *хоси*, но игнорировали направление этих камней.

Теперь Вы, возможно, оцените важность правильного направления игры в *фусэки*.

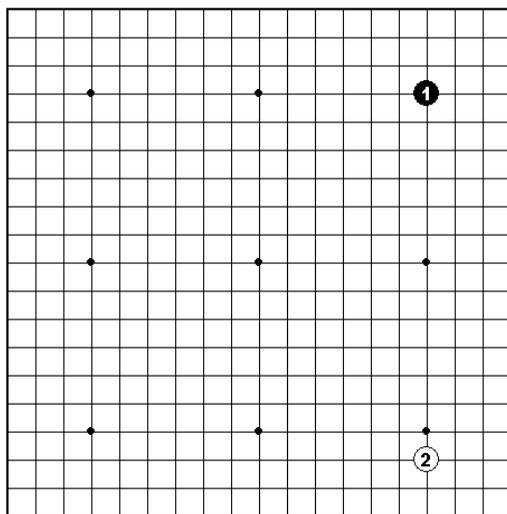
ГЛАВА III

ВТОРОЙ ХОД ПРОИГРЫВАЕТ ПАРТИЮ

Некий профессиональный игрок в Го, тщательно изучая одну из своих партий, заметил со вздохом: «Да, я проиграл эту партию на втором ходу».

Человеку, который не видит, как второй ход может проиграть партию, это может показаться сказкой. Но учитывая с какой суровостью профессионалы относятся к своим партиям, эта история кажется правдоподобной.

Имеется тонкая связь между первыми ходами. Давайте взглянем на эту связь ещё в одной партии, сыгранной любителями 2 дана.

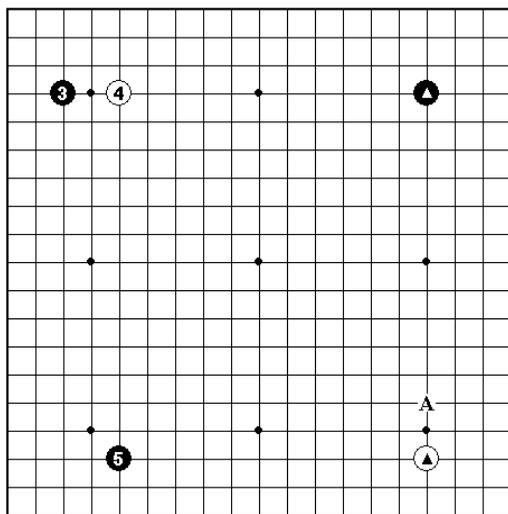


Позиция 1

Позиция 1. Камни смотрят

Камни в Го круглые и не имеют ни головы, ни хвоста. Но будучи помещенными на доску, они похожи на лицо с открытыми глазами. Эти глаза прочно зафиксированы на «направлении игры». Нужно только обнаружить это направление.

Ход ① в этой игре снова был на *хоси*. Ход ② на *комоку*. Казалось бы, не важно как играть в дебюте, но все же ② – сомнительный ход, даже, скорее всего, проигрывающий ход. Попробуем это доказать.



Позиция 2

Позиция 2. Неверный пункт

Причина, по которой ② плох – то, что ▲ находится на *хоси*.

Из-за этого ход чёрных в 'A' становится отличным, в правильном направлении от *хоси* ▲.

Но сыграв ③ в левом верхнем углу, чёрные упускают прекрасную возможность. Сам по себе ход ③ – хороший ход вдоль верхней стороны, но он не учитывает направление развития камня на *хоси* справа. Высокая атака ④ хороша, но о ходе ⑤ говорить просто трудно. Я не могу его объяснить.

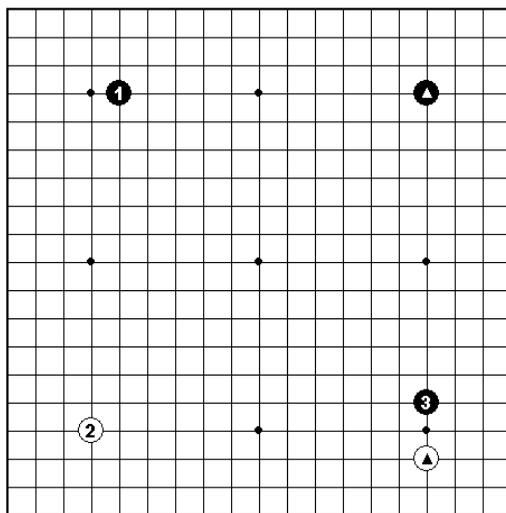


Диаграмма 1

Диаграмма 1. Негде играть

Ход \triangle – плохой ход. Чёрные могут сыграть на *такамоку* \bullet , и, если белые ходом \circ займут пустой угол, чёрные проводят высокую атаку ходом \bullet . Белым теперь практически негде играть. Двойные выступы чёрных \bullet и \bullet , распространяющиеся от \triangle , контролируют центр из-за их высокого расположения.

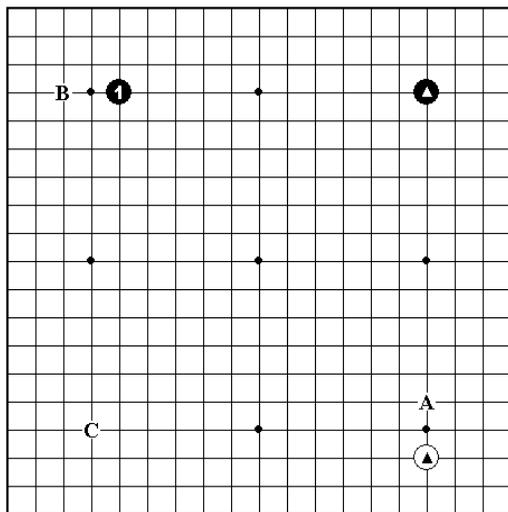


Диаграмма 2

Диаграмма 2. Совершенный ход

Если \blacktriangle на *хоси*, а \triangle на *комоку* противостоят друг другу, то $\textcircled{1}$ – совершенный ход. Он подразумевает атаку на 'А' и дает чёрным приятное чувство, что они в большом масштабе контролируют центр доски.

Если теперь белые играют 'С' в нижнем углу, чёрные, естественно, сыграют 'А'. После этого ход белых 'В' почти невозможен.

С другой стороны, если белые играют *симари* 'А', то чёрные идут в свободный третий угол 'С'.

Таким образом, \blacktriangle и \triangle предполагают $\textcircled{1}$ в *такамоку*, который идеален, и другие ходы рассматривать не стоит. После этого хода чёрных, \triangle становится проигрышным ходом.

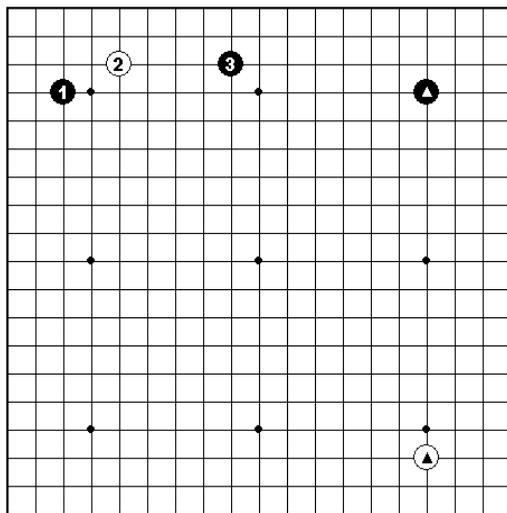


Диаграмма 3

Диаграмма 3. Только на стороне

Но в реальной партии чёрные сыграли ❶. Конечно, если белые атакуют ❷, чёрные сыграют *хасами* ❸ и сделают свой ▲ очень эффективным. Однако, как бы это хорошо не было само по себе, это рассчитано только на верхнюю сторону. С другой стороны, здесь камень белых △ в правом нижнем углу стоит правильно, и чёрные, играя ❶, делают корректный ход.

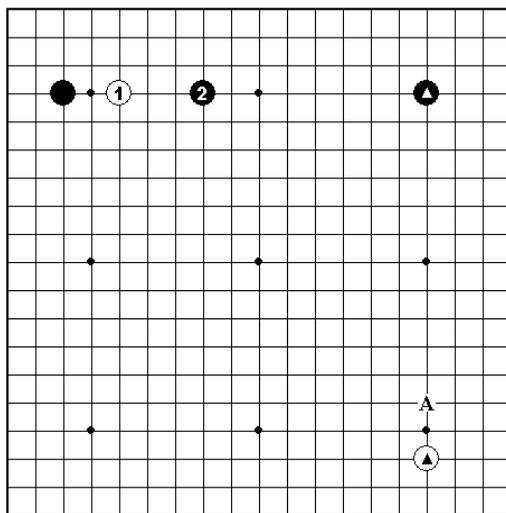


Диаграмма 4

Диаграмма 4. Последовательная политика

Поскольку чёрные не сыграли *такамоку* в левом верхнем углу, высокая атака ① была жёстким ходом. Ход ① хорош из-за того, что лишает чёрных направления развития камня на *хоси*.

Стремление нейтрализовать силу противника – суть дебютной игры, и чёрные должны приспосабливаться к изменяющимся обстоятельствам. Теперь, хотя ② опаздывает, но он все же высок, и чёрные всё ещё могут нацеливаться на 'А'. Это последовательная политика с использованием ③.

Разница между этой и предыдущей диаграммами заключается в том, что планы чёрных идут на шаг сзади.

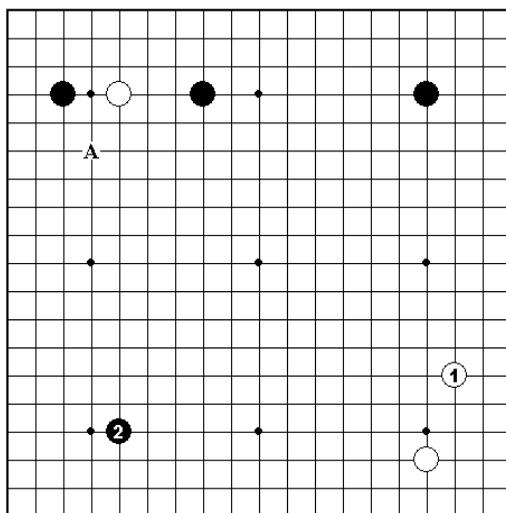


Диаграмма 5

Диаграмма 5. Хорошее развитие

Если  подразумевает атаку в правом нижнем углу, поддержанную камнем на *хоси*, белые, вероятно, будут играть *симари*, например . В этом случае чёрным необходимо занять пустой угол и получить преимущество от первого хода в трёх углах.

Чёрные могут также атаковать 'A'.

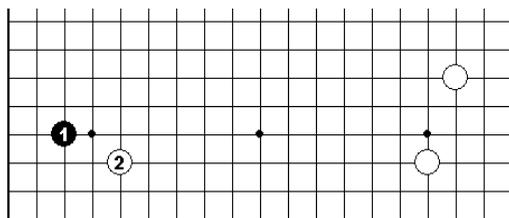


Диаграмма 6

Диаграмма 6. Плохо

Однако ❶ здесь плохой ход. Он должен быть сыгран в *такамоку*, как на **Диаграмме 5**. А данный ход плох из-за прямого приглашения белых к ❷, который прекрасно работает с *симари* в правом нижнем углу.

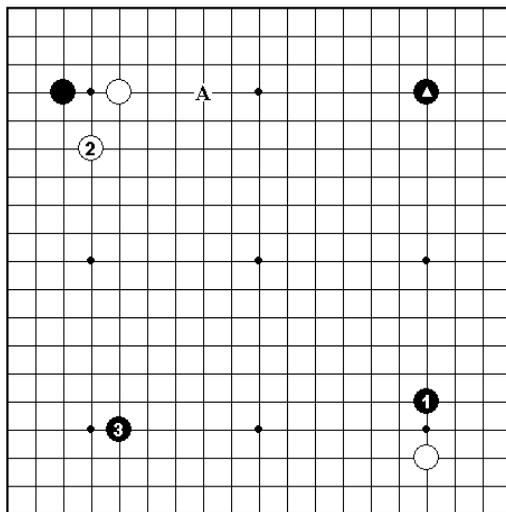


Диаграмма 7

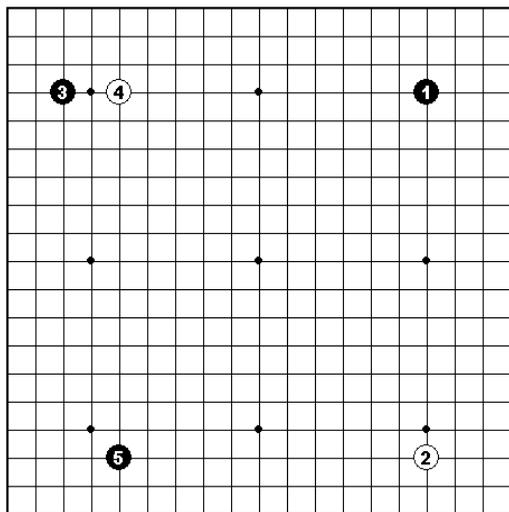
Диаграмма 7. Умная борьба

Хасами чёрных в 'А' было очевидным ходом, но чёрные могут также атаковать ❶, опираясь на *хоси* ❷. Белые, вероятно, ответят давлением ❸. После этого можно рассматривать множество продолжений с множеством различных нюансов, требующих разумных решений. К примеру, если белые прямо ответят на ❶ – камень ❷ может резко усилиться. Если чёрные ответят на ❸ – белые усилятся в этом районе, и ❷ потеряет свою силу.

Другими словами, особенностью данной игры является наличие у чёрных ❷ на *хоси*, влияние которого распространяется из этого угла.

Теперь должно быть ясно, почему чёрные высоко играют в пустом углу. Так как белые претендуют на то, чтобы первыми сыграть в левом нижнем углу, чёрные должны сыграть высоко для того, чтобы утвердить силу ❷ и нацелиться на контроль центра.

Что же касается левого верхнего угла, то в зависимости от ситуации на доске, чёрные могут его даже бросить вообще.



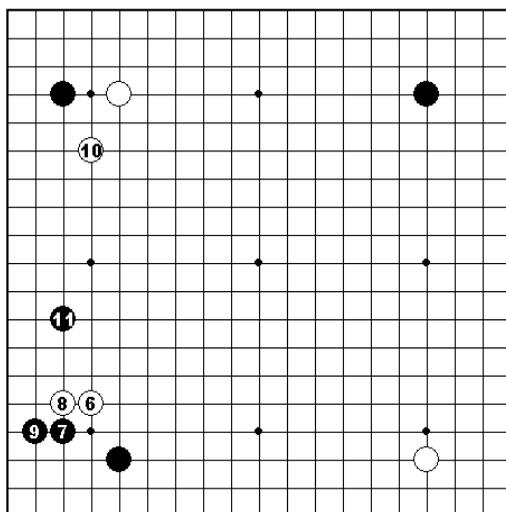
Позиция 2

Позиция 2. Повторно

Только 5 ходов и игра уже стала неустойчивой.

Ход ② сделан в неверном направлении от ①, и был, вероятно, проигрышным ходом. Чёрные ходом ③ не воспользовались ошибкой белых. Ход ⑤ также был в неверном направлении.

Оба игрока проявили неразвитое чувство направления. Вот что я хочу, чтобы Вы оценили в первую очередь, изучив эти ходы.



Позиция 3

Позиция 3. Неверное направление

Белые атаковали ⑥, но это не было срочным пунктом. Просто давить на ⑩ было бы лучше для них.

Ход ⑥ отдаёт территорию, провоцируя ⑦ и ⑨, упуская шанс сыграть на белым на 7. Если белые играют ⑥, ⑧, подразумевая давление ⑩, то, сами по себе, эти ходы – непрочная структура. Давать чёрным выгоду за такую непрочную позицию плохо.

Затем ⑪ подчёркивает неразвитое чувство направления у белых. Прежде всего, чёрные в любой момент могут соединить свои камни. Но, в то же время, нет смысла играть низкое *хасами* против камней ⑥, ⑧. Они не очень легки, но у них не будет трудностей с обеспечением жизни.

Другими словами, как *хасами*, ⑪ – бессмысленный ход, кроме того, он не имеет связи с левым верхним углом. Короче, чёрные допустили просчёт, играя на бесполезный пункт, ведь если белые попытаются построить здесь территорию, у чёрных всегда есть прыжок от ⑨.

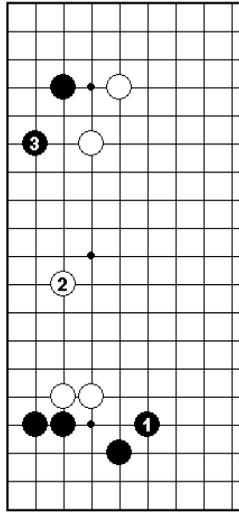
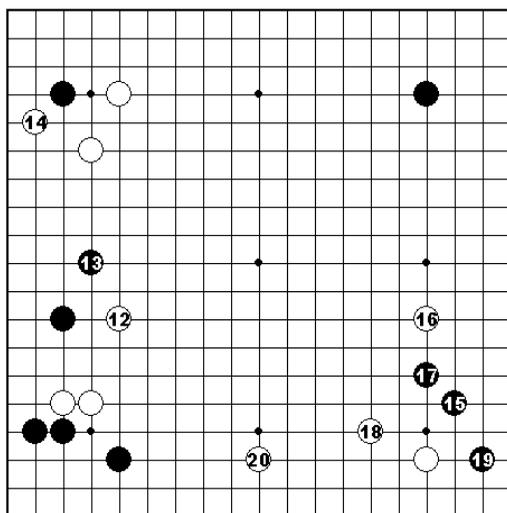


Диаграмма 8

Диаграмма 8. Плотная игра

Чёрным следовало плотно защититься ❶. После этого игра повернётся в их пользу. Белые должны защититься ❷, давая чёрным прекрасную возможность закрыть верхний угол ходом ❸. Вся игра белых вдруг начинает казаться недостаточной.

Ход ❸ в **Позиции 3** был в правильном направлении, но он потерял свою силу из-за необходимости стабилизации ситуации в левом нижнем углу.



Позиция 4

Позиция 4. Средняя стадия

Мы входим в среднюю стадию игры. С этого момента определить правильное направление игры всё труднее и труднее.

Однако ⑫ – хороший ход.

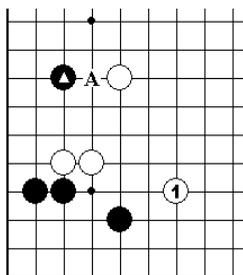


Диаграмма 9

Диаграмма 9. Цель

После отличного хода *боси* ⑬ на **Позиции 4** белые могут иметь целью ход ①, и становится очевидным, что ▲ стоит не на месте. Для атаки ▲ должен находиться на 'A'. Здесь же ▲ – не более чем подчищающий ход, не имеющий за собой реальной силы. В ответ на ⑬, ход ⑭ снова выдаёт недостаток чувства направления. Театр действий теперь переместился в центр доски.

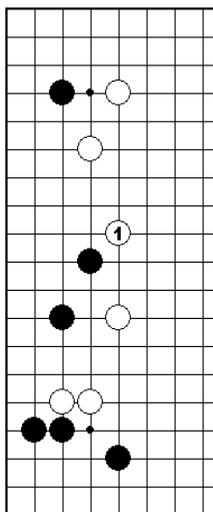


Диаграмма 10

Диаграмма 10. Правильно

Давление ① правильно. После этого чёрным трудно будет прорваться в центр.

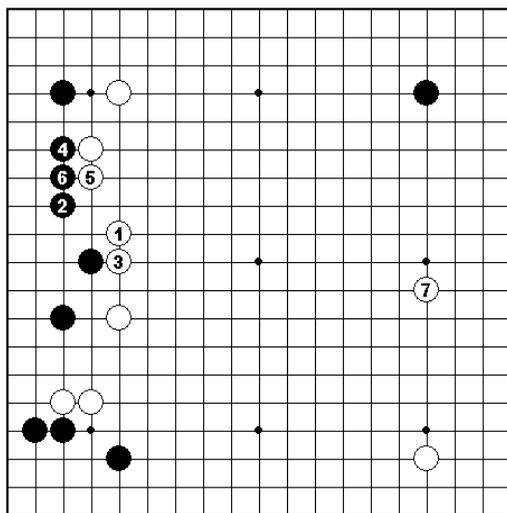


Диаграмма 11

Диаграмма 11. Внешнее влияние

Если чёрные продолжают ②-⑥, белым не стоит препятствовать их соединению вдоль стороны. Теперь ⑦ – развитие в большом масштабе, и белые преобладают на всей доске своим влиянием.

В этой стадии отдельные группы проявляет собственную направленность. Мы уже вошли в ближний бой, и нет времени пропустить хотя бы один ход.

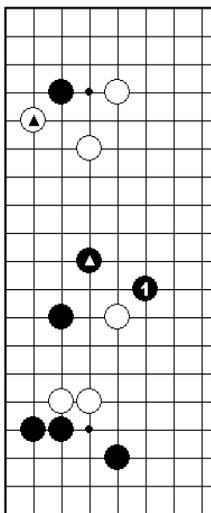


Диаграмма 12

Диаграмма 12. Неверное направление

Ход \blacktriangle гонится за территорией, но забывает о продолжающейся жёсткой борьбе. Стоило бы чёрным только надавить $\textcircled{1}$, и они перехватили бы инициативу в борьбе, после чего игра обернулась бы в их пользу. Поскольку задачей \blacktriangle было нацелиться на $\textcircled{1}$, чёрным следовало сначала играть здесь, раз уж белые предоставили им такой шанс.

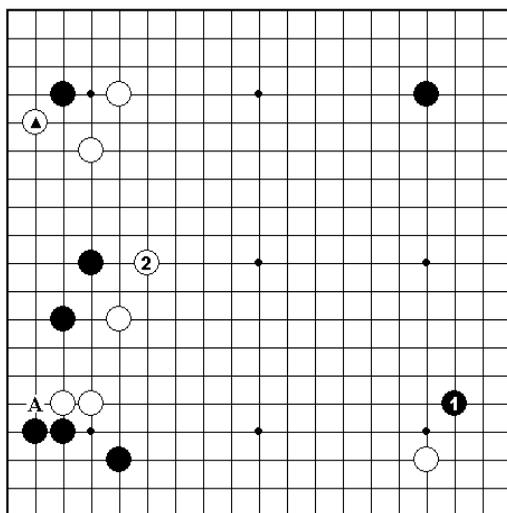


Диаграмма 13

Диаграмма 13. Уход в сторону

Однако же, чёрные решили переключиться на нижний правый угол **1**, что соответствует **15** на **Позиции 4**. Конечно, теперь ход **2** отлично работает в сочетании с **A**. Если теперь чёрные пропустят соединение на 'A', белые сыграют здесь, и партия практически закончится.

Но на **Позиции 4** оба игрока ходами **16-20** лихо переключаются на другое *дзёсеки*. Далёкие от проявления какого-либо чувства направления, эти ходы предполагают стремление играть *дзёсеки*, чтобы найти лёгкий выход из ситуации.

Игра, в которой все камни играют в неверном направлении, ничего не стоит.

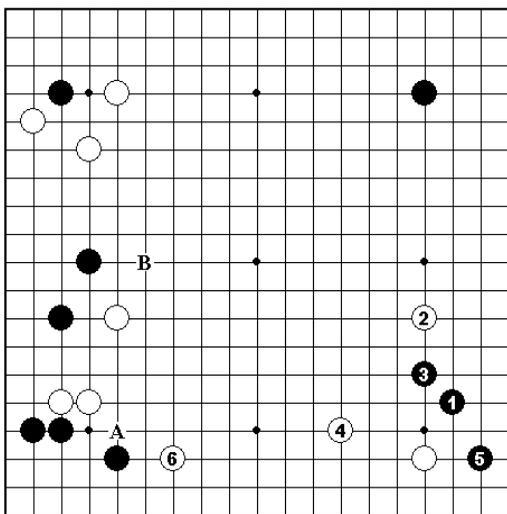
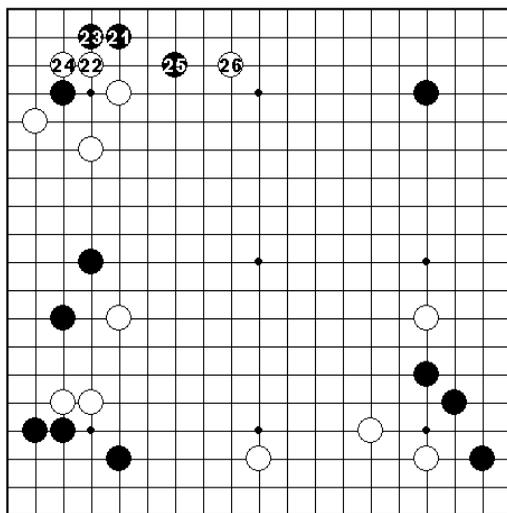


Диаграмма 14

Диаграмма 14. Если уж играть

Если уж выбирать *дзёсеки* в правом нижнем углу, то белым, по крайней мере, нужно было играть ② - ⑤, и ⑥ с угрозой блокады на 'А'.

Но всё же ② необходимо было сыграть на 'В'.



Позиция 5

Позиция 5. Адзи

Ходами ②1 - ②5 чёрные разыгрывают *дзёсеки*, жертвуя ▲, но стабилизация положения ходом ②5 очень плоха, так как делая слишком узкое распространение ②5, чёрные позволяют белым провести жесткую атаку ②6.

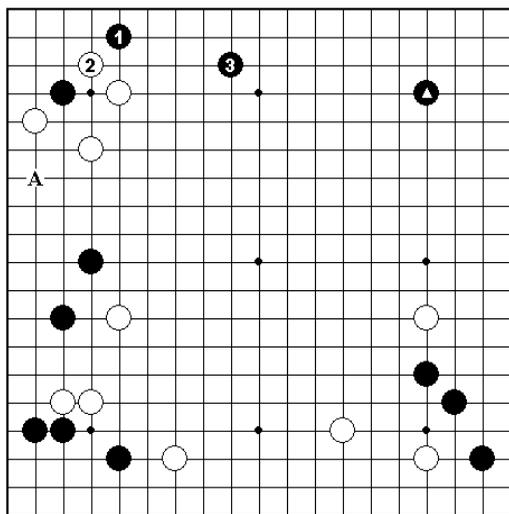


Диаграмма 15

Диаграмма 15. Иначе

Чёрным следует играть просто ❶, делая затем широкое распространение ❸, имея *адзи* – связь с чёрным ❷. Дело в том, что чёрные могут использовать 'A' как *кикаси*, если им понадобится искать жизнь на стороне. Это большая разница по сравнению с игрой, где 'A' не является *кикаси*.

Неверно полагать, что можно играть подобные ходы из-за того, что они *сэнтэ*. Ход, без которого можно обойтись – плохой ход.

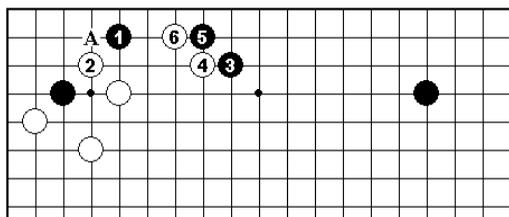


Диаграмма 16

Диаграмма 16. Контратака

Раз чёрные распространились ходом ③, естественно, им стоит принимать во внимание противодействие белых ④-⑥. Однако, у чёрных всегда есть в запасе 'А', так что им не о чем беспокоиться.

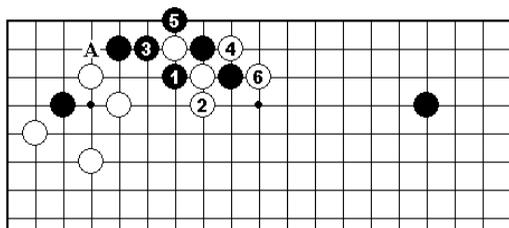


Диаграмма 17

Диаграмма 17. Неизбежно

Продолжая **Диаграмму 16**, после разрезания ① захват ③ неизбежен. Далее ⑥ захватывает чёрный камень в *сугэ* и сам по себе обмен можно расценивать, как успех белых, но у чёрных есть вознаграждение, если они не играли 'А'.

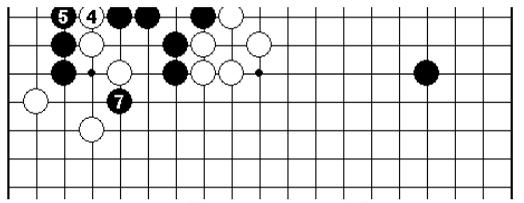


Диаграмма 18

Диаграмма 18. Всё или ничего

Ход ① – *кикаси* (конечно это ослабляет ②), так как белые делают *поннуки* ②), затем ③ оживляет угловой камень. Преимущество игры без хода 'А' очевидно. Белые не могут предотвратить соединения.

Диаграмма 19

Диаграмма 19. Бесполезно

Если белые попытаются играть ④, чёрные ответят ⑤, тогда попытка белых разъединить чёрных провалилась с потерей базы угловой группы, и теперь эта белая группа может быть жёстко атакована.

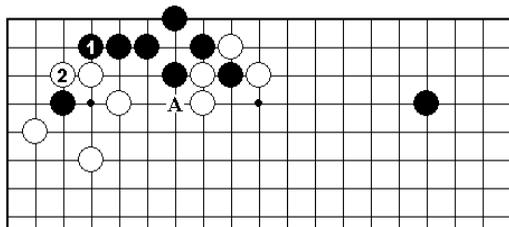
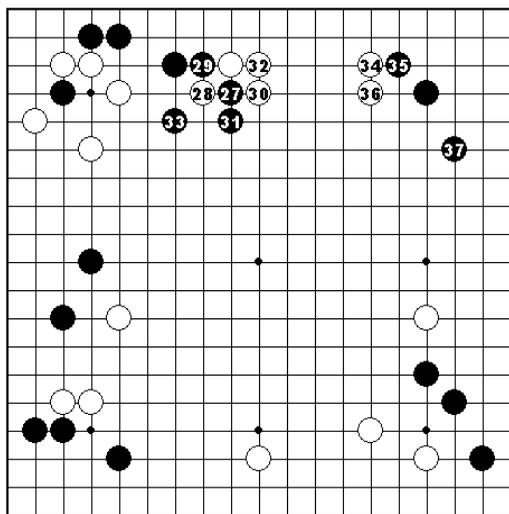


Диаграмма 20

Диаграмма 20. Потеря *адзи*

После же обмена ❶ - ❷ удар чёрных в 'A' не принесёт никакого эффекта, поскольку этот обмен ликвидировал *адзи*. Он сделал белых безопасными.

Ход ❸ на **Позиции 5** плох не только потому, что уничтожает здесь *адзи*, но и потому, что ❸ и ❺ делают чёрную группу тяжёлой и подверженной жёсткой контратаке белых ❻. Потенциалом даже одного хода пренебрегать не следует.



Позиция 6

Позиция 6. Теория групп

Ход 27 неизбежен, но 28 явно плох. Чёрные получают возможность стабилизировать группу в продолжении до 33, и в результате белая группа становится тяжёлой, что вынуждает атаку 34.

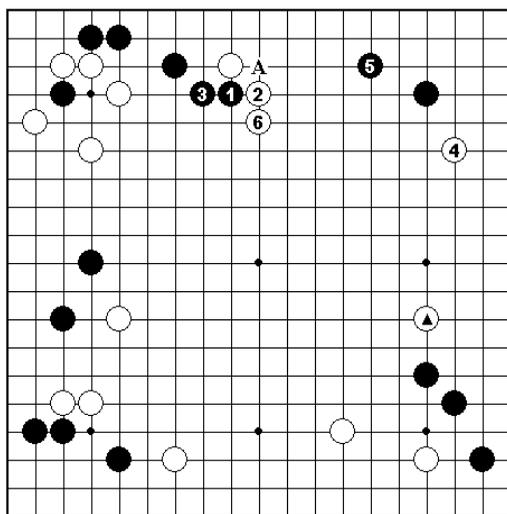


Диаграмма 21

Диаграмма 21. Направление игры

На ① белым просто нужно было отвечать ② и атаковать с другой стороны ④. Это более вопрос групп, нежели теория направления игры. ④ развивается от ▲. Чёрные могут ответить различными способами. Если они играют ⑤, белые ответят ⑥. Им не стоит беспокоиться о разрезании 'A', потому что одиночный камень будет пожертвован. Белым лучше сражаться не утяжеляясь.

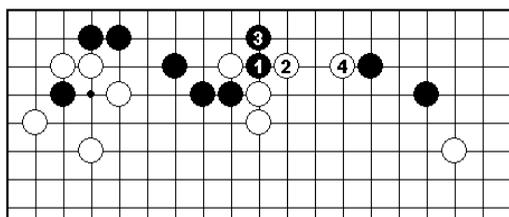


Диаграмма 22

Диаграмма 22. Развитие – сабаки

Если всё же чёрные разрезают ①, белые легко строят *сабаки* ② и ④. И хотя чёрные стабилизируются справа, угловая группа из двух камней начинает казаться неблагоприятной.

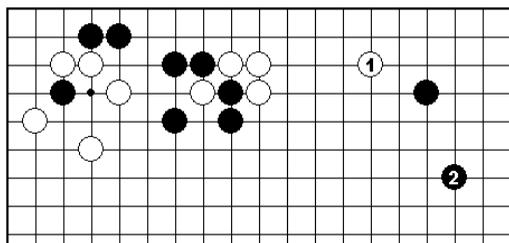


Диаграмма 23

Диаграмма 23. Когэйма

В ответ на *сан-сан утикоми*, ② – хороший ход.

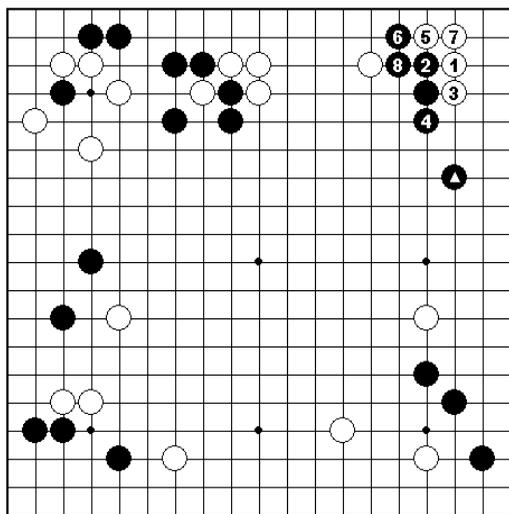


Диаграмма 24

Диаграмма 24. Вторжение

После розыгрыша стандартного *дзёсеки* на *утикоми* белых, камни ⑥ и ⑧ ослабляют белую группу сверху. Кроме того, камень ▲ становится более эффективным.

Здесь мы оставим эту партию. Вы, наверное, уже осознали как важно направление игры. Думаю, я дал Вам достаточно пищи для размышлений.

ГЛАВА IV

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ ПОДХОД

Теперь мы посмотрим на профессиональную партию, чтобы увидеть, как игроки высокого уровня учитывают направление игры.

Любители совершают в своих играх бесчисленные ошибки, но это и не удивительно, если учесть, что Го не является их средством существования. Для нас, профессионалов, даже ничтожная ошибка может вызвать крах.

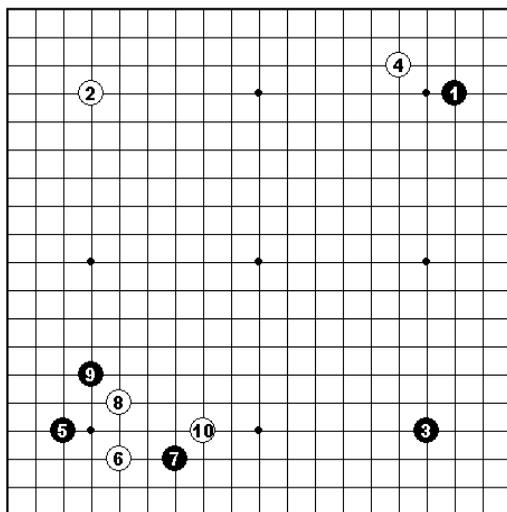
Профессионалы часто говорят, что они сильны, но так и должно быть, поскольку от Го зависит их жизнь, и это не развлечение, а работа. Другими словами, Го для профессионалов – бизнес, а не игра, и им нужно быть сильными, чтобы выжить. Так что когда профессионал говорит, что он силён – это не хвастовство, а факт.

Глупо со стороны профессионала было бы смеяться над любителями потому, что они плохо играют. Это показало бы полное отсутствие осознания его особого положения. К счастью таких профессионалов нет. Однако это встречается среди любителей.

Сильному любителю не следует надменно смотреть на слабых противников, но и слабым игрокам не следует тушеваться в присутствии сильных игроков.

Го на любительском уровне играется ради удовольствия, и относительная сила игроков не имеет ничего общего с моральным превосходством. Просто наслаждайтесь игрой. Отбросьте заботы, расслабьтесь, сосредоточьтесь на Го и наслаждайтесь.

Достаточно разговоров. Приступим к игре.

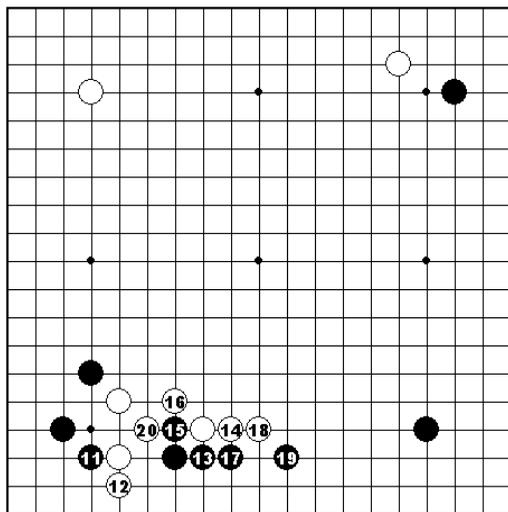


Позиция 1

Позиция 1. Като Масао 3 дан.

Эта партии была сыграна мной против восходящей звезды Като Масао, сейчас 9 дан, обладатель многих титулов. Партия проводилась во время подготовки к одному из газетных турниров в 1965 г. Като имел тогда лишь 3 дан. В старину было бы немисливо для 6 дана играть чёрными против 3 дана, но времена меняются. Сейчас никто не считает это странным (белые, конечно же, получают коми).

Теперь о партии. Атака ④ развивает камень *хоси* ②, что правильно, но это позволяет чёрным первыми сыграть в пустом углу ⑤. С атакой ⑥ всё обстоит нормально, но затем, на *хасами* ⑦ белые выбрали *дзёсеки* от ⑧ до ⑩.



Позиция 2

Позиция 2. Не дзёсеки

Ход ① подразумевает ②. Затем следуют ходы от ⑬ до ⑲.

Нет, делать так не стоило. Это не *дзёсеки*. Здесь мы говорим не о направлении игры, а о странном взгляде на вещи, рассматривающем такую игру, как *дзёсеки*. Фактически же, играя таким образом, чёрные понесли потери. Может быть, я здесь преувеличиваю, но подобный суровый подход полезен. Продолжение до ⑳ не только даёт белым влияние, но так же ликвидирует значение чёрного камня *хоси*.

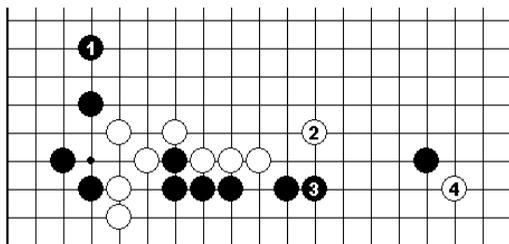


Диаграмма 1

Диаграмма 1. Хоси нивелируется

Если чёрные играют ① (как было в партии), то теперь лучший ход в этой окрестности – ③. Но теперь *сан-сан* становится незащищенным, и хотя белые не станут играть ④ немедленно, для чёрных это будет тяжкое бремя. Плохо оставлять «на потом» подобные уязвимые места.

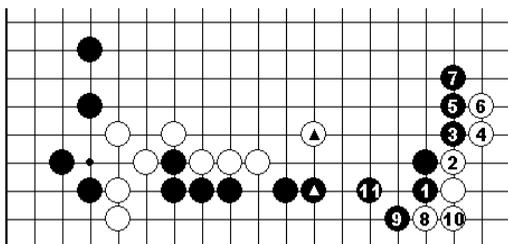


Диаграмма 2

Диаграмма 2. Коригатачи

Если чёрные блокируют ①, можно ожидать продолжение до ⑩, но в итоге чёрные теряют угол и вынуждены ответить на ▲ ходом ⑪.

Это ужасный, ненужный ход, приводящий к переконцентрации.

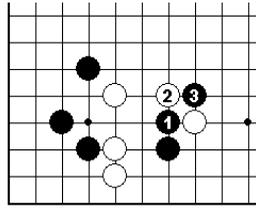


Диаграмма 3

Диаграмма 3. Суть

В этой позиции чёрные, несомненно, должны атаковать ходом ①, и если белые блокируют ②, резать ③. В некоторых случаях, здесь есть *сигё*, о котором нужно помнить, но в данном случае можно так играть, даже если *сигё* неблагоприятно. Таков единственный путь игры.

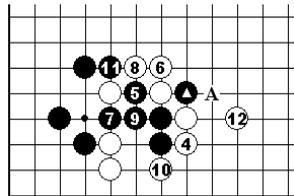


Диаграмма 4

Диаграмма 4. Бесценный ход

Если белые блокируют ④, чёрные могут просто играть ⑤ и ⑦. Поскольку белые не имеют выбора, кроме соединения ⑩, чёрные могут резать ⑪ без каких либо ограничений. Это бесценный ход. С ним чёрные становятся абсолютно устойчивыми слева, и ▲ оставляет *адзи* на будущее.

Поскольку ещё и *сигё* на 'A' не работает, белым необходимо защититься ⑫, и у чёрных *сэнтэ*.

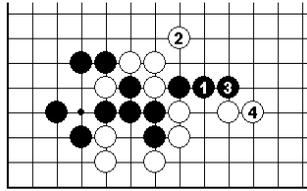


Диаграмма 5

Диаграмма 5. Неизбежно

Продолжая предыдущую диаграмму, чёрные могут вырваться ①, что рано или поздно будет неизбежным, но после хода ④, чёрные, несомненно, тяжелы.

Поскольку одна из белых групп не имеет базы, оба игрока должны стремиться в центр. В подобных позициях важен выбор подходящего времени.

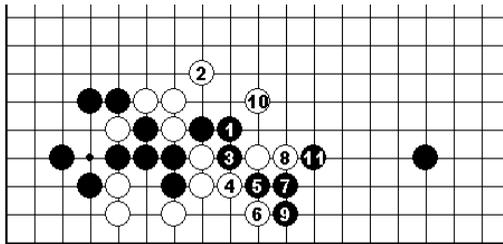


Диаграмма 6

Диаграмма 6. Другой путь

Чёрные могут также делать разрезание ③ и ⑤, жертвуя три камня в продолжении до ⑩, но это всего лишь приём, и не обязательно должно быть сыграно именно так. Однако нужно помнить, что есть и такой вариант.

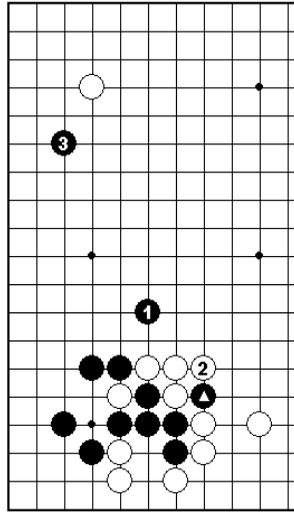


Диаграмма 7

Диаграмма 7. Много

Ещё один путь игры за чёрных – *когэйма* ①, заставляющее белых защищаться ②, а затем *какари* ③ – претензия на левую сторону в большом масштабе. В любом случае, разрезающий камень ▲ оказывается очень полезным не зависимо от того, выведут его чёрные или пожертвуют.

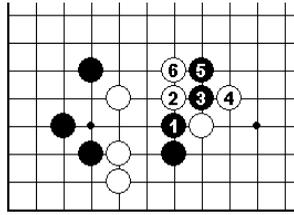


Диаграмма 8

Диаграмма 8. Проблема *ситё*

Белые могут также дать *атару* ④, а затем давить ⑥, но это может быть использовано только при благоприятном *ситё*. В данном случае это не так. Однако они могут играть этот вариант, даже когда *ситё* не в их пользу, и вот почему ...

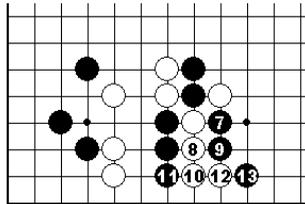


Диаграмма 9

Диаграмма 9. Прямые действия

Прежде всего, если *ситё* работает, чёрные могут вступить в прямые действия ⑦ и ⑨, блокируя ⑧ и ⑩ ходом ⑪ и останавливая ⑫ ходом ⑬, и, хотя позиция чёрных до абсурда полна дефектов, у белых нет пути спасения. Окончание следует автоматически.

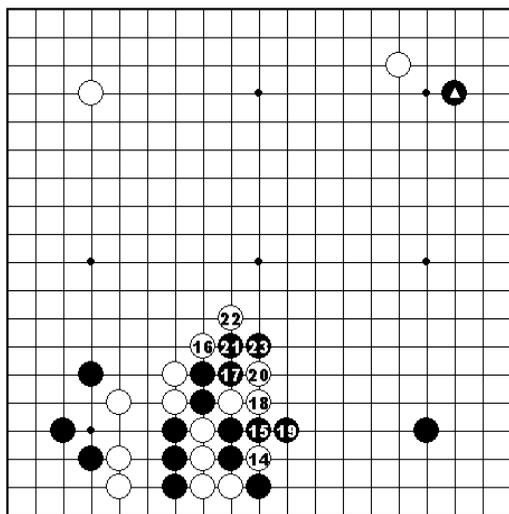


Диаграмма 10

Диаграмма 10. Разгром

Если *ситё* работает на чёрных, то сопротивление белых приводит к полному краху для них. После хода 23 белые могут сдаваться, потому что на пути *ситё* стоит ▲.

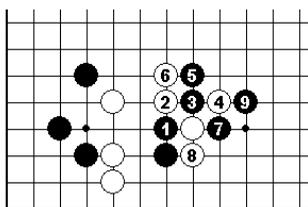


Диаграмма 11

Диаграмма 11. Иначе

Иначе будет складываться борьба, если *ситё* в пользу белых. Чёрным по-прежнему нужно резать 1-3, а затем играть 5, 7, 9.

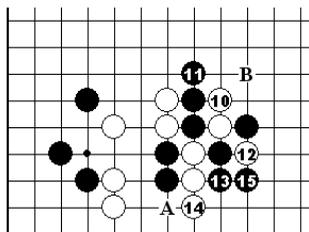


Диаграмма 12

Диаграмма 12. *Миаи*

После розыгрыша ⑩ - ⑮, точки 'А' и 'В' – *миаи*. Чёрные в любом случае прорываются в центр, и позиция у них вполне удовлетворительная.

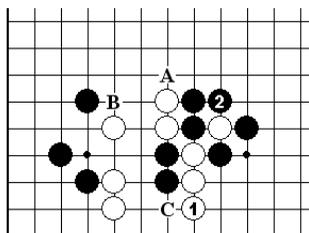


Диаграмма 13

Диаграмма 13. *Поннуки*

Следовательно, белые должны играть иначе, например ①, но чёрные делают *поннуки* ②, оставив на будущие ходы 'А', 'В', и 'С' как прекрасные *адзи*.

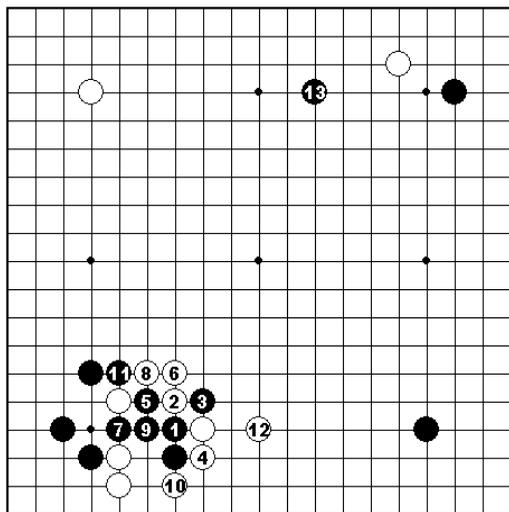


Диаграмма 14

Диаграмма 14. Заключение

В итоге белые должны отвечать на разрезание ③ ходом ④, и последует продолжение до ⑪, которое мы уже видели. Имея *сэнтэ*, чёрные играют *хасами* ⑬. У них хорошая позиция для борьбы.

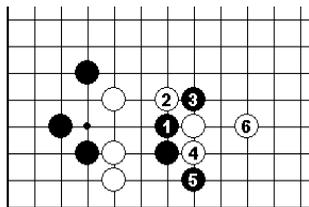


Диаграмма 15

Диаграмма 15. Жизненная точка, но ...

Если белые блокируют ④, кажется, что для чёрных предпочтительнее играть ⑤.

Конечно, в некоторых позициях такая игра вполне приемлема, но здесь нельзя оправдать такую низкую игру для получения маленькой выгоды в *фусэки*, когда борьба ещё не началась. Белые просто ответят ⑥, и позиция чёрных бедна.

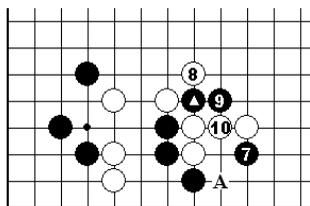


Диаграмма 16

Диаграмма 16. Тэсудзи

Далее ⑦ – *тэсудзи*, но после *атару* ⑧ (подразумевающего ответ ⑨), ⑩ в совокупности с ⑧, даже ещё лучшее *тэсудзи*.

Соединение ⑩, без предварительного ⑧ оставляет ▲ лёгким. Но для белых лучше сделать чёрных тяжелыми, заставляя добавить их ещё один камень после хода ⑧. Это очень полезная техника, требующая тщательного изучения. Если чёрные вместо ⑦ идут на 'A', белые играют *атару* ⑧ и после ⑨ белые ходят ⑦. В итоге чёрным гордиться нечем – позиция их низка, форма неудачна.

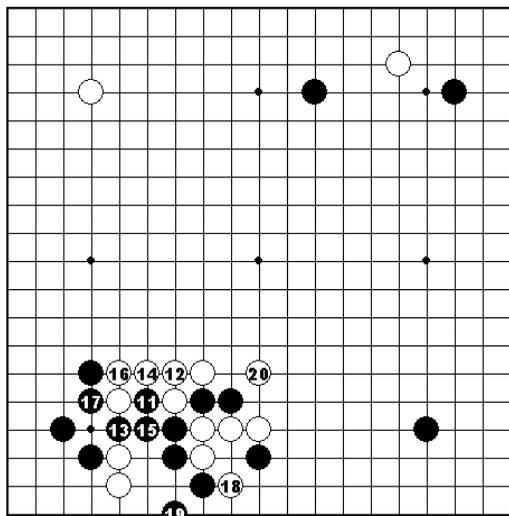


Диаграмма 17

Диаграмма 17. Прочность

В этом случае чёрные должны играть ⑪ и ⑬, но белые соединяются в жизненных точках ⑭ и ⑯. Затем белые играют *кикаси* ⑱ прежде, чем блокировать ⑳, после чего игра здесь на время прекращается. В результате прочность белых очень высока.

Выгода чёрных тоже немалая, но нельзя отрицать, что их группа не имеет возможностей для будущего развития. Влияние белых имеет более веское слово в дальнейшей игре, и выгоду чёрных нельзя считать достаточной компенсацией за это. Короче, чёрным так играть не стоит.

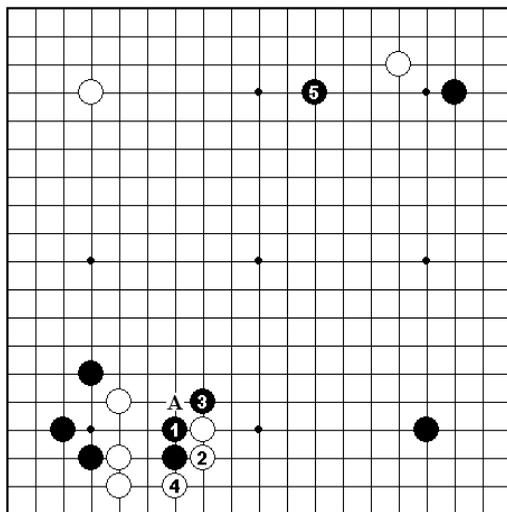


Диаграмма 18

Диаграмма 18. Важный нюанс

Мы рассмотрели различные варианты и можем прийти к выводу, что белым не следует блокировать 'A' в ответ на ①. Значит, они могут атаковать ②. Если так, то чёрные сильно контратакуют ③. Разрезание белых 'A' теперь приведёт нас обратно к **Диаграмме 14**, так что белые могут играть ④. Однако камни их низки, и чёрные могут легко использовать это. Но могут и переключиться на верхний сторону ⑤, оставив розыгрыш внизу на будущее.

Аксиомой здесь является то, что камни *кикаси* чёрных уже сыграли свою роль, и ими можно без сожаления пожертвовать.

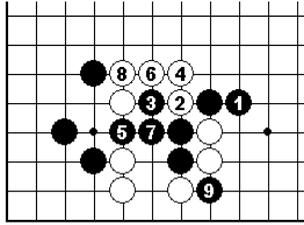


Диаграмма 19

Диаграмма 19. Адзи

Ход ① демонстрирует *адзи*, которое чёрные имеют в этой позиции. Если белые режут ②, чёрные соединяются ③ и ⑤. Если затем белые ⑥ и ⑧, то разрезание ⑨ – *тэсудзи*.

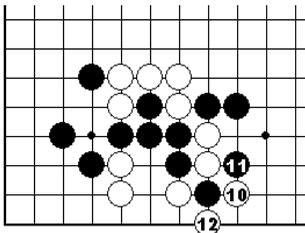


Диаграмма 20

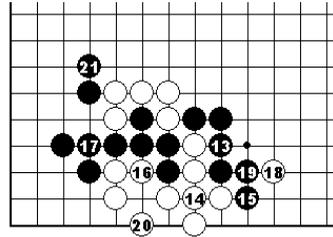


Диаграмма 20 (продолжение)

Диаграмма 20. Хорошо для чёрных

После того, как белые делают жизнь ⑳, чёрные могут атаковать белых в центре после распространения ㉑. Такой исход вполне удовлетворяет чёрных.

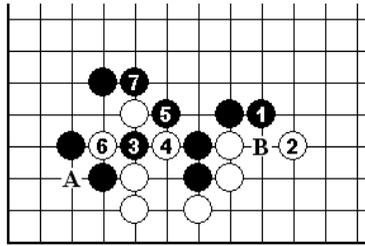
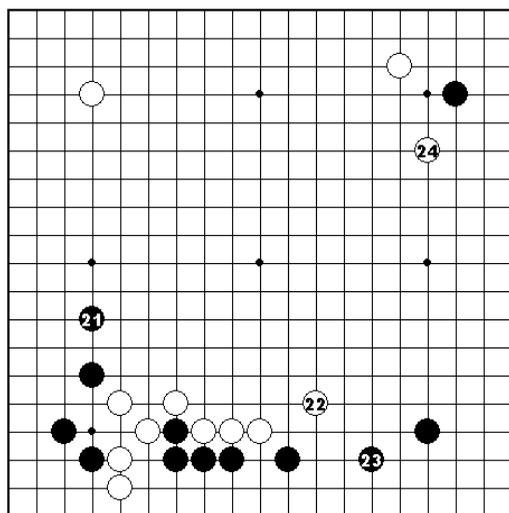


Диаграмма 21

Диаграмма 21. Запирание

Если белые спокойно отвечают ② на ①, то у чёрных есть возможность запереть их в углу ③-⑦. Даже если чёрные потеряют угол после разрезания белых 'А', чёрный 'В' может оказаться хорошим ходом.



Позиция 3

Позиция 3. Направление игры

Приведённое выше обсуждение было достаточно длинным, но ясно одно – это *дзёсеки* не выгодно чёрным внизу.

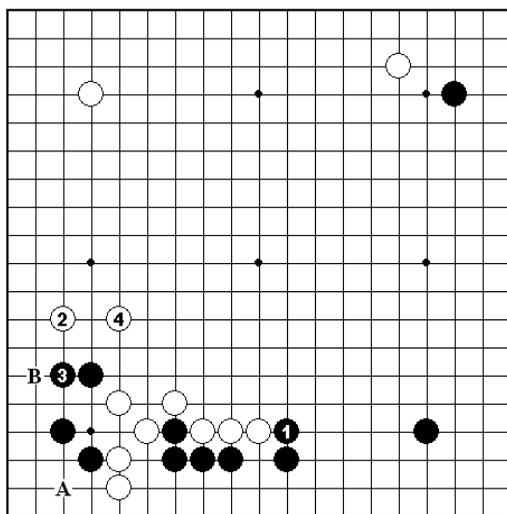


Диаграмма 22

Диаграмма 22. Страдая

С точки зрения направления игры, чёрным стоило играть ❶, но позволить играть белым ❷ для них неприемлемо. После ❸ чёрные заперты в углу и грозит белый 'А'. Если же ходом ❹ чёрные выходят в центр, после белого 'А' чёрные не имеют базы, а белые выходят с хорошей формой.

Поэтому на **Позиции 3** ход ❶ абсолютно необходим. Ход ❷ – *кикаси*, и затем ❸ сыгран в идеальном направлении игры для белых. И всё это из-за выбора чёрными *дзёсеки* внизу.

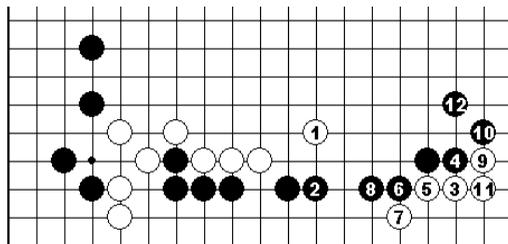
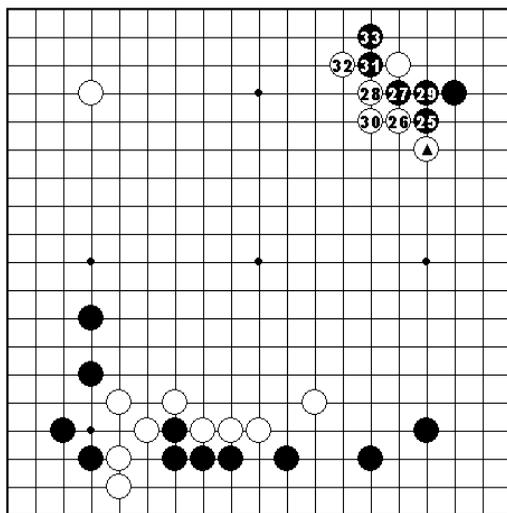


Диаграмма 23

Диаграмма 23. Неподходяще

Обычно, в ответ на ①, ② – самый лучший ход, но здесь он не подходит потому, что позволяет белым вторгнуться ③.

Если представить, что чёрные блокируют ④, то будет ясно, почему такой путь игры нехорош для них. Конечно, ②③ оставляет слабости, но этот ход на **Позиции 3** неизбежен. Напротив ②④ – красивый ход.



Позиция 4

Позиция 4. Сильный ученик

Белые накопили силу в центре в результате их игры снизу, и на этой основе (▲) они бросают вызов чёрным наверху. Так развивается «живое Го».

Чёрные ввязываются в борьбу ходами 25 и 27, потому что они видят, что ничего лучшего получить не могут, но это горькая пилюля. Вынужденное соединение 29 создает неэффективную форму, а разрезание 31 даёт белым *сэнтэ* и фиксирует курс оставшейся партии.

Но что если чёрные будут более решительными...

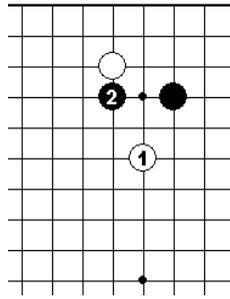


Диаграмма 24

Диаграмма 24. Решительно

Чтобы выигрывать в Го одной решительности мало. Ход ② определяет «тайся» дзёсеки, дающую множество сложных вариантов...

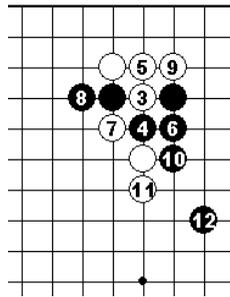


Диаграмма 25

Диаграмма 25. Один из вариантов

Если белые выберут разновидность с развитием ⑪, чёрные не должны опускать ⑫, даже несмотря на то, что этот ход на второй линии.

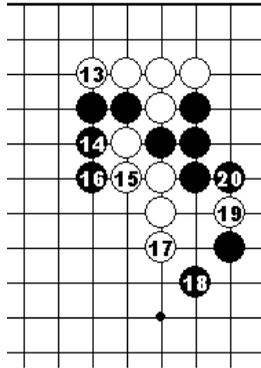


Диаграмма 26

Диаграмма 26. Тэсудзи

После ⑬, ходы ⑭ и ⑯ неизбежны. ⑰ – странный ход, но он необходим, нельзя ограничивать себе свободу. После ⑱, ⑲ – *тэсудзи*, и теперь ответ ⑳ вынужден.

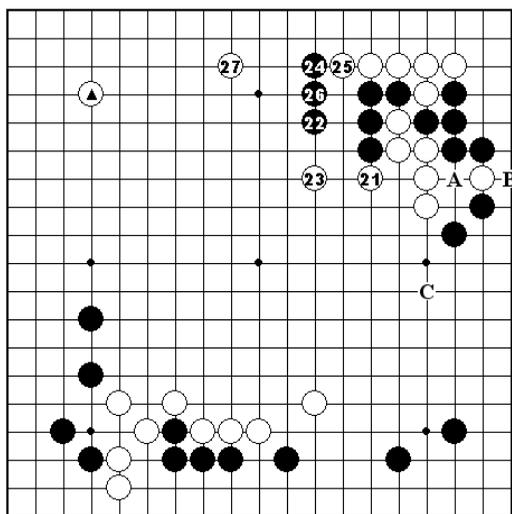


Диаграмма 27

Диаграмма 27. Упорная борьба

После того, как белые обезопасят свою позицию ходом ㉕, они могут начать атаку ㉗. В этой ситуации ㉠ на *хоси* работает хорошо, и справа у них есть *кикаси* 'A', заставляя играть чёрных 'B', после чего белый 'C' давит на чёрных ещё сильнее.

Поскольку у белых отличное влияние в центре, то любая борьба здесь благоприятна для них. И хотя эта диаграмма лишь грубая прикидка того, что может случиться, нельзя отрицать, что чёрным придётся туго.

Сделав ошибку с выбором *дзёсеки* снизу, чёрные теперь приуныли, а чувство направления белых не подвело. Чёрные ясно увидели, что у них нет возможности контратаковать. Като известен, как один из трех столпов, или трёх восходящих звёзд школы Китани, и в своё время я устраивал ему настоящий разгром, словно он был моим учеником. Но теперь он втапывает своего «учителя» в землю. Это плохо.

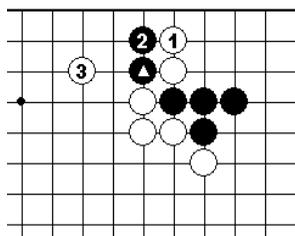


Диаграмма 28

Диаграмма 28. Разновидность

После того, как чёрные разрезали ③ на **Позиции 4** (здесь ▲) есть вариант, в котором белые играют *сагари* ①. Затем ходом ③ запирают чёрных на стороне.

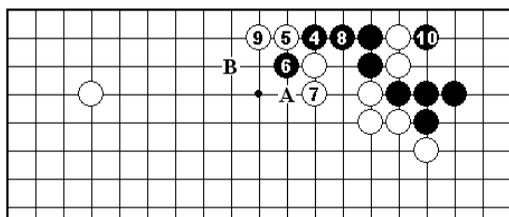
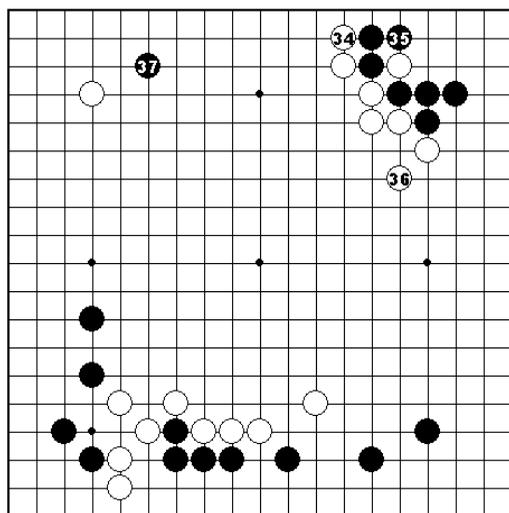


Диаграмма 29

Диаграмма 29. Плохое *адзи*

Теперь чёрные атакуют ④ и режут ⑥, и ⑦ – вынужден. После ⑧ белые должны пойти ⑨, поскольку *ситэ* не работает. После ⑩ у них есть *адзи* 'А', что сопровождается белым 'В', и белые не станут приветствовать эту разновидность.



Позиция 5

Позиция 5. Общее направление игры

Однако в партии белые стабилизировали позицию ходом ③⁴, а затем сделали *какэцуги* ③⁶. Это были первые сомнительные ходы молодого Като.

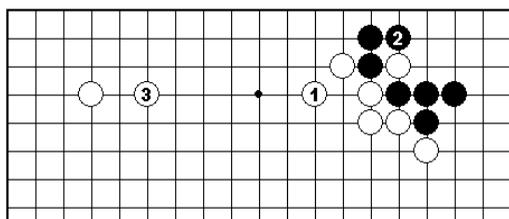


Диаграмма 30

Диаграмма 30. Общее направление игры

С точки зрения направлений игры, *кикаси* ① и *симари* ③ – самые подходящие здесь ходы.

Конечно, белые не могут ожидать, что вся зона, на которую они делают ставку, превратится в их территорию, но если чёрные вторгнутся сюда, то окажутся мишенью для атаки, а белые будут довольны, поскольку прочность внизу действительно заработает.

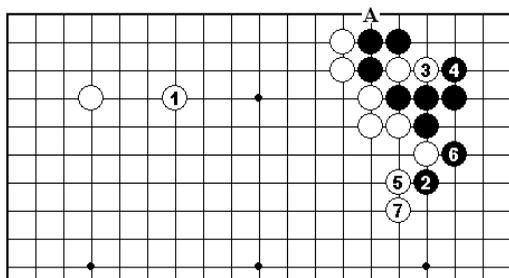


Диаграмма 31

Диаграмма 31. Не надо

Даже после блокирования ③⁴ на **Позиции 5**, белым следует играть ①, вынуждая чёрных ответить ②. Затем, ходами ⑤ и ⑦ белые расширяют *мойо* на верхней стороне. Кроме всего прочего, после *кикаси* ③ имеется хороший *йосэ* ход 'А'.

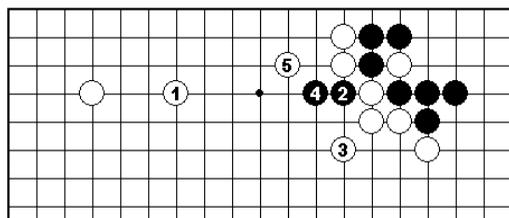
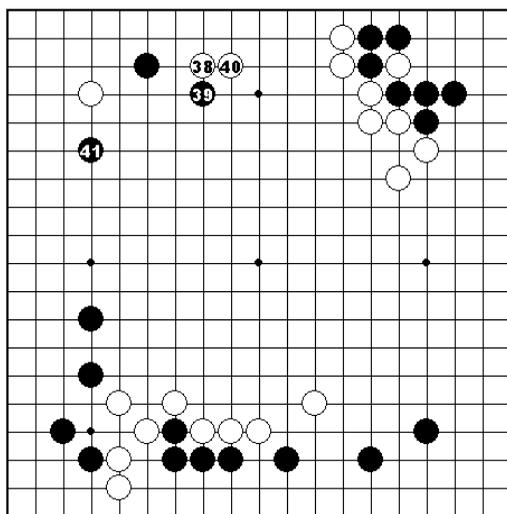


Диаграмма 32

Диаграмма 32. Возможно

Даже если *ситё* после разрезания чёрных ② не в пользу белых, игра ③-⑤ выгодна им.

В любом случае, *какэцуги* белых ⑥ на **Позиции 5** имеет чисто местную ориентацию и идет в разрез с игрой в целом. И если теперь чёрные после хода ⑦ смогут выстоять, то вся игра белых на построение силы в центре окажется напрасной.



Позиция 6

Позиция 6. Слабая группа чёрных

Для белых всё развивалось гладко, но теперь они в замешательстве из-за их ошибки в направлении игры.

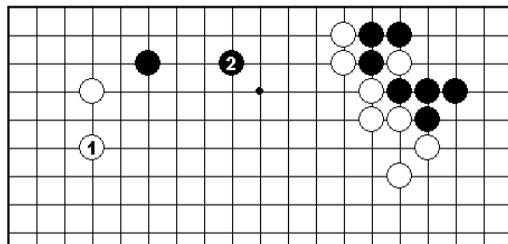


Диаграмма 33

Диаграмма 33. Слишком вяло

Если белые рассеяно ответят ①, чёрные могут обосноваться на верхней стороне ②. Стена белых справа теряет свою эффективность, и позиция белых напоминает пустую разбитую раковину. Это проигрыш.

На **Позиции 6** с помощью контр-хасами ④1 в сочетании с ③9 чёрные строят *сабаки*. Им важно играть легко и гибко. Для чёрных сейчас рискованно начинать борьбу, да это им и не нужно. Поскольку чёрные впереди по очкам, им не нужно жадничать и ввязываться в борьбу с белыми внутри сферы влияния белых.

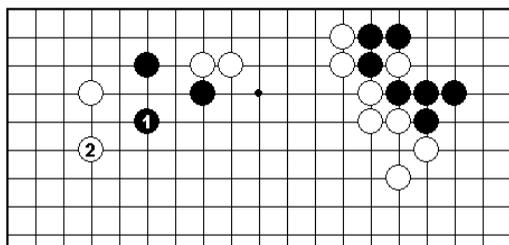
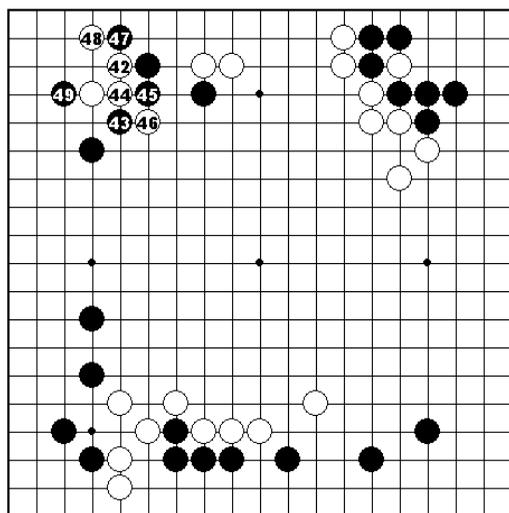


Диаграмма 34

Диаграмма 34. Тяжело

Здесь ❶ – тяжелый ход. После ❷ чёрная группа под сильным давлением огромного влияния белых. На **Позиции 6** контр-хасами ❹ можно рассматривать как *йосу миру*, чёрные будут играть в зависимости от ответа белых, а два камня на верхней стороне можно рассматривать как *кикаси*, и легко с ними расстаться.



Позиция 7

Позиция 7. Борьба

Ход ④② – попытка сделать чёрных тяжёлыми.

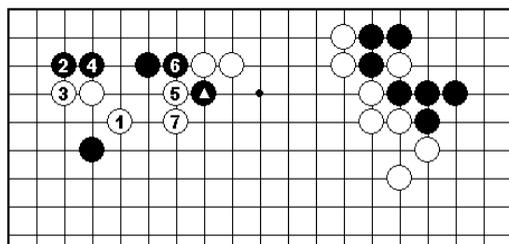


Диаграмма 35

Диаграмма 35. Обмен

Если же белые играют ①, чёрные захватят угол ②-④, продолжение до ⑦ вполне возможно. Однако, в результате у чёрных очки и *сэнтэ*, а разрезающий ▲ оставляет плохое *адзи* для белых. Так белым играть нельзя.

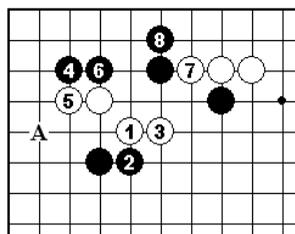


Диаграмма 36

Диаграмма 36. Тяжело

Здесь после розыгрыша ①-⑧, два камня чёрных выглядят тяжело из-за *кикаси* против угла чёрных 'A'. Вариант на **Диаграмме 35** для чёрных лучше.

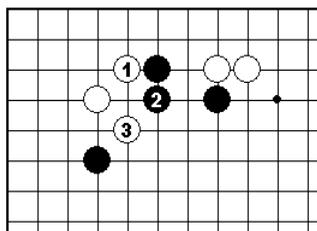


Диаграмма 37

Диаграмма 37. Разделение пополам

Ответ ② ведёт к трудной игре для них. Ход ③ разбивает их надвое.

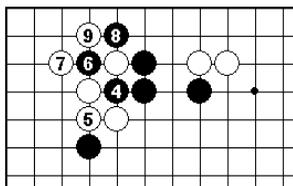


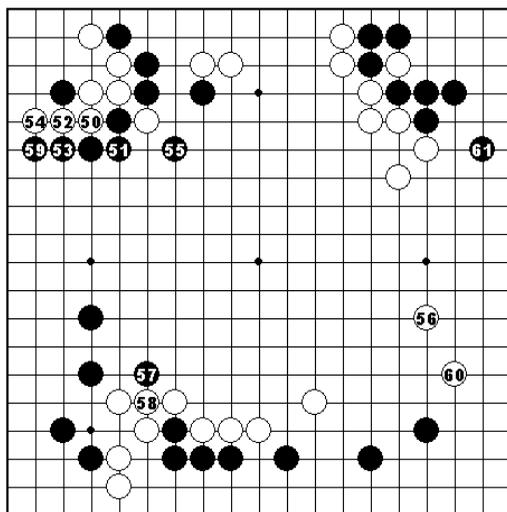
Диаграмма 38

Диаграмма 38. Одна разновидность

Если затем ④ – белые соединятся ⑤, и хотя чёрные могут захватить один камень белых ⑥ и ⑧, ход ⑨ ставит большие проблемы.

У белых вокруг сильные камни, прочная позиция, и они, наверное, выиграют это *ко*.

Даже не смотря на то, что белые ④④ и ④⑥ составляют плохую форму на **Позиции 7**, они разрезают чёрных и решительно начинают борьбу. Однако у чёрных в резерве *тэсудзи* ④⑦ и ④⑨.



Позиция 8

Позиция 8. Успех чёрных

Так как чёрные соединились ⑤1, белые, как это не тяжело, должны забирать угол.

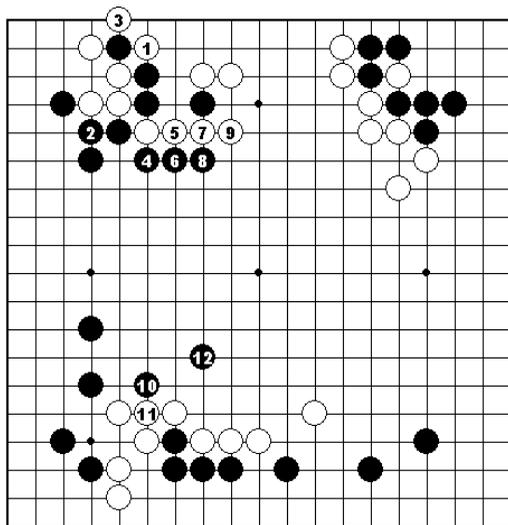


Диаграмма 39

Диаграмма 39. Большая зона

Белые не могут вместо ⑤ играть ① на этой диаграмме. Чёрные искусно пожертвуют три камня, играя ②-⑧, а затем, после *кикаси* ⑩, ход ⑫ образует перспективное *мойо*, подразумевающее атаку белой группы внизу. Ход ⑤ на **Позиции 8** теперь большая жизненная точка, но чёрные после *кикаси* ⑤7 запирают дверь ⑤9, претендуя на большую часть левой стороны. Теперь обстоятельства благоприятны для чёрных.

Хотя белые могут играть ⑥0, чёрным удаётся отнять у них территорию ⑥1, и эти два хода составляют некоторую причинно-следственную связь. После этого игра будет проходить под диктовку чёрных.

Белые могли бы легко выиграть эту партию. Но эта ситуация возникла из-за ошибки в выборе *дзёсеки*. Чёрные первыми допустили промашку в левом нижнем углу и, в результате, возникла проигрышная для них ситуация. Они слишком полагались на *дзёсеки*. Игра пошла под диктовку белых, но затем белые допустили ошибку в направлении игры наверху, и здесь игра драматично повернулась в пользу чёрных.

Я уверен, что Вам теперь абсолютно ясно, насколько важно чувство направления.

Однако же, воспитать это чувство направления не так легко. Первым существенным моментом должно быть тщательное изучение позиции в целом. Учитывая камни, уже стоящие на доске, Вы получите представление о направлении, в котором они распространяют свою силу.

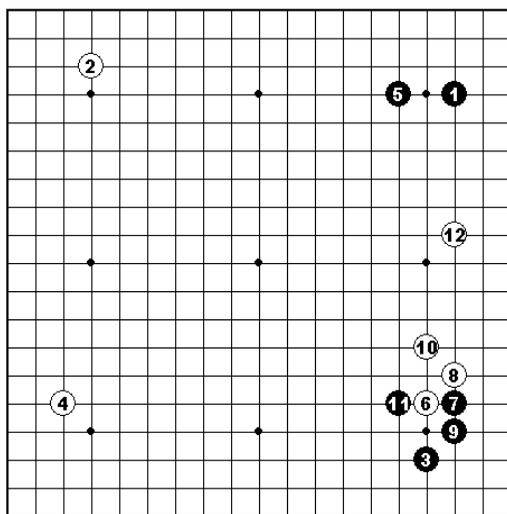
Умение использовать эту направленную силу – вот что значит иметь чувство направления.

Учтя всё, что было сказано о партии, приведённой выше, теперь самое время обсудить направление игры для *дзёсеки*.

ГЛАВА V

НАПРАВЛЕНИЕ ИГРЫ И ДЗЁСЕКИ

В этой партии у меня были белые. Как ни странно, здесь разыгрываются *дзёсеки* сходные с теми, что были использованы в партии из предыдущей главы. На самом деле эта партия игралась раньше. В данном случае я бы хотел, чтобы Вы подумали о борьбе в средней стадии игры, потому что направление каждого хода зависит не только от направления игры, но также от направления *дзёсеки* и дефектов каждой группы. Обратите особое внимание на «силу» камней.

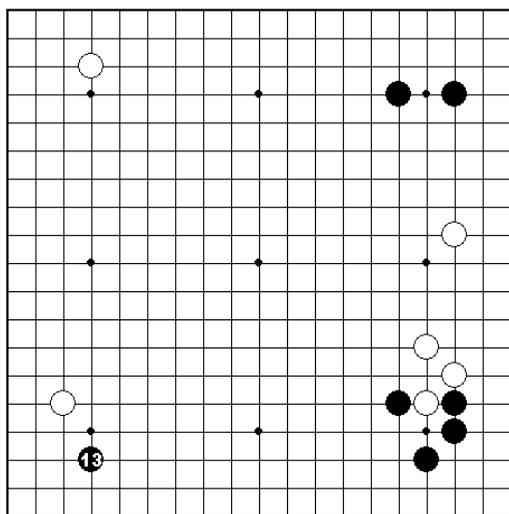


Позиция 1

Позиция 1. Направление игры от пункта 3/5

Ходами ①-④ подготовлена сцена для развития нормального параллельного *фусэки*. Но обратите внимание на ④. Один этот ход смог определить характер всей партии. Как известно, направление игры от пункта 3/5 – вдоль стороны, в данном случае, вдоль левой. Естественно, этот ход слаб по отношению к углу.

После стандартного розыгрыша в правом нижнем углу до хода ⑫, встаёт вопрос: где должен быть следующий ход? Ход чёрных?



Позиция 2

Позиция 2. Направление атаки

Чёрные решили идти в угол, но будет ли это верным направлением атаки – в высшей степени спорно.

Стратегия *фусэки* белых состоит в подчеркивании левой стороны. Играя в *мокухадзуси*, они заведомо отказываются от угла для построения превосходящей позиции на стороне. Поэтому *какари* 19 белые могут только приветствовать.

Один из основных принципов Го гласит: «*приобретение надёжной территории означает потерю внешнего влияния*». И всё же игроки, знающие это, нередко из упрямства пытаются сопротивляться этому принципу.

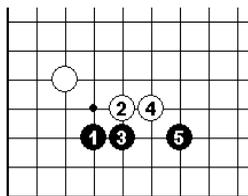


Диаграмма 1

Диаграмма 1. Просто

Играя ②-④, белые выбирают простое и эффективное *дзёсеки*.

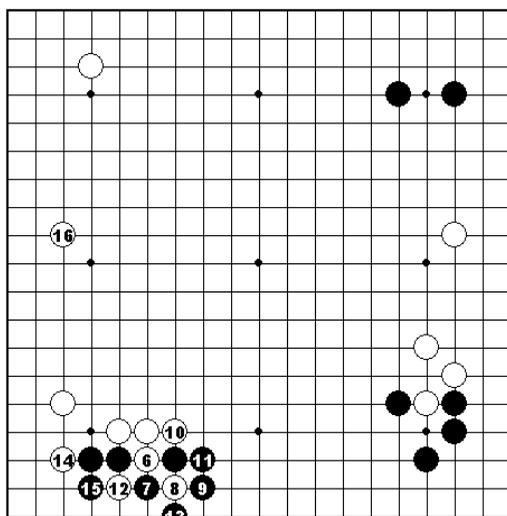


Диаграмма 2

Диаграмма 2. 38 очков

После стандартного розыгрыша, ⑩ даёт им около 38 очков, и они явно впереди.

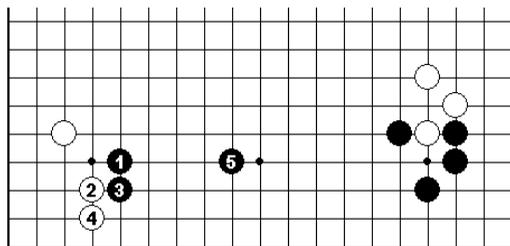


Диаграмма 3

Диаграмма 3. Высокое *какари*

Если уж чёрные вынуждены здесь играть *какари*, то высокое – ❶ намного лучше. *Дзёсеки* до ❺ даёт белым надёжную выгоду в углу, но по крайней мере позиция чёрных сбалансирована.

Но вернёмся на шаг назад.

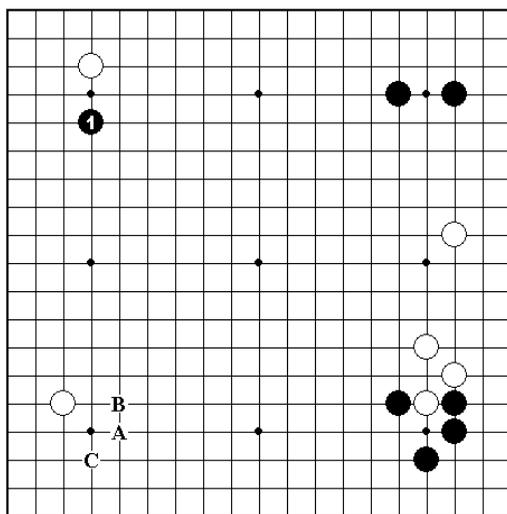


Диаграмма 4

Диаграмма 4. Другой угол

Чёрным следует играть *какари* в левом верхнем углу с целью посмотреть, как ответят белые. Поскольку белые делают ставку на левую сторону, чёрным следует противиться этому, и играть 'А', 'В' или 'С' в левом нижнем углу лишь увидев, как собираются ходить белые. На деле оказывается, что ответ белых на это *какари* довольно труден.

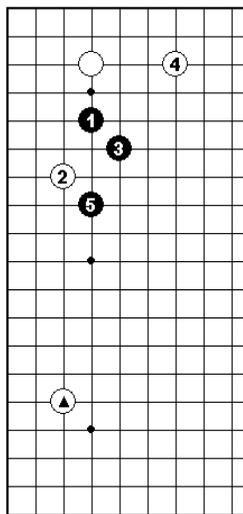


Диаграмма 5

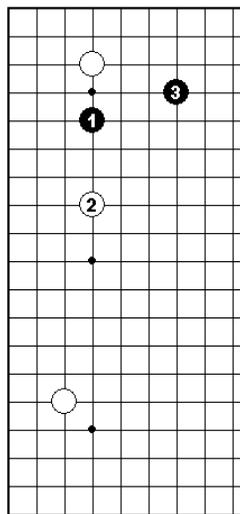


Диаграмма 6

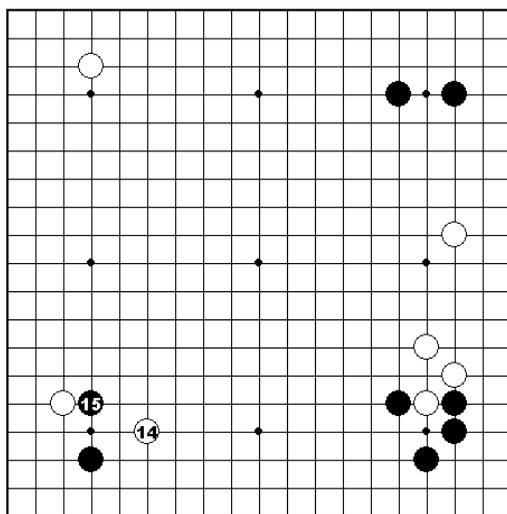
Диаграмма 5. Не богато

Если, к примеру, белые выберут низкое *хасами* ②, то ⑤ позволит им занять выгодную позицию по отношению к ④.

Конечно, это лишь одна из многих возможных разновидностей, но этой диаграммы достаточно, чтобы осветить слабость камня 3/5.

Диаграмма 6. Трудно

Белые могут выбрать высокое *хасами* ②, но ③ вызывает осложнения, которые, в любом случае, выгодны им.

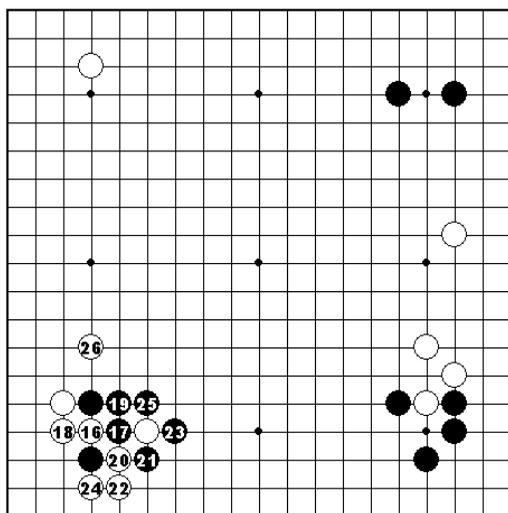


Позиция 3

Позиция 3. *Тайся*

Тот факт, что чёрные выбрали атаку на левый нижний угол, показывает, что они упустили направление игры. Здесь белые ждали, как паук в паутине, и ход 15 был именно тем, на который они рассчитывали.

Можно сказать, что следование намерениям противника – возможная форма стратегии. Всё зависит от угла зрения, но это не совсем так. Белые выбрали сопротивление и решились на *тайся дзёсеки* вместо варианта на *Диаграмме 2*, который был отличным.

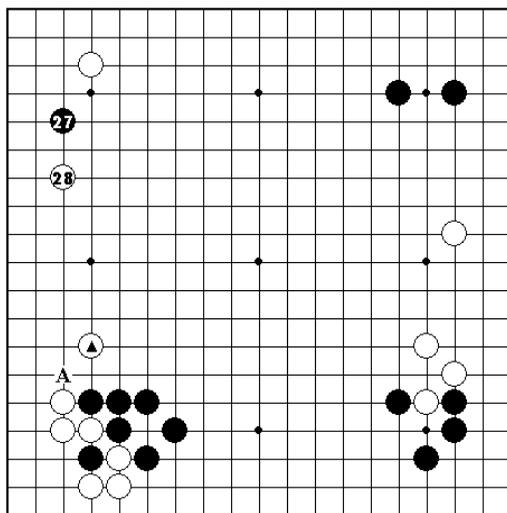


Позиция 4

Позиция 4. Блаженное неведение

Начиная с 15 – одна из разновидностей *тайся дзёсеки*. Чёрные приняли простое решение о соединении сверху на 19, поскольку *ситё* в их пользу. Они могли соединиться и снизу на 20, но в таком случае они избегают борьбы. И хотя белые получают очень много в углу, обмен считается равным, поскольку 25 даёт *поннуки*, прочность и *сэнтэ*.

Затем белые пытаются построить форму 26, но, на самом деле, этот ход оставляет дефект. Нужно было играть на одну линию левее. Полученный дефект даёт постоянные осложнения, и белые, не осознавая того, сократили свои шансы на победу.



Позиция 5

Позиция 5. Нож в спину

Белые только что сыграли \triangle , оставляя дефект на 'А'. Чёрные теперь могут бродить поблизости, ожидая случая воткнуть нож в спину белых. Они и сыграли *какари* $\textcircled{27}$, на что *хасами* $\textcircled{28}$ будет естественным ответом.

Но был ли ход чёрных $\textcircled{27}$ единственным?

Другими словами, нет ли у них возможности использовать дефект в 'А'?

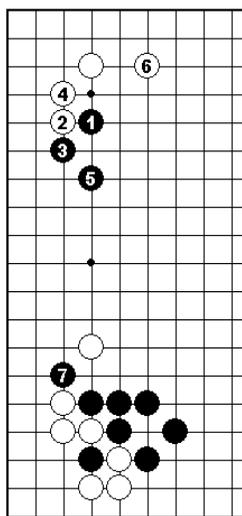


Диаграмма 7

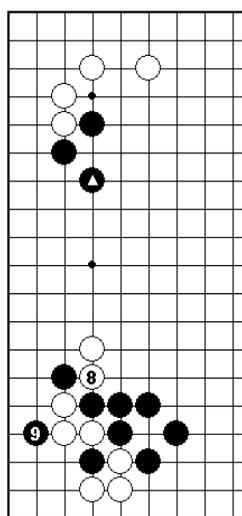


Диаграмма 8

Диаграмма 7. Намечая *тэсудзи*

Чёрные должны играть высокое *какари* ①, и если далее белые играют по стандарту ②-⑥, чёрные используют *адзи* ходом ⑦. В любом случае, где бы Вы не имели *адзи*, Вы должны приложить все силы для того, чтобы найти способ использовать его.

Диаграмма 8. *Тэсудзи*

У белых нет выбора кроме разрезания ⑧. К эффективности хода чёрных ⑨ мы вернёмся позднее. А сейчас отметим блестящее *тэсудзи* чёрных ⑨.

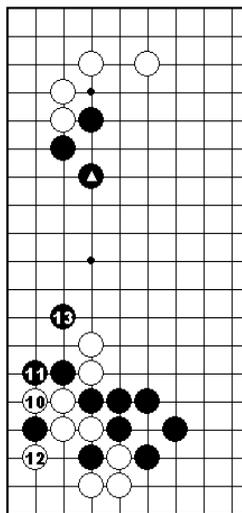


Диаграмма 9

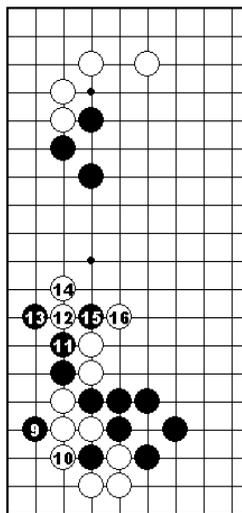


Диаграмма 10

Диаграмма 9. Плохо для белых

Ход ⑩ в действительности – неосторожный ход, позволяющий чёрным сыграть ⑪ в *сэнтэ*. Белые таким образом не приобрели ничего, кроме неприятностей, поскольку им, кроме всего прочего, нужно беспокоиться о двух камнях, плывущих в центр в тени ▲.

Диаграмма 10. Провал

Следовательно, белым лучше играть ⑩, как на этой диаграмме. Разрезание ⑮ следует в нужном направлении, но в этом случае белые добиваются *ситё* ⑯, так что разрезание не работает. Короче, предварительным условием для стратегии чёрных здесь является благоприятное *ситё*.

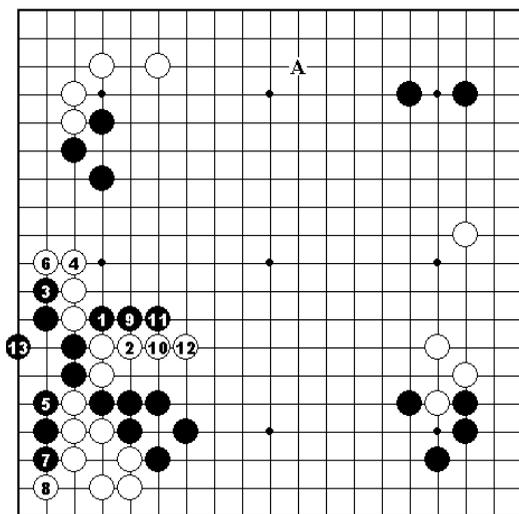
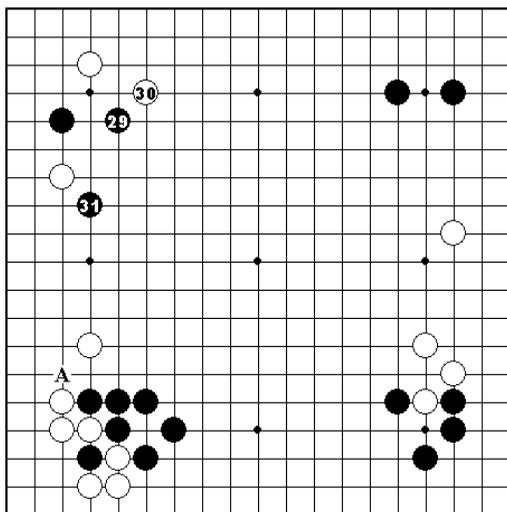


Диаграмма 11

Диаграмма 11. Гипотетически

На самом деле *тэсудзи* ⑨ на **Диаграмме 8** работает лишь в том случае, если у чёрных есть камень где-нибудь возле 'А', поскольку тогда они могут резать ①, вынуждая белых играть *магари* ②. После хода ⑬ они получают жизнь. Теперь ясно, что такая борьба выгодна чёрным.



Позиция 6

Позиция 6. Снова это *дзёсеки*

Выше изложенное показывает, что в данном случае низкое *хасами* правильнее. Очень хорошо прицеливаться на дефект, но неприемлемые продолжения следует отбрасывать. Чёрные ходами 25 и 31, конечно же имеют ввиду *адзи* внизу слева, но чёрные должны также принять во внимание неразвитую зону наверху. Это *дзёсеки* в прошлой партии подверглось суровой критике. Но позиция сейчас иная, поэтому нужно всё разобрать заново.

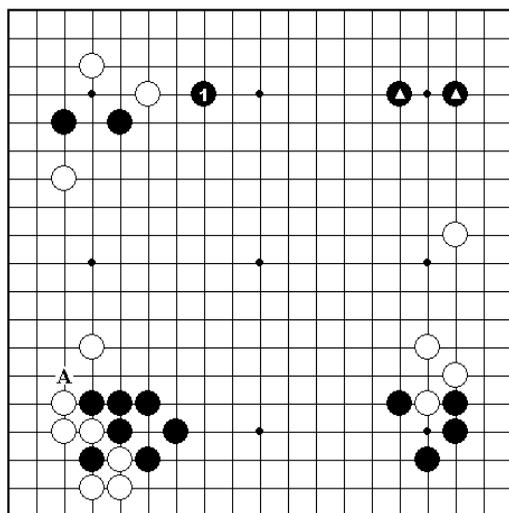


Диаграмма 12

Диаграмма 12. Направление игры

Понятно, что центрами внимания в этой позиции будут *адзи* 'A' и верхний край доски. В идеале, следующий ход должен учитывать оба фактора. Таким условиям удовлетворяет ❶ на этой диаграмме. Он развивает *симари* ▲ и всё еще нацеливается на 'A'. Это – правильное направление игры.

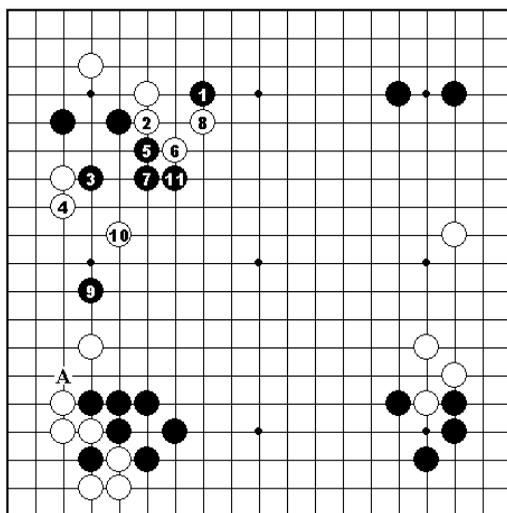


Диаграмма 13

Диаграмма 13. Отчаянная борьба

Есть несколько возможных вариантов розыгрыша после **Диаграммы 12**, но мы рассмотрим наиболее естественное продолжение.

Ход **9** предполагает **10**, так что чёрные могут повернуть **11** в соответствии с естественным течением игры, и они всё ещё нацеливаются на 'A'. Достижение такой позиции было бы достаточно хорошо для чёрных. Камень **1** не выглядит играющим какую-либо роль, но, из-за **11** здесь создаётся плохое для белых *адзи* с ограничением свободы. Добавьте к этому *адзи* 'A' и станет ясно, что белым трудно найти следующий ход.

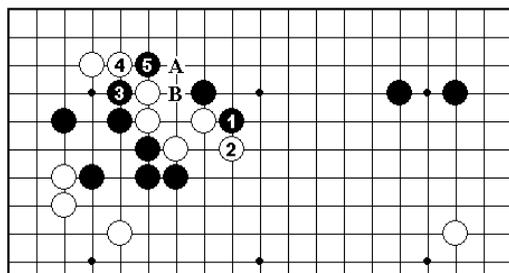
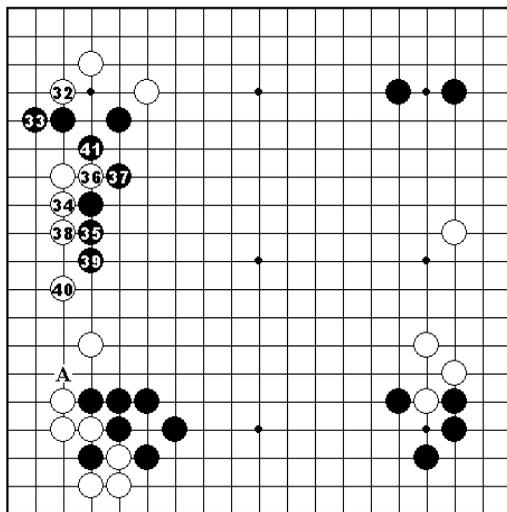


Диаграмма 14

Диаграмма 14. Адзи

Допустим, белые играют *тэнуки*, тогда ❶ ставит их в тупик. ❷ сокращается ходами ❸ и ❹. Теперь *атару* 'A' позволит чёрным разрезать 'B', на что у белых не найдется ответа.

Таким образом, мы должны заключить, что чёрным нужно сосредоточить своё внимание на верхней стороне. Здесь есть нити, помогающие отыскать правильное направление игры: неразвитая область наверху и *адзи* слева. Хотя *адзи* слева само по себе не велико, оно имеет огромное значение в целом. Мы даже можем сказать, что здесь в игре был великий поворотный пункт, и всё зависело от выбора правильного направления игры.



Позиция 7

Позиция 7. Направление *дзёсеки*

Конечно, теперь белые не допустят этого. Я сыграл *дзёсеки* в продолжении до ㊸ - ㊼, и попал в те же затруднения, что и в прошлой главе. Для того, чтобы играть так, была причина: *адзи* 'А'. Но я уделял этому слишком много внимания.

Продолжение на **Позиции 7** обеспечивает безопасную территорию и защищает слабый пункт, но, к сожалению, ㊽ стоит на одну линию выше, чем следует. В данной позиции верхний край всё ещё является самой важной областью. Поэтому с точки зрения направления игры, это *дзёсеки* было однобоким.

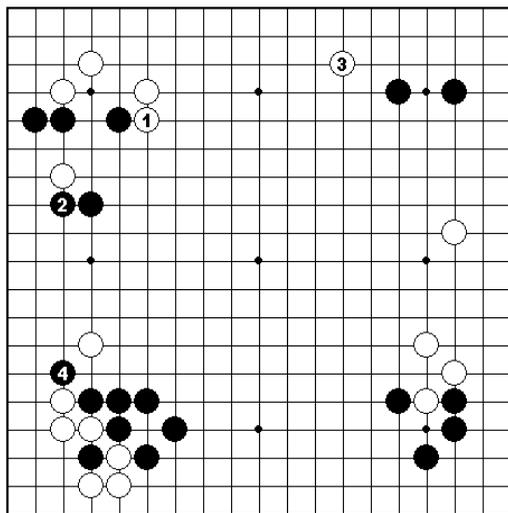


Диаграмма 15

Диаграмма 15. Чувство направления

Белым следовало давить ①, а затем просто играть ③. Вот чего требует надлежащее чувство направления.

Однако в реальной партии я отверг это по той причине, что ② делает чёрных здесь сильными и резко усиливает ценность ④.

Несомненно, ① и ③ – прекрасные ходы, использующие прореху в позиции чёрных, но ④ ...

Если бы не было этого хода, я бы не сомневался, как играть. На самом же деле это было вполне хорошо.

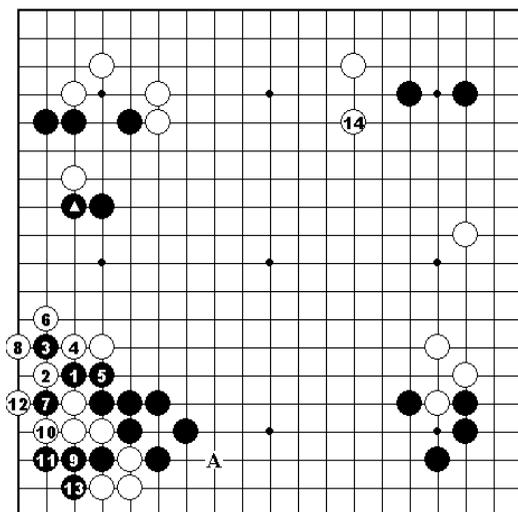


Диаграмма 16

Диаграмма 16. Обмен

Отрезать чёрный ① сверху невозможно, поскольку прочность с ▲ поворачивает любую борьбу в их пользу. В итоге варианта ①-⑥ белые захватывают пару чёрных камней, а чёрные забирают угол ⑬. Тем не менее, у белых *сэнтэ* для большого хода ⑭, образующего большую сферу влияния. Учитывая размер верхней стороны и, тот факт, что белые всё ещё могут играть 'А' для сокращения территории чёрных, это не может быть плохо.

Даже так: у белых есть другой способ игры, не отдающий угол, то есть белым не нужно бояться плохого *адзи* здесь. Сейчас мы это рассмотрим.

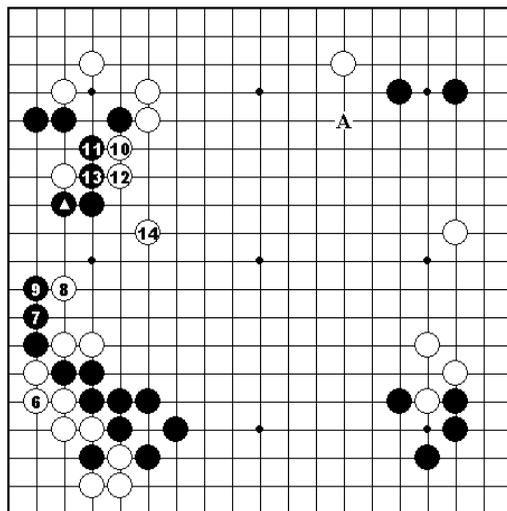
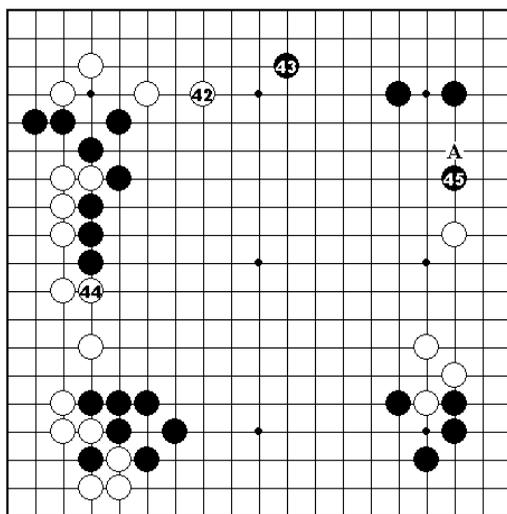


Диаграмма 17

Диаграмма 17. Иначе

Белые могут избрать соединение ©, отвергая предыдущий обмен. После ⑦, ⑧ – *кикаси*, как и ходы ⑩ и ⑫, после чего ⑭ поддерживает три белых камня слева. В этом случае потери на левой стороне уменьшаются, и создаётся угроза прыжка 'А'.

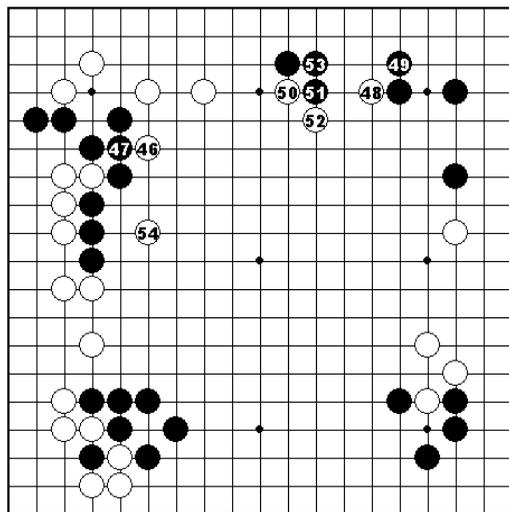
Позиция белых где-то непрочна, но их камни работают в полной мере. Так или иначе ясно, что в данной позиции верхняя сторона преобладает. Чёрные могут вторгнуться наверху, и последует борьба, но направление игры всё ещё вдоль верхней стороны.



Позиция 8

Позиция 8. Пыль улеглась

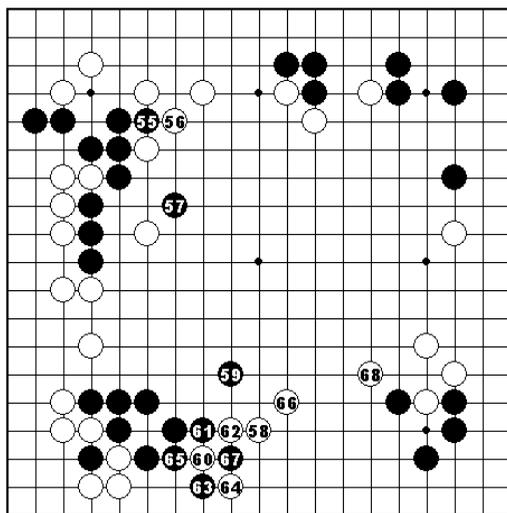
Как белые, так и чёрные ошиблись в выборе направления *дзёсеки*, но, в конце концов, пыль улеглась, и был сыгран стандартный образец, положивший начало спокойному течению середины игры. Ходом 44 белые защищают свою слабость и одновременно подготавливают атаку на большую чёрную группу. Однако насущным этот ход не является, и оборонительный блок справа 'A' был бы лучше. 45 образует двукрылую формацию и нацеливается на вторжение внутрь белой группы справа.



Позиция 9

Позиция 9. Стратегия отдалённой атаки

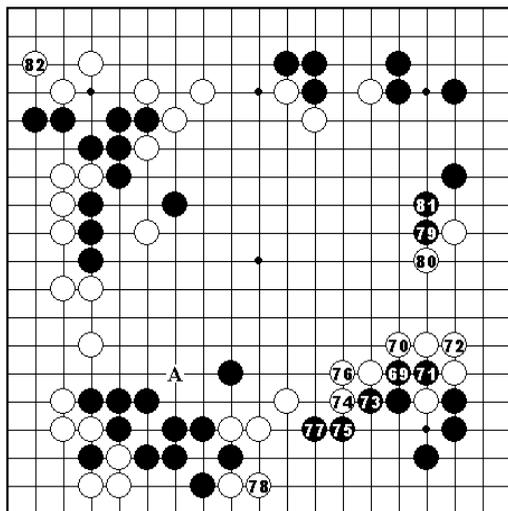
Ход ④⑥ – *кикаси*, а ④⑧ и так далее – обычный метод завязывания тактической борьбы. Это прелюдия для атаки в жизненную точку ⑤④, оставляющая силы противника связанными повсюду. Территория чёрных наверху от этого становится надёжной, но ведь глубокое вторжение было невозможно, а *кикаси* сверху помогут атаке слева.



Позиция 10

Позиция 10. Разделяющая атака

Чёрным приходится выходить в центр ходами 55 и 57. Белые вторгаются снизу 58, надеясь уйти с помощью разделяющей атаки. Но чёрные контратакуют 59, и поскольку позиция белых ещё не стабилизирована, они могут позволить себе борьбу. После соединения 68 белые смогут протянуться на 'А', и они снова могут рассчитывать на атаку чёрной группы. Соединиться на 67 лишь потому, что камень 60 в *атари*, было бы глупо.



Позиция 11

Позиция 11. Чёрная группа процветает

Территория чёрных справа внизу существенно разбухает с захватом белого камня ⑤9 и так далее, но, наверное, это было неизбежно.

В качестве компенсации белые получают надёжное соединение ⑦2, и протягивание ⑦8 возрождает широкомасштабную угрозу 'А'.

⑦9 и ⑧1 велики, они обеспечивают территорию в верхнем правом углу, и, кроме того, противостоят растущему влиянию белых в центре.

Однако у белых *сэнтэ*, и они используют его для того, чтобы отнять базу чёрной группы ⑧2. Кроме того, этот ход велик сам по себе.

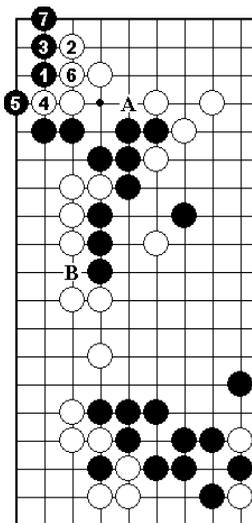


Диаграмма 18

Диаграмма 18. Один глаз в *сэнтэ*

Чёрные могут получить глаз в продолжении до ⑦. Поскольку второй глаз после ходов 'А' или 'В' обеспечен, это практически то же самое, что получить один глаз в *сэнтэ*.

Вот почему ход ② очень велик. Один этот ход гонит чёрных в центр, и относительно дальнейшей игры следует лишь сказать, что белые реализовали свою разделяющую атаку.

Как мы видели в этой партии, даже в случае лишь одного *дзёсеки*, первоочередной заботой должно быть направление игры, поскольку его важность способна повлиять на исход игры.

Если Вы придаёте соответствующее внимание направлению игры, выгода появится сама по себе. Нечувствительность к направлению игры ведёт к диким метаниям, а из этого вытекают все неудачи.

ГЛАВА VI

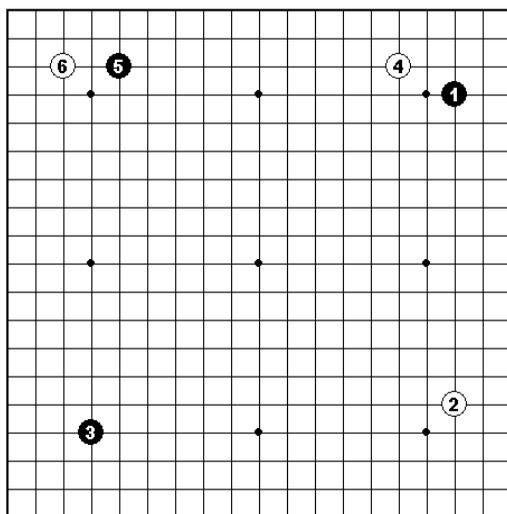
ОДНАЖДЫ В ИГРЕ

Играя на протяжении длительного периода в Го, у вас бывают взлеты и падения. Жизнь похожа на синусоиду, но на самом деле трудно предсказать наши взлёты и падения очень точно.

Иногда вы чувствуете себя на седьмом небе, но не можете сосредоточиться за гобаном. В другое время вы можете думать, что настала чёрная полоса, тем не менее, ваши результаты в Го могут быть необычайно хорошими.

В этой партии я снова играю белыми, хотя ни это, ни личность моего противника не важны. Задача первостепенной важности – анализировать направление игры.

Между прочим, я не подразумеваю, что во время этой партии у меня была чёрная полоса.



Позиция 1

Позиция 1. *Мокухадзуси*

Ход ① на *комоку* – стандартный ход. Но рассмотрите повнимательнее ②.

Сыграв здесь, белые должны избрать *фусэки*, использующее силу этого хода. Это и объясняет *какари* ④ в ответ на ③.

Это не навязывание белыми своей игры. Это, наверное, нечто неизбежное. ⑤ на *мокухадзуси* основан на теории «противостояния *комоку*». ⑥ на *сан-сан* – тоже часть их стратегии.

Снова направление игры преобладает. Давайте посмотрим на это подробнее.

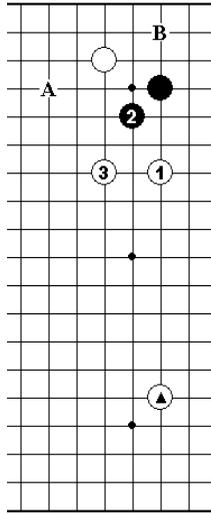


Диаграмма 1

Диаграмма 1. Усиление стороны

Какари белых было абсолютно необходимым для использования \triangle .

Как я уже сказал, направление, в котором \triangle распространяет свою силу – вдоль правой стороны. Поэтому имеется возможность широкомасштабного *хасами* ① и ③. Тогда \triangle будет обладать мощной силой в образовании белой области.

Нельзя сказать, что вся правая сторона превратится в белую территорию, но если чёрные вторгнутся сюда, они не смогут сделать *никенбираки* и обрести базу на третьей линии между ① и \triangle . Позднее белые могут сыграть 'A', чтобы запереть чёрных, или 'B', чтобы вытеснить их в центр.

Так или иначе, эффект \triangle очевиден.

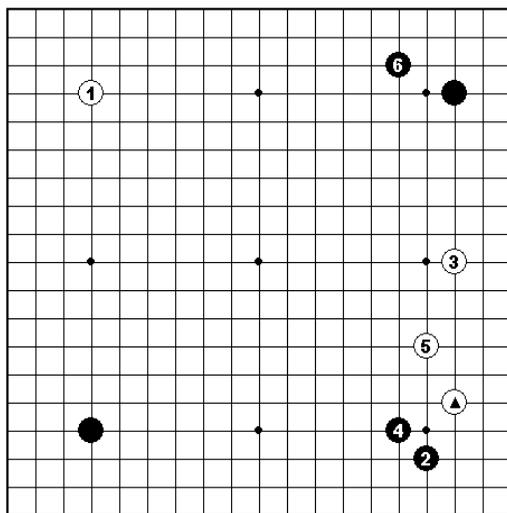


Диаграмма 2

Диаграмма 2. Пример

Давайте изучим, что произойдёт, если мы будем отдавать приоритет пустым углам и сыграем ①. После *какари* ②, чёрные могут провести обмен ④-⑤, прежде, чем образовать *симари* ⑥.

Возможность образования этого *симари* будет приятной новостью для чёрных. Такие маломасштабные позиции и скупые ходы не ведут к свободным и лёгким играм, белая группа справа становится маленькой и переконцентрированной.

Короче говоря, для того, чтобы сделать ▲ эффективным, *какари* в правом верхнем углу неизбежно, а чёрным нельзя позволить сделать *симари* в этом углу, как они это делают ходом ⑥ на **Диаграмме 2**.

ТЕОРИЯ ПРОТИВОСТОЯНИЯ *КОМОКУ*

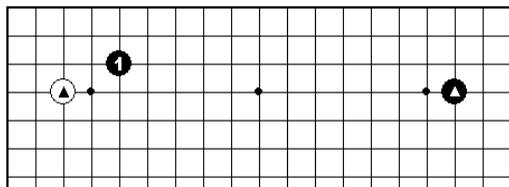


Диаграмма 3

Диаграмма 3. Первый ход

▲ и ● симметрично противостоят друг другу на *комоку*.

Согласно теории противостояния *комоку*, такие позиции благоприятны для игрока, который делает *какари* первым (в данном случае чёрные).

Причина этого состоит в том, что начинающий первым может склонить ситуацию в свою пользу. У начинающего имеется численное преимущество два к одному.

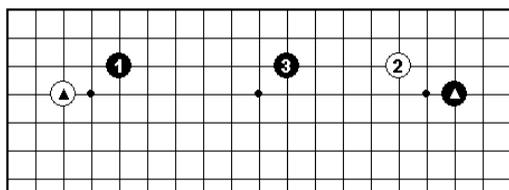


Диаграмма 4

Диаграмма 4. Преимущество

Если белые делают аналогичное *какари* ②, чёрные получают преимущество, сочетая *хасами* с развитием ③. Это не более чем здравый смысл в *фусэки*, но здесь этот ход очень важен.

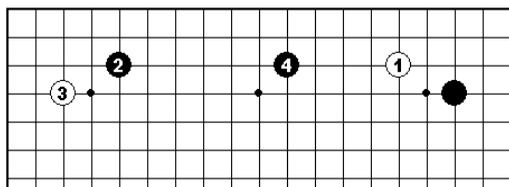


Диаграмма 5

Диаграмма 5. Перемещение

Дело вот в чём. Если белые играют первыми *какари* ①, как это было на **Позиции 1**, чёрные немедленно сыграют ② на *мокухадзуси*.

И если белые сыграют *какари* ③, чёрные смогут сыграть *хасами* ④ и переместят всё в благоприятное для себя русло – позицию противостоящих *комоку*.

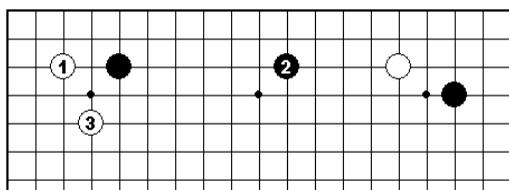


Диаграмма 6

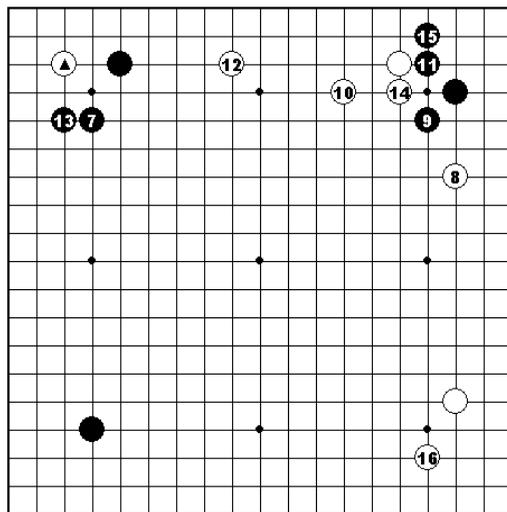
Диаграмма 6. Сан-сан

Но белые могут выбрать вторжение на *сан-сан* ходом ①.

Естественно, для этого есть веские причины, первая: белые избегают противостоящих *комоку*, вторая: белые собираются выделить правую сторону.

Так или иначе, если чёрные снова попробуют сыграть *хасами* ②, белые теперь могут играть *когэйма* ③, создавая мощную позицию.

Это показывает, что ① – подходящий ход.



Позиция 2

Позиция 2. Усиление стороны

Для чёрных естественно давить ⑦. Однако белые атакуют ⑧ и устраивают позицию на стороне.

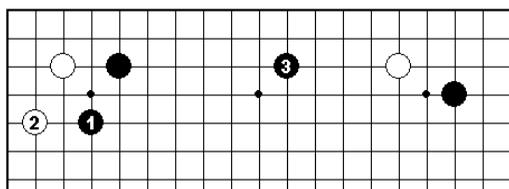


Диаграмма 7

Диаграмма 7. Безупречно

Если же белые немедленно ответят на ❶ ходом ❷, то *хасами* ❸ будет безупречным.

Делая *тэнуки* в этой области, белые на **Позиции 2** ходами до ❷ устраивают свою форму, и их идея выделения правой стороны прекрасно сработала. А ❸ был пожертвован ради реализации своих планов.

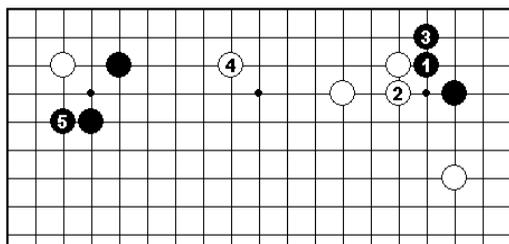


Диаграмма 8

Диаграмма 8. Обычно

Продолжение на **Позиции 2** и на этой диаграмме кажется естественным, но в том-то и заключается сложность Го, что это продолжение не гарантировано.

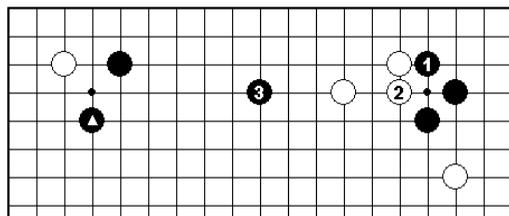


Диаграмма 9

Диаграмма 9. Разновидность

Чёрные в любое время могут переключиться на угрожающее расширение ③. *Хираки* ③ поддерживается ④, и это печально для белых.

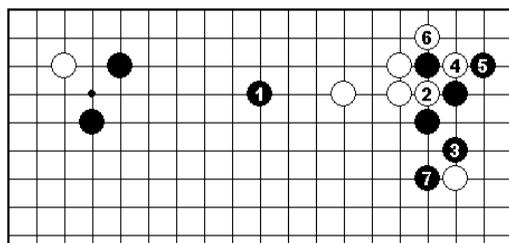


Диаграмма 10

Диаграмма 10. Неизбежно

На угрозу ① белые неизбежно должны защищаться ② - ⑥, и после ⑦ ...

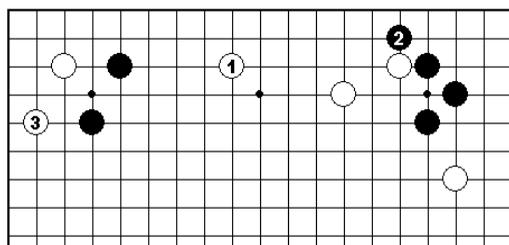


Диаграмма 12

Диаграмма 12. Субери

Таким образом, белые сначала должны распространиться ①. И если чёрные играют *ханэ* ②, то в ответ белые могут спокойно играть *субери* на ③. Чёрная группа сверху слева теперь без базы и может быть сильно атакована. Поскольку это хорошо для белых, то чёрные играют как на **Позиции 2**.

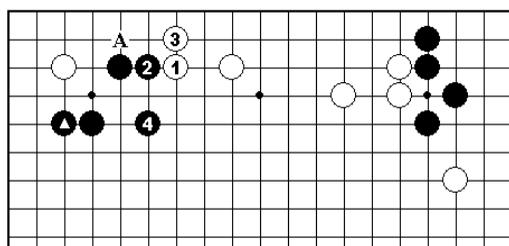
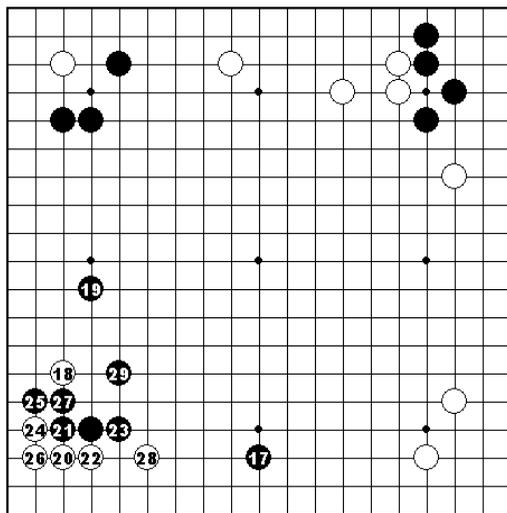


Диаграмма 13

Диаграмма 13. Адзи

После захвата чёрным ② белого камня в левом верхнем углу, у белых здесь остаётся некоторое *адзи*. Например, здесь после хода ③ появляется возможность *ватари* белых 'A'.



Позиция 3

Позиция 3. Борьба внизу слева

Длинное *хираки* 17 – естественный ход, сочетающий распространение от собственной области с ограничением развития белых от *симари*.

Ход 18 следует основному принципу – делай *какари* с более широкой стороны.

Рассмотрим вариант с *хасами* 19 через один пункт.

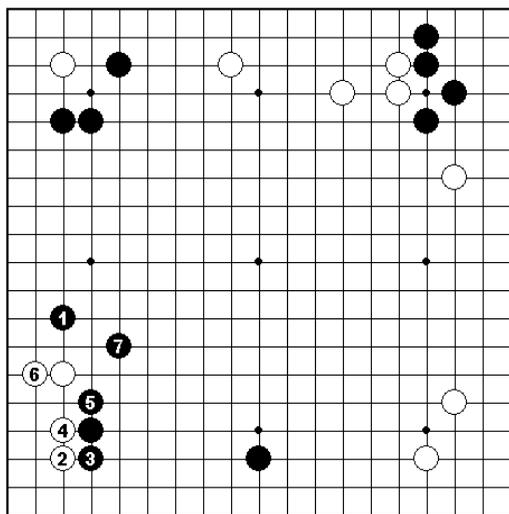


Диаграмма 14

Диаграмма 14. Иккен басами

Здесь *хасами* ❶ через один пункт. После ❷ направленность территории полностью меняется, но трудно сказать, что лучше. Так или иначе, на **Позиции 3** акцент был сделан на левой стороне.

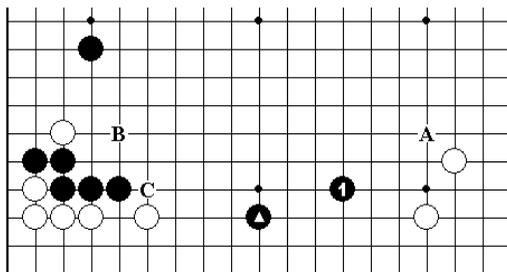


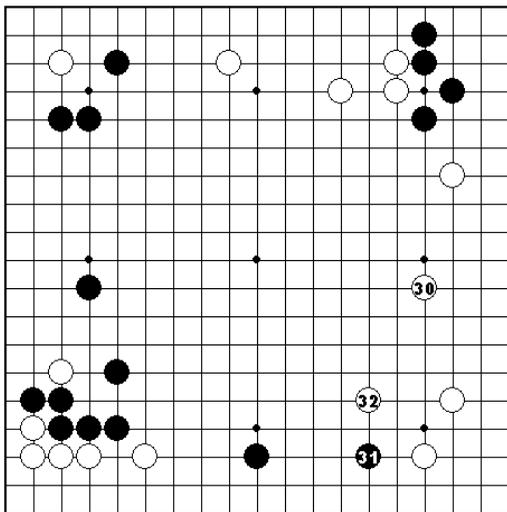
Диаграмма 15

Диаграмма 15. Высоко

Возможно, чисто оборонительный ход 29 на **Позиции 3** нужно было сделать 1, как на этой диаграмме.

Он достаточно высок, и мог в дальнейшем нацеливаться на давление в 'А'. Тем более, что на *иккэн тоби* белых 'В' чёрные всегда могут надавить 'С' в *сэнтэ*. А поскольку верхний левый угол в безопасности, чёрные могут ввязываться здесь в борьбу, и им не обязательно защищаться.

Камень 1 не так уж слаб, поэтому чёрным лучше играть высоко, для усиления влияния в центре.



Позиция 4

Позиция 4. Левая и правая стороны

Белые удовлетворены тем, что они могут играть ③0 и ③2.

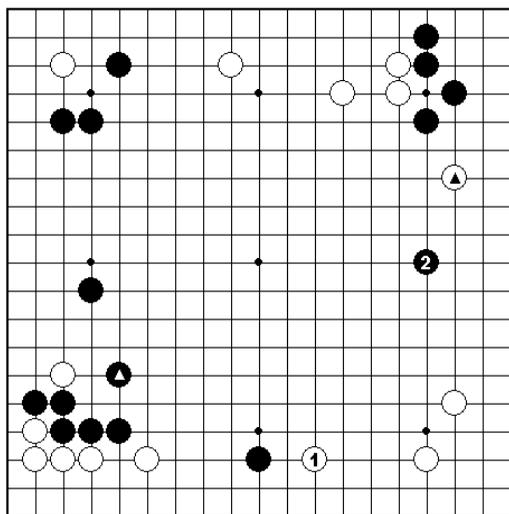


Диаграмма 16

Диаграмма 16. Локально

По отношению к *симари* распространение ① идеально, но это выдаёт локальное мышление вместо учёта ситуации в целом.

Чёрные уже защитились ходом ④ и могут не волноваться за свой камень внизу.

Теперь же, ② является идеальным пунктом для вторжения, которое полностью разрушает мечты белых о монополизации правой стороны.

В самом деле, белый ③ теперь атакован и инициатива перешла теперь к чёрным. Локальное мышление и забвение позиции в целом равносильно слепоте в направлении игры.

На **Позиции 4 хираки** ④ – в высшей степени сомнительно. В результате белые расширяют свою позицию справа. Ход ③ – ошибка, несмотря на важность нижнего края, потому что этот ход позволяет белым сыграть ②.

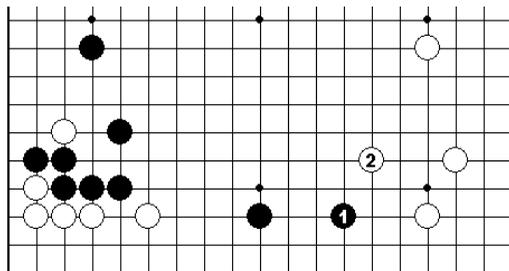


Диаграмма 17

Диаграмма 17. Прочно

Более прочное расширение ❶ также сомнительно. Белые ответят ❷.

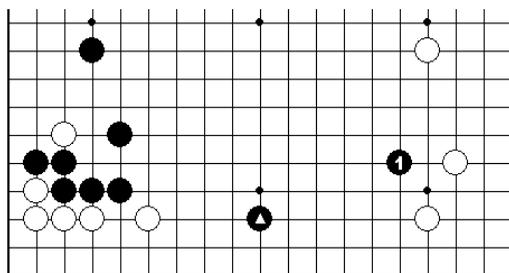


Диаграмма 18

Диаграмма 18. Манёвры

Ход ❶ – как раз тот ход, что бьёт в жизненную точку с целью воспрепятствовать распространению белых.

Поскольку чёрным не нужно беспокоиться о своём камне ❷, атакующий ❶ очень хорош и чёрным ни к чему занимать оборону.

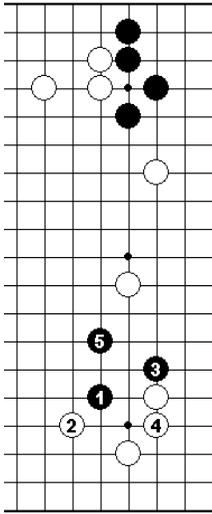


Диаграмма 19

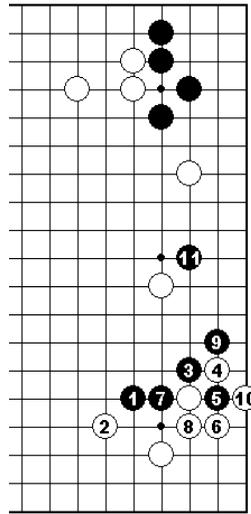


Диаграмма 20

Диаграмма 19. *Сабаки*

Конечно, на ① белым лучше ответить ②, однако чёрные играют легко ③ - ⑤, и сторона белых разбита.

Диаграмма 20. Неожиданно

Даже если белые играют *ханэ* снизу ④, чёрные стандартным вариантом до ⑨ разделяют белых, а затем ⑪ будет очень неожиданным ходом ...

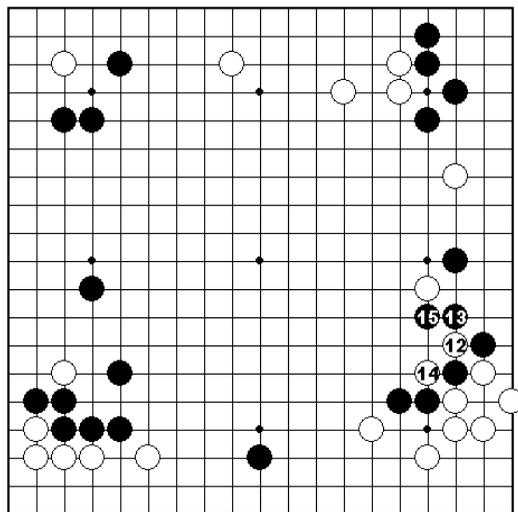
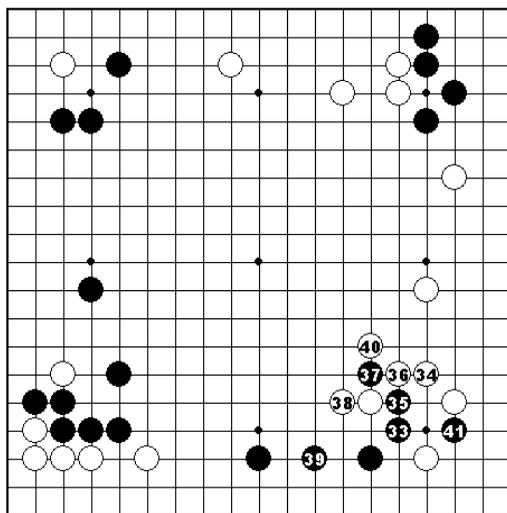


Диаграмма 21

Диаграмма 21. Болезненно

Разрезание ⑫ бесполезно, в ответ ⑬ и ⑮ очень болезненно для белых. Ясно, что чёрные искусно навязали белым борьбу.

Как уже говорилось, чёрным следовало ограничивать белых справа, но они позволили сыграть ⑭. Теперь средняя стадия игры будет заключаться в противостоянии правой стороны белых и левой чёрных.



Позиция 5

Позиция 5. Схватка

Поскольку чёрные могут подвергнуться вторжению внизу, они будут вынуждены защититься там, но сначала они начинают борьбу ходом 33, а затем уже без потери темпа защищаются 39. Когда же белые делают *атару* 40, чёрные переключаются на контратаку посредством *цукэкоси* 41.

Началась борьба. Весь вопрос в том, смогут ли чёрные заставить заговорить своё разрезание 37. Если бы камень 37 был захвачен раньше, то *цукэкоси* 41 терял бы смысл, но теперь есть шанс.

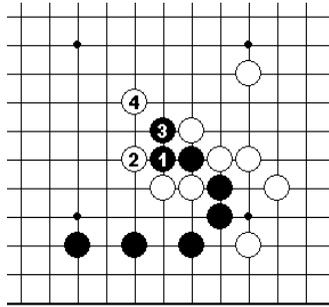


Диаграмма 22

Диаграмма 22. Блок

Кстати, несмотря на благоприятное *ситё*, камень ③ не может быть спасён. Белые просто ставят блок, играя ② и ④.

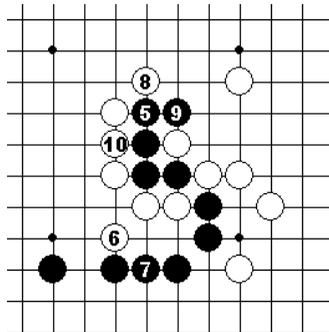
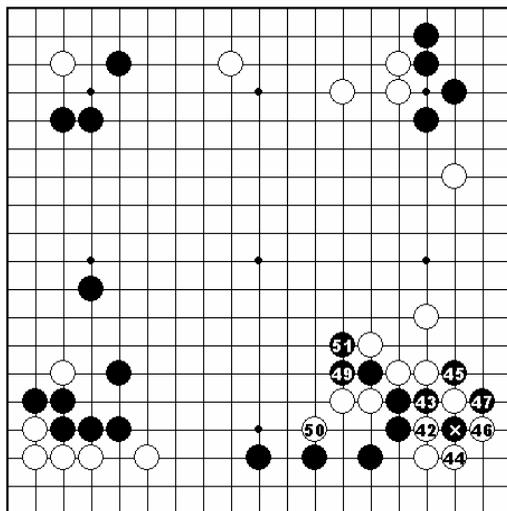


Диаграмма 23

Диаграмма 23. Смерть

После мощного *кикаси* ⑥ сопротивление чёрных сломлено, пять камней мертвы.



⊕ В ⊗

Позиция 6

Позиция 6. Борьба

После ⊕ борьба принимает серьёзные размеры, что уже не вопрос направления игры, а техники и глубины расчёта. *Атари* ⊕ подозрительно. Из-за этого чёрные теперь могут играть разрезание ⊕, оставляющее очень плохое для белых *адзи*.

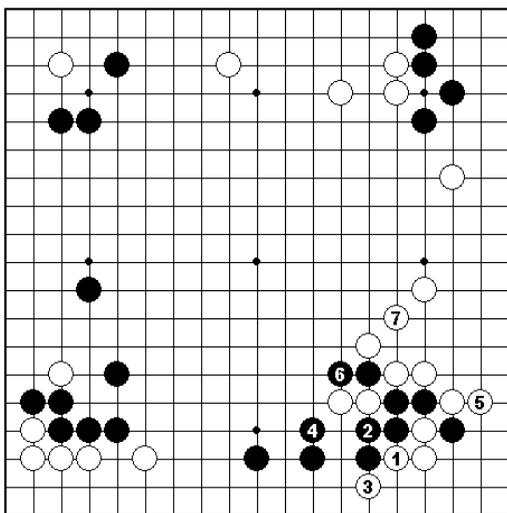


Диаграмма 24

Диаграмма 24. Сохранение правой стороны

Конечно же, лучше играть *атару* ① и, после *кикаси* ③, белым можно вернуться ⑤. В итоге после хода ⑦, белые могут быть довольны, так как два их камня всё ещё обладают некоторым *адзи*.

В добавок, в партии чёрные выходят ④, поскольку ④ разрушает блокирующее *адзи* белых. И теперь белые вынуждены сражаться с тяжёлой группой в центре. Они разделены пополам, их неудача очевидна.

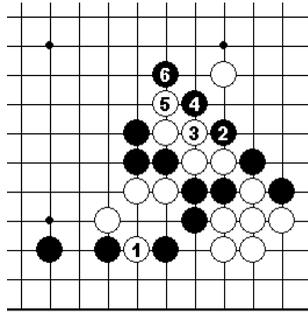


Диаграмма 25

Диаграмма 25. *Ситё*

Белые переоценили значение хода $\textcircled{5}$ на **Позиции 6**, что и демонстрирует *магари* $\textcircled{51}$. И теперь на этой диаграмме белые не успевают вклиниться $\textcircled{1}$ – чёрные начинают *ситё* $\textcircled{2}$, $\textcircled{4}$ и $\textcircled{6}$.

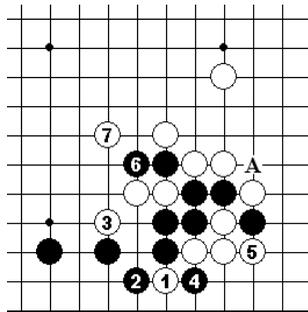


Диаграмма 26

Диаграмма 26. Блок

Но если чёрные на **Диаграмме 24** отвечают на *ханэ* белых блоком $\textcircled{2}$, тогда $\textcircled{3}$ оказывается отличным ходом. Далее, если чёрные пробуют выйти $\textcircled{6}$, срабатывает блокирующее *тэсудзи* $\textcircled{7}$. А разрезание 'A' опаздывает.

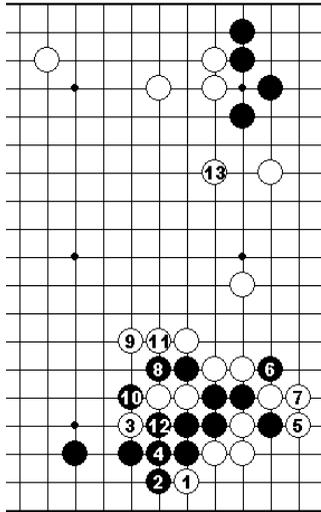
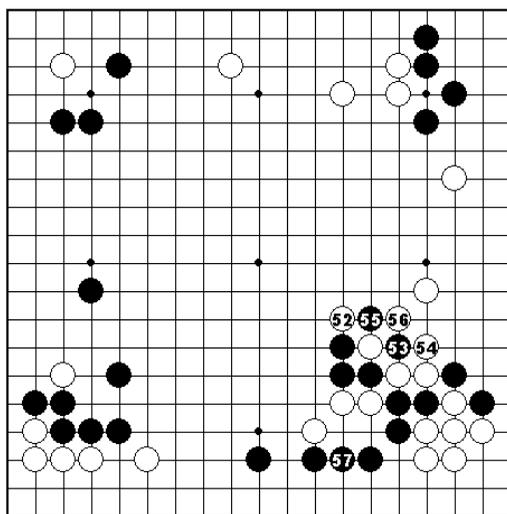


Диаграмма 27

Диаграмма 27. Жертва

Если чёрные вместо ④ на **Диаграмме 25** играют ④ как на этой диаграмме, белые ответят ⑤. Далее белые без сожаления могут пожертвовать два камня и продолжение ⑨-⑬ в высшей степени выгодно для них.

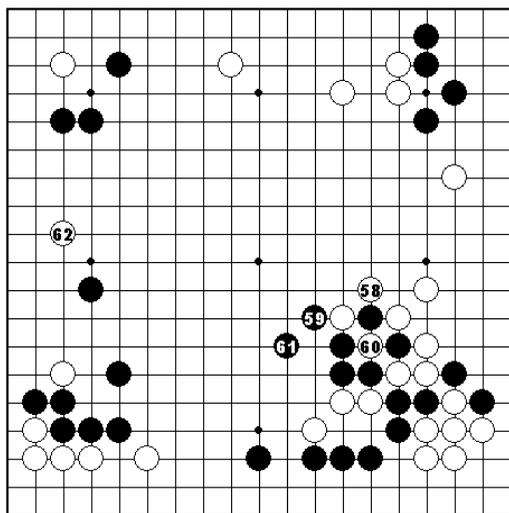


Позиция 7

Позиция 7. Искусство борьбы

Ход ⑤② предотвращает *сигё*. Стоит немного побеспокоиться о том, что останется много точек разрезания, но поскольку чёрные вынуждены в какой-то момент отходить ⑤⑦, им не стоит благодушествовать. Здесь и лежит искусство борьбы.

Так или иначе, хотя борьба движется в неверном направлении для белых из-за их ошибки, пока, в разумных пределах, для них всё неплохо.



Позиция 8

Позиция 8. Новый мир

После ⑤⑨ чёрные не могут соединиться на 60, так как *сумё* неблагоприятно для них. Они сами играют *атару*, и после того, как они защитятся ⑥①, борьба в этом месте временно прекращается.

В итоге белые удержали правую сторону, но она немного меньше, чем ожидалось, внизу три белых камня почти захвачены. Конечно, вывести эти камни – задача выполнимая, но будут огромные сложности. Ход ⑥② далее откладывать нельзя, иначе вторгнуться здесь будет трудно.

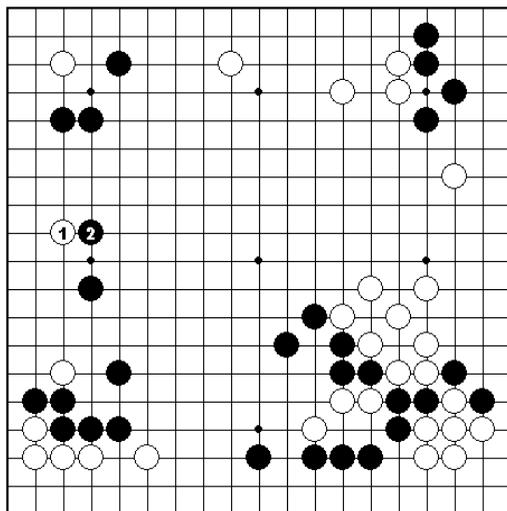


Диаграмма 28

Диаграмма 28. Время подумать

Разумеется, на вторжение белых ① чёрные ответят ②, используя свою прочность. Игра теперь зависит от того, как защитится белые. Перспективы не так плохи, так что нет оснований для пессимизма. Но теперь время основательно подумать.

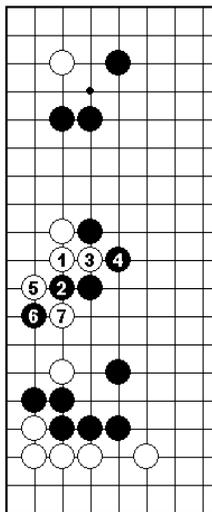


Диаграмма 29

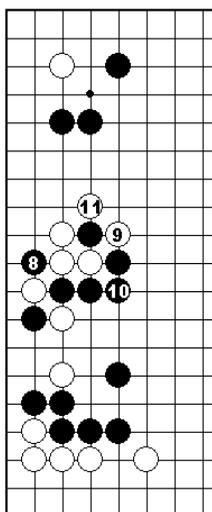


Диаграмма 30

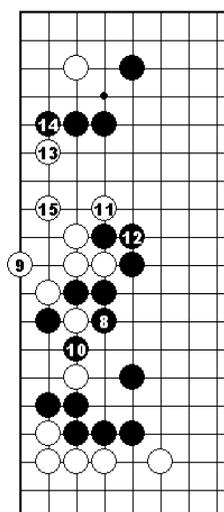


Диаграмма 31

Диаграмма 29. Расширение во внутрь

Расширение вовнутрь – просто и надёжно для выживания. После подготовки ⑤, ход ⑦ – искусное разрезание.

Диаграмма 30. Успешно защищаясь

После *поннуки* ⑩ белые уже практически выжили.

Диаграмма 31. Жизнь

Чёрные могут выбрать *атару* ⑧, но к ⑮ белые вновь живут.

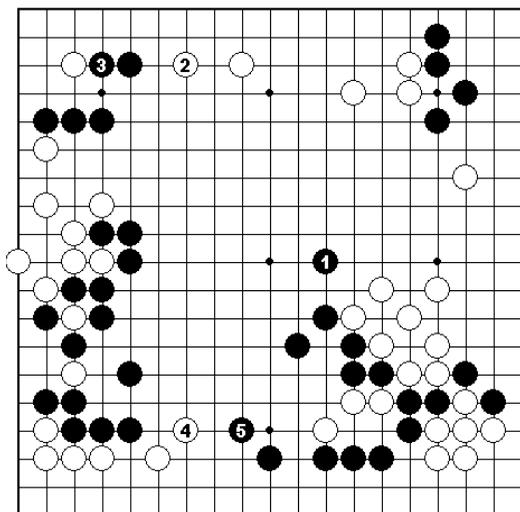


Диаграмма 32

Диаграмма 32. Начало *йосэ*

С этого момента начинается *йосэ*. ❶ – большой ход: расширяя свой центр, чёрные одновременно ограничивают территорию белых справа. Ход ❷ необходим для укрепления своей группы наверху, чёрным лучше защититься от угрозы вторжения в угол ❸.

И хотя положение белых трудное, им не стоит опускать руки. Требуется терпение. Быть терпеливым не значит сдаться. Это лишь вопрос игры – нацеливаться на перемену положения, на перелом, или, по крайней мере, на некоторый успех. В таких случаях, разумеется, необходимо аккуратно считать.

Короче говоря, у белых был шанс спасти эту партию.

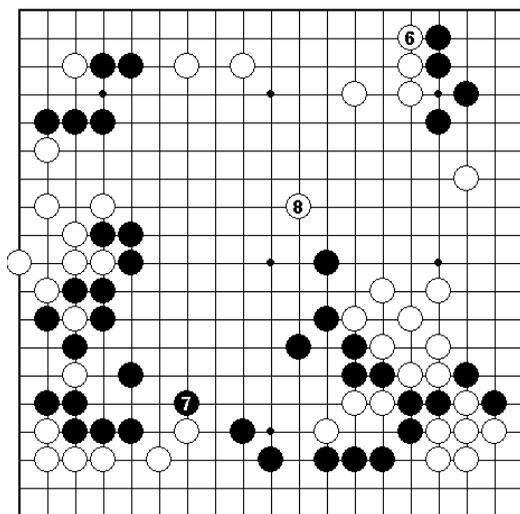


Диаграмма 33

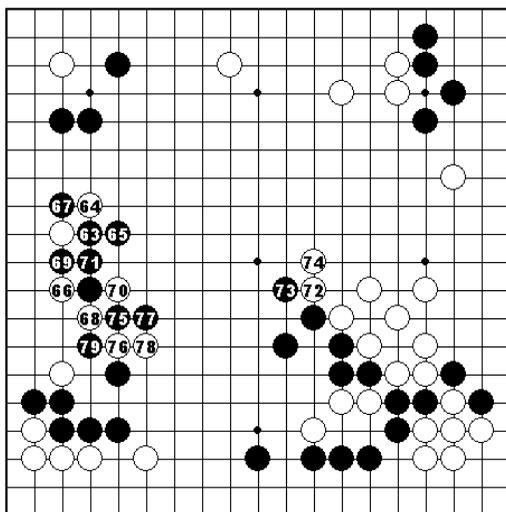
Диаграмма 33. Не теряя надежды

Продолжая предыдущую диаграмму, ход ⑥ – самый ценный. Затем, если чёрные блокируют ⑦, белые стирают центр ходом ⑧.

Теперь игра зависит от того, во что превратится центр. Если чёрные будут окружать центр, то территория белых сверху, естественно, будет увеличиваться. В этом и есть шанс белых.

Главное здесь то, чтобы белые не теряли надежды. Ключом будет терпеливая игра с самообладанием. Однако, белые в данном случае сами вырыли себе могилу, потеряв терпение.

Финальная позиция показывает это крушение.



Позиция 9

Позиция 9. Конец

Ход 64 – огромная ошибка. После 65 белые теряют возможность играть на 69. Сравните это с **Диаграммой 29**. *Ханэ-гури* больше не работает. Белые неизбежно должны играть *цукэ* 66, но разрезание 67 является жёсткой контратакой: у белых большие неприятности.

Будь что будет (а может это отчаяние?), белые играют *ханэ* 68, но чёрные хладнокровно захватывают 69, и белые не знают как продолжать. После разрезания 75 белые приходят к концу своего пути. В результате разрезания 79 группа белых превратилась в лохмотья, и белым определённно не за что бороться.

Для хода 64 требовалось глубокое размышление и тщательный расчёт, но выбранное в результате *ханэ* привело белых к гибели.

Если оглянуться на эту партию, то становится ясно, что она основывалась, управлялась и развивалась на основе второго хода белых на *мокухадзуси*. *Фусэки* заключалось в попытке наилучшем образом использовать направление игры и специфические черты этого камня.

Камень на *мокухадзуси* имеет силу и направленность. Подогнать их под общую структуру – вот в чём состоит искусство Го. Для этого вам необходимо чувство направления.

Однако, это стало не так важно, когда завязалась борьба в правом нижнем углу, поскольку вопрос стоял о способности считать, а не о направлении игры.

ГЛАВА VII

ПРОВЕРЬТЕ СЕБЯ

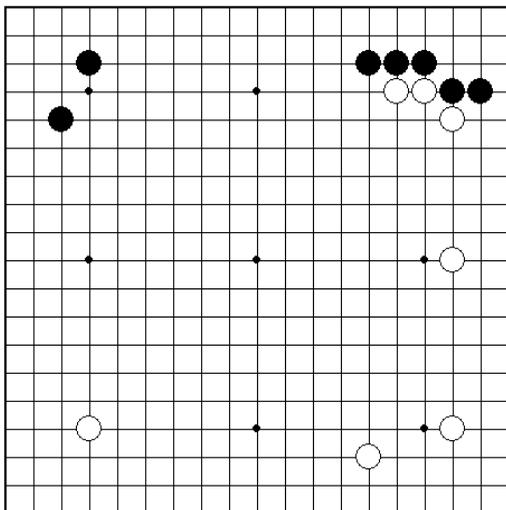
Семь задач

Го заключается не только в *дзёсеки* и *фусэки*, но и в направлении игры. Поскольку *дзёсеки* и *фусэки* можно расценивать как технические приёмы направления игры, они относятся к делу, но самым важным здесь будет определение направлений, в которых камни распространяют свою силу, и учёт конфигурации камней.

Атака и оборона также проистекают от направления игры – Ваша способность анализировать его определяет Вашу силу в Го. Другими словами, какой бы ход Вы не сделали, Вам следует выбирать его с надлежащим вниманием к относительному расположению камней в данном месте и времени.

Давайте посмотрим теперь, что Вы узнали из такого подхода к Го. Представьте себе, что Вы играете реальную партию, так что сосредоточьтесь и думайте.

Задача 1



Задача 1. Ход чёрных

Чёрные и белые строят большие структуры. Где ключевые пункты в этой позиции? Здесь следует учитывать конфигурацию камней.

Важно увидеть направление, в котором камни распространяют свою силу, которая определяется структурами каждого игрока. Без этого будет очень трудно найти ключ.

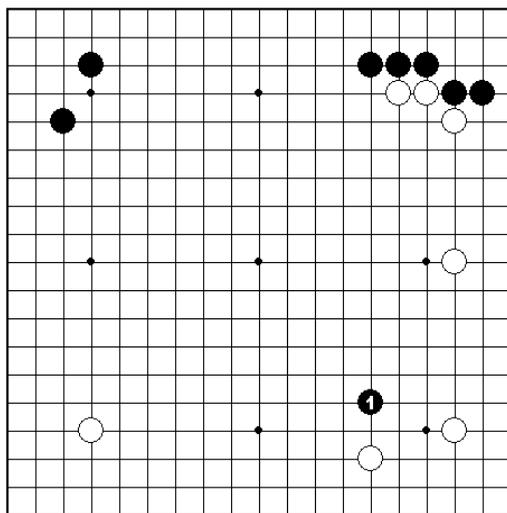


Диаграмма 1

Диаграмма 1. *Кэси* правильно

Кэси ❶ – правильное направление игры.

Обычная идея *фусэки*, когда отдаётся предпочтение *симари* и *какари*, предполагает *какари* 'А'. Однако попробуйте обозреть ход белых на 1. Один этот ход заставит расцвести структуру белых вниз и справа. Короче, ❶ – верное направление игры.

Кэси ❶ не является особенно жёсткой атакой, но этот ход нарушает стратегию белых.

Важным аспектом здесь является выбор времени.

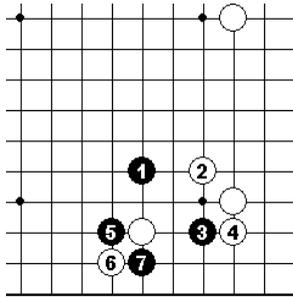


Диаграмма 2

Диаграмма 2. Легко и гибко

Один из способов ответа для белых на *кэси* ① является *косуми* ②. Сейчас чёрным важно играть легко и гибко, для них просто важно ограничить здесь белых, стереть их область.

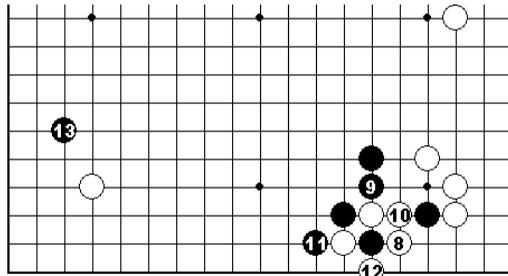


Диаграмма 3

Диаграмма 3. Хорошее суждение

Продолжая *Диаграмму 2*, чёрные должны играть *кикаси* ⑨ и ⑪ раньше, чем ⑬. Структура белых теперь не может процветать как раньше.

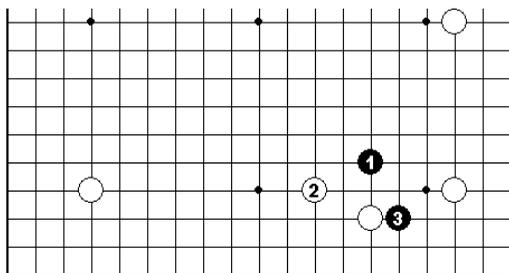
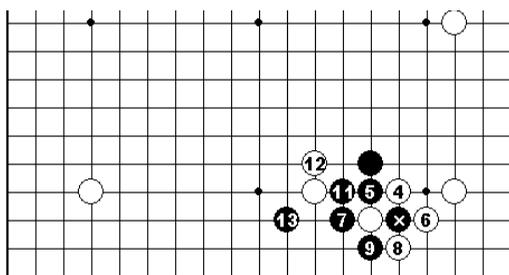


Диаграмма 4

Диаграмма 4. Разновидность

Другой возможный ответ – ②. Этот ход выделяет нижнюю сторону. Однако ③ вновь даёт лёгкую и гибкую форму.



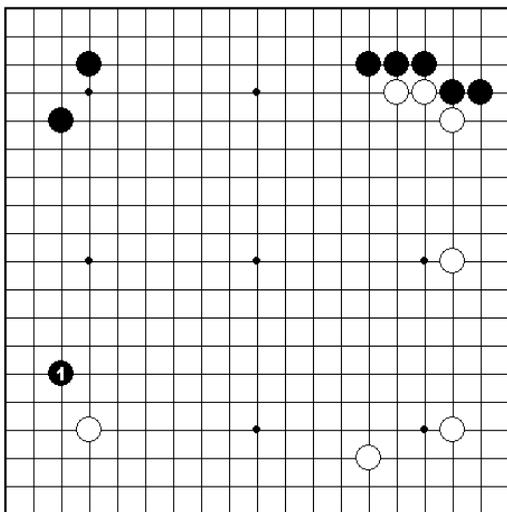
⑩ в X

Диаграмма 5

Диаграмма 5. Успех

После ⑬ можно с уверенностью сказать, что это успех для чёрных.

Задача 2



Задача 2. Ход белых

В действительности чёрные сыграли *какари* ❶.

В этой задаче у Вас есть подсказка, поскольку предыдущая задача – ключ. Вам нужно развивать белую структуру, выявляя ошибочность ❶.

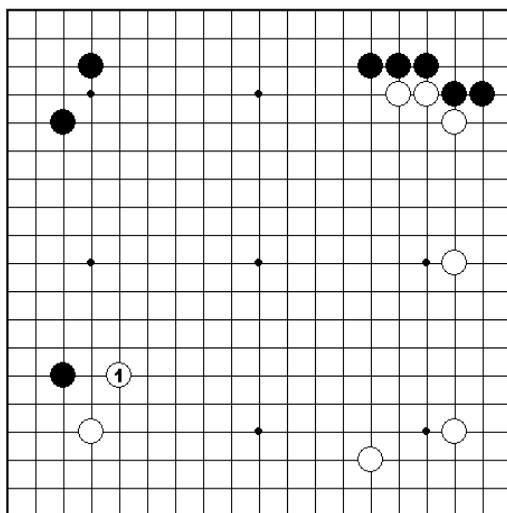


Диаграмма 1

Диаграмма 1. *Боси*

Правильным будет *боси* ①. Конечно, этот ход не превратит всю правую сторону доски в территорию белых, но одно несомненно: камень ① играет важную роль в построении структуры справа.

Последующие диаграммы покажут насколько эффективен камень ①.

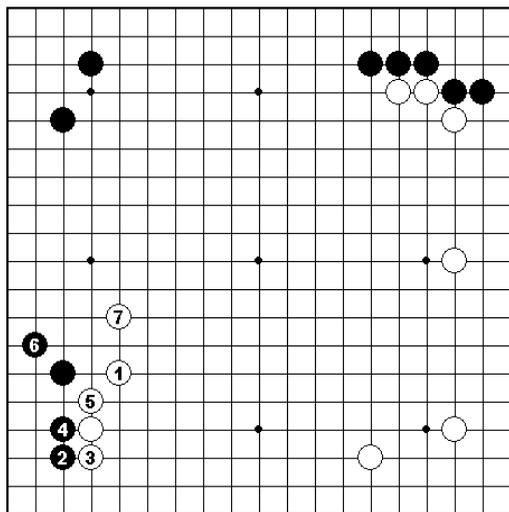


Диаграмма 2

Диаграмма 2. Большая структура (*мойо*)

Чёрные по-разному могут ответить на ①, но самым распространённым будет вторжение на *сан-сан*. Ход ⑥ – один из путей защиты против *дэгири* белых, но в след за этим ⑦ еще больше расширяет своё *мойо*.

Конечно, чёрные получают реальные очки, но следует заметить, что *мойо* белых принимает гигантские размеры. Вряд ли всё это станет территорией белых, но играть *кэси 'А'* уже слишком поздно. Другими словами, сократить эту область становится гораздо труднее, так как белые уже имеют стенку ③-⑦.

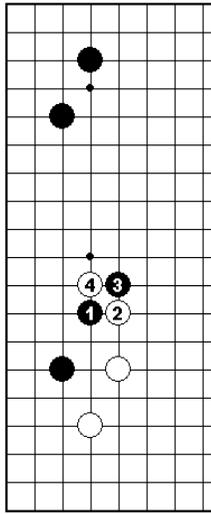


Диаграмма 3

Диаграмма 3. Неизбежно

Чёрные могут ответить *кэйма* ❶, но белые неизбежно строят *мойо* справа ❷-❹.

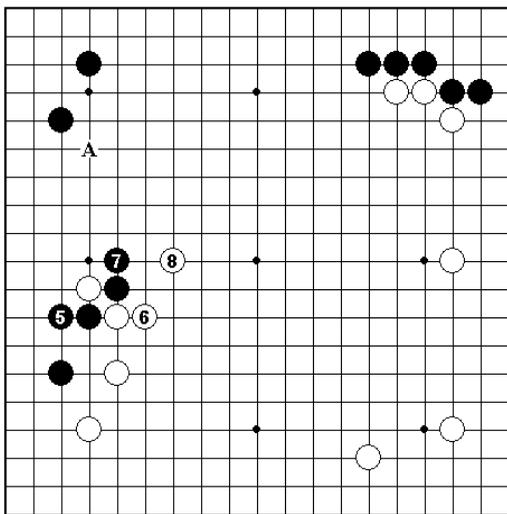


Диаграмма 4

Диаграмма 4. То же самое

Белые ходами ⑥-⑧ строят такое же *мойо*, как и раньше, но добавилось хорошее *кэси* 'A', на которое нужно настроиться.

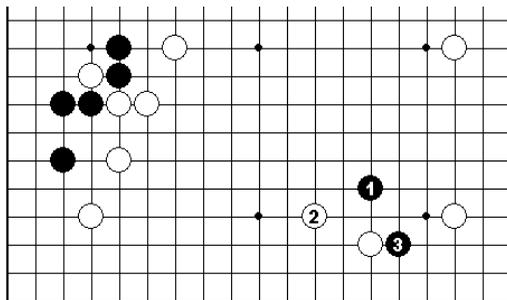


Диаграмма 5

Диаграмма 5. Различия

Чёрные, конечно, могут играть *кэси* ❶, но ситуация изменилась. Ранее мы уже рассматривали ходы ❷ и ❸.

Не рассматривая продолжение в деталях, возьмём конечный результат этого *дзёсеки* с **Диаграммы 5** из **Задачи 1**...

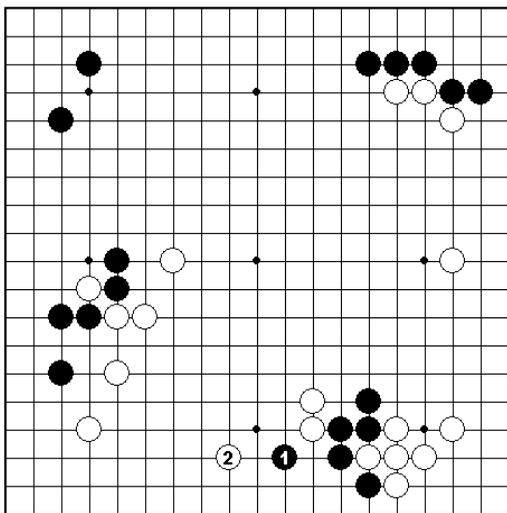


Диаграмма 6

Диаграмма 6. Болезненно

Предположим дальнейшее продолжение из **Задачи 1** (Диаграмма 5).

Здесь ситуация совсем иная, чёрные плывут в море белого влияния. После ② у них возникают болезненные затруднения.

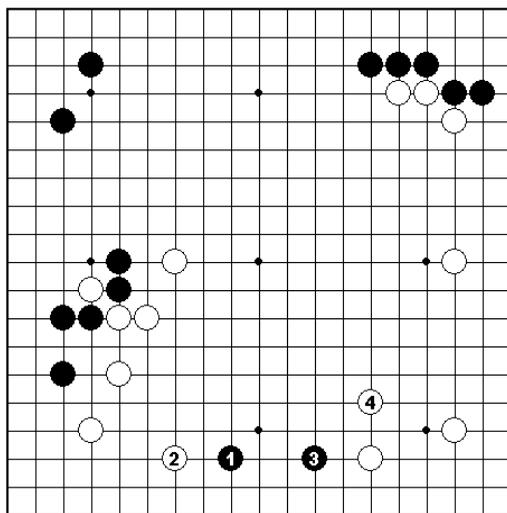


Диаграмма 7

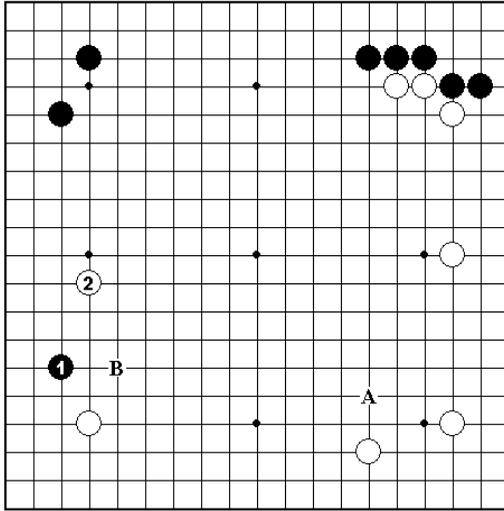
Диаграмма 7. Правая сторона

Чёрные могут вторгнуться и легко выжить ❶ и ❸. Однако белые занимают идеальный пункт ❷, и внезапно правая сторона расцветает.

То, что раньше было хорошим ходом, теперь таковым может и не быть. Жизненные точки следует забирать во время, и любая задержка может принести неудачу.

Для чёрных в **Задаче 1** ход в пункт 4 был очень большим, но здесь он опаздывает.

Задача 3



Задача 3. Ход чёрных

В реальной игре белые решили ответить *хасами* ②.

Ход ❶ нужно было играть на 'А', а ② на 'В', но переходить нельзя, и чёрные должны решать, что им делать в такой ситуации?

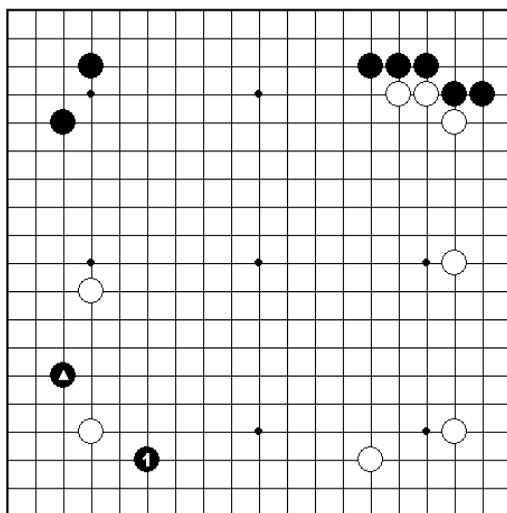


Диаграмма 1

Диаграмма 1. Контр-хасами верно

Прежде всего, в этой позиции следует учитывать большие структуры обеих сторон. Все *фусэки* заключается в попытке белых нарастить своё влияние, тогда как чёрные стремятся уничтожить его.

Для чёрных важно решить, почему белые сыграли *хасами* через два пункта, и пытаться противостоять этому.

Как известно, ① – метод развития лёгкой, гибкой группы внутри территории, управляемой противником, искусно избегающий какой-либо борьбы. Если потребует ситуация, чёрные готовы бросить свой ②. Такой подход соответствует общим требованиям этой позиции.

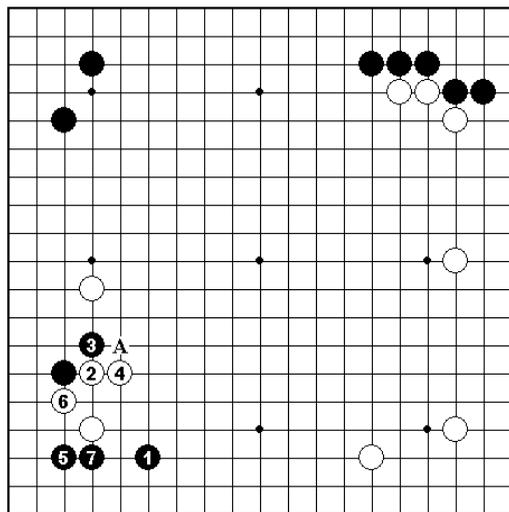


Диаграмма 2

Диаграмма 2. Разочаровывая противника

Если белые на контр-хасами ответят ②, чёрные после ханэ ③ вторгаются в угол ⑤. Если после ⑦ белые сделают магари 'А', чёрные смогут действовать против структуры справа.

Трудно объяснить почему эта диаграмма хороша для чёрных, но ответ лежит в том факте, что они, наконец, стоят на верном пути после своей ошибки. Они развиваются в области, важной для противника.

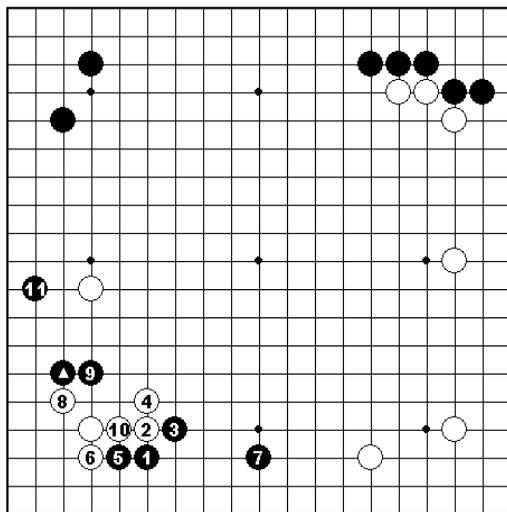


Диаграмма 3

Диаграмма 3. Маломасштабно

Белые играют ② с другой стороны, и ③ и ⑤ – естественные ответы. Против ⑥ чёрные образуют безопасную группу ходом ⑦. А после ⑨ и ⑪ структура белых разрезана, и игра стала маломасштабной, а белые хотели бы наоборот.

Почему такой способ мышления настолько важен?

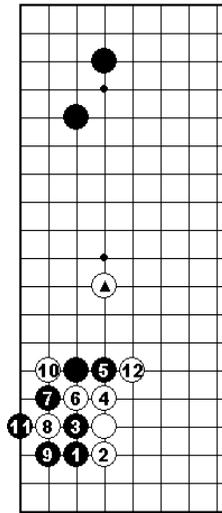


Диаграмма 4

Диаграмма 4. В надежде

Возвращаясь к *хасами* (▲), можно сказать, что оно игралось в надежде на то, что чёрные вторгнутся в *сан-сан*. Конечно, в масштабе местных условий это стандартное *дзёсеки*, но в данной позиции оно слишком бедно.

Продолжение до ⑩, включающее *дэгири* и *кири* ⑥ и ⑧, начинает хорошо известное *дзёсеки*.

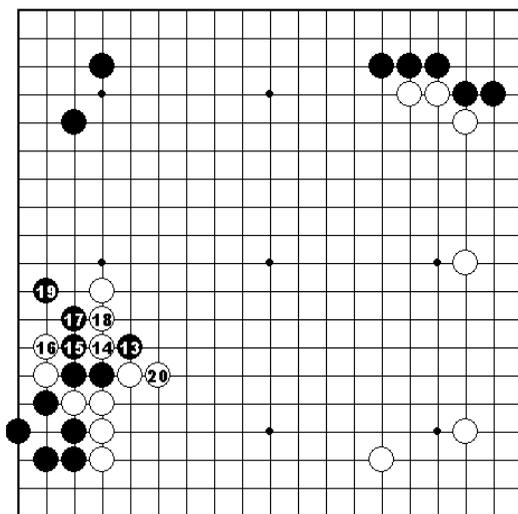


Диаграмма 5

Диаграмма 5. Большое *мойо*

Рассмотрите позицию после розыгрыша этого *дзёсеки*.

Огромное *мойо* белых преобладает на доске. Белые достигли чего хотели. Понятно, что чёрные не должны так играть.

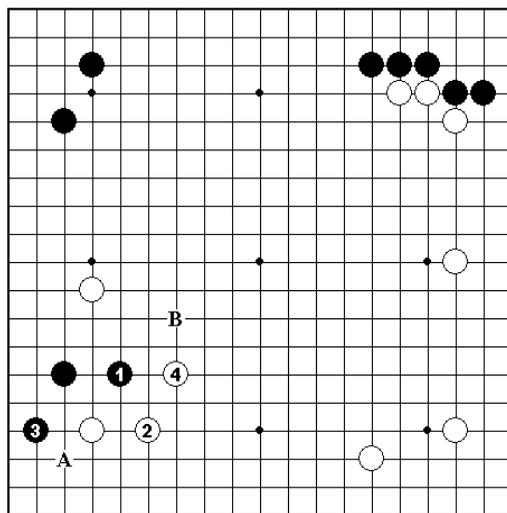


Диаграмма 6

Диаграмма 6. Нехорошо

Прыжок ① – тоже *дзёсеки*. Однако на *субэри* ③ белые, вероятнее всего, ответят ④. И в этой позиции белый 'А' слишком мал, тогда как ④ выглядит более внушительно ввиду структуры, которую он создаёт.

Если теперь чёрные прыгают 'А', захватывая угол, белые играют 'В' и делают свою потенциальную территорию тревожно большой.

Короче, это означает, что позиция нехороша для чёрных.

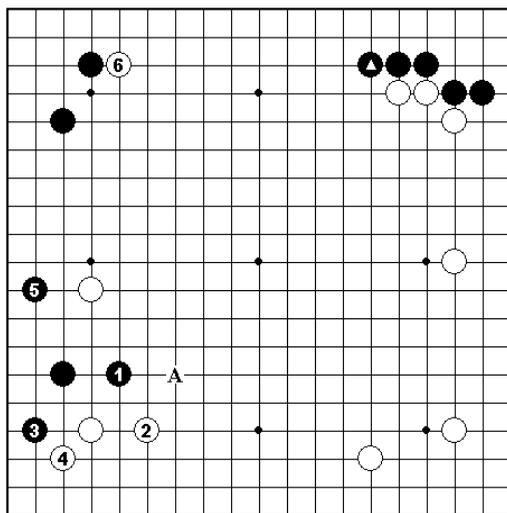


Диаграмма 7

Диаграмма 7. Реальная партия

В реальной партии чёрные сыграли ①-③, и белые ответили ④.

Конечно же, ④ должен был быть сыгран в 'A'.

Чёрные ходом ⑤ завершили *дзёсеки*, но в целом позиция их камней слишком низка.

Далее ⑥ – в высшей степени странный ход. С камнем ▲, выступающим вдоль верхней стороны, вторжение не проходит. А замыслом ⑥ было легко подчистить территорию чёрных.

Однако давайте взглянем на доску в целом и оценим ситуацию в холодном дневном свете. Очевидно: направление игры просто умоляет белых сыграть 'A'.

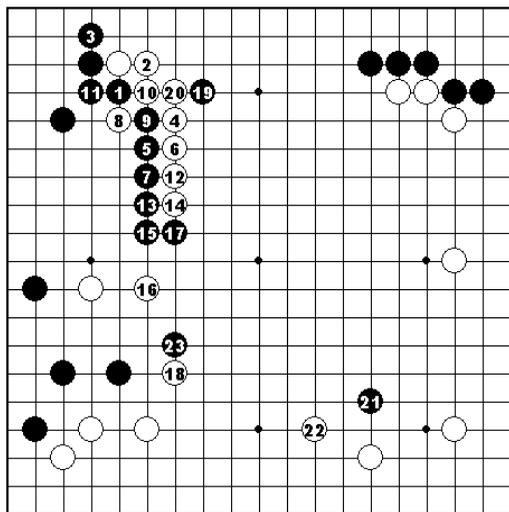


Диаграмма 8

Диаграмма 8. Для сведения

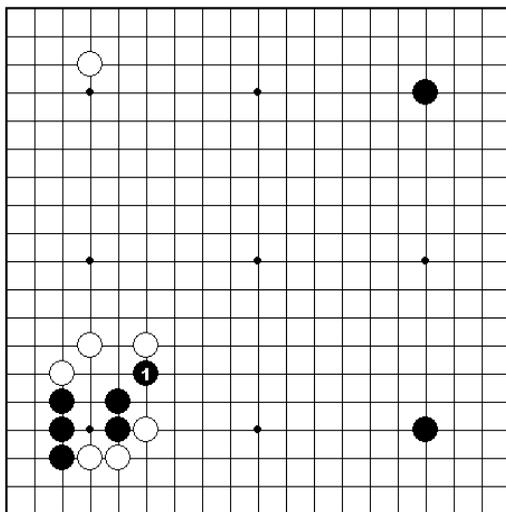
Эта диаграмма приведена лишь для того, чтобы показать Вам, как развивалась игра. Борьба становится неизбежной. Тем не менее, ⑩ позволяет чёрным сыграть *магари* ⑰. ⑱ всё ещё хороший пункт, но обстоятельства изменились, и теперь он подсказывает чёрным хорошую контратаку ⑲.

Ход ⑳ – искусная подчистка, которая будет играть определённую роль в дальнейшей борьбе.

Так или иначе, становится ясно, что за несколько ходов оба игрока несколько раз ошиблись в направлении игры.

Этот пример хорош и предоставляет много пищи для размышлений.

Задача 4



Задача 4. Ход белых

Здесь приведена совершенно другая позиция из другой партии.

Чёрные начали с *нирэнсэй* справа, а белые образовали позицию слева камнями на *комоку* и *мокухадзуси*.

Борьба началась с левого нижнего угла. Чёрные сыграли *косуми цукэ* ❶.

Где теперь играть белым?

Какое направление использует все камни на 100% ?

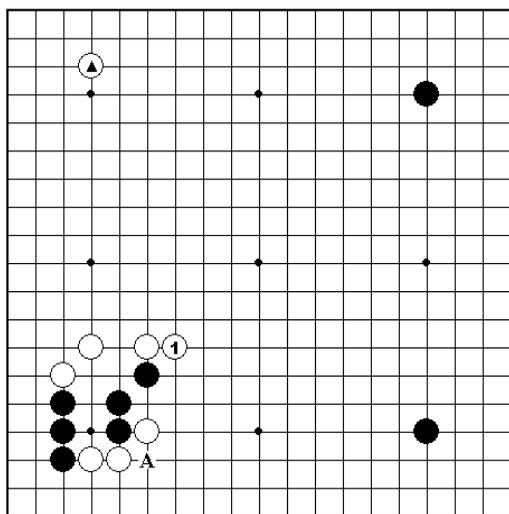


Диаграмма 1

Диаграмма 1. *Ноби* правильно

Эта позиция требует *ноби* ①. Насколько мощественно оно выглядит!

Думать здесь нужно следующим образом: прочность, создаваемая камнем ①, хорошо работает с ②, уже стоящим в левом верхнем углу. Если ① пропустить, то ② будет лишён своей силы. Тем не менее, остаётся очевидный дефект 'А', который ставит под вопрос ①.

И всё же, ① – правильный ход и может быть сыгран без подготовки разрезания (защиты от разрезания) 'А'.

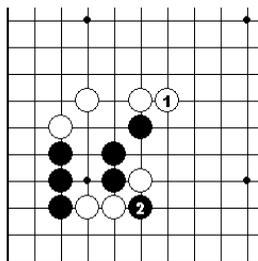


Диаграмма 2

Диаграмма 2. Разрезание

Так как же белым отвечать на разрезание ❷?

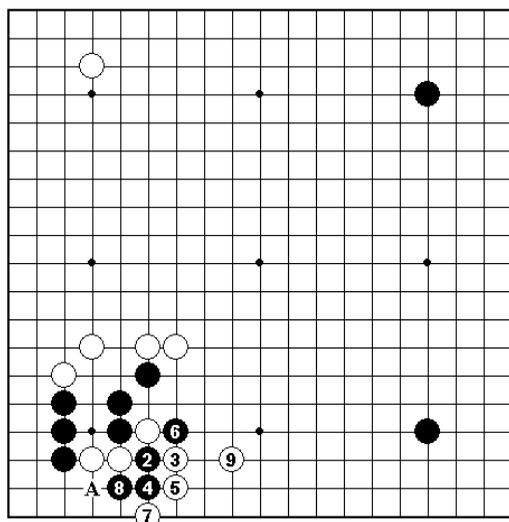


Диаграмма 3

Диаграмма 3. Жертва

Белые ходами ③ и ⑤ отдают два камня. Если чёрные снова разрезают ⑥, белые играют *атэ* ⑦ и образуют форму ⑨. Два белых камня ещё не погибли и могут соединиться по стороне ходом 'А'.

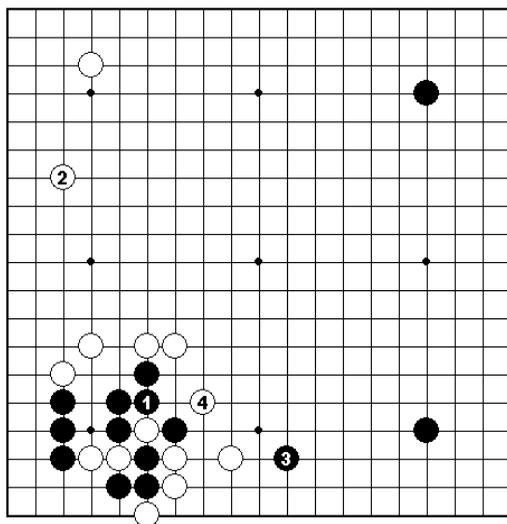


Диаграмма 4

Диаграмма 4. Поднимая знамя

Чёрные, вероятно, продолжат захватом ①. Опустить это и позволить белым соединиться вдоль стороны значит не только потерять существенную выгоду, но и оставить в опасности угловую группу.

Теперь белые поднимают знамя на левой стороне ходом ②. Один этот ход превращает структуру слева в территориальную, и стратегию белых можно расценивать как успешную.

Для белых неприятно то, что чёрные сделали очки в углу, получили *цумэ* ③, и что идёт атака. Но всё это с лихвой компенсируется сильным камнем ④ и расширением ②.

Баланс складывается в пользу белых.

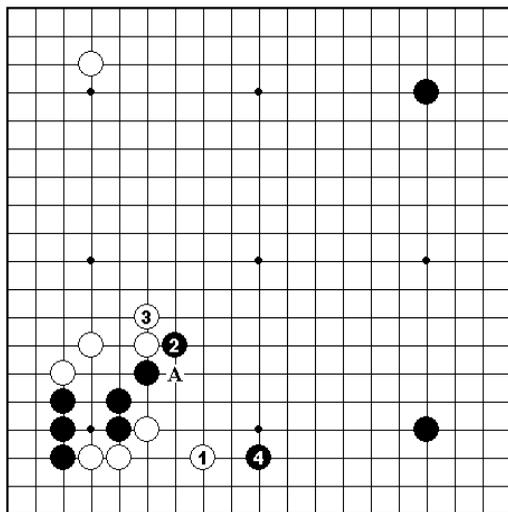


Диаграмма 5

Диаграмма 5. Близоруко

Но в партии белые защитились ①. Беспokoясь о пункте разрезания, они приняли меры, но подобная прямолинейная защита недостаточно хороша. После *ханэ* ② и *хасами* ④ у белых неприятности.

Из-за того, что они не могут заглянуть за безопасность своей группы, они, на самом деле, подставляются под широкомасштабную атаку.

Конечно, разрезание на 'A' остаётся угрозой для чёрных, но пока чёрные жёстко атакуют ④, у белых нет времени играть здесь.

Короче, если белые думают только о безопасности, их камни становятся тяжёлыми.

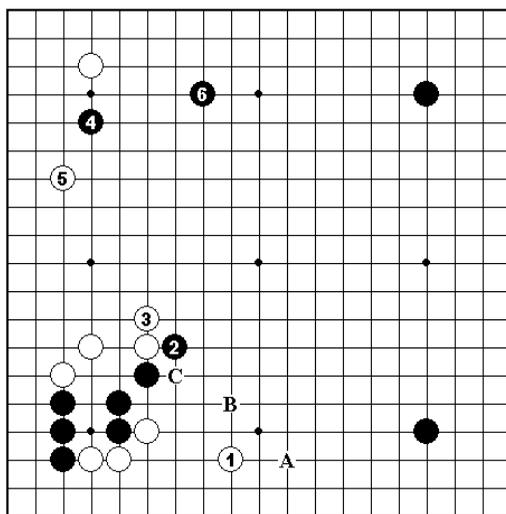


Диаграмма 6

Диаграмма 6. Вызывающе

Если уж белым необходимо защититься внизу, то развитие через три пункта ходом ① лучше.

Это оставляет пробел и выглядит вызывающе, но чёрным атаковать труднее.

К примеру, *цумэ* чёрных в 'А', на которое белые могут ответить *иккен-тоби* 'В' – и дефект на 'С' начинает резать глаз.

Таким образом, чёрные вряд ли захотят играть в 'А'.

Вероятнее всего они оставят нижнюю сторону и ворвутся в растущую структуру белых наверху, сделав *какари*.

Хасами ⑤ – естественный путь для использования стены снизу, но это позволяет чёрным легко сыграть ⑥.

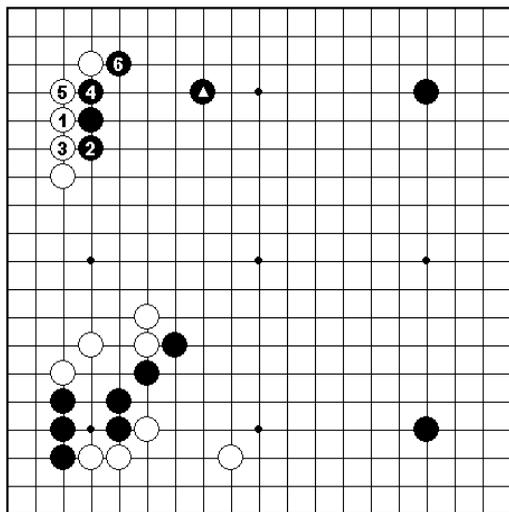


Диаграмма 7

Диаграмма 7. Играя снаружи

Переключиться на \blacktriangle – проявление неуклонности, чёрные не хотят вести борьбу внутри сферы влияния белых. Вдобавок этот камень работает в правильном направлении в сочетании с камнем на *хоси* в правом верхнем углу.

Далее, играя \bullet - \blacktriangle , чёрные усиливаются наверху, и выясняется, что камень \blacktriangle расположен очень хорошо.

Влияние, построенное чёрными в целинной области, где должна разразиться борьба – прекрасный пример верного направления игры.

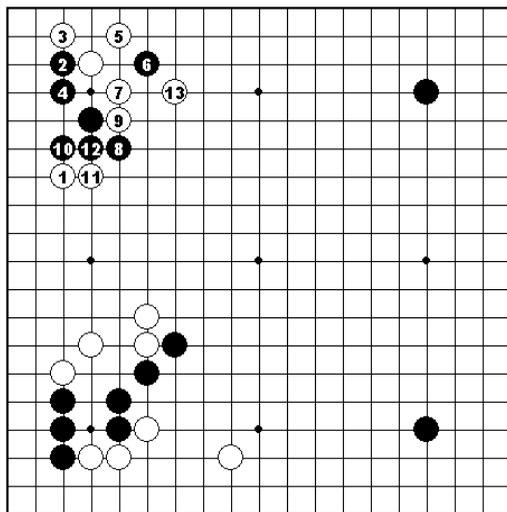


Диаграмма 8

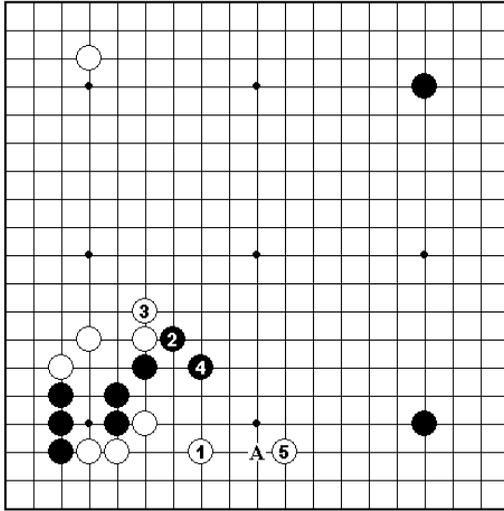
Диаграмма 8. Чёрные в беде

Отвечать на *хасами* белых, завязывая борьбу ходами ② и ④, здесь нехорошо. Поскольку чёрные сражаются внутри сферы влияния противника, их силы уступают, так что в борьбе им придётся туго.

Чёрные могут играть стандартную комбинацию ⑥ и ⑧, но когда белые защитятся ⑨ и ⑪, чёрные в беде.

Решающим моментом будет ⑬, который нейтрализует влияние чёрного камня на *хоси* в правом верхнем углу. Уже одного этого достаточно, чтобы чёрные отказались от такого продолжения.

Задача 5



Задача 5. Ход чёрных

В партии белые сделали плотный оборонительный ход ①. Чёрные защитились ④, а белые ⑤.

Конечно, такое продолжение будет неудачей для чёрных.

Как говорилось раньше, более жёстко будет сделать *хасами* 'A' вместо ④. Однако эта ошибка не фатальна, и о ней можно забыть.

Нужно попытаться найти следующий лучший ход.

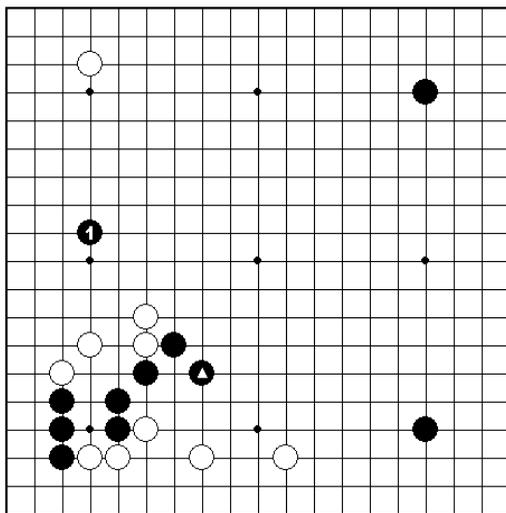


Диаграмма 1

Диаграмма 1. *Варианти* правильно

Ход ❶, разбивающий правую сторону, будет правильным ответом.

Более того, этот камень идеально расположен. Конечно, в этой позиции легко видеть, что направление игры в том, чтобы предотвратить построение белыми *мойо* слева, но это *варианти* нацелено не только на сокращение территории, но и на атаку.

Но нельзя дать формального объяснения, почему этот ход должен быть именно ❶. Такие вопросы частично решаются интуицией, частично анализом. Короче, нужен опыт.

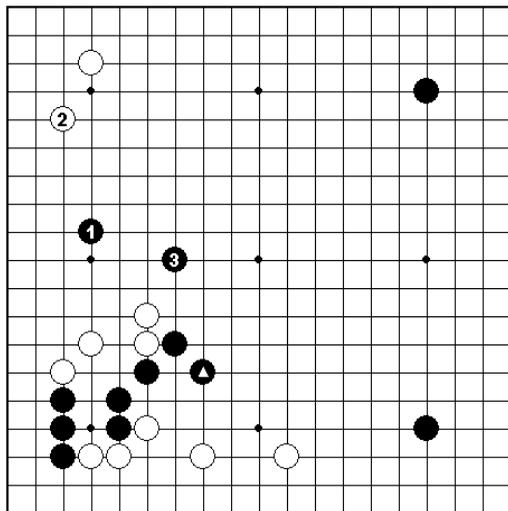


Диаграмма 2

Диаграмма 2. Следующий ход

После ❶ пункты 2 и 3 – *miai*. После хода ❸, критиковавшийся ранее ▲ превращается в великолепный ход.

«Неудачу можно превратить в удачу». В Го, где особенно выделяется эффективность камней, эта поговорка имеет особое значение.

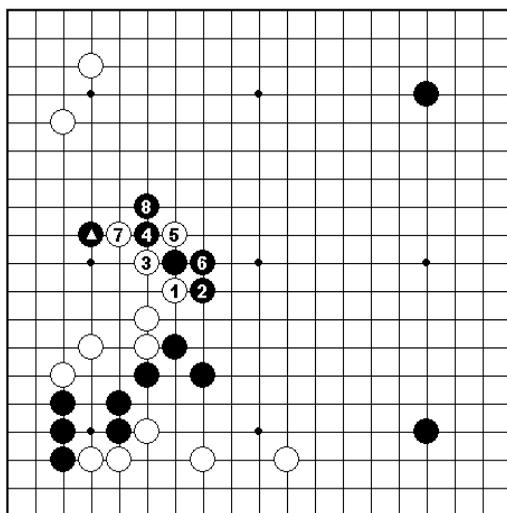


Диаграмма 3

Диаграмма 3. Решительно

На крупномасштабную атаку чёрных белые вынуждены что-то предпринять. Возможно, ① и ③ сыроваты, но это вынуждено.

Чёрные же ходами ② и ④ выжимают максимум из ▲. Конечно, они не рассчитывают убить белых, у них совсем другие цели.

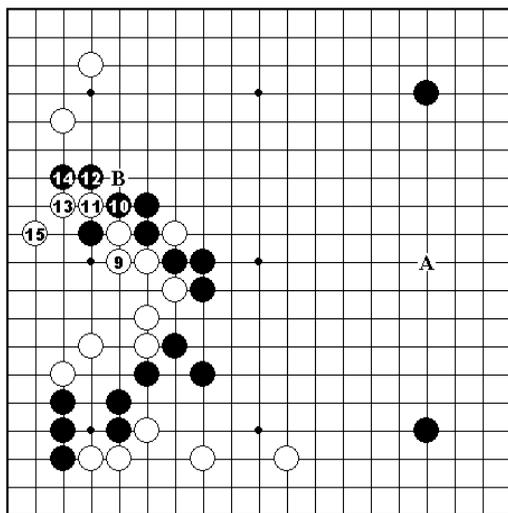


Диаграмма 4

Диаграмма 4. Влияние

У белых нет другого выбора, как соединиться ⑨. И затем, в продолжении до ⑮, чёрные строят великолепную стену.

Территорию белых не нужно недооценивать, поскольку она превышает 15 очков, но это фиксированная территория без потенциала распространения. Сравните это с великолепным влиянием чёрных, для них теперь *санрэнсэй* в 'А' будет более, чем достаточно,

У чёрных остаётся пункт разрезания на 'В', но, учитывая, что борьба в этом районе завершена, не стоит торопиться защищать этот пункт. В успехе чёрных нельзя сомневаться.

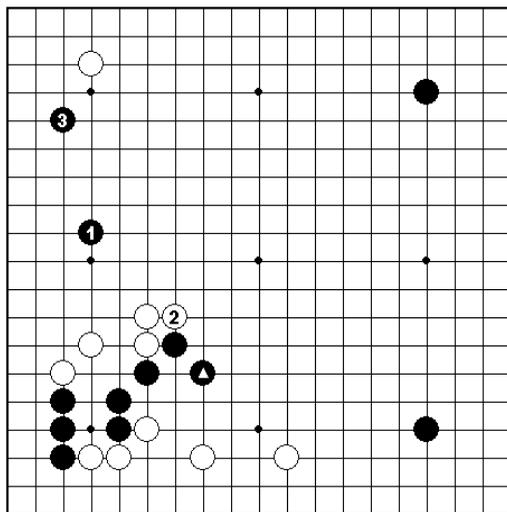


Диаграмма 5

Диаграмма 5. Удобно

Если же белые захотят избежать результата, показанного на **Диаграмме 4**, сыграв *магари* ②, чёрные могут играть *какари* ③.

Теперь позиция станет для них лёгкой. Область белых слева рассеялась как дым, камень наверху слева требует защиты, а группа внизу всё ещё не имеет базы. К тому же ② на чёрных особо не влияет, так как они уже защитились ходом ▲. А группа чёрных слева вне опасности.

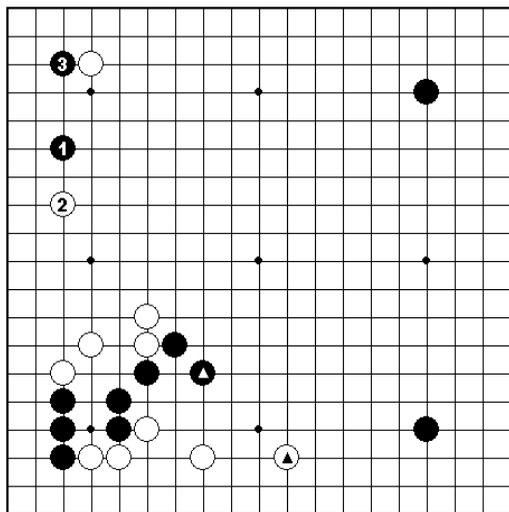


Диаграмма 6

Диаграмма 6. Реальная партия

В действительности, чёрные решили сыграть *огейма какари* ①. Однако это, несомненно, неудачный ход.

После *цумэ* ② камень ▲ теряет свой смысл, и теперь любая атака против белых невозможна.

▲ за △ – совершенно неравноценный обмен.

Ход ① скорее можно расценивать как *кэси*, нежели как *какари*, и это будет непоследовательным и робким ходом по отношению к ▲.

Другими словами, чёрные уклонились от атаки и теперь вынуждены защищаться ③.

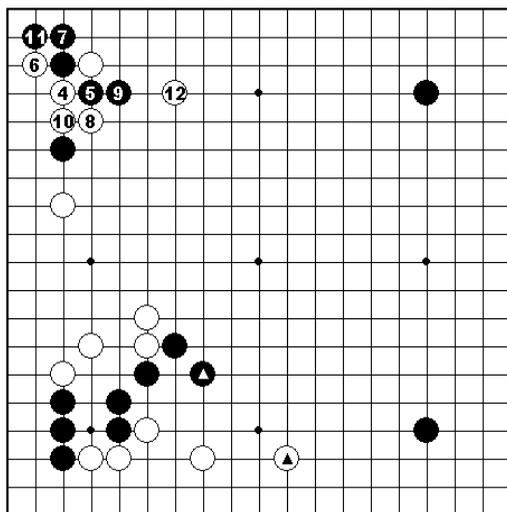


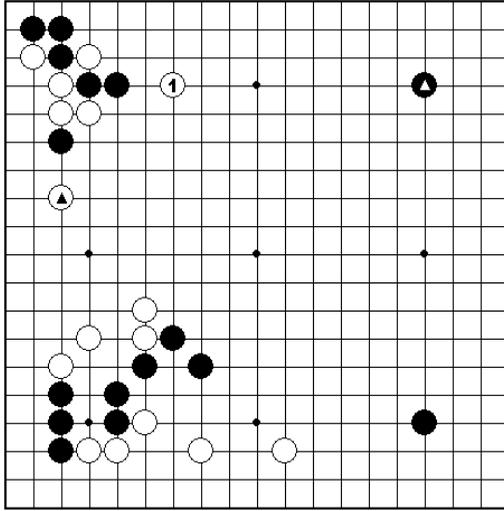
Диаграмма 7

Диаграмма 7. Дзёсеки

Продолжение до ⑪ форсировано. Обмена угла на левую сторону не избежать.

И, как мы уже отмечали раньше, в итоге, такой обмен невыгоден для чёрных, особенно если учесть неравноценный обмен ▲ за ▲.

Задача 6



Задача 6. Ход чёрных

Цукэ ① сделан для получения темпа в защите левой стороны.

Для выбора следующего хода чёрным необходимо учесть присутствие ▲ и узкое *хасами* белых ▲.

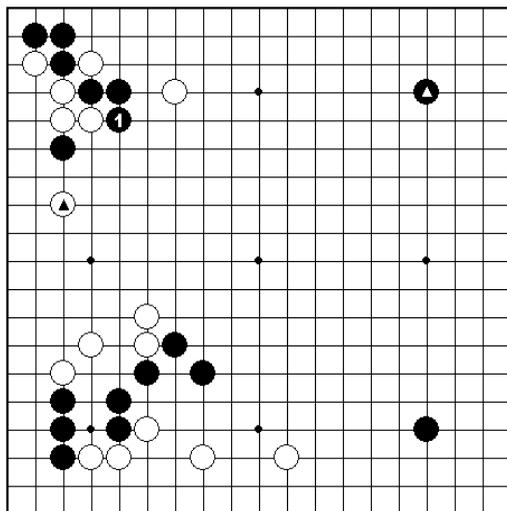


Диаграмма 1

Диаграмма 1. *Магари* правильно

Магари ❶ – верный ход. Поскольку позиция белых слева прочна, неважно, что белые получают здесь территорию, раз чёрные получают компенсацию наверху. Это правильный подход.

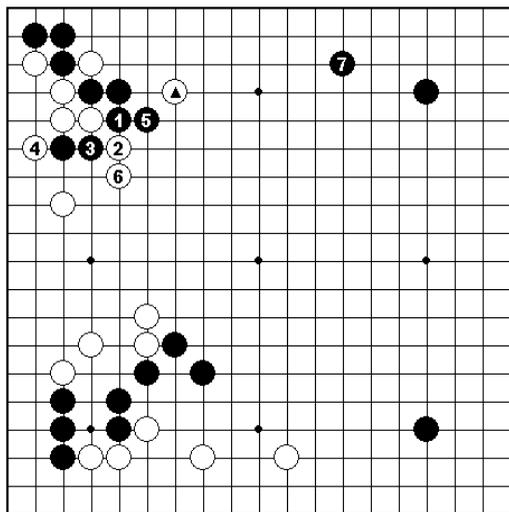


Диаграмма 2

Диаграмма 2. Правильное направление

Если белые ответят *ханэ* ②, чёрные режут ③.

Это не значит, что чёрные попытаются спасти камни разрезания, скорее их целью будет использовать эти камни как жертву. И у белых нет выбора, кроме как играть *ханэ* ④. Далее ⑤ даёт плохую форму, но белые должны защититься ⑥ и, в результате, чёрные делают превосходный ход ⑦, замыкающий верхний правый угол.

Это правильное направление игры.

Вы можете удивиться, почему чёрные не атакуют изолированный камень ▲, и не будет ли ⑦ слишком вялым ходом. Здесь мы имеем дело с важным вопросом восприятия, касающимся силы и слабости.

Камень ▲, конечно, изолирован, но это лишь внешне. На самом деле он не является слабым. Мы покажем это на последующих диаграммах.

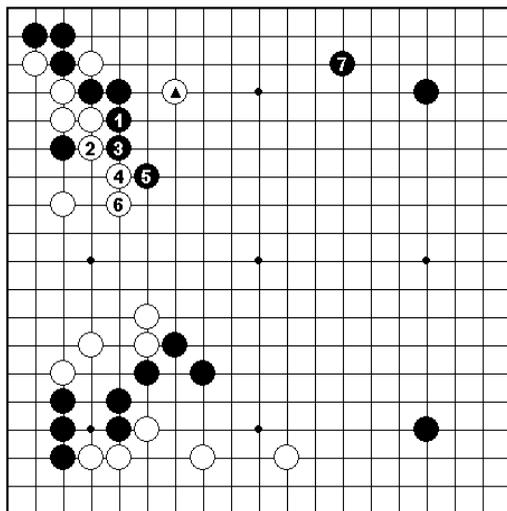


Диаграмма 3

Диаграмма 3. Точка фокуса

Допустим, белые послушно ответят на **1** ходом **2**.

Чёрные рады будут продолжать давление **3** и **5**, относясь к ним как к *кикаси*, прежде, чем образовать позицию **7**.

Довольно часто дать территорию противнику — правильный подход, тем более если учесть положение **7**.

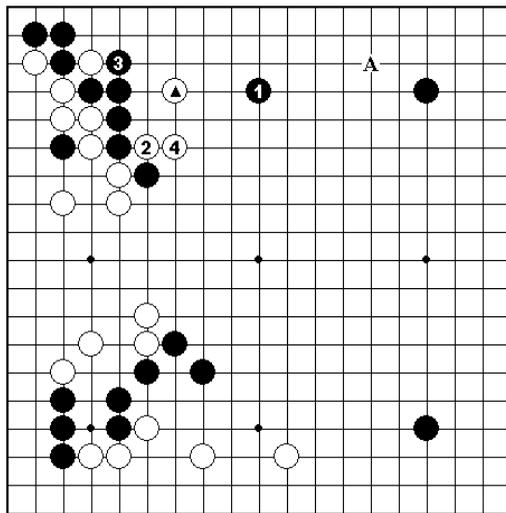


Диаграмма 4

Диаграмма 4. Далеко не слабый

Желание атаковать ❶ вместо ❷ на **Диаграмме 3** естественно.

Однако ❶ показывает, что игрок не посмотрел внимательно на позицию в целом. Если белые разрежут ②, чёрные не могут пропустить укрепление ③. Затем белые защищаются ④ и вряд ли они в опасности.

Фактически наоборот, поскольку белые могут наметать вторжение в 'A'.

Если чёрные защитят этот слабый пункт, то ❶ перестанет быть столь важным и насущным.

Другими словами, ▲ может показаться слабым, но это только внешне. На самом деле он далеко не слаб.

Короче, чёрные атаковали ходом ❶ сильный камень, и это идет вразрез с логикой Го.

Если атака собирается провалиться, лучше было не атаковать. Скорее уж надо отходить и укреплять свои позиции.

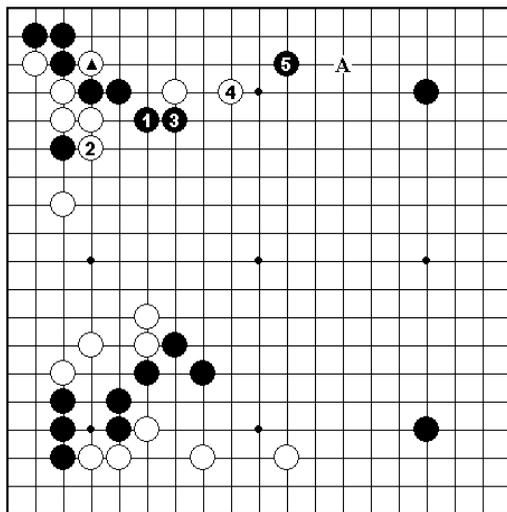


Диаграмма 5

Диаграмма 5. В реальной партии

В партии ① – сомнительный ход.

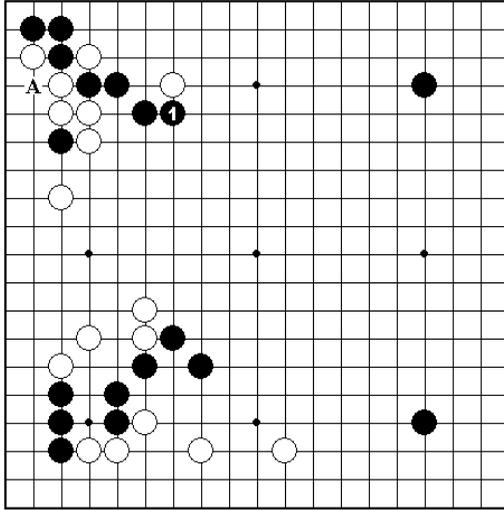
Причина здесь в том, что на защиту белых ②, чёрные сами не могут избежать хода ③. Это означает, что белые теперь могут рассчитывать спасти свой ▲.

Короче, это даёт шанс усложнить позицию, играя ④.

Однако же прыжок ④ также проблематичен. Этим ходом белые намереваются атаковать левый верхний угол, но это уже слишком.

Когда камни в опасности, не стоит рисковать. Когда чёрные играют ⑤ – белые вдруг попадают в беду. Ход ⑤ на 'A' тоже был бы вполне хорош.

Задача 7



Задача 7. Ход белых

О чём следует подумать белым, когда чёрные надавят ❶?
Это должно быть поворотным моментом в игре для белых.
У чёрных есть захват на 'А', так что их группа в левом
верхнем углу сильна, и атаковать её – просто наглость.
Здесь требуется позиционное мышление.

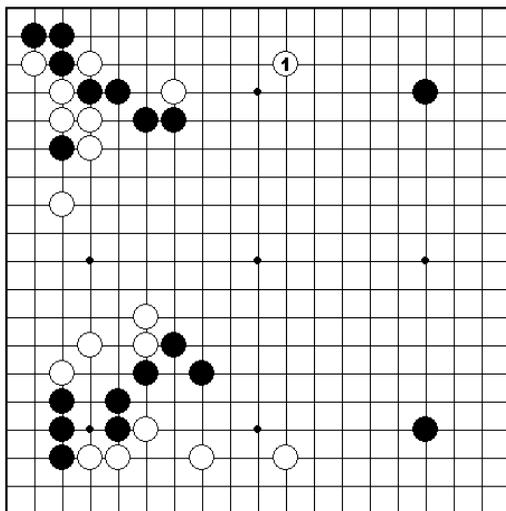


Диаграмма 1

Диаграмма 1. Правильный ответ

Что можно сказать о ходе белых ①?

Это не расширение, но и не *вариути*. Впрочем, неважно как этот ход называть, важно, что он хороший. Этот пробный ход показывает правильное суждение.

ГЛАВА VIII

НАПРАВЛЕНИЕ ИГРЫ В БОРЬБЕ. ИГРА В БОЛЬШОМ МАСШТАБЕ

Мы видели различные примеры, касающиеся направления игры. Чтобы закончить, давайте рассмотрим партию, состоящую из тяжелой борьбы от начала и до конца.

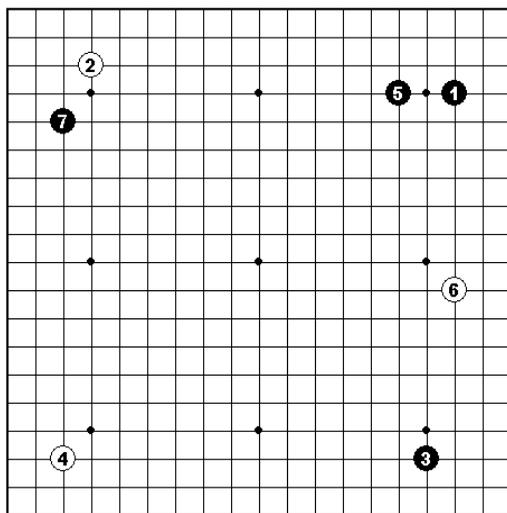
Если Вы играете амбициозно, то создадите потасовку. Если Вы играете в скромном масштабе, то получите скромный результат. Сущность Го – в столкновении двух противостоящих сил.

Эта партия проходила между Китани Минору и мной (я играл чёрными). Она достаточно стара, но в ней содержится много примеров в выборе направления игры.

Давайте посмотрим, как анализировать направление игры в борьбе и как проводить борьбу.

Как мы уже видели, направление игры в высшей степени важно в *фусэки*. Это естественно, поскольку наиболее эффективно использовать камни нужно раньше, чем они вошли в соприкосновение друг с другом.

И всё же нельзя избежать направления игры и с началом борьбы. Можно даже сказать, что в средней стадии направление игры более важно, поскольку опасность потери в борьбе ещё больше.



Позиция 1

Позиция 1. Специальная стратегия

① и ③ – стандартное начало, но белые ходами ④ и ⑥ следуют специальной стратегии.

Чёрным потребовалось два хода ① и ⑤ для занятия правого верхнего угла, а белые лишь одним ходом ④ стабилизировали нижний левый угол.

В других двух углах камни на *комоку* противостоят друг другу.

Обычно белые теперь играют *какари* в правом нижнем углу, но здесь белые специальной стратегией пытаются компенсировать своё отставание на один ход. Это видно из *вариути* белых ⑥. Он показывает, что белые решили играть надёжно, поскольку у них есть *коми*. В любом случае, нельзя оспаривать достоинства этого *вариути*.

Далее чёрные сыграли *какари* ⑦. Давайте рассмотрим выбор чёрными пятого хода.

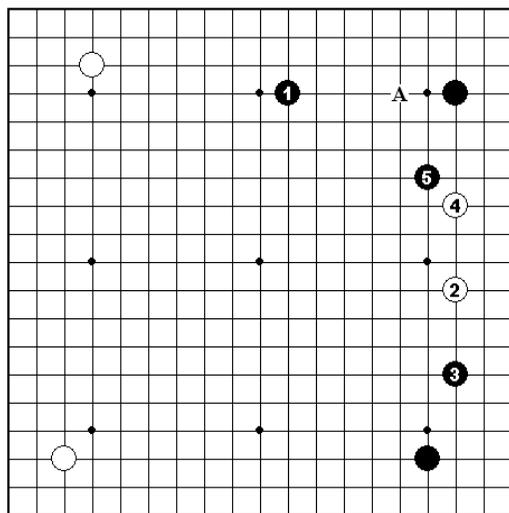


Диаграмма 1

Диаграмма 1. Вызов основным принципам

Ход вроде ❶, играемый в большом масштабе, интересен. Это вызов основным принципам *фусэки*, а именно, важности *симари*. Но, я думаю, такой новаторский подход приемлем.

Если белые сыграют *вариути* ❷, чёрные нажмут ❸, а затем ударят *катацуги* ❹. Чёрные намерены обойтись без *симари* в 'А'.

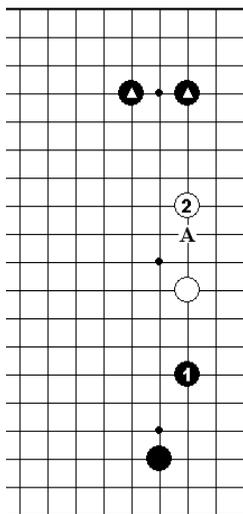


Диаграмма 2

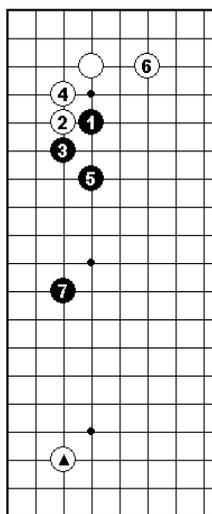


Диаграмма 3

Диаграмма 2. Цумэ

Построение *симари* ① — большой ход, поскольку он одновременно является *цумэ* и извлекает выгоду. Однако ② повредит влиянию чёрного *симари* ▲.

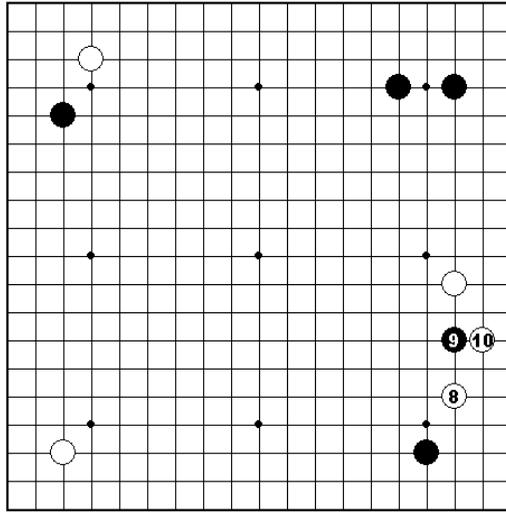
Конечно, чёрные могут предпочесть *цумэ* в 'A', используя влияние *симари*. Однако в этой партии они держат хороший пункт 'A' в резерве.

Диаграмма 3. Высокое *какари*

Высокое *какари* ① может вызвать продолжение до ⑦.

Но в данной позиции ⑦ не интересен. Причина в том, что ▲ прочно расположен на *сан-сан* и ⑦ на него не влияет.

Чёрные сыграли низкое *какари* на **Позиции 1**, поскольку хотели избежать этого посредственного результата.



Позиция 2

Позиция 2. Искры проскакивают

Поскольку чёрные не огородили нижний правый угол, немедленное *какари* ⑧ естественно. Чёрные в виде пробы вторгаются ⑨, а белые терпеливо отвечают нижним *цукэ* ⑩.

Уже в этих трёх ходах возникают некоторые важные нюансы. Оба игрока исследуют друг друга и пытаются помешать стратегии противника.

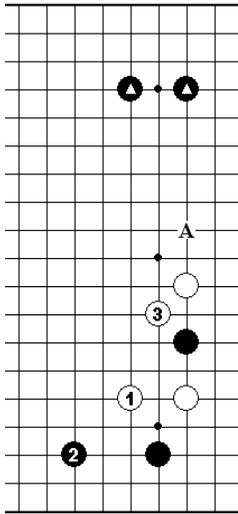


Диаграмма 4

Диаграмма 4. Чего хотят чёрные

Чёрные надеются на продолжение до ③. Вам следует заметить, что низкий прочный ход ② – база для цумэ в 'А'.

Другими словами, политика чёрных состоит в попытке максимально использовать своё *симари* ▲. Цумэ 'А' не даст ничего, если чёрные камни внизу справа слабы.

Значит, если чёрные хотят с амбицией играть 'А', им нужно спокойно играть ② внизу.

Здравый смысл подсказывает, что имея слабую позицию в одном месте, нельзя сильно сражаться другом.

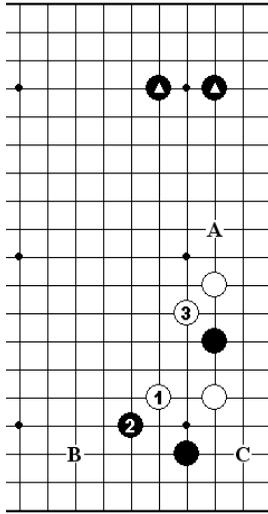


Диаграмма 5

Диаграмма 5. Дзёсеки, но ...

Ход ② – стандартный ход *дзёсеки*, но здесь он не впечатляет.

Цумэ 'А' с поддержкой *симари* ① всё ещё хороший пункт, но теперь белые могут атаковать чёрную группу в 'В' или атаковать её слабый пункт на стороне 'С'.

Другими словами, если чёрные попытаются использовать *адзи* своего одиночного камня внутри позиции белых, играя 'А', неизбежны вредные побочные эффекты для камней снизу.

В любом случае, ключом позиции будет присутствие сверху *симари* чёрных ③. Это *симари* оказывает влияние на выбор ходов обеими сторонами.

Недостаточно образовать *симари* и забыть об этих камнях. Нужно максимально использовать потенциал этих камней – продолжать использовать его, пока это возможно.

В этих трёх ходах, которые мы изучили, было много скрытого смысла. Внешне позиция казалась спокойной, но на самом деле уже проскакивали искры.

Причина, по которой белый уклонились от *дзёсеки* в том, что они не хотели следовать планам чёрных. Терпеливая игра,

вроде этой, предотвращает получение чёрными хорошей формы снизу и также даёт белым возможность контратаковать. Другими словами, белые копят силы на потом.

В партии чёрные сделали вслед за этим *тэнуки*. Они рассматривают свой ход ⑨ как *кикаси*.

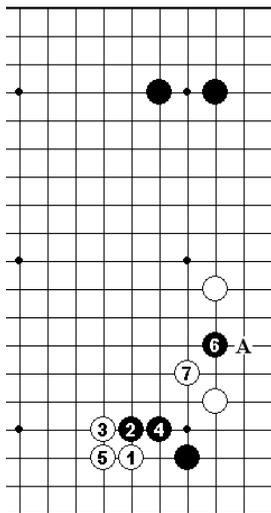
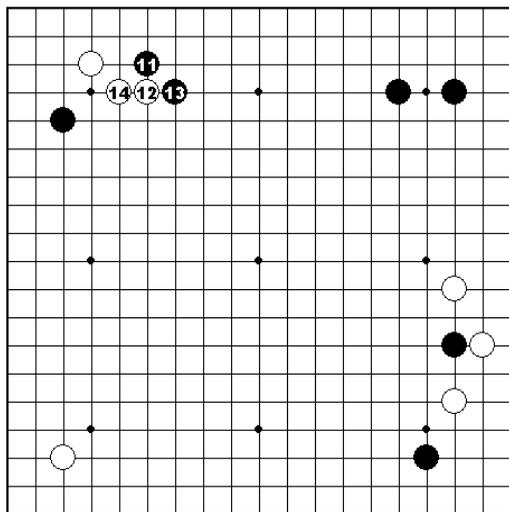


Диаграмма 6

Диаграмма 6. Важность *кикаси*

К примеру, когда чёрные играют *тэнуки*, давайте предположим, что белые контратакуют ①. Чёрные высовывают голову ② и ④, а потом уже сами контратакуют, вторгаясь ⑥. Белые, конечно, ответят ⑦. У белых нет причин играть теперь *цукэ* 'А'. Однако на **Позиции 2** белые сделали именно *цукэ* 'А', так что вполне можно рассматривать ⑨ на **Позиции 2** как *кикаси*. Такой способ мышления очень важен.



Позиция 3

Позиция 3. Точка соприкосновения

Тэнуки ⑨ необходимо для переключения на левый верхний угол. Однако, следует отметить, что *ханэ* ⑬ – сомнительный ход. Обоснование этого мы увидим на следующей позиции.

Жизненная область игры перенесена на верхнюю сторону, но в дальнейшем ситуация внизу справа ждёт случая ожить.

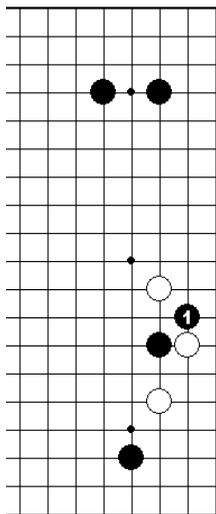


Диаграмма 7

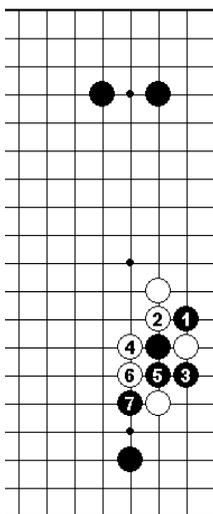


Диаграмма 8

Диаграмма 7. Подходящее время

Ханэ ❶ было первоочередным в умах обоих игроков.

Диаграмма 8. Вынуждено

В ответ на ❶ продолжение до ❷ – вынуждено.

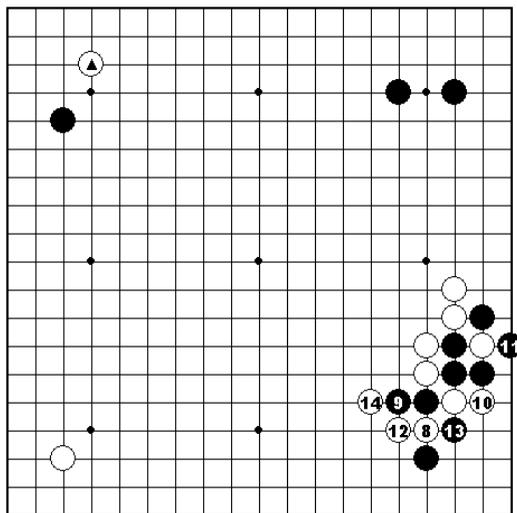


Диаграмма 9

Диаграмма 9. Благоприятное *sitё*

Продолжение от ⑧ до ⑫ плохо для чёрных. Они могут разрезать ⑬, но белые ходом ⑭ получат благоприятное для себя *sitё* из-за наличия ▲.

А что будет, если *sitё* неблагоприятно для белых?

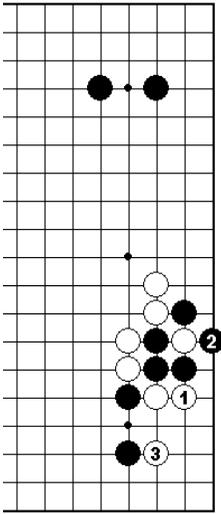


Диаграмма 10

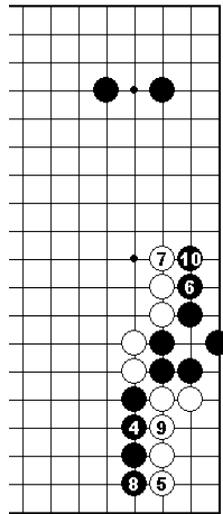


Диаграмма 11

Диаграмма 10. Тэсудзи

Даже в случае неблагоприятного *ситё* у белых есть отличный ход ③, и у них нет причин для беспокойства.

Диаграмма 11. Продолжение

У чёрных нет другого выбора, кроме соединения ④. Белые живут ходом ⑤, тогда как ⑥ снова вынужден.

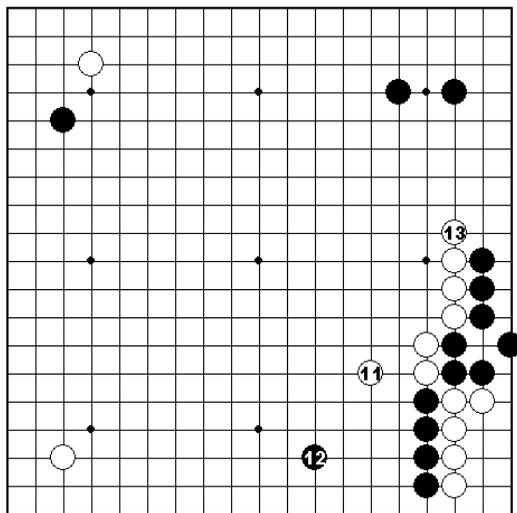
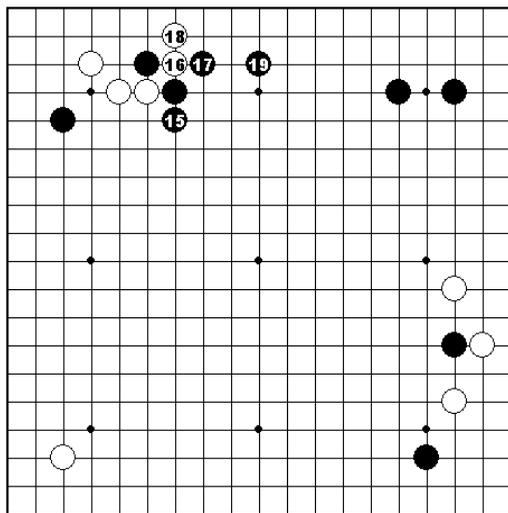


Диаграмма 12

Диаграмма 12. Прочность для белых

Белые образуют форму ⑪, заставляя чёрных укрепиться ходом ⑫. Затем ⑬ усиливает влияние в центре. Этот результат хорош для белых.

Другими словами, белые действуют хорошо независимо от того, благоприятно *сигё* для них или нет. Это означает, что для чёрных ещё не пришло время играть внизу правой стороны. Вопрос, когда это время наступит, очень важен.



Позиция 4

Позиция 4. Борьба за сферы влияния

Чёрные играют *ноби* 15, хотя обычным ходом здесь было бы *какэцуге* 17. Они готовы позволить белым разрезать 16. Намерением чёрных является неортодоксальная стратегия 19. Это использует *симари* вверху справа для расширения влияния чёрных наверху. Давайте поближе изучим подход к игре чёрных в этом месте.

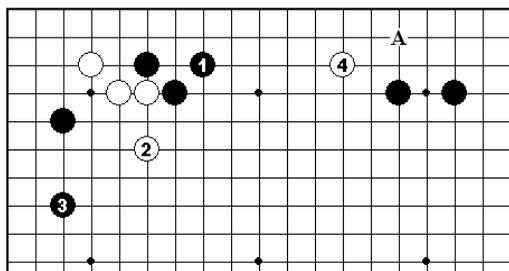


Диаграмма 14

Диаграмма 14. Вторжение

Здесь ① – обычный ход. На ② чёрные не могут опустить укрепления ③. Затем белые вторгаются ④ и легко сокращают территорию чёрных наверху.

Такой результат болезненен для чёрных, потому, что они открыты со стороны 'А'. И камень ④ почти вне опасности.

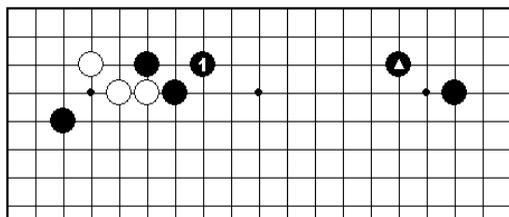


Диаграмма 15

Диаграмма 15. Хорошо

Что если сверху имеется *когэйма симари* с ▲?

В этом случае *какэцуги* ① будет хорошим ходом, поскольку и ▲ и ① сильны, поэтому белым трудно вторгнуться здесь. В итоге лёгкая разница в расположении одного камня делает большую разницу в позиции в целом.

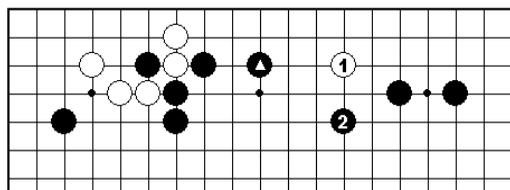


Диаграмма 16

Диаграмма 16. Неразумно

Однако если ▲ стоит как здесь, вторжение белых неразумно. Чёрные дают ② и у белых неприятности.

Причина, по которой чёрные придерживались своей неортодоксальной стратегии состоит в том, что они хотели выделить верх.

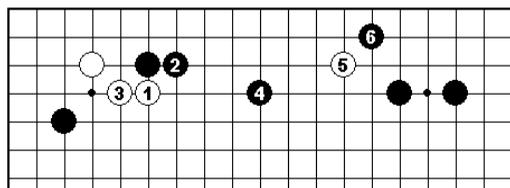


Диаграмма 17

Диаграмма 17. Правильно

На самом деле, после того, как белые сыграли *цукэ* ①, правильным было *хики* ②. Теперь после ④ - ⑤ чёрные получают сильный ход ⑥.

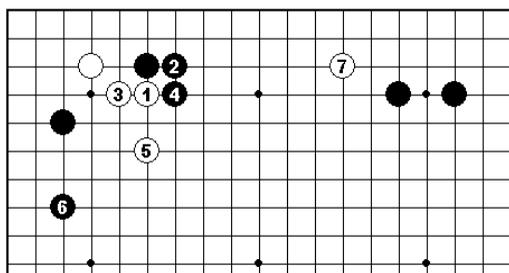


Диаграмма 18

Диаграмма 18. Нелогично

Чтобы увидеть, почему ② на Диаграмме 17 правильный ход, посмотрите на эту позицию.

④ – нелогичный ход. На ⑤ чёрные вынуждены ответить ходом ⑥, и теперь у белых есть шанс вторгнуться ⑦. После этого у белых не будет проблем с сокращением области чёрных наверху.

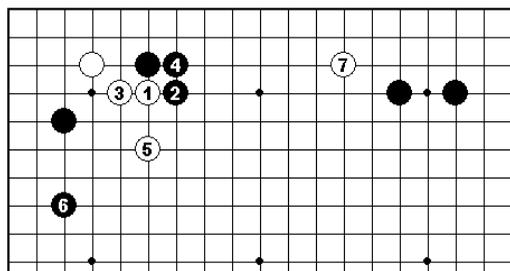
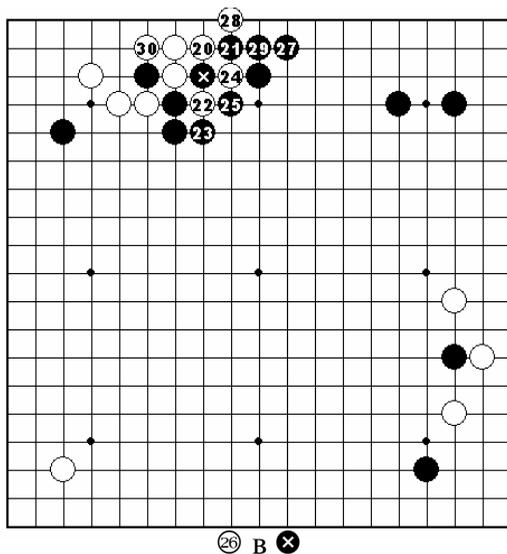


Диаграмма 19

Диаграмма 19. *Тэвари*

Эта диаграмма и **Диаграмма 18** абсолютно одинаковы, за исключением того, что порядок ходов **2** и **4** изменился. Оба варианта плохи для чёрных. Если чёрные собираются после *ханэ* **2** защититься **4**, то лучше сразу играть *хики* **4**.



Позиция 5

Позиция 5. Выделение внешнего влияния

На ход ⑳ чёрные, естественно, блокируют ㉑. Далее *тэсудзи* ㉓ и ㉕ показывает бескомпромиссное выделение внешнего влияния. Белые, естественно, соединяются ㉖, оставляя пункты разрезания в форме чёрных. *Какэцуги* ㉗ также стоит отметить. Соединение ㉙ может показаться скучным, но даже малейшее усиление чёрных наверху стоит этого. Более того, сейчас у чёрных *сэнтэ*, так как белые обязаны защититься ㉚.

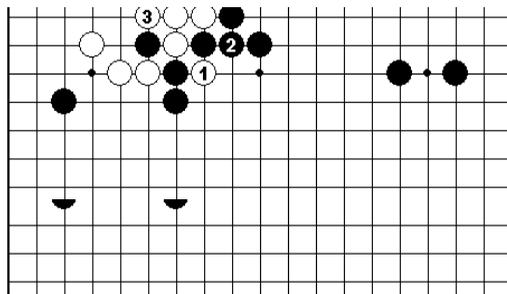


Диаграмма 20

Диаграмма 20. Готэ

Соединение ② даёт хорошее *адзи*, но этот ход – *готэ*.

Разница в один ход на этой стадии игры является жизненно важной.

Диаграмма 21

Диаграмма 21. Адзи

Если в ответ на ① чёрные защитятся соединением ②, то после защиты ③, камень белых ① будет создавать плохое для чёрных *адзи*.

Вот именно поэтому ход чёрных ②③ на **Позиции 5** – великолепное *тэсудзи*.

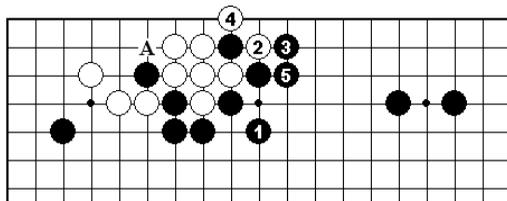
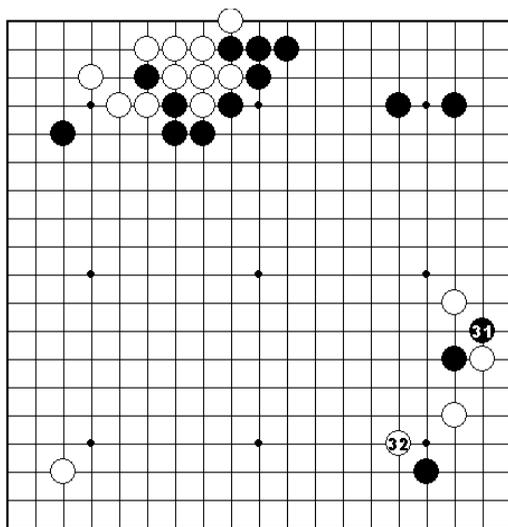


Диаграмма 22

Диаграмма 22.



Позиция 6

Позиция 6. Начало военных действий

Чёрные наверху закончили в *сэнтэ*. Белые обезопасили себя, получили очки, чёрные усилились в центре. Правда, у чёрных остались точки разрезания, но они не являются серьёзными дефектами. Конечно, защита этих слабостей – надёжная крепкая игра. Но чёрные стремятся вырваться вперёд и играют *ханэ* 31. Действительно, они могут теперь играть здесь, так как ситуация наверху изменилась.

Начинается яростное сражение. Белые переключаются на 32 потому, что они чувствуют: встречать чёрных в лоб может быть опасно.

Это важный стратегический пункт, и мы теперь подходим к ключевому моменту средней стадии игры.

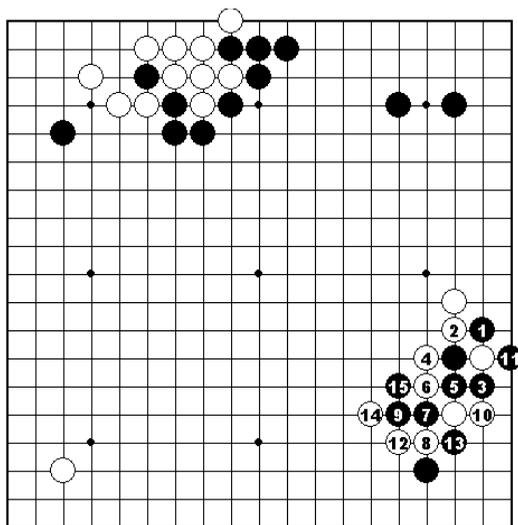


Диаграмма 23

Диаграмма 23. *Ситё*

Отвечать на ① ходом ② значит встретить вызов чёрных в лоб. Играть так было можно было раньше, но обстоятельства изменились: у чёрных сверху большая прочность. Именно её чёрные используют для вторжения.

На разрезание ② последует то же продолжение, что и раньше, однако теперь белые не могут играть ⑧-⑫.

Ходом ⑮ чёрные уходят, так как *ситё* благоприятно для них.

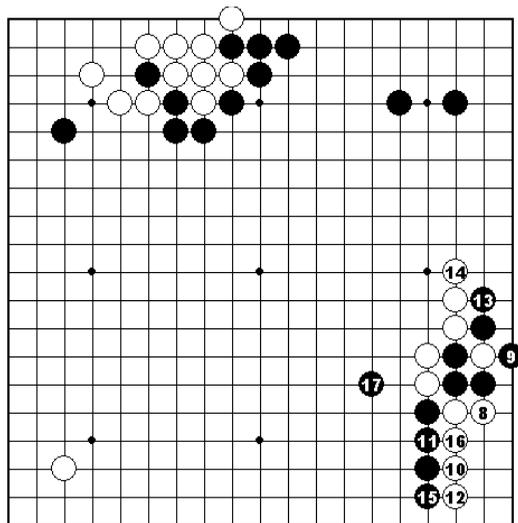


Диаграмма 24

Диаграмма 24. Шутки с огнём

Соответственно, белым приходится играть ⑩ с продолжением до ⑬.

Но, в отличие от ранее рассмотренного аналогичного продолжения, теперь чёрные могут увеличить давление на белых, играя ⑭.

Это эффективно использует прочность наверху, и теперь чёрные имеют хорошие перспективы в проведении масштабной атаки.

Из вышеизложенного ясно почему белые в партии переключились на ⑮. Важность этого *оси* в том...

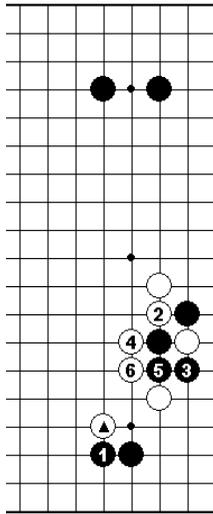


Диаграмма 25

Диаграмма 25. Намерение белых

Что если чёрные отвечают на \triangle ходом $\textcircled{1}$, то белые разрезают $\textcircled{2}$, а \triangle находится как раз на верном месте для защиты пункта разрезания.

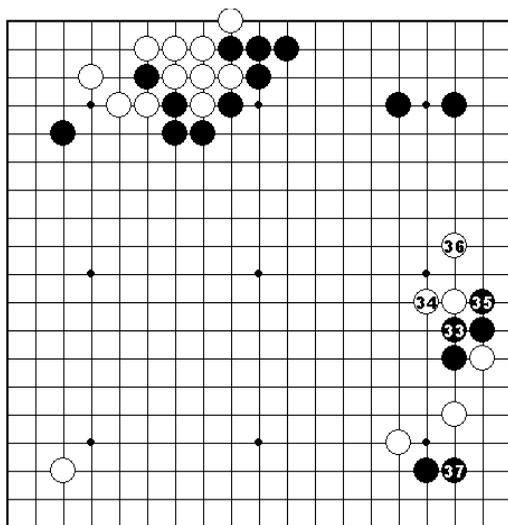
Обмен \triangle на $\textcircled{1}$ немного невыгоден белым, но, как говорится, «нельзя получить сразу всё».

Здесь результат после $\textcircled{6}$ несуразен для чёрных. Им лишь удалось выжить по второй линии, в то время как белые получили мощное влияние.

Другими словами, несмотря на небольшую потерю, \triangle сослужил свою службу, и белым удалось избежать борьбы, которую попытались навязать чёрные.

Следовательно, чёрные не будут так покорно отвечать на \triangle .

Ну так как же играть чёрным?



Позиция 7

Позиция 7. Яростная борьба

Чёрные соединяются 33, игнорируя последний ход белых. Это показывает настоящий боевой дух.

Теперь 34 – вынужденный ответ на 33. А *магари* 35 – ключевой пункт в борьбе. После 36 чёрные заняли ещё один ключевой пункт 37, который подразумевает соединение по низу. Борьба стала в высшей степени ожесточенной.

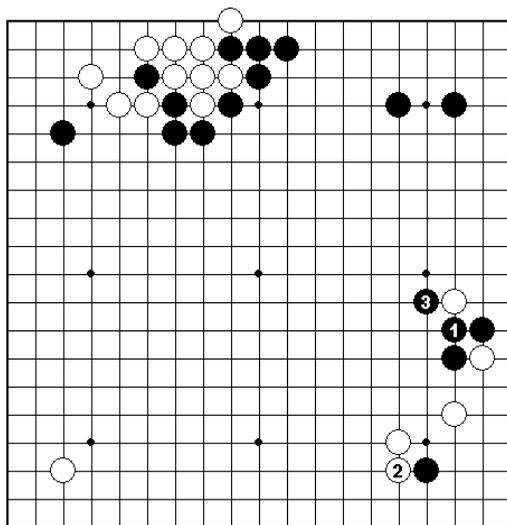


Диаграмма 26

Диаграмма 26. Обмен

Если на ❶ белые ответят ❷, чёрные продолжают ❸, и этот обмен благоприятен для чёрных.

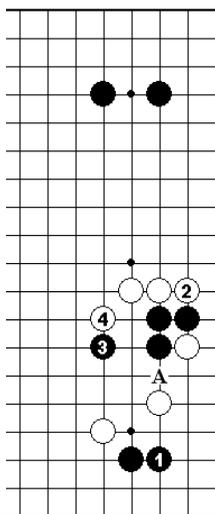


Диаграмма 27

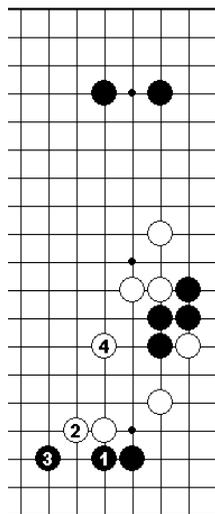


Диаграмма 28

Диаграмма 27. Плохо для чёрных

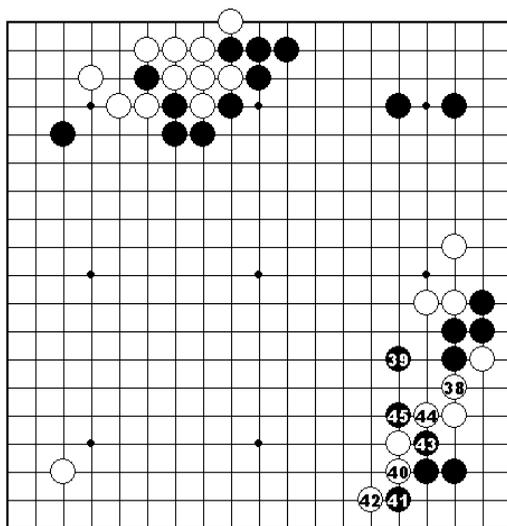
Если чёрные просто играют ❶, белые ответят ❷, а затем на ❸ сыграют ❹.

Результат плох для чёрных, потому что у белых есть *кикаси* 'А'.

Диаграмма 28. Болезненно

Стабилизирующее продолжение ❶ и ❸ лишь дает белым хороший ход ❹.

Чёрные попали в беду, подвергаясь сильной атаке.



Позиция 8

Позиция 8. Осторожно

На самом деле всё обстояло иначе. Чёрные прорываются в центр ходами 39-45.

Однако для начала рассмотрим ход белых 38.

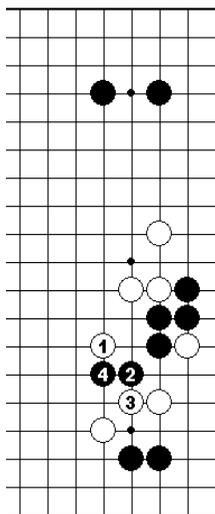


Диаграмма 29

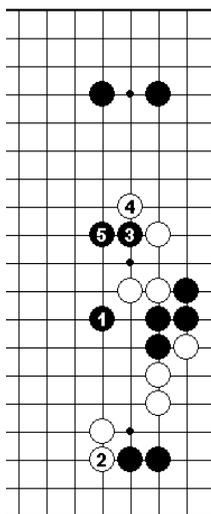


Диаграмма 30

Диаграмма 29. Прорыв

Боси ① не работает потому, что чёрные прорываются ходами ② и ④. Белые заканчивают с ужасной формой.

Диаграмма 30. Внезапная атака

Мне кажется, что атака ① лучше.

Если белые играют ②, чёрные ходом *цукэ* ③ занимают жизненную точку. А после *ноби* ⑤ белые попали в беду.

Подобная атака чёрных эффективно использует мощное влияние своих камней наверху.

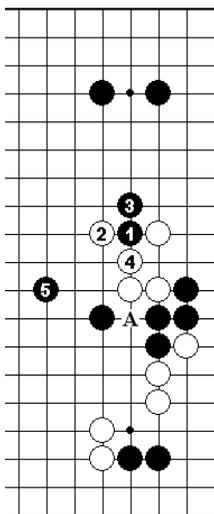


Диаграмма 31

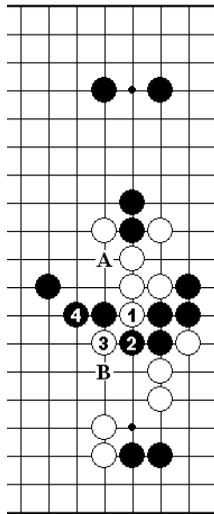


Диаграмма 32

Диаграмма 31. То же самое

Если на ① белые ответят *хасами цукэ* ②, чёрные продлеваются ③ и затем атакуют ⑤.

Это во многом то же самое – у белых неприятности и влияние чёрных наверху оказывается полезным.

Диаграмма 32. Холостой заряд

Если белые атакуют ① и ③, чёрные противодействуют ④, делая пункты 'А' и 'В' *миаи*. Заряд белых оказался холостым.

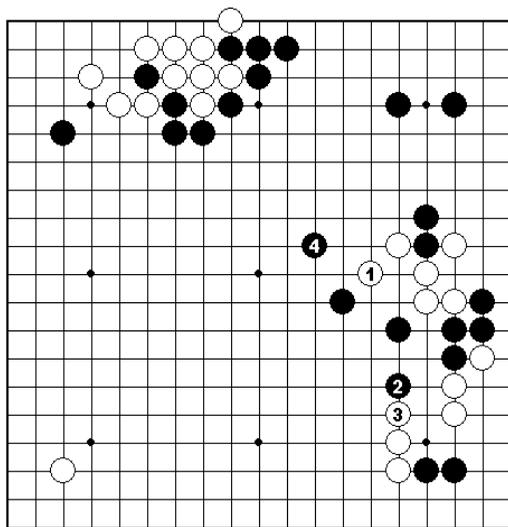


Диаграмма 33

Диаграмма 33. Большой захват

Естественно белые защитятся ①.

Однако, отыграв *кикаси* ②, чёрные ходом ④ настраиваются на захват всей группы белых. Это хорошо использует влияние чёрных наверху. Даже если белые как-нибудь ухитрятся выжить, чёрные смогут построить прочную стену снаружи.

Более того, два чёрных камня внизу ещё не мертвы. После завершения борьбы наверху, чёрные могут побеспокоиться о их выживании.

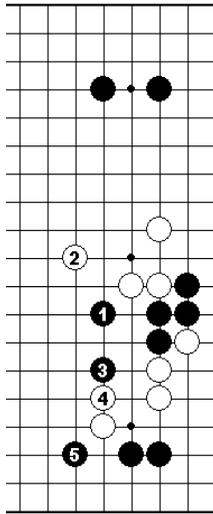


Диаграмма 34

Диаграмма 34. Борьба

Таким образом, когда чёрные играют ①, у белых нет ничего другого, кроме как бежать ②.

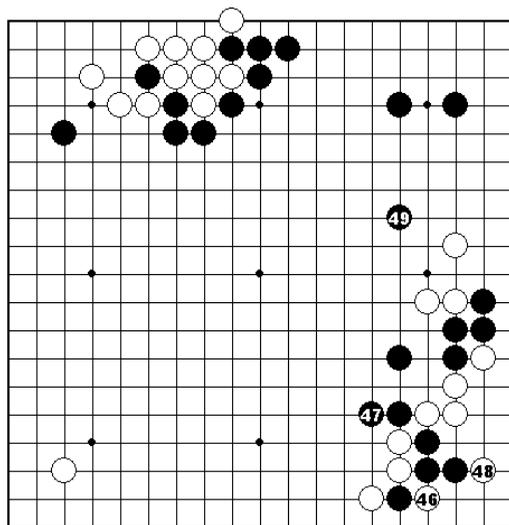
Чёрные играют ③ и ⑤, и им удалось сыграть на обеих сторонах. Теперь они могут уверенно вступать в приближающуюся борьбу. Вот почему я говорю, что для чёрных было бы лучше играть таким образом.

Ход ③ на **Позиции 8** был лишь на одну линию дальше, но эта разница означает, что он не атакует белых достаточно жёстко.

В партии белые переключились на атаку угла ④. Их стратегия верна: нельзя играть, всё время будучи атакуемым.

Продолжение чёрных ④ - ⑤ стоит внимательно изучить.

Когда завязалась тяжелая борьба, опасно думать о безопасности и пытаться выживать. Здесь нужна гибкость. Нужно жертвовать то, что должно быть пожертвовано, и брать то, что должно быть взято.



Позиция 9

Позиция 9. Направление атаки

Чёрные, верные своей стратегии, продлились 47, жертвуя нижний правый угол. В качестве компенсации за эту жертву чёрные смогли построить прочность, и они подготавливают атаку на всю правую сторону.

Атака ходом 49 в верном направлении.

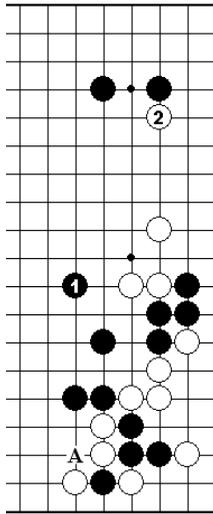


Диаграмма 35

Диаграмма 35. Без чувства направления

Здесь ① – ошибка в направлении. Поскольку в этой позиции чёрные смогут надавить 'А', в этом направлении они очень сильны.

Атаковать с направления, в котором силён – это идёт вразрез с логикой Го.

Белые играют *цукэ* ② и легко живут...

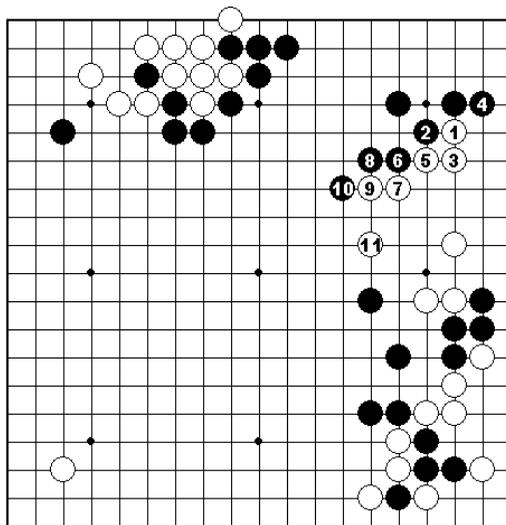


Диаграмма 36

Диаграмма 36. Выгода

Продолжая **Диаграмму 35**, белые до хода ⑪ не только выживают, но и получают некоторую выгоду.

Ход ⑩ на **Позиции 9** так же игрался от направления, в котором чёрные стоят прочно, но, тем не менее, этот путь атаки правилен.

Намерением чёрных является предотвращение стабилизации белых и вытеснение их в центр с параллельным расширением позиции сверху.

Соответствующее чувство направления очень важно, когда атакуешь. Если сделать ошибку, то из атаки не извлечешь выгоды.

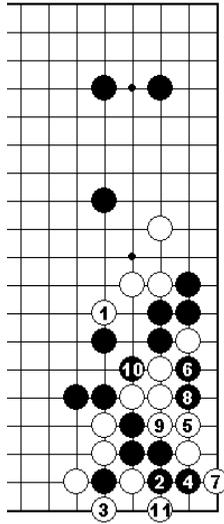


Диаграмма 37

Диаграмма 37. Живая форма

Ход ① может показаться жизненной точкой, но чёрные аккуратно выживают ходами ②-④, и до хода ⑩, имея *сэнтэ*, теперь могут атаковать. В партии белые выходят из под атаки ходом ⑥.

Теперь чёрные вынуждены включить *кикаси* ⑤①-⑤⑤, строя прочность в *сэнтэ*. В этом случае следует изменять свою игру в соответствии с ответом противника. Далее ⑤⑦ – жизненная точка атаки.

Этот ход был на прицеле у чёрных, когда они играли ▲. Эти два хода сочетаются с целью расширения области чёрных наверху.

Атака должна быть больше, чем просто атакой. Следует стремиться извлечь во время атаки какую-то выгоду вместо того, чтобы удовлетворяться простой радостью от атаки. Этот пример показывает, насколько важно направление атаки.

Заметьте, что защита ⑤⑨ необходима. Иначе ...

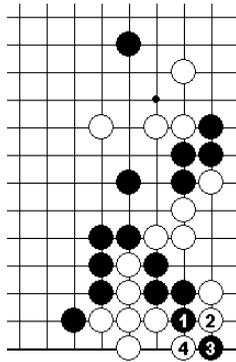


Диаграмма 38

Диаграмма 38. Ко

Чёрные могут играть ①, завязывая ко продолжением до ④.

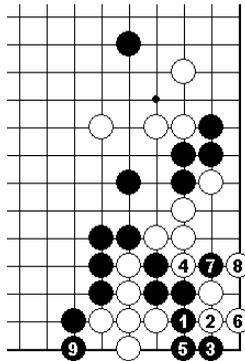
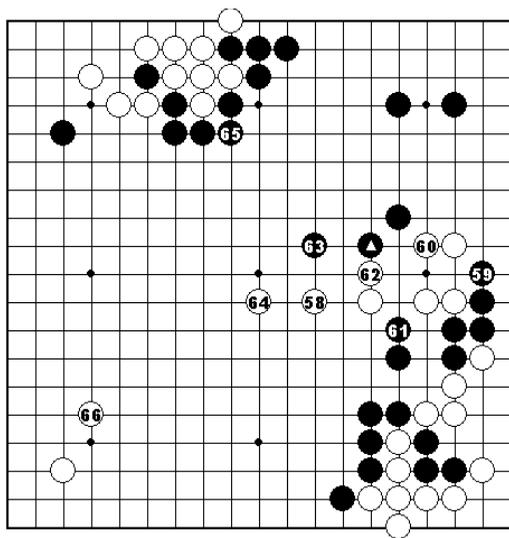


Диаграмма 39

Диаграмма 39. Ко неизбежно

Если белые играют ④ и ⑥ в попытке безусловно захватить чёрных и избежать ко, напротив, чёрные сами могут безусловно захватить белых, играя ⑤ и ⑨. Здесь сказываются особые свойства угла.



Позиция 11

Позиция 11. Я выиграл

У белых нет выбора, кроме побега ⑤⑨. Благодаря ▲, чёрные могут сделать два *кикаси* – ⑤⑨ и ⑥①. Далее прыжок ⑥③ – естественное течение игры.

Чёрные построили при атаке территорию, поскольку они правильно уловили направление атаки. А после бегства белых ⑥④, чёрные защищаются ⑥⑤. Этот ход равносителен заявлению чёрных, что они выиграли.

Однако чёрные слишком самоуверенны. Позиция всё ещё не позволяет такого легкого отношения. На самом деле, когда белые играют ⑤⑨, позиция довольно трудна.

Можно удивиться, почему белые погнали группу в центр, но это – решительная стратегия, делающая ставку на возможность спасти свою группу в центре.

Более того, белый ⑥⑥ предполагает некоторую поддержку центральной группе.

Теперь ясно, что чёрные поспешили.

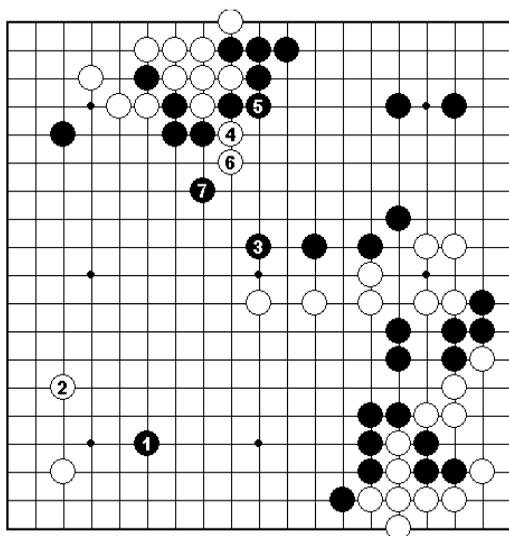
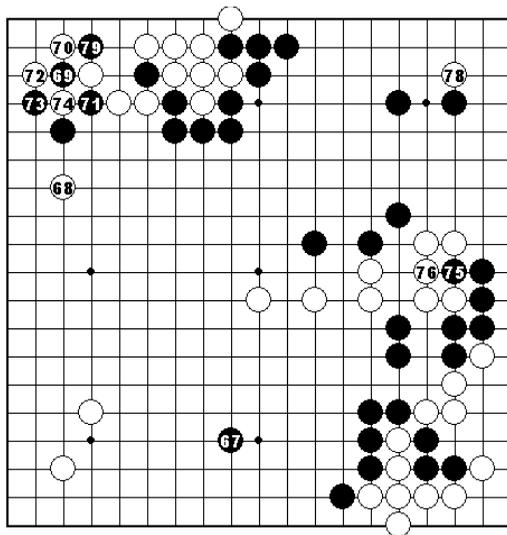


Диаграмма 40

Диаграмма 40. Нанести удар

Чёрным следовало на 55-ом ходу нанести удар **1**. Если **2**, чёрные продолжают атаку **3**.

Такой порядок вещей не будет легким для белых. Разрезание **4** на этой стадии игры бессмысленно. Даже если белые попытаются выйти **6**, после **7** у них нет продолжения.



Позиция 12

Позиция 12. Безрассудство

⬤⁵⁷ – большой пункт, однако чёрные отстали на один шаг. Они позволили белым сходить ⬤⁶⁹, и теперь сами должны играть пассивно внизу.

Белые теперь рискованно атакуют ⬤⁵⁹, у них теперь инициатива и это трагедия для чёрных.

Момент нерешительности при ходе ⬤⁶⁹ изменил позицию. Играть *ко* ходами ⬤⁶⁹ и ⬤⁷¹ – один из способов стабилизации здесь. Выбегать с тяжелой группой было бы неверно. Пробыть *ко* ходом ⬤⁷⁷ хорошо, но игнорировать *ко*-угрозу ⬤⁷⁸ и играть ⬤⁷⁹ было безрассудством. Теперь позиция развивается в ущерб чёрным.

Ход ⬤⁷⁹ был сыгран в момент безумия. Я был встревожен своей ошибкой и впал в отчаяние.

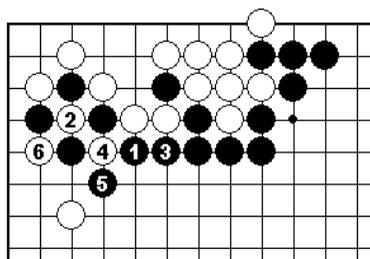


Диаграмма 41

Диаграмма 41. Скромно

Если бы я скромно сыграл ①, у меня оставалась бы хоть какая-то надежда. После белого ⑥...

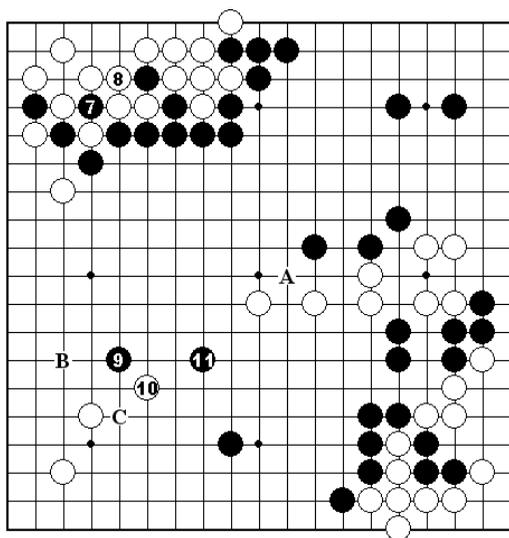
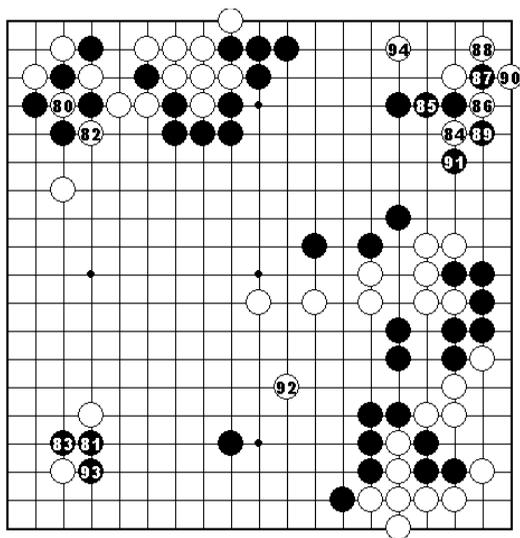


Диаграмма 42

Диаграмма 42. Разумно

Чёрные берут назад ⑦, вынуждая ⑧, и затем играют ⑨. Если белые ⑩, чёрные разбивают белых ходом ⑪, намечая атаку, начинающуюся с *нозоки* 'C'.

Это приводит к широкомасштабной атаке в центре. Такая позиция была бы разумной для чёрных.



Позиция 13

Позиция 13. Проигрыш

⊙ – ко первой степени важности.

Ко-угрозы вроде ⊙1 недостаточно хороши. Белые просто пробьют ⊙2, закрывая это ко.

Выгоду чёрных в левом нижнем углу не стоит недооценивать, но у белых всё ещё остаётся ход в правом верхнем углу ⊙4, так что в целом такой обмен не выгоден чёрным.

Белые выживают в *сэнтэ* ⊙6 - ⊙9, а затем укрепляются в центре ходом ⊙2.

Фактически верхний правый угол был обменен на нижний левый.

Если бы чёрные не играли ⊙9, они бы лишь оставили себе неприятности на будущее, но тогда белые берут ⊙4 и территория чёрных тает. Чёрные проиграли.

Термины ГО

<i>адзи</i>	потенциальная возможность
<i>атару (атэ)</i>	угроза уничтожения в один ход
<i>боси</i>	накрывание сверху
<i>ватари</i>	соединение по краю доски
<i>дзёсэки</i>	локально обоюдоравная стандартная последовательность ходов
<i>дэ</i>	проталкивание, ход между двумя камнями соперника
<i>дэгири</i>	комбинация из ходов <i>дэ</i> и <i>кири</i>
<i>йосу миру</i>	пробный ход
<i>йосэ</i>	завершающая стадия партии
<i>какари</i>	атака одинокого камня в углу, препятствующая созданию <i>симари</i>
<i>какэцуги</i>	форма «Висячее соединение»
<i>катацуги</i>	плотное соединение
<i>кири</i>	разрезание
<i>ко</i>	ситуация и правило: запрещено повторять позицию
<i>ко-борьба</i>	борьба вокруг взятия одного камня, связанная с правилом <i>ко</i>
<i>когэйма</i>	<i>симари</i> из камней в пунктах 3-4 и 5-3
<i>симари</i>	
<i>косуми</i>	ход по диагонали от своего камня
<i>кэси</i>	гашение <i>мойо</i> соперника, подчистка
<i>магари</i>	ход, создающий из камней угловую форму
<i>миаи</i>	два равносильных хода (равнозначных пункта)
<i>мокухадзуси</i>	пункт 3-5
<i>нирэнсэй</i>	<i>фусэки</i> с двумя камнями <i>хоси</i> на одной стороне
<i>нозоки</i>	угроза разрезания
<i>оси</i>	толчок, напор, придавливание
<i>поннуки</i>	форма, возникающая после взятия одного камня
<i>сабаки</i>	легкая, эластичная форма

<i>санрэнсэй</i>	<i>фусэки</i> с тремя камнями <i>хоси</i> на одной стороне
<i>сан-сан</i>	пункт 3-3
<i>такамоку</i>	пункт 5-4
<i>тэсудзи</i>	лучший ход в локальной тактической ситуации
<i>фусэки</i>	начальная стадия партии
<i>ханэ</i>	<i>косуми</i> с охватом камня соперника
<i>хасами</i>	Атака путем взятия группы соперника в клещи
<i>хираки</i>	развитие от своего камня по третьей или четвертой линии
<i>хики</i>	оттягивание к своему камню
<i>хоси</i>	пункт 4-4 или в центре стороны по четвертой линии
<i>цукэ</i>	ход вплотную к камню соперника (приклеивание)
<i>цукэкоси</i>	<i>цукэ</i> к талии <i>кэйма</i>
<i>цумэ</i>	ход, препятствующий <i>хираки</i> соперника