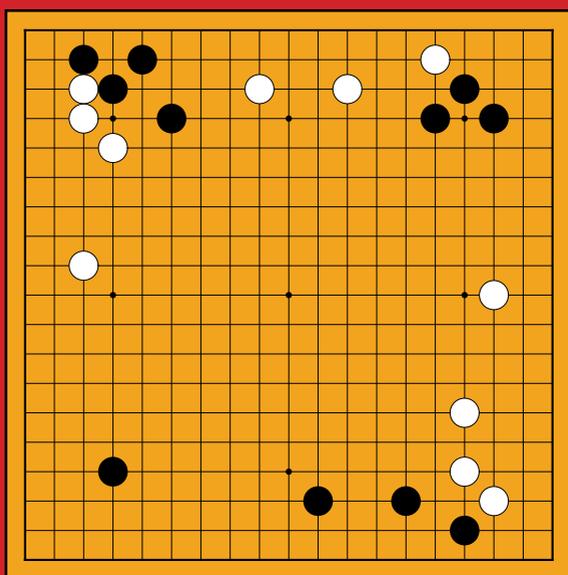


ОТАКЭ ХИДЭО

Техника фусэки



КЛАССИЧЕСКИЕ ЛЕКЦИИ ПРОФИ

ОТАКЭ ХИДЭО

Техника фусэки

АВТОРИЗОВАННЫЙ ПЕРЕВОД С ЯПОНСКОГО
ВАЛЕРИЯ НАУМОВА

САНКТ - ПЕТЕРБУРГ
1999

Содержание

Глава 1. Роль дзёсэки в фусэки	3
Ошибки в применении дзёсэки	3
Способы выбора дзёсэки	10
Глава 2. Фусэки на любительском уровне	37
Фусэки на уровне 4 – 5 кю	38
Фусэки на уровне 2 – 3 кю	49
Фусэки на уровне 1 кю	56
Фусэки на уровне 1 – 2 дана	64
Фусэки на уровне 2 дана	73
Фусэки на уровне 2 – 3 дана	78
Фусэки на уровне 3 дана (1)	84
Фусэки на уровне 3 дана (2)	90
Фусэки на уровне 3 – 4 дана (1)	94
Фусэки на уровне 3 – 4 дана (2)	99
Глава 3. Мои фусэки	105
Доход и влияние	105
Фусэки — стадия, решающая исход	113
Всё начинается с углов	121
Законы борьбы в иккэнтакабасами	128
Игра, огораживающая центр	136
Успех чёрных камней	141
Фусэки, создающее моё	147
Глава 4. Десять задач на фусэки	154
Глава 5. Об основных законах фусэки	174
Словарь терминов	190

Фусэки — фундамент будущего здания всей партии. Умелое распределение форм, своевременное их развитие, удержание инициативы в игре, захват важных пунктов («оба») и многое другое — всё это фусэки.

Знание законов развития начала партии является показателем мастерства игрока. Если у вас хорошая техническая подготовка, то вы, в какой-то степени, сможете исправить огрехи, получившиеся в фусэки. Но если у вас и вашего партнёра равная техническая подготовка, но он владеет лучшими знаниями построения фусэки, то вам его никогда не одолеть. С другой стороны, если вы владеете высоким мастерством фусэки, то вы — непобедимы (даже уступая в технике вашему партнёру). Дело в том, что, построив мощное фусэки, вы получаете высокий запас прочности на длительный период борьбы.

Думаю, достаточно убеждать вас в необходимости знания законов фусэки.

Мастер Отакэ Хидэо 9 дан в предлагаемой книге последовательно излагает технику построения фусэки и не умалчивает о тех хитростях, которые малоизвестны любителям игры.

Книга издана при поддержке го магазина «Сад Камней»
<http://gostones.org/>

Над книгой работали:
Наумов Валерий — авторизованный перевод, набор
Соджер Руслан — вёрстка, коррекция
Санкин Тимур — диаграммы

Тираж 300 экз.
2011 г.

Глава 1. Роль дзёсеки в фусэки

Ошибки в применении дзёсеки

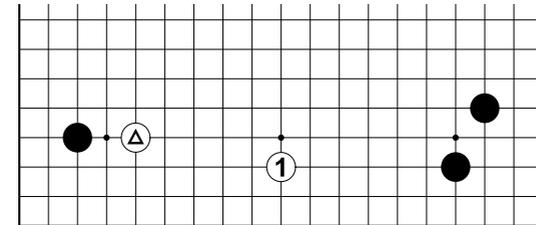


Диаграмма 1. Исходная форма

Д.1. Среди читателей ход белых 1 считается хорошим развитием в фусэки. Так полагают многие игроки. Действительно, простое хираки на сторону можно понимать как взятие пункта оба (большое место).

Мне тоже трудно не согласиться с этим. Не зная, как развивались события в этой партии, сказать что-либо критическое я не берусь. Но как играть дальше, уже вопрос совершенно другой.

Давайте посмотрим, как развивалась эта игра. На следующей диаграмме показано всё течение этого фусэки. Нетрудно догадаться, что это фусэки играли любители.

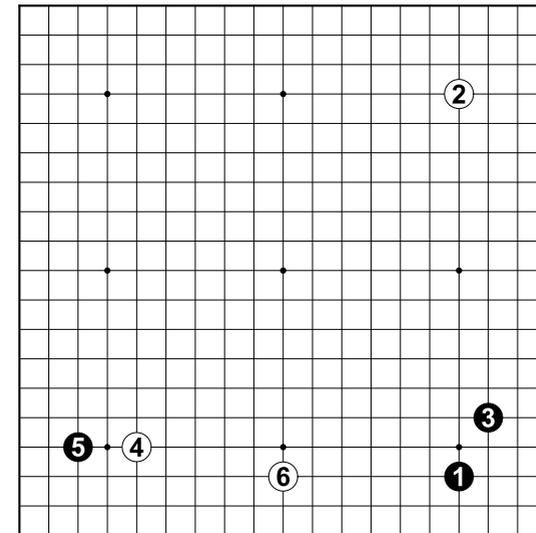


Диаграмма 2

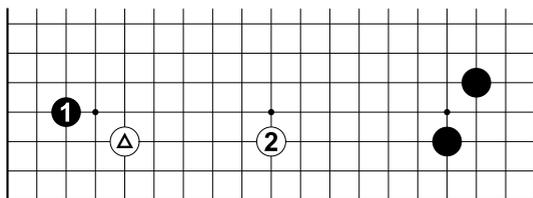


Диаграмма 3

решение. Как видите, это совсем непохоже на построение, показанное на самой первой диаграмме. Если бы на той диаграмме камень \triangle стоял на хоси в левом углу (при отсутствии в том углу чёрного камня), то хираки под звезду (б. 1) было бы вполне нормальным развитием. В случившейся же ситуации этого сказать нельзя.

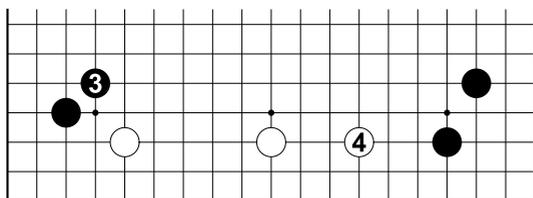


Диаграмма 4

А теперь снова вернёмся к нашей самой первой диаграмме, где угловой камень белых стоит не в пункте мокухадзуси, а в высокой позиции — такомоку \triangle .

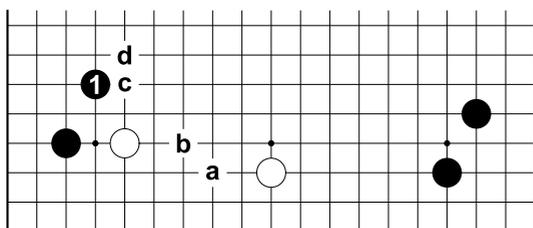


Диаграмма 5

естественную реакцию ч. «d», а такой путь для белых не очень приятен, так как чёрные начинают укрепляться на левой стороне.

Д.3. Камень \triangle берет пункт в углу, который называется мокухадзуси. Обратите внимание на то, что он стоит на третьей линии. Против него чёрные ставят комокугакари ч. 1. Хираки б. 2 достаточно простое и популярное

Д.4. Продолжим обсуждение предыдущей диаграммы. Если чёрные укрепляются ходом косуми ч. 3, тогда белые, не мешкая, развиваются б. 4, занимая выгодный пункт на стороне.

Д.5. После кэйма ч. 1 белым найти следующий ход не так-то просто. Дело в том, что ч. 1 готов реализоваться в любое из двух утикоми — «a» или «b». Белые обязаны думать о защите. Необходимо отметить один момент. Игра б. «c» вызовет есте-

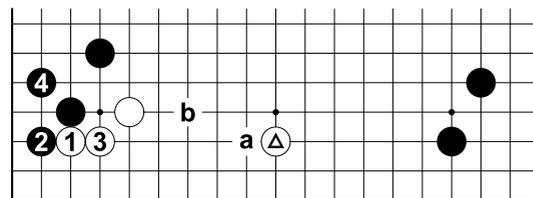


Диаграмма 6

белого камня в пункте «b». Тогда чёрным провести утикоми в форму белых было бы невозможно. В случившейся ситуации в форме белых имеется изъян, который необходимо ликвидировать.

У чёрных имеется другая игра вместо кэйма, но... способствующая белым.

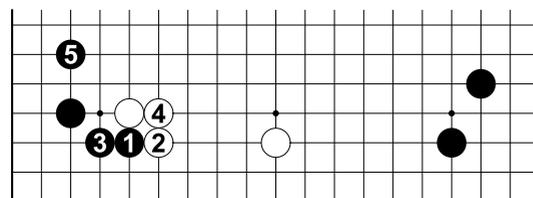


Диаграмма 7

ных укрепляющих ходов. В этом розыгрыше угла чёрные не предусмотрели конечный итог борьбы и беспечно упустили хорошую атаку.

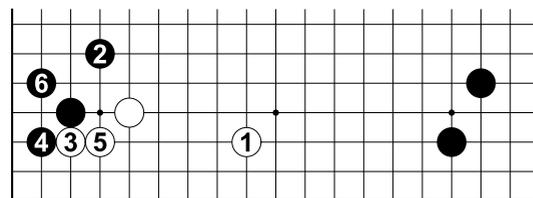


Диаграмма 8

предыдущих рассуждений без труда видно, что игра б. 3, 5 выгодна белым. В итоге оба игрока совместно построили хорошо известную форму дзёсэки. Но у чёрных была возможность сыграть лучше.

Д.6. Посмотрим простое цукэхики б. 1, 3. Сами по себе, эти ходы хорошие, но уже стоящий камень \triangle находится от них далеко. Лучше поставить хираки в пункт «a». Получившееся же хираки допустимо при наличии

Д.7. Ч. 1 — ситацукэ. Разумеется, белые отвечают ханэ б. 2. А после ч. 3, 5 получившийся вариант называется цукэхики дзёсэки. Белые получили подарок — хорошую форму, которая не требует никаких дополнительных

Д.8. Поразмышляем о другом ходе белых в нашей основной позиции. Что получится, если белые сыграют на один пункт ближе — б. 1?

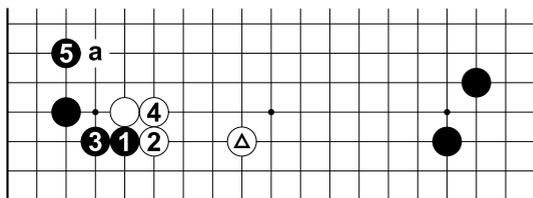


Диаграмма 9

навязали им чёрные, они обидчики белых! Так думают игроки, которые хотят доказать свою невиновность в происшедшем. Вся беда белых произошла только по их вине.

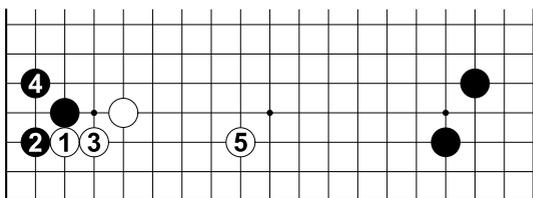


Диаграмма 10

Характерная особенность профи заключается в том, что их расчёт вариантов нацелен не на моментальную выгоду, а на благоприятные перспективы.

Итак. Как бы сыграл профи в расстановке камней на нашей главной диаграмме?

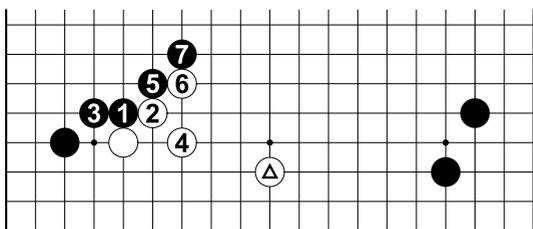


Диаграмма 11

Д. 9. Вместо ч. «а» сыграем цукэхики ч. 1, 3. Как видите, камень (△) сослужил плохую службу белым. Форма перенасыщена и называется кориката (дублирование силы). Но разве виновны в этом белые? Этот путь

Д. 10. Б. 1, 3 — путь от угла. Чёрным лучше играть ч. 2, 4. Вот и настал праздник для белых — отличные хираки б. 5! Так играл бы профессионал.

Д. 11. Ч. 1, 3 — и у белых появляется проблема соединения камней. После б. 4 идет ч. 5, 7 — создание давления на камни партнёра. В итоге камень (△) дублирует силу образовавшейся формы. Это большая ошибка, и не стоит относиться к ней легкомысленно.

Цель — хамэтэ

Любители с достаточно высоким уровнем игры тоже могут сыграть вот такое простенькое хираки (разговор снова вернул нас к самой первой диаграмме). Почему же делают такие ходы игроки опытные? Постараюсь понятно ответить на этот вопрос.



Диаграмма 12

Такой приём в игре называется хамэтэ. То есть, в расчёт проводящего этот приём включается ожидание ошибки партнёра.

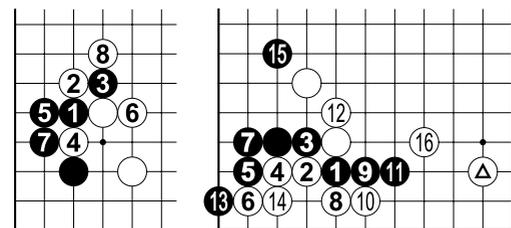


Диаграмма 13

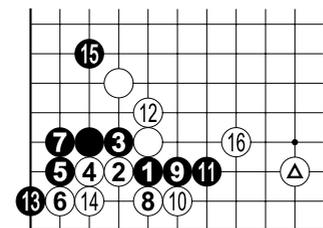


Диаграмма 14

Д. 13. Если чёрные ставят цукэ ч. 1, тогда следует осаз б. 2. И после варианта ч. 3-б. 8 ситё в пользу белых. В итоге белые получают хорошую форму с перспективами.

Д. 14. Ч. 1 — другое цукэ и внешне кажется перспективнее. Но это только с виду. Белые и в этом варианте готовы к ловкой игре. Б. 2 — ханэдаси! Затем идёт форсированный вариант ч. 3-ч. 15. И после него хорошо видно, как камень (△) вместе с камнем «16» успешно держит «трёшку» чёрных.

Идеи хамэтэ в фусэки сами по себе интересны. Однако в начале игры лучше думать о своих формах и планах на будущие баталии без расчёта на этот приём. Партнёр не дремлет и может отреагировать так, что придётся мучиться на протяжении всей партии от собственного соблазна обмануть.

Применительно к случаю, но в другой обстановке.

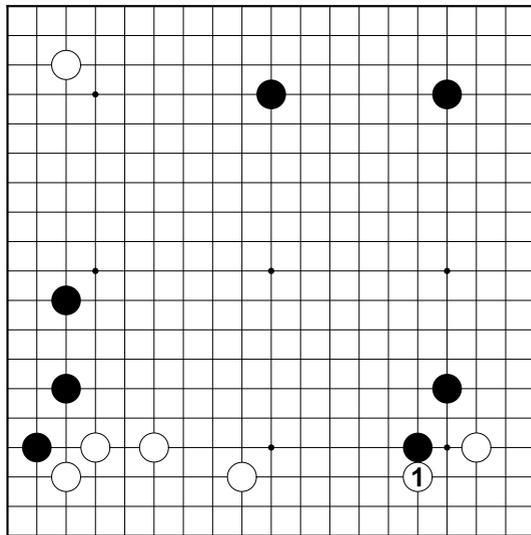


Диаграмма 15

Д.17. Другой путь. Ч.1 и 3 — вариант надарэ дзёсэки с разрезаем. Такой путь уже интересней, и сейчас мы немного его обсудим.

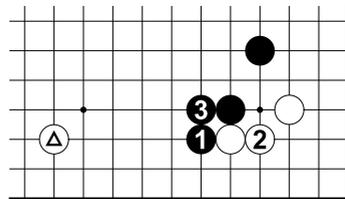


Диаграмма 16

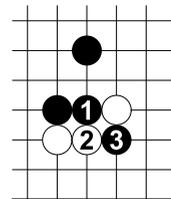


Диаграмма 17

Д.18. Белые продолжают игру ходом какаэ б.4. Ч.5 приготавливается к сутэиси (жертва камней). К ходу ч.15 игроки разыгрывают хорошо известную дзёсэки.

Однако, после вариути б.16 сила чёрной стенки справа разбивается вдребезги, как летающая тарелка в стендовой стрельбе. Мне нравятся образы в го, и поэтому добавлю — лучники хорошо натягивали свои луки, но белая стрела вылетела первой. Где же ошибка чёрных? Почему у них получилось так плохо?

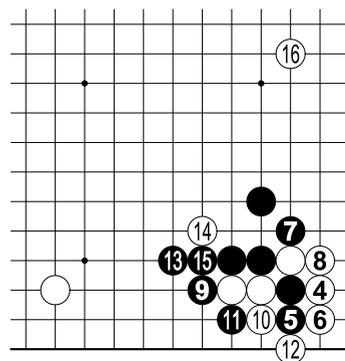


Диаграмма 18

Д.15. Предположим, что белые сыграли цукэ б.1. После этого хода необходимо быть предельно внимательным. Не всегда общепринятые понятия и законы можно приладить к любой ситуации при выборе следующего хода.

Д.16. «На цукэ играй ханэ» — так звучит известная поговорка. Чёрные старательно выполняют этот совет и ставят ханэ ч.1. А после построения стенки ходами ч.1, 3 выясняется, что эта сила не работает из-за присутствия белого камня \triangle .

Д.19. Простое осаэ ч.1, 3, пожалуй, интереснее. Такой путь лучше способствует построению моё на верхней стороне. Если белые торопливо впрыгнут в зону б.4, то чёрные спокойно разыграют хорошие очки ч.5, 7. Поставленный камень б.4 не стоит этих потерянных очков.

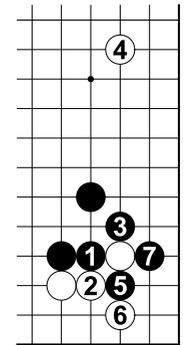


Диаграмма 19

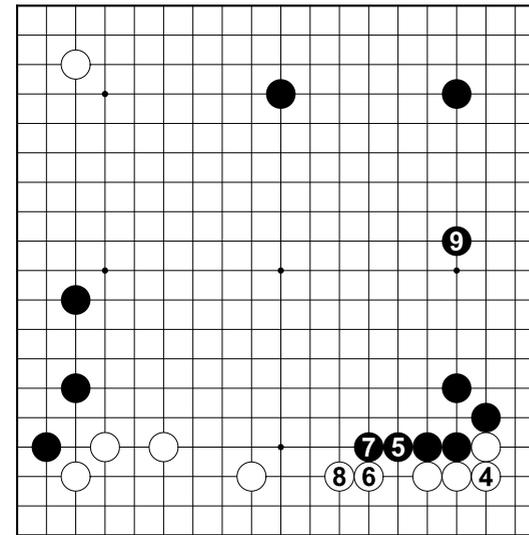


Диаграмма 20

Д.20. Белым ничего не остаётся, как играть цуги б.4. Но после проведенного кикаси ч.5, 7 чёрные захватывают пункт оба ч.9.

А теперь сравните построенную чёрными форму омоё на верхней стороне с позицией, где ключевой пункт фусэки захватывали белые б.16. Разница между этими вариантами игры не поддается никакому сравнению.

Только те игроки, которые постоянно изучают дзёсэки заслуживают одобрения. Представьте, что игроки, проводящие вариант дзёсэки в нашем случае, совершенно незнакомы с идеями этой дзёсэки. Тогда какой план фусэки может у них появиться? Позвольте мне дать совет. Наиболее эффективный способ изучения игры и особенно дзёсэки — это просмотр партий профессионалов. Справочники по дзёсэки — это только справочники. Могу сказать о себе. Я постоянно смотрю партии и не устаю. Анализ партий доставляет мне удовольствие и помогает в поисках новых идей. В принципе, можно анализировать любую партию.

Д. 21. Пусть белые не играют б. 6 (тэнуки) на предыдущей диаграмме, а сразу проводят вариути б. 1. Такое решение навряд ли можно назвать хорошим. Скорее скажу так: подобные ходы делаются в плохом настроении. Во всяком случае, после обмена ходами цумэ ч. 2 и хираки б. 3 и далее блокировки правого угла ходом осаэ ч. 4, думаю, каждый из вас понимает, что игра белых получилась неудачной. Чёрные в любой момент могут выполнить кикаси сагари ч. «а» или другое сагари ч. «б». Есть у них и косуми ч. «с». Все эти ходы хорошо атакуют блокированный угол белых.

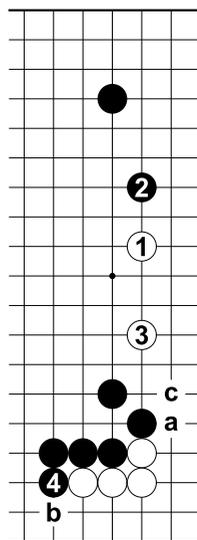
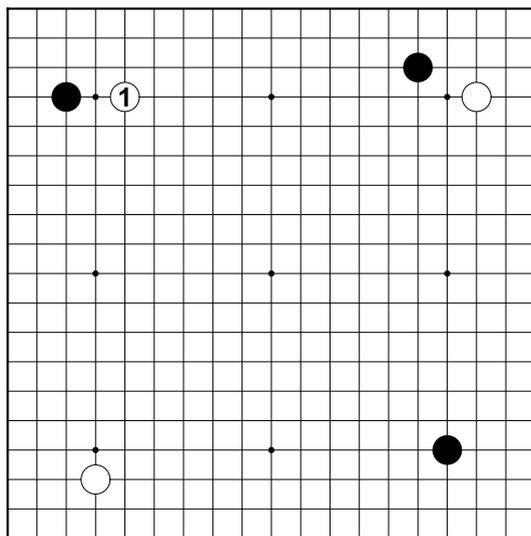


Диаграмма 21

Способы выбора дзёсэки

Форма 1



Форма 1. Как бы вы сыграли в данной позиции после иккэнтакага-кари б. 1?

Даже имея полный справочник дзёсэки перед глазами, думаю, не просто выбрать лучший вариант. Здесь необходимы совсем другие знания. Давайте попробуем устроить анализ этой позиции. Разбор всевозможных вариантов игры и будет нашим учебным материалом.

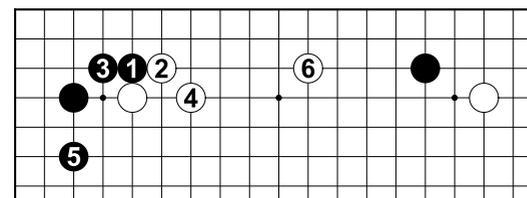


Диаграмма 22

От хода ч. 5 не отказываться. Далее белые развивают три камня законным приемом хираки б. 6. Но кроме развития формы, ход б. 6 одновременно выполняет функцию хасами на чёрный камень в правом углу. Иными словами, б. 6 работает и как хираки и как хасами. Становится ясно, что чёрные в этом фусэки совершили ошибку.

Д. 22. Ходы ч. 1, 3 — это цукэхики дзёсэки.

Разумеется, эта дзёсэки имеет несколько разновидностей и по своей сложности нетрудная. Поэтому она довольно часто употребляется любителями.

Но и профи применяют её в игре не реже. Мы не станем подробно изучать саму дзёсэки (для этого имеются справочники). Наша цель — понять роль дзёсэки в данной позиции.

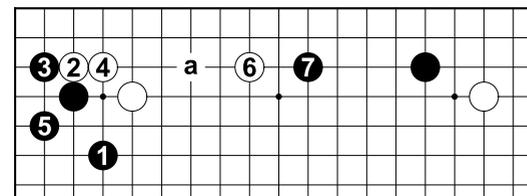


Диаграмма 23

Д. 23. Другой вариант. Пусть чёрные играют в левом углу кэйма ч. 1. После ч. 7 форме белых грозит утикоми (внедрение) в пункте «а». Думаю, комментарии не нужны. Ошибка белых очевидна.

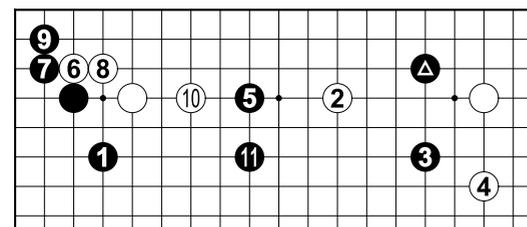


Диаграмма 24

Д. 24. Если белым сразу ударить хасами б. 2 по камню Δ , то после варианта ч. 3-ч. 11 у чёрных снова неплохо.

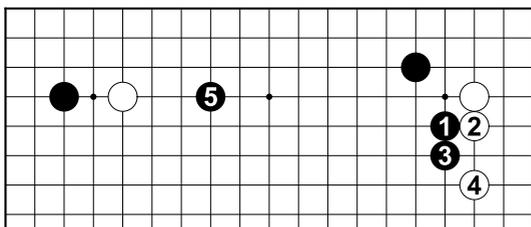


Диаграмма 25

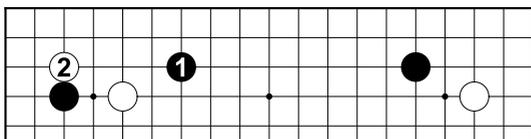


Диаграмма 26

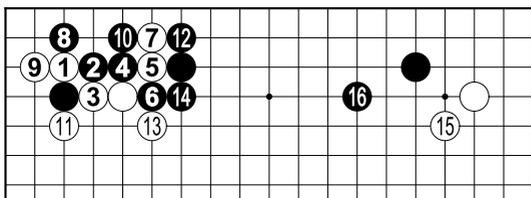


Диаграмма 27

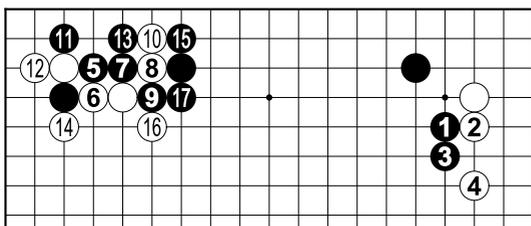


Диаграмма 28

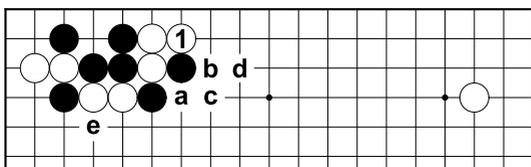


Диаграмма 29

Давайте вернёмся к основной диаграмме.

Д. 25. У чёрных имеется кикаси ч. 1, 3. После этого ставится хасами ч. 5 на одинокий белый камень. Это, пожалуй, самое популярное на сегодня хасами (носит название никэнтакабасами). Рисунок фусэки приобрёл совершенно другой вид.

Д. 26. Есть у чёрных и жёсткое кэйма хасами ч. 1. В игре такая атака используется очень часто.

Д. 27. Цукэ б. 1 в данной форме фусэки проблематично. После получения сильной стенки ходами ч. 2 - ч. 14 позиция на верхней стороне у чёрных явно лучше.

Д. 28. Кроме того, прежде чем ставить ч. 2 (на предыдущей диаграмме) чёрные в правом углу могут подготовить почву для ещё более успешного розыгрыша дзёсэки в левом углу. Это делается знакомым приёмом кикаси ч. 1, 3.

Д. 29. Магари б. 1 (вместо б. 11 в основной дзёсэки) не выгодно белым из-за ситё не в их пользу. После простого варианта ч. «а» - ч. «е» (по алфавиту) у чёрных лучше.

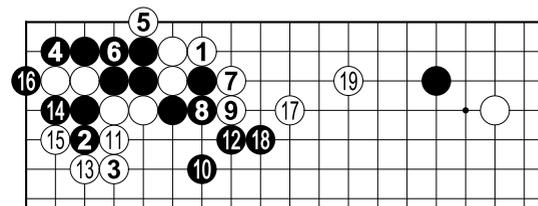


Диаграмма 30

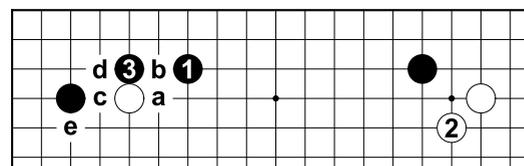


Диаграмма 31

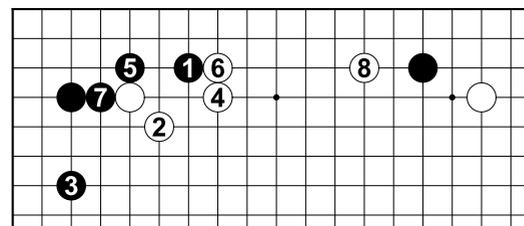


Диаграмма 32

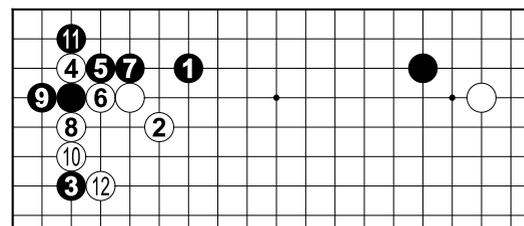


Диаграмма 33

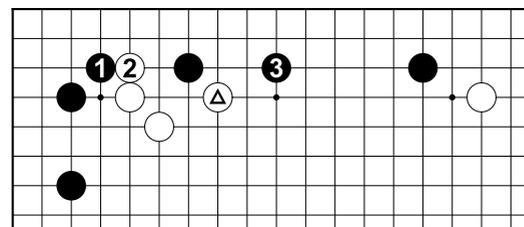


Диаграмма 34

Д. 30. Однако хай б. 1 (проползание) с последующим ч. 2 - ч. 18 ничто иное, как дзёсэки в случае выгодного для белых ситё. А завершающий эту дзёсэки ход б. 19 мощно атакует чёрный камень в правом углу.

Д. 31. Пресекая развитие чёрных в правом углу, белые ставят косуми б. 2. И на дальнейшее решение ч. 3 для белых вполне возможен вариант б. «а» - б. «е» (по алфавиту).

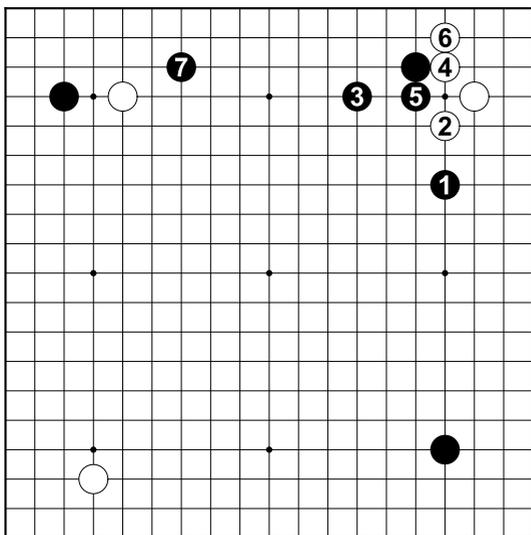
Д. 32. А как будет чувствовать себя косуми б. 2? Пожалуй, после хасами б. 8 позиция для белых становится вполне приятная, не правда ли?

Д. 33. Но если учитывать всю позицию на доске, то для белых вполне приемлема игра б. 4, 6 и далее к ходу б. 12 получение сильной формы, обращённой к левому нижнему углу.

Д. 34. Давайте вернёмся к ситуации, где после катацуки б. 4 (▲) чёрные ставили ч. 5 под камень белых. Вместо этого хода чёрные могут играть косуми ч. 1. Это очень интересный ход в плане стратегии. Если белые ставят осаэ б. 2, то чёрные незамедлительно выставляют ч. 3 снаружи от событий

происходящих в левом углу. Очень ловко.

Форма 2



Форма 2. На диаграмме показано фусэки, которое было разыграно между мной и Рин Кайхо Мэйдзин в 3-м турнире за звание Мэйдзин (5-я партия в финальном матче). Я играл белыми. Если вместо ч.1 играть ч.«7» то случится то, что вы уже немного знаете. Это мы посмотрели в теме «форма 1». Ходом ч.1 чёрные замышляют игру на верхней стороне. Это им выгодно.

Давайте рассмотрим некоторый план игры белых после ч. 7 на основной диаграмме.

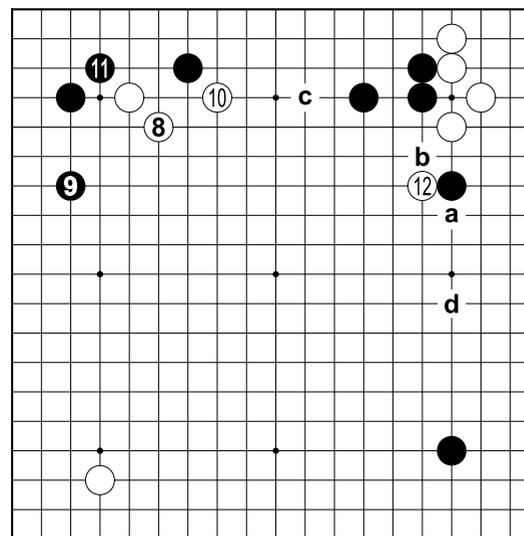


Диаграмма 36

Д.36. Итак, в партии был разыгран вариант б.8-ч.11. Теперь пусть белые поставят цукэ б.12. Что делать чёрным? Если они играют ч.«а», то после хики б.«b» далее у белых образуются пункты миаи «с» и «d».

Отсюда следует вывод, что б.12 ставить вполне резонно. И совершенно понятно, что в партии могут произойти существенные изменения. Форме чёрных в правом углу трудно будет наращивать силу. А нет ли у белых другого пути, с учётом этих рассуждений?

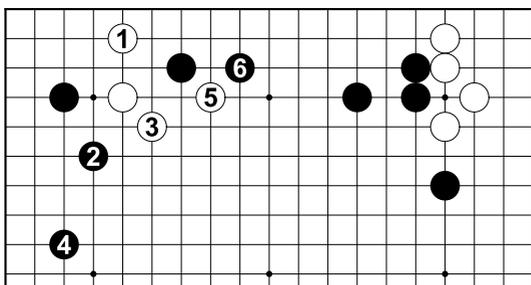


Диаграмма 34

Д.34. Если следовать дзёсэки и неумело поставить разрывающее тоби б.1, тогда после появления камней ч.4 и ч.6 становится совсем неинтересно смотреть на то, как чёрные контролируют верхнюю и левую стороны.

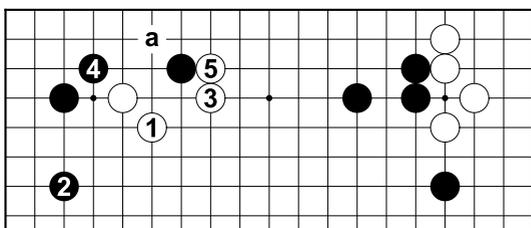


Диаграмма 35

Д.35. Если проводить катацуки б.3, тогда чёрные заберут хороший пункт ч.4. А после б.5 могут ч.«а» и форма белых в этой обстановке становится тяжёлой и неэффективной.

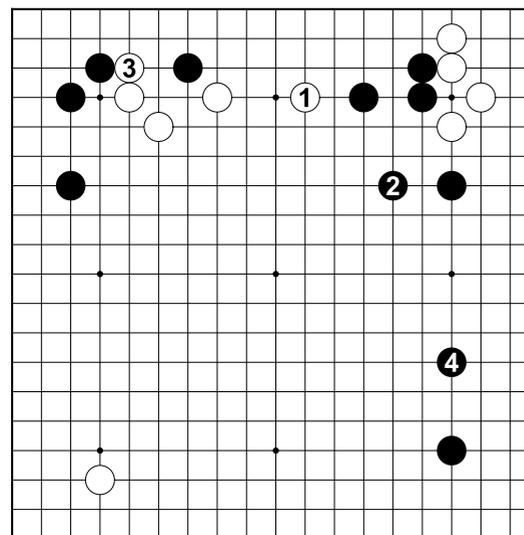


Диаграмма 37

Д.37. Цумэ б.1 на первый взгляд выглядит вполне реально. Но после ч.2 белым надо стабилизировать форму ходом осаэ б.3. Это также смотрится прилично и создаёт давление на чёрные камни слева. Выглядела бы эта игра неплохой. Но здесь вступает в силу закон развития фусэки и разрушает весь интерес белых к получившейся позиции. Ч.4 полностью портит хорошее настроение белых. Это — пункт партнёра, и найти белым альтернативу слишком сложно.

Давайте вернёмся к событиям, развернувшимся в партии. Думаю, они вам будут интересны и полезны.

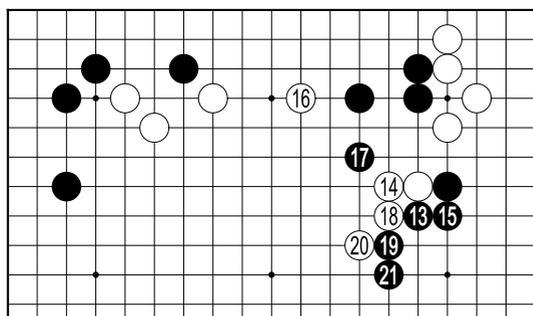


Диаграмма 38

развития событий, то фусэки получилось сложным с частыми переходами превосходства то к одному, то к другому игроку.

Д. 38. Простое на вид ханэ ч. 13 в действительности очень суровое. Далее идет крепкое цуги ч. 15. И после ч. 21 позиция чёрных справа очень сильная. Однако наверху чёрные камни попали под атаку. Это хорошая компенсация для белых. План белых, начатый с косуми в левом углу, начал осуществляться. Что касается дальнейшего

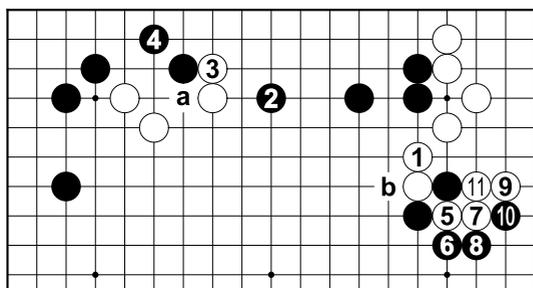


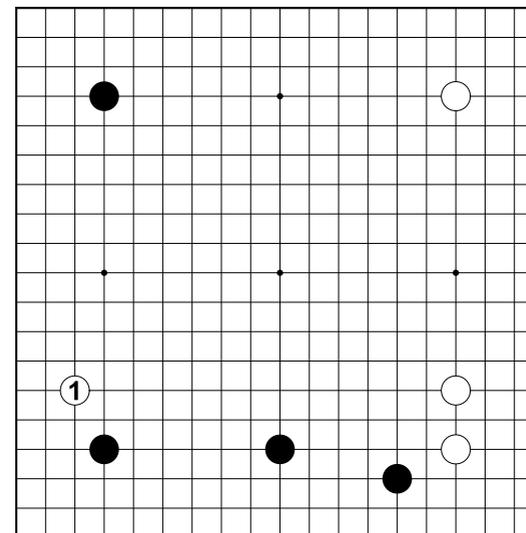
Диаграмма 39

пункте «а» с последующим дэгири. Но и другой путь — наращивание стенки на правой стороне — выглядит не хуже. Как видите, всего один ход (вместо б. «b» — б. 1) может основательно разрушить любой план игры.

Д. 39. А что будет, если белые сыграют хики б. 1? Соединяться ч. «5» уже нерезонно. Пожалуй, лучше выполнить сразу цумэ ч. 2.

Разрезание б. 5, конечно, сильно, но после варианта ч. 6 - ч. 10 позиция чёрных предпочтительней. У чёрных в запасе имеется отличное адзи в

Форма 3



Форма 3. Белые провели удар какари б. 1. Наша тема — как играть далее и что может произойти в этой форме фусэки. Но сначала посмотрите последовательность ходов, которая привела к этой форме фусэки.

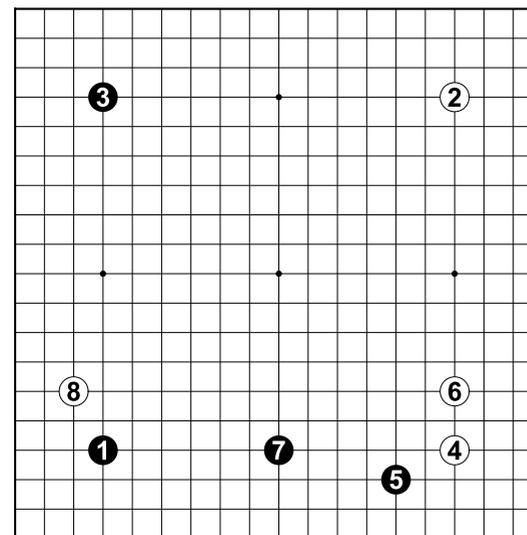


Диаграмма 40

Д. 40. Против нирэнсэй ч. 1, 3 белые строят точно такую же форму на правой стороне б. 2, 4. Надо сказать, что такое фусэки в последнее время становится всё более модным. Да и ч. 7, стоящий в высокой позиции, не является исключением.

Учитывая влияние чёрных на центр, необходимо выбрать дзёсэки так, чтобы далее фусэки развивалось наиболее удачно. Мы посмотрим не только хорошие продолжения, но и ошибочные. Контрасты, думается, в обучении полезны.

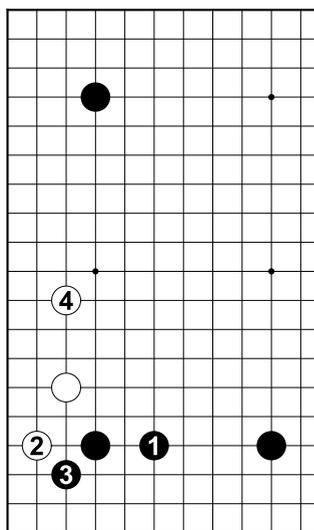


Диаграмма 41

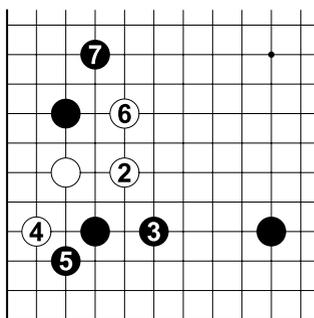


Диаграмма 43

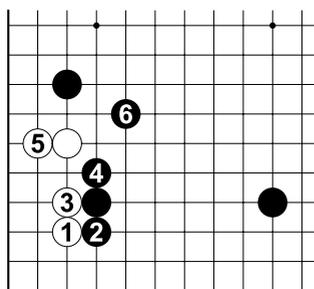


Диаграмма 44

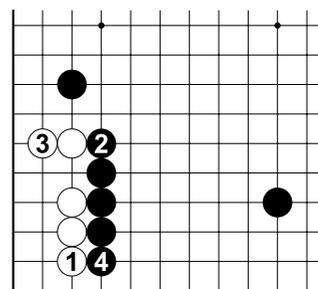


Диаграмма 45

Д. 41. Ч. 1 — обычное решение. После розыгрыша простой дзёсэки б. 2, 4 можно сказать, что чёрные перешли в другое русло, и две их звезды по углам перестали вместе взаимодействовать на центр. Верхний камень чёрных и форма внизу стали очень дальними родственниками.

Д. 42. Если чёрные хотят сохранить наследство от нирэнсэя (комплексное влияние на центр), то могут применить приём хасами. Например, ч. 1 имеет варианты дзёсэки, успешно создающие эти условия.

Д. 43. Если белые выскакивают б. 2, то ответ ч. 3 разумен. А после ч. 5 у белой формы совсем нет почвы под ногами. Такая неустойчивость формы — плохой помощник в борьбе. Но вместо б. 2 белые могут выбрать другой путь.

Д. 44. Впрыгивание в сансан б. 1 — простое и понятное решение. Ч. 2 останавливает движение белых по правой стороне, тем самым расширяя её. А после создания формы б. 3, 5 чёрные ставят форму моё, завершая эту дзёсэки ходом ч. 6.

Д. 45. Сагари б. 1 считается на сегодня модным. Чёрные в ответ могут отыграть ч. 2, 4, но вместо ч. 4 есть другой путь...

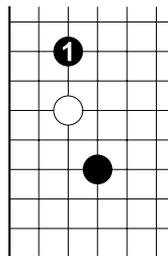


Диаграмма 42

Д. 46. Предупреждая ханэ б. «а», чёрные ставят защиту — тоби ч. 1. С сусоаки белых внизу приходится смириться.

Продолжим рассмотрение варианта дзёсэки, показанного на этой диаграмме.

Д. 47. Если белые ставят ханэдаси б. 1, то чёрным резонно выполнить встречное разрезание ч. 2. Далее, после взаимного построения форм до хода б. 7, борьба разворачивается в этом месте как в стратегическом, так и в локальном направлении.

Д. 48. Для создания моё можно применить атаку на камень «1» приёмом никэн-такабасами ч. 2. Дальнейший путь демонстрирует дзёсэки с выбором белых утикоми сансан б. 3. Завершается этот вариант розыгрыша угла ходом ч. 22.

Для желающих улучшить свою игру настоятельно рекомендую основательно изучить эту дзёсэки. В ней имеется много тэсудзи и необходимых понятий о формах.

Д. 49. После атаки ч. 2 белые могут выбрать вариант тобидаси б. 3. Ответ ч. 4, пожалуй, единственный. Б. 5, 7 — построение формы. Это тоже дзёсэки.

Игра ч. 2 понятна — желание построить что-то снаружи. Б. 3, 5, 7 считается неплохим вариантом, регулирующим баланс высокого и низкого построения формы и не дающий чёрным развернуть моё в этом фусэки.

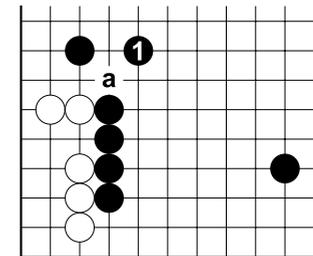


Диаграмма 46

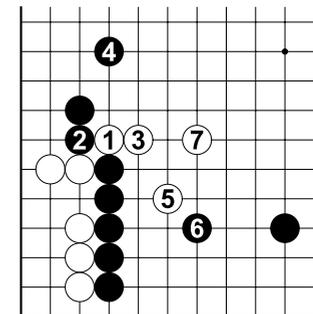


Диаграмма 47

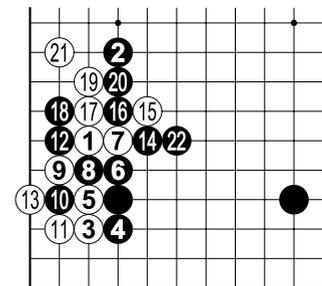


Диаграмма 48

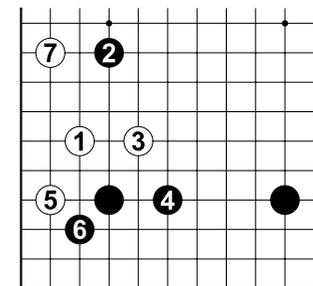
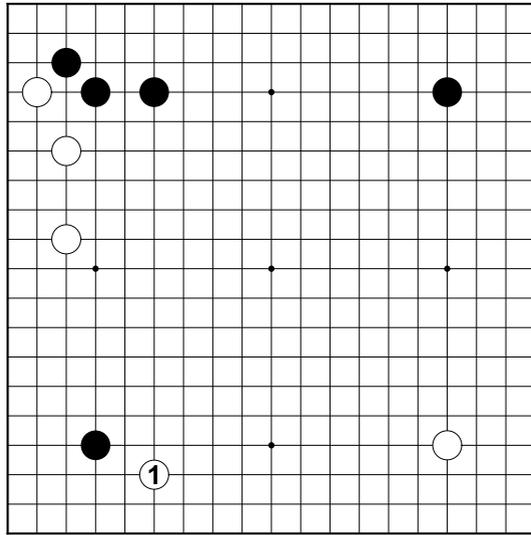


Диаграмма 49

Форма 4



Форма 4. Сравните предыдущую форму 3 с показанной на этой диаграмме.

Белые выполнили какари б. 1. Как отвечать чёрным на эту атаку? Для решения вопроса необходимо смотреть и на левый верхний угол и на камень в правом нижнем углу. Короче, при выборе дзёсэки надо

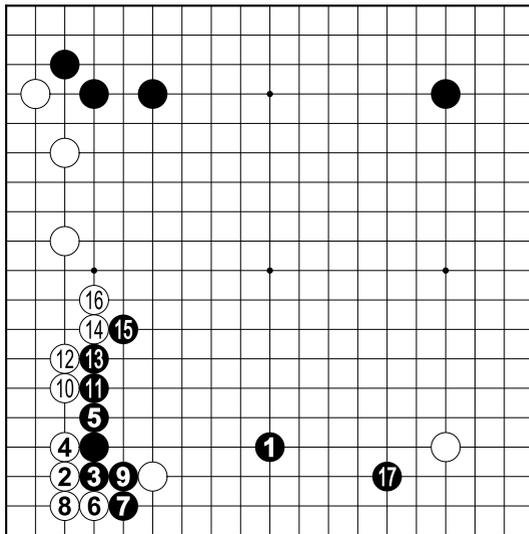


Диаграмма 50

учитывать положение камней в прилегающих углах (помните?).

Чёрным желательно играть активно, давая на атакующий камень белых.

Д. 50. Как вы смотрите на хасами ч. 1? Пожалуй, этот ход выглядит неплохо. Если последует прыжок в сансан б. 2, то чёрные выполняют осаэ ч. 3 и дальнейшая игра до хода ч. 15 быстро осуществит курс построения чёрными омоё.

Ч. 17 хорош и его упускать не стоит.

Неужели после ч. 1 у белых лучшее и единственно правильное — прыжок в сансан? Конечно, нет.

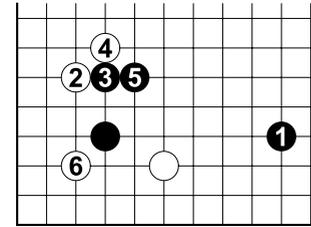


Диаграмма 51

Посмотрите другой ответ белых.

Д. 51. Б. 2 — рёгакари (двойное какари). В соответствии с поговоркой «цукэ на сильный камень — хорошо» чёрные ставят цукэ ч. 3. После ноби ч. 5 белые входят в сансан б. 6.

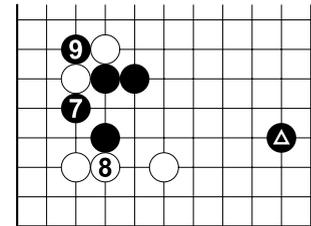


Диаграмма 52

Д. 52. Посмотрите на конечный итог розыгрыша этой дзёсэки. После ч. 9 образовавшаяся форма чёрных совершенно неработоспособна. Камень Δ как бы затерялся в пути и выглядит абсолютно бесхозным. В итоге чёрные потеряли даже маленькую идею создания благоприятного рисунка фусэки. Давайте попробуем сыграть вместо ч. 7 другое.

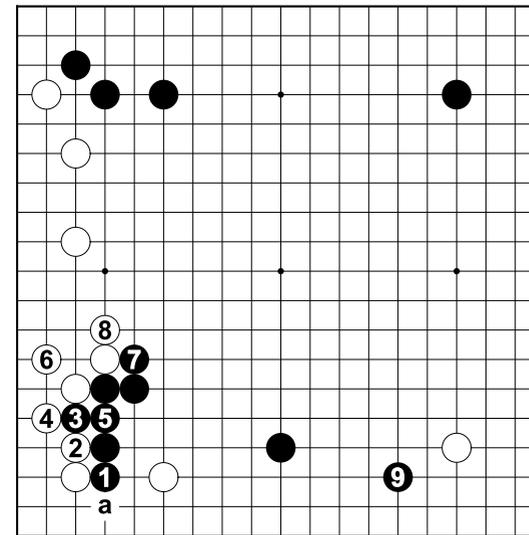


Диаграмма 53

Д. 53. Ч. 1 — осаэ. Далее можно ожидать вариант б. 2–б. 8. И хотя у белых имеется темповая игра ханэцуги б. «а» с получением дополнительных очков в углу, всё равно форма чёрных на нижней стороне выглядит значительно интересней, чем на предыдущей диаграмме. Все камни чёрных в этом месте занимают одним общим делом.

Поговорим ещё немного о дзёсэки в этом фусэки.

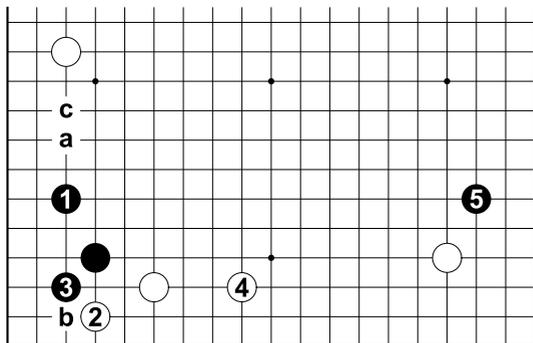


Диаграмма 54

ч. «b». Или по-другому. Белые проползают в угол — «b». На это желательно ставить хираки ч. «с». Короче, у чёрных образовались пункты миаи. Согласитесь, что получившаяся форма чёрных в этом месте — ошибка. Да, она имеет пункты миаи, но эти пункты не влияют (после их приобретения) на рисунок фусэки. Это локальная защита и полностью диктуется белыми. Белые в любой благоприятный момент могут повести атаку на эту форму чёрных.

Д. 54. Когэйма ч. 1 ярко демонстрирует желание построить крепкую форму. Белые идут на дзёсэки — б. 2, 4. Далее чёрным благоприятно захватить важный пункт ч. 5. Здесь никак нельзя допускать появления белого камня.

А теперь вернёмся в левый нижний угол. Если белые выполнят цумэ б. «а», то чёрным непременно надо защищаться

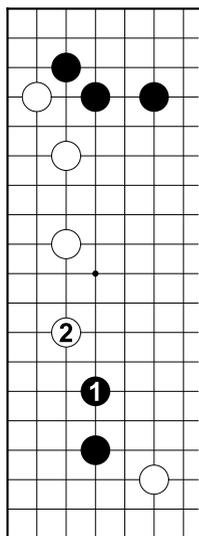


Диаграмма 55

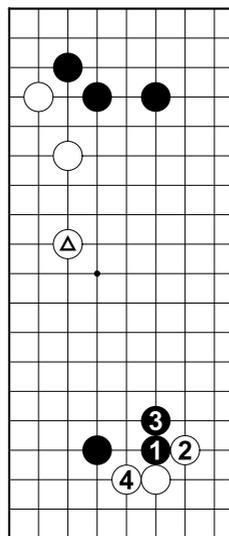
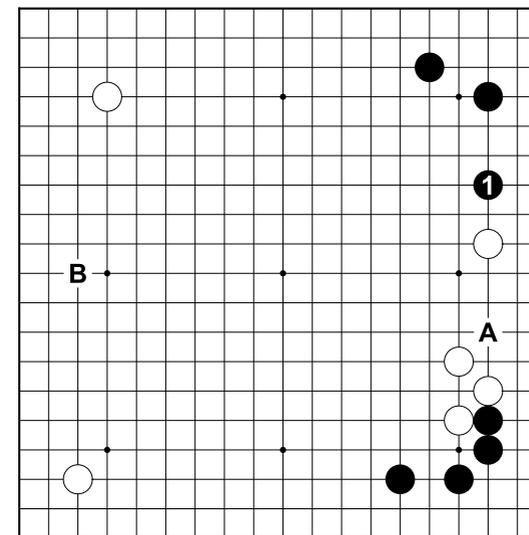


Диаграмма 56

Д. 55. Что касается выбора ч. 1, то этот ход хорош только для белых. Ставя прекрасное цумэ б. 2, белые получают выгодное сусоаки в форме чёрного тоби.

Д. 56. И, наконец, цукэноби ч. 1, 3 совершенно неэффективно из-за стоящего наверху камня Δ . Построение будущей стенки в таком направлении абсолютно бесполезно чёрным.

Форма 5



Форма 5. На правой стороне построена известная форма. Она очень часто встречается и в игре профи, и среди любителей.

Эта форма является центром внимания в данном фусэки, и вокруг неё всегда существуют интересные проблемы (в хорошем смысле).

Цумэ ч. 1 — хороший пункт. Он открывает возможность провести сильный удар утиками «А» по форме белых.

Но у чёрных в этом фусэки имеется не менее важный ход на левой стороне — вариути «В». Что ни говорите, а выбрать ход из этих двух (ч. 1 и «В») совсем непросто. Обычно в таких ситуациях обращаются к чувствам и состоянию души. Если сегодня у вас весёлое боевое настроение, то выбор, пожалуй, упадёт на ч. 1. А при романтическом настроении может потянуть на ход «В».

Прежде, чем разбирать эту форму фусэки, давайте посмотрим её развитие с самого начала.

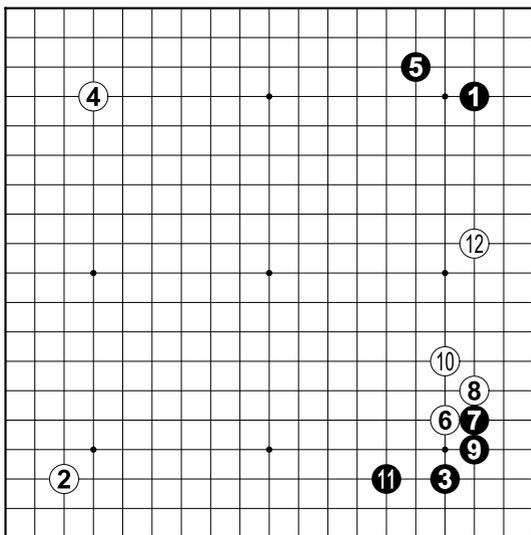


Диаграмма 57

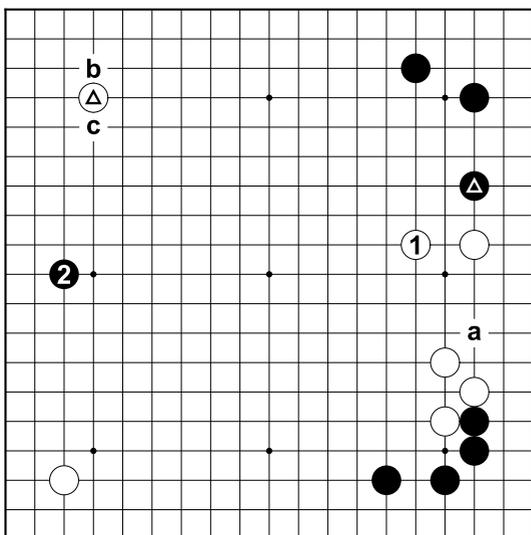


Диаграмма 58

Д. 59. (след. стр.) Белые могут оставить свою форму на правой стороне и занять пункт б. 1 на левом фланге (если камень \triangle стоит в пункте хоси «а», то у белых образуется санрэнсэй).

Д. 57. В правом нижнем углу выбрано иккэнтакагакари б. 6. В ответ последовало цукэхики ч. 7, 9. С этого момента (после б. 12) «застучало сердце» в построенных формах. Фусэки приобрело первый живой организм.

Д. 58. Для Като Кэнсэй Хонимбо (вместо Кэнсэй его зовут чаще по имени Масао), например, не нравится угроза внедрения чёрных в «а» и он скорее выберет крепкую защиту б. 1.

Есть устойчивое мнение, что обмен ходами \triangle и б. 1 для белых совсем неплохой.

Варианты ч. 2 — естественно. Если бы камень \triangle стоял в позиции комоку «b», то лучше выполнить какари ч. «с».

Учитывая вышесказанное, резонно заметить, что белые вправе выбирать пункт в левом верхнем углу с учетом их наклонностей в предстоящих боях на левой стороне.

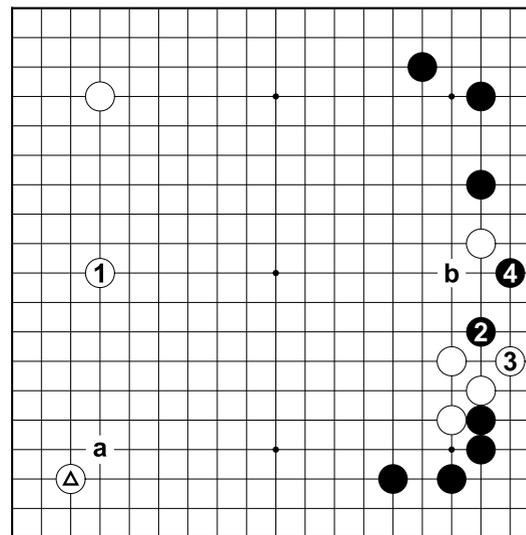


Диаграмма 59

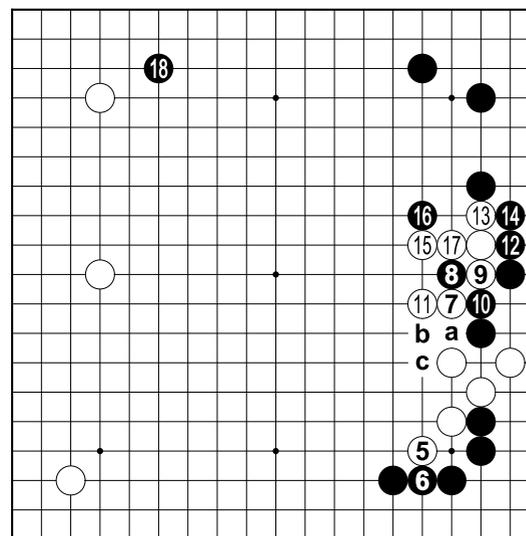


Диаграмма 60

атаку в левом верхнем углу ч. 18. Этот ход логично завершает построение формы в правом верхнем углу вкупе с проведённым манёвром на правой стороне.

Теперь чёрные могут сразу совершить утикоми ч. 2 и с этого момента они вправе выбирать несколько вариантов локальной борьбы на правой стороне. В принципе, утикоми ч. 2 — срочный пункт. Тем более он требует от белых единственную, пожалуй, защиту — косуми б. 3. У чёрных есть выбор — ч. 4 или «b». Эти пункты являются наиболее удачными (в книгах о формах каждый ход — ч. 2, ч. 4 и ч. «b» — называют тэсудзи).

Сколько раз в партиях профи разворачивалась подобная борьба!

Д. 60. Один из примеров показан на диаграмме, он взят из партии турнира за титул Хонимбо между Фудзисава Хидэюки 9 дан (чёрные) и Кано Ёсинори 9 дан.

Сначала белые ставят кикаси нодзоки б. 5 (этот аккуратный ход необходим для пресечения разрезания ч. «с» в случае обмена ходами ч. «а» и б. «b»). Затем ставится какэ б. 7. Далее игроки разыгрывают стандартный вариант ч. 8–б. 15. Выполнив кикаси цукэ ч. 16, чёрные переходят в

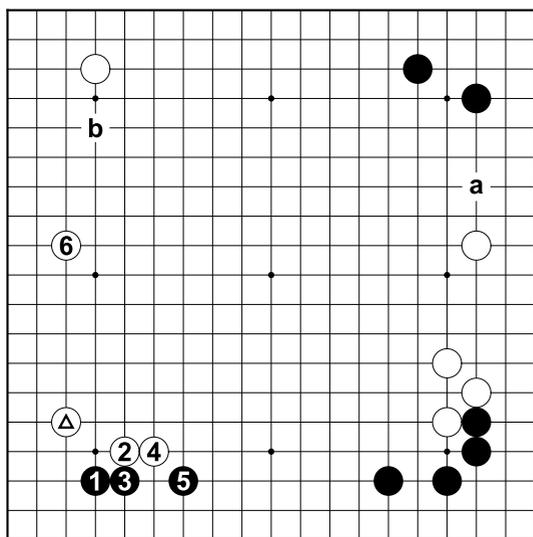


Диаграмма 61

Итак, в этой ситуации наиболее разумным считается атака на левый нижний угол. Однако если наскокивать на камень мокухадзуси ч. 1, то после б. 2, 4 белые с радостным чувством приобретают красивый камень б. 6. Чёрным такой исход совершенно неинтересен.

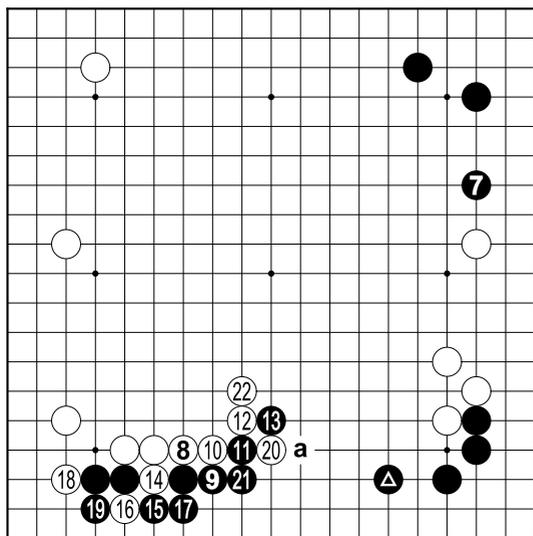


Диаграмма 62

Д. 61. В следующей форме фусэки внимание в первую очередь обращено на необычное построение белых камней на левой стороне. Оно несколько уходит от привычной формы. Отличие заключено в сочетании камня комоку в левом верхнем углу с мокухадзуси (△).

Разумеется, у чёрных есть ход цумэ «а» — хороший пункт. Но белые могут построить форму симари б. «b» или симари внизу б. «1» и угрожать захватом ключевого пункта «б» (у белых имеются и другие варианты, но я их опушу).

Д. 62. Давайте продолжим эту игру и попробуем взять цумэ ч. 7. Тогда у белых появляется возможность получить отличную стенку после варианта б. 8 - б. 22 (обратите внимание на обмены б. 16, 18 и ч. 17, 19 перед получением камня б. 20).

В конечном итоге чёрные огородили нижнюю сторону. Однако им необходимо поставить какэ ч. «а». Но тогда камни (△) и «а» «ударяются головами» (форма, в которой вынужденная защита создает кориката — дублирование силы — называется

хатиавасэ, что значит «удар головой о голову»).

Д. 63. А что будет, если чёрные станут атаковать высоким какари ч. 1? После б. 2 - б. 6 построена дзёсэки. Чёрным для завершения розыгрыша надо поставить хираки.

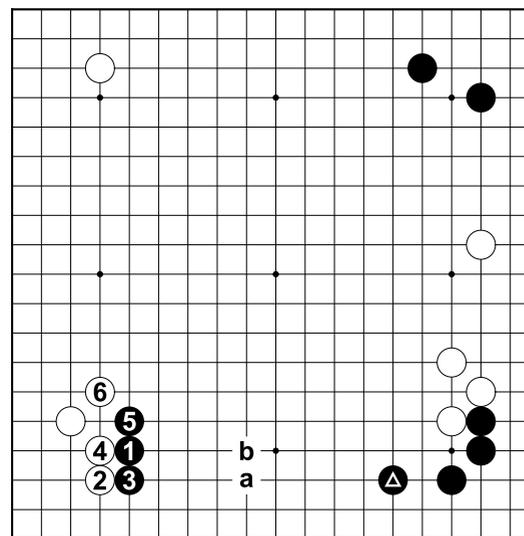


Диаграмма 63

Путь «а» считается несбалансированным с камнем (△) (оба камня на третьей линии). Поэтому разумнее ставить высокое хираки ч. «b». И всё было бы хорошо в образовавшейся форме фусэки, но в ней у чёрных имеется важный дефект. Если посмотреть на всю доску, то бросается в глаза переконцентрация чёрных камней на нижней стороне. Старайтесь в фусэки избегать этого дефекта.

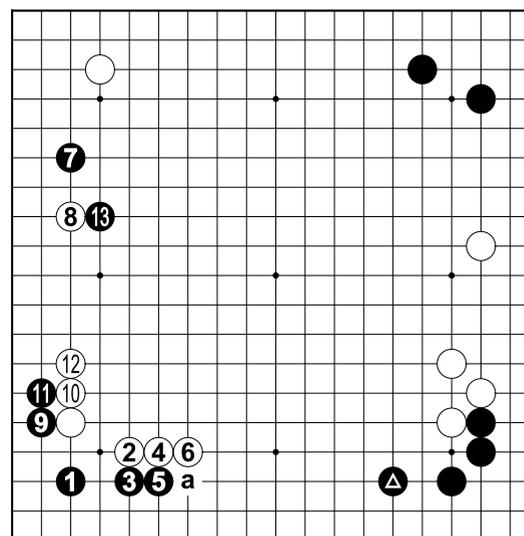


Диаграмма 64

Д. 64. Здесь показан реальный бой в этом фусэки. Сансан ч. 1 резко меняет рисунок фусэки. Какэ б. 2 — так продолжать наиболее выгодно. Теперь я могу раскрыться и сказать, что это фусэки из партии между Рин и Като в 24 турнире за титул Хонимбо. Далее чёрные (Рин) проползают (хаи) ч. 3, 5, а затем моментально переходят в атаку на верхний угол — огэймагакэ ч. 7.

Хотелось бы акцентировать внимание на камень (△). Он отлично контролирует нижнюю сторону, и поэтому про-

двигаться чёрным камням в пункт «а» совершенно нет необходимости.

Д. 65. Против ч. 1 есть внешнее цукэ б. 2. В этом случае чёрные камни получают низкую позицию после варианта ч. 3 - ч. 7. Если белые накрывают камни в углу ходом тоби б. 8, то чёрные сначала приподнимают свои камни ч. 9, 11, и, получая темп, выполняют вариути ч. 13.

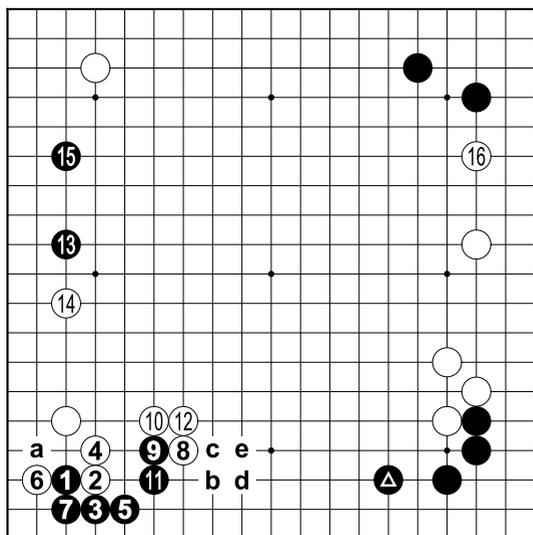


Диаграмма 65

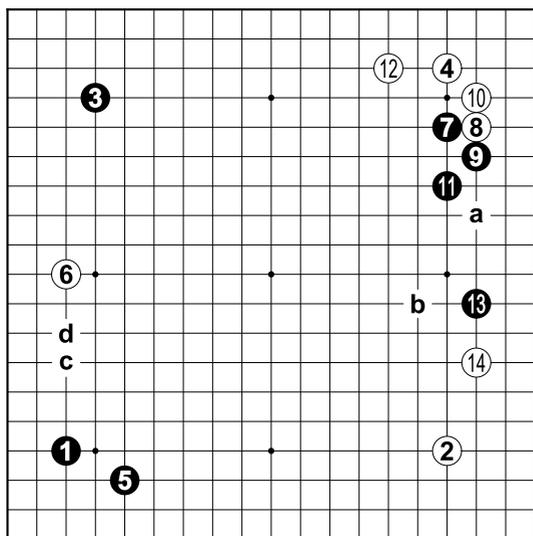


Диаграмма 66

Показанный пример продемонстрирован из партии, игранный между Такакагавой (чёрные) и Фудзисавой Хидэюки в 9-м турнире за звание Мэйдзин.

И снова хочу упомянуть камень \triangle . Если чёрные откажутся от ч. 9, то после незамедлительного удара хики б. «а» чёрным всё равно придется защищаться в углу. Но это надо делать уже более надёжно — ч. «b». Далее белым резонно провести осаэ «с» и на дальнейшее движение ч. «d» снова придавить чёрные камни — осаэ б. «е». В итоге сочетание камней «b», «d» и \triangle получается неудачным из-за низкой позиции камней.

Д. 66. А вот другой пример с нашей главной темой — формой дзёсэки на правой стороне. После классического построения ч. 1, 3, 5 и вариути б. 6 чёрные строят эту форму ч. 7 - ч. 13.

Сейчас цумэ б. 14 очень хорош и мощно грозит атакой утикоми б. «а». Однако если сразу защищаться ходом тоби ч. «b», то белые захватят другой важный пункт — хираки «с». Эту ситуацию

желательно тонко чувствовать. Чёрные получают перед партией коми за право владеть инициативой. Учитывая это, чёрным, конечно, нельзя упускать данное им право. Хиракидзумэ ч. «d» (после б. 14) — законное право чёрных.

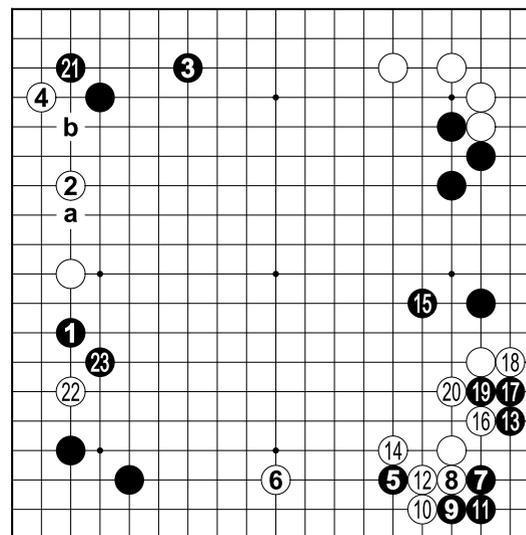


Диаграмма 67

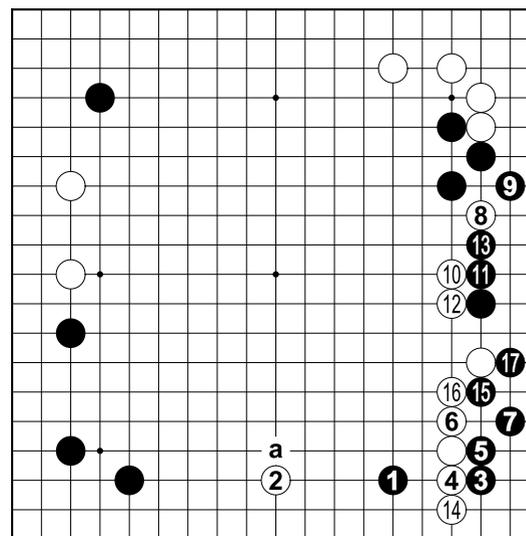


Диаграмма 68

Д. 67. Продолжим этот пример из партии, игранный между Охирой 9 дан и Исидой в 17 матче за звание сильнейшего профи в Нихон Киине (2 партия).

Итак, ч. 1 — цумэ. Этот ход создаёт давление на камень белых и предполагает построение внизу слева будущего моё. Ответ б. 2 — естественный. Допускать хасами ч. «а» никак нельзя.

Ч. 3 предполагает получить выгодный пункт «b», поэтому б. 4 упустить не рекомендуется. Далее следует какари ч. 5. А куда ещё могут сыграть чёрные?

Дальнейшая игра (б. 6 и далее) демонстрирует стиль игроков.

На эту форму фусэки имеется ещё один пример. Он из партии 15-го турнира Дзюдан (10 дан) игранный между Исидой (чёрные) и Като.

Д. 68. В ней чёрные не ставили ч. 3 (смотри предыдущую диаграмму), а сразу атаковали — какари ч. 1. Далее чёрные избрали другой вариант розыгрыша угла — хаи ч. 5. Что же принесло эти изменения? Это хорошо видно на диаграмме — произошла трансформа-

ция игры, связанная с ходом б. 8. Вместо ч. 1 можно было занять пункт оба ч. «а». Для белых тогда становится важным пункт «b» — косуми.

Из приведённых примеров можно составить определённое мнение о том, что захват важных пунктов в фусэки чаще является важнее защиты нашей изучаемой формы. Это мнение основано после изучения игры мастеров го без учёта глобального анализа позиций.

Следующий пример взят из партии 32 турнира за титул Хонимбо, игранный между Рином Кайхо 9 дан и Магару 9 дан (чёрные).

Д. 69. После построения санрэнсэй ч. 13 чёрные получают на левой стороне омоё. Путь б. 26, 28 — естественный стиль. Затем следует обмен ч. 29 и б. 30. Давайте посмотрим игру Магару, построенную с учётом имеющегося омоё слева.

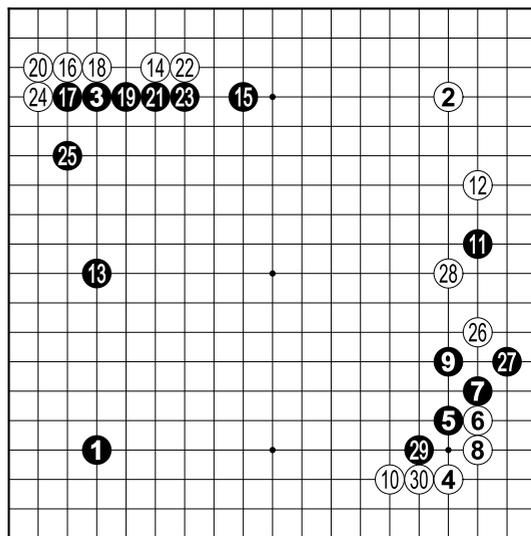


Диаграмма 69

Д. 70. Ч. 1 — сильное осаэ. И после настойчивой игры б. 2 — б. 28 чёрные жертвуют пятью камнями. Чёрные могут гордиться получившейся формой фусэки. Совершенно неординарная форма!

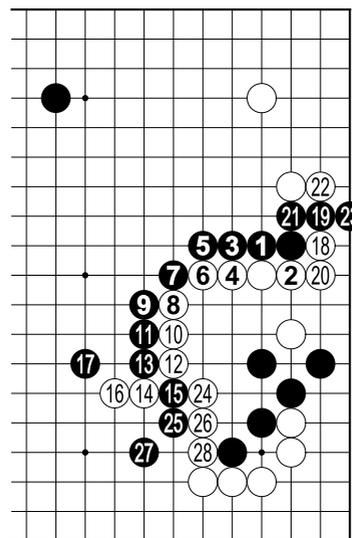


Диаграмма 70

Д. 71. Идя на твёрдое соединение камней на правой стороне вариантом ч. 1 — ч. 13, чёрные получают стабильность формы. Если бы так сыграл Магару, то навряд ли эта партия попала в наше поле зрения.

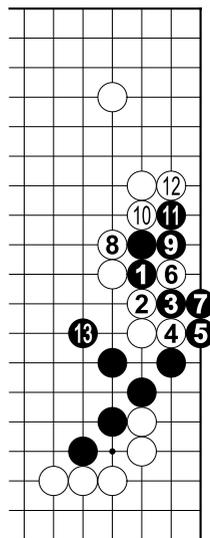


Диаграмма 71

И, наконец, посмотрите последний пример на тему этой интересной и популярной дзёсэки.

Д. 72. До хода ч. 13 вопросов по этой дзёсэки, думаю, ни у кого нет. Далее белые оставляют левый нижний угол и срочно берут пункт оба б. 14. Реакция чёрных — какари ч. 15, пожалуй, вполне здоровая. А розыгрыш дзёсэки в левом верхнем углу до ч. 19 для обеих сторон является логическим завершением хода б. 14. И вдруг белые совершают «нырок» б. 20. Сражение становится напряжённым. Перед чёрными встает задача, как из этой ситуации получить наиболее выгодное продолжение. Сначала строится форма ч. 21, 23. А затем обрушивается сильный удар на форму белых — утикоми ч. 25.

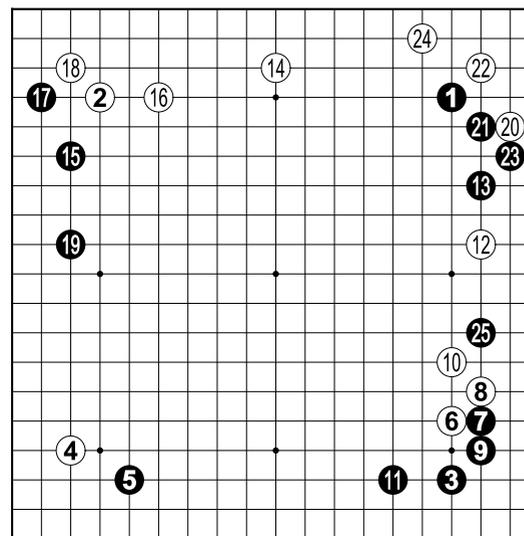


Диаграмма 72

Так играли Като и Тё Тикун (чёрные) в первой финальной партии 25-го матча за титул Одзасэн. Белые полностью забрали у чёрных правый верхний угол. Смелая игра. Ей богу!

Д. 73. На ловкое ч. 27 белые ставят цукэ-тэсудзи б. 28. Жертва камня (△), видимо, была намечена заранее.

К ходу б. 34 драка подошла к концу. Хорошо видно, что белые (после глубокого хода б. 20) получили немного лучше. После партии чёрные тоже согласились, что сыграли не совсем точно. Неточность заключалась в ханэ ч. 31.

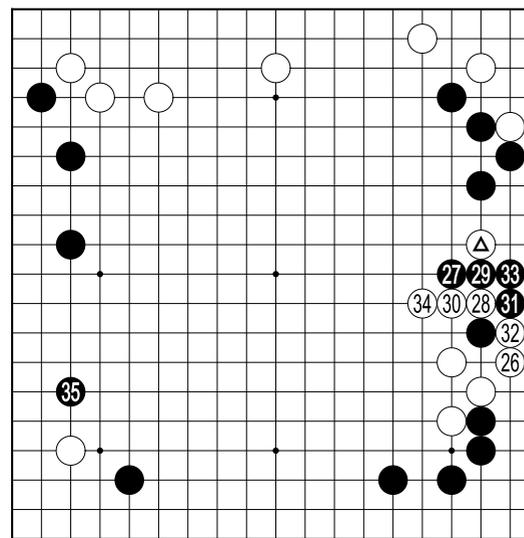


Диаграмма 73

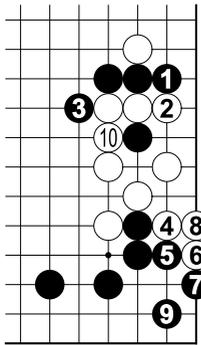


Диаграмма 74

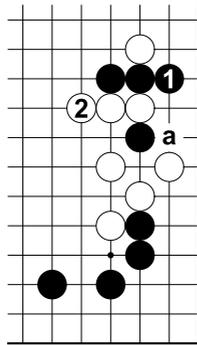
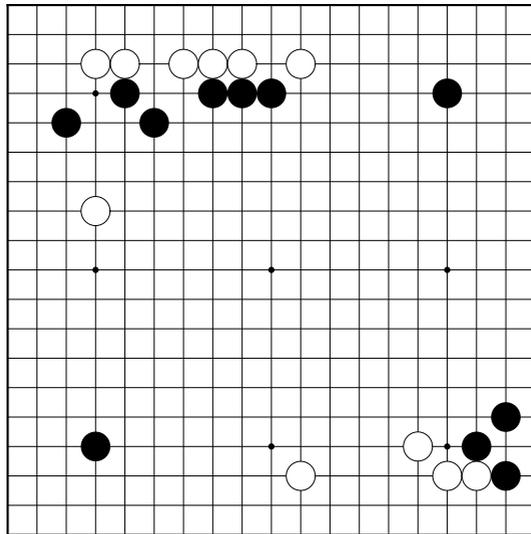


Диаграмма 75

Д. 74. Пожалуй, лучше было поставить сагари ч. 1. И после варианта б. 2 - б. 10 камень ч. 3 стоял бы выгодно. Этого чёрным было бы достаточно.

Д. 75. Если после ч. 1 последует б. 2, то, тем самым, чёрные приобретут прекрасное адзи в пункте «а» — ватари. После этого белые камни могут оказаться в опасности.

Форма 6



Форма 6. Наверху чёрные придавили белые камни по третьей линии и получили мощную стенку. Эта дзёсэки лет пять-шесть тому назад применялась очень часто.

В предлагаемой форме фусэки ход чёрных. Поразмышляйте на тему о том, как распорядиться образовавшейся ситуацией на левой стороне и что делать с находящимся там белым камнем.

Д. 76. Это фусэки было разыграно между Рином Кайхо 9 дан и мною во втором турнире Мэйджин (2-я партия финала). Я играл белыми.

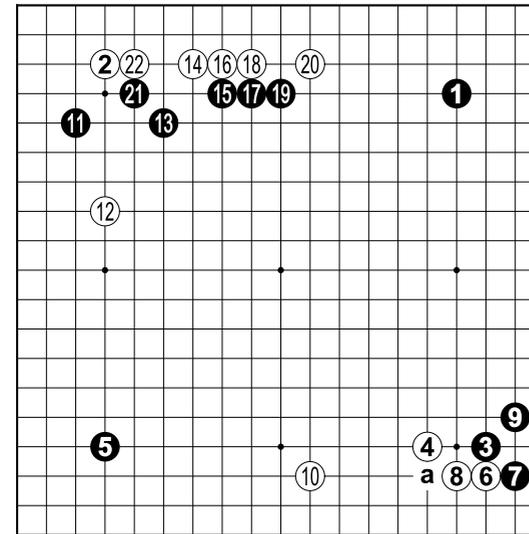


Диаграмма 76

Вместо б. 4 можно было поставить камень в левом нижнем углу и, тем самым, выполнить первый закон фусэки акисуми. Но мне в тот момент не понравилась возможность чёрных взять пункт «а» и построить в углу форму симари. Поэтому я сразу атаковал — какари б. 4.

Прервав разговор в правом нижнем углу, чёрные резко перешли в атаку на левый верхний угол ч. 11. И после хасами б. 12 стала появляться форма, о которой мы собираемся поговорить. Розыгрыш этой дзёсэки боевит, и посмотреть способ реализации этой формы полезно.

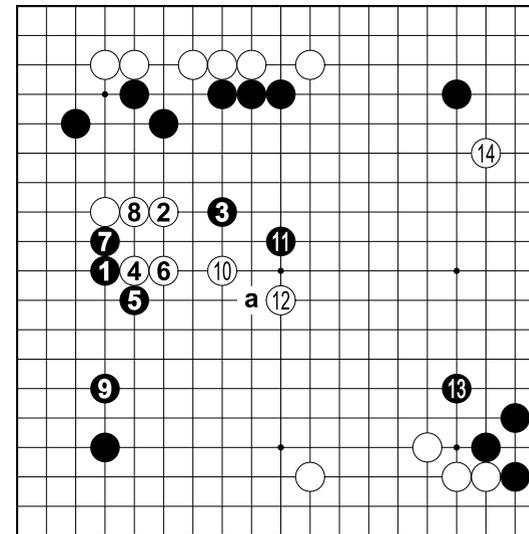


Диаграмма 77

Д. 77. Чёрные на верхней стороне имеют стенку, которая ожидает случая, чтобы отдать свою энергию. Иккэнбасами ч. 1 — самый суровый ход.

После б. 2 чёрные продолжают атаку ч. 3 — боси. С этой последовательности ходов в партии началось сражение.

После обмена ч. 11 и б. 12 чёрные решают завершить начатую дзёсэки в правом нижнем углу. Что ни говори, пункт ч. 13 важный и пропускать его теперь становится опасно. Кстати, если чёрные

не поставят ч. 11, то для белых этот пункт явится отличным подарком. Но и белым не стоит игнорировать ходом б. 12. В этом случае у чёрных появится придавливающий ход ч. «а».

Д. 78. В этой борьбе у белых имеется другой путь. Это — тобимагари б. 1. На это решение чёрные могут поставить тоби ч. 2, нацеливаясь на двойное подзоки в пункте «а». Белым не рекомендуется игнорировать эту угрозу. После б. 7 форма белых получается достаточно защищенной к данному этапу борьбы.

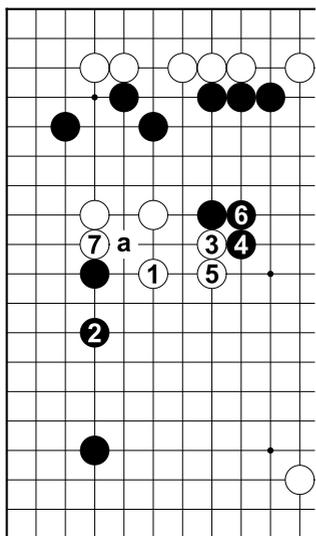


Диаграмма 78

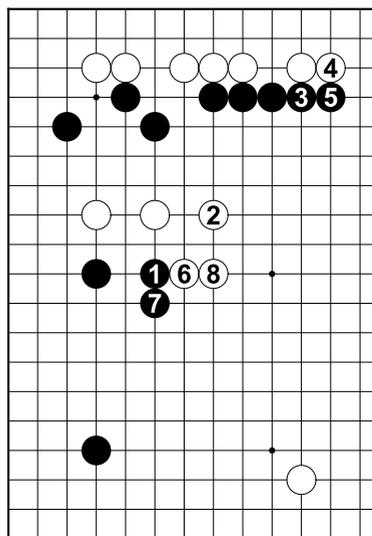


Диаграмма 79

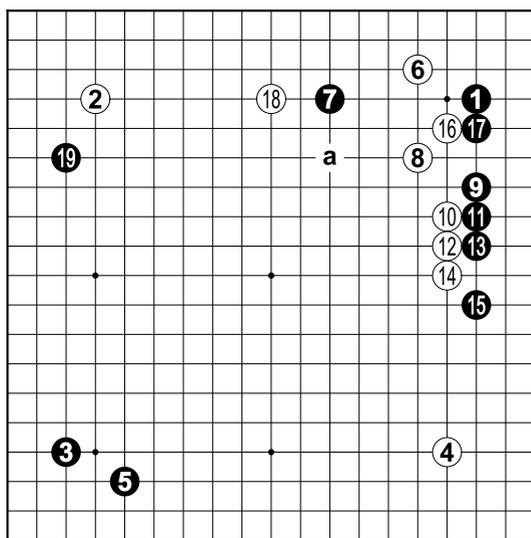


Диаграмма 80

Д. 79. Развитие событий в этой форме дзёсэки может проходить немного в другом ключе. Ч. 1 — тоби. А далее ходами ч. 3, 5 идет наращивание стенки. И после ч. 7 постепенно начинается трансформация энергии стенки в доходную перспективу на левой стороне.

Д. 80. Следующий пример из партии профи очень похож на предыдущий, а розыгрыш дзёсэки даже полностью совпадает. Взят он из 5-й партии финала 14 матча Мэйдзин. В этой партии я играл чёрными против

Исиды, который в тот момент обладал титулом Мэйдзин.

Начиная с никэнтакабасами ч. 7 и до хода ч. 17 идет полное совпадение ходов дзёсэки с предыдущим примером. Жёсткое хасами б. 18 — вполне естественный ход. В этот момент игры я решаю оставить тоби ч. «а» и принимаю решение атаковать левый верхний угол ч. 19.

Д. 81. После б. 20 выбираю обычное построение на стороне — ч. 21. Далее белые берут хороший пункт б. 22. Этим ходом камень Δ полностью обесценивается, и вытаскивать его в центр чёрным нет теперь никакого смысла.

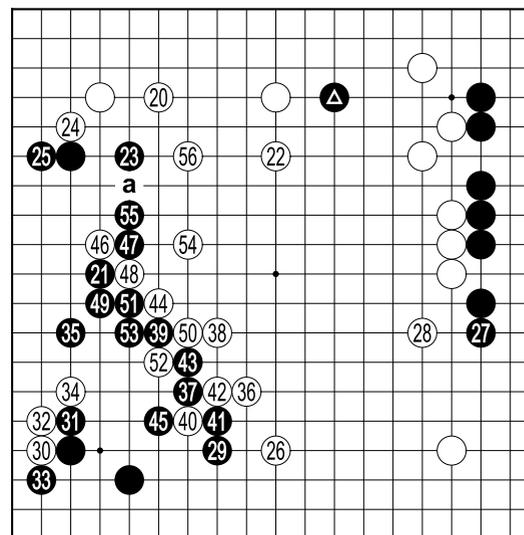


Диаграмма 81

Перед чёрными ставится задача — компенсировать жертву камня Δ (под жертвой здесь необходимо понимать не гибель самого камня, а потеря в нём стратегической актуальности). Ч. 23 — хороший пункт. Чёрные не имеют права допускать белых в пункт «а». Это может привести к построению наверху омоё (большой сферы влияния).

Конечный итог задуманного чёрными вы хорошо видите на диаграмме.

А что же делать с камнем Δ ? Посмотрите далее.

Д. 82. В будущем у чёрных сохраняется ёсэ-тэсудзи ч. 1. После б. 2 чёрные ставят киритигаи ч. 3 с обострением борьбы. Но вместо ч. 3 можно отыграть спокойное хики ч. «а». Это тоже большой ход в ёсэ.

Д. 83. Если на ёсэ-тэсудзи белые ответят б. 2, 4, то после построения формы ч. 3, 5 состояние доходов и расходов кардинально изменится не в пользу белых.

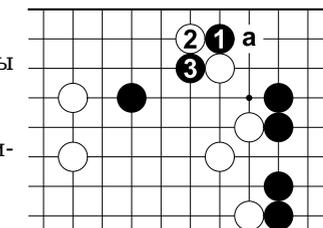


Диаграмма 82

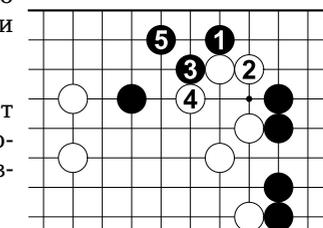


Диаграмма 83

А теперь давайте взглянем на изучаемую форму стоящую в другой обстановке.

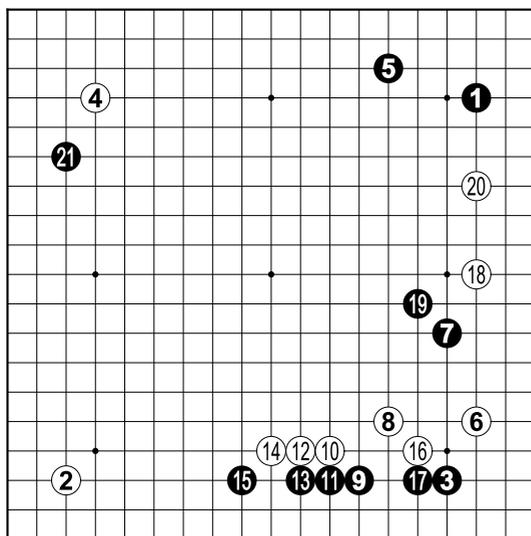


Диаграмма 84

косуми достаточно ершистая, и без рукавиц её лучше не трогать.

Сравните все пройденные примеры, и хорошенько вникните в их идентичности и различия.

Д.84. Это фусэки из партии между Рином 9 дан и мною (белые) 11-го турнира «Пуродзюкэсээн» (Великолепная десятка профи). Здесь отличие заключается в том, что черные ставят хасами ч. 7 при имеющемся сима-ри в правом верхнем углу.

После обмена б.16 и ч.17 белые ставят уже не хасами, а утикоми б.18. Это отличие существенно, и реакция ч.19 — естественная. После построения устойчивой формы ходом хираки б.20 камни «7» и «19» находятся под атакой. Однако их форма

Глава 2. Фусэки на любительском уровне

В этой главе предлагаю рассмотреть десять партий любителей различного уровня игры и провести анализ построения форм фусэки.

Спору нет, что одним игрокам приятно играть начала, а другие просто набрасывают камни на доску и только после этого приступают к самому для них интересному этапу борьбы. Конечно, кто хорошо понимает внутренности автомобиля, тот не только не пугается его устройства, но и с удовольствием может повозиться с его механизмами. Другому же владельцу авто достаточно научиться на нем ездить. Но если его машина начнет «кашлять и чихать», то ему естественно неинтересно, что там случилось и отдает её в починку.

Однако в игре го отдать в ремонт фусэки невозможно. И чтобы формы начального построения хорошо помогали в течение партии и не забуксовали где-то в тубане, приходится засучивать рукава и добросовестно изучать этот сложный механизм игры.

Автор подразумевает, что читатели уже знают основные принципы фусэки и не возвращает их в период младенчества своими объяснениями (имеется в виду опыт игрока).

Мы, профессионалы, от партии к партии всегда находим интересные беседы на тему фусэки. Нередко эти обсуждения сыгранных нами партий переходят в увлекательный анализ с зарождением каких-то новых идей и даже потрясающих открытий. В моменты глубокого погружения в анализ позиции профи между собой закрывают вопросы силы или опыта того или иного участника обсуждений. Бывали случаи, когда сильный игрок с опытом и знаниями во время обсуждений «бросывался с ковра» молодым, но кипящим новыми задумками профи. Здесь любое мнение интересно. И немудрено. Ведь фусэки — это неиссякаемая кладовая, которая наполнена до краёв золотом идей и изумрудами, которых ещё никогда не видел глаз человеческий.

Подходя к чтению следующей главы, не взирайте на партии любителей критическим оком, а смотрите на них, как один из участников анализа предложенной позиции.

Что касается читателей с уровнем игры ниже 5 кю, то не беспокойтесь о сложности излагаемого материала. И для вас в книге найдется много понятного, а значит и интересного.

Фусэки на уровне 4 - 5 кю

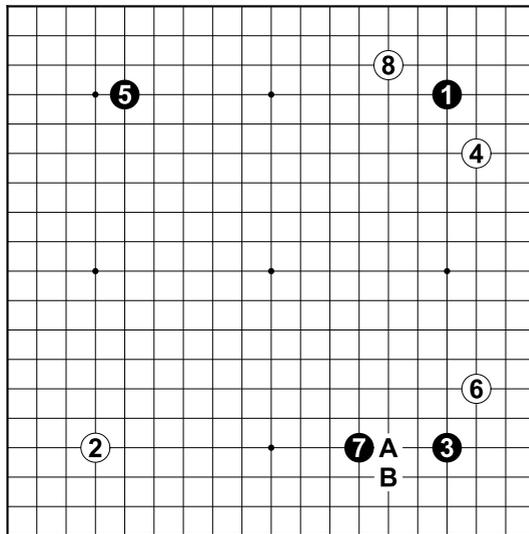


Диаграмма 1 (1 - 8)

● — С.К. — 5 кю ○ — N.O. — 4 кю

гармонии взаимодействия всех камней стоящих на доске, к созданию наиболее оптимального построения форм и нахождению наиболее работоспособных пунктов. Тот, кто опережает в этом партнера, тот и получает в тьюбане лучшее положение.

На построение двух звезд ч. 1, 3 (нирэнсэй-фусэки) белые идут в атаку какари б. 4. Это сомнительный ход. Здесь обычно играется в левом верхнем углу с выполнением закона фусэки «акисуми». Например, угловые пункты комоку, хоси или сансан благоприятны для этого. Ч. 5 — захват контроля над свободным углом, это и отказ игры (тэнуки) в правом верхнем углу. И здесь, пожалуй, белым разумнее сразу поставить рёгакари в пункт «8», не организовав новую атаку в правом нижнем углу б. 6. Далее построена форма никэн ч. 7. Видимо игроку было неинтересно ставить узкое ч. 7. Обычно играют или тоби «А», или когэйма «В».

И, наконец, белые выполняют рёгакари б. 8, пользуясь тэнуки чёрных. Сейчас этот ход выглядит закономерным и сильным.

Д. 1. (1 - 8) Данный класс игроков уже имеет выработанный вкус к определенным ходам. Игрок уже может сказать, что такой ход ему не нравится, или этот ход партнера его пугает. Однако ему трудно ещё определить цену хода и перспективу построенной формы. Но при стремлении того или иного игрока к выводам типа «я так поставлю камень, что он не справится с ним» или «я сейчас с самого начала его запутаю» скорее всего, совершит ошибку. Дело в том, что в фусэки необходимо в первую очередь стремиться к

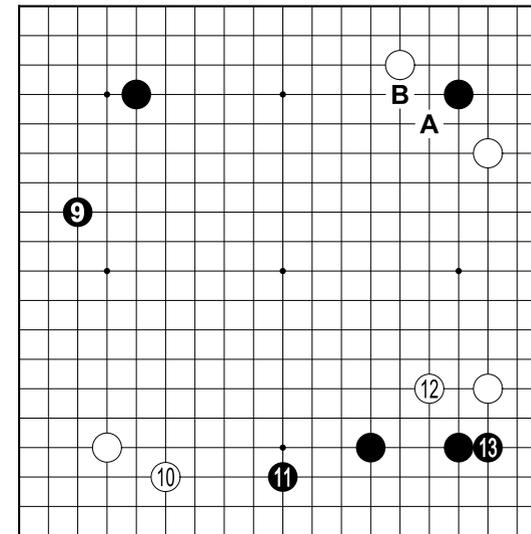


Диаграмма 2 (9 - 13)

У чёрных был хороший ход цукэ «В». Но можно разыграть здесь и другой, более распространенный, вариант.

Д. 2а. Чёрные обязаны были выходить из угла. Хорошим способом является косуми ч. 1. Ход ч. 5 желателен. После него у чёрных появляется альтернатива в атаке — хасами «а» или блокировка белых камней в углу ч. «б».

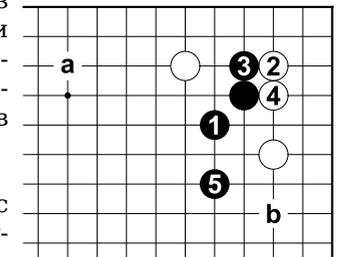


Диаграмма 2а

Что же касается хода ч. 9 (на Д. 2), то с точки зрения фусэки он выглядит «полушагом». Образно говоря, мелькнула искра и сразу погасла. Давайте посмотрим вариант игры в этом углу и оценим результат выбранного пункта ч. 9.

Д. 2б. После внедрения б. 1 блокировку начинают обычно с хода ч. 2. А далее идет стандартный вариант б. 3 - б. 9. Что же получается? Посмотрите на два камня «2» и «6» и стоящий от них камень ▲. Форма получилась «узкая» или, как говорят, перегруженная (кориката — форма, в которой силы камней дублируются). Одной из главных потерь в фусэки считается построение форм кориката.

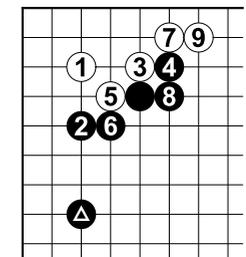


Диаграмма 2б

Д. 2. (9 - 13) Ч. 9! Свеженький ход, не правда ли? Тайный умысел чёрных — заманить белых в угол и построить внешнюю стенку? Но как это они себе обрисовывают? Ведь сначала важнее «высунуть голову» из правого верхнего угла. Дело в том, что стоит белым поставить камень в пункт «А» и — угол заблокирован. А в этом случае влияние белых от этого угла и планируемая стенка чёрных в противоположном углу погасят друг друга. От такого плана чёрные ничего хорошего не получают.

Давайте оценим, во что обойдётся ход ч. 9, если белые сразу предпримут блокировку правого верхнего угла (вообще-то белым можно было сразу этим и заняться).

В принципе б. 10 сам по себе ход большой и плохим его назвать никак нельзя. Но в го существуют понятия «большое место» (оба) и «срочное место» (кюба). Так вот, ход «А» — срочное место для белых. К тому же блокировка угла в этом фусэки белым очень выгодна.

Итак, в углу чёрные пропустили два хода (вообще-то в терминологии го показанная дзёсэки называется «сантэнуки-дзёсэки», но, фактически, здесь пропущено только два хода).

Д. 2с. Если после б. 1 ответа не последует, тогда после очередного хода в пункт «10» белые получат мощную стенку плюс территорию в углу. Ч. 2 — путь за жизнь. Далее следует хасири б. 3 и к ходу б. 15 белые получают огромную силу, идущую на полдоски. Хотелось бы заметить, что ходы ч. 10 и ч. 12 очень важные. Если играть сразу какэ ч. 14 (без предварительного ч. 10, 12), то после б. «а», ч. «b» и б. «с» чёрные камни гибнут.

Д. 2д. Вместо ч. 4 (на предыдущей диаграмме) косуми ч. 1 выглядит вяло и, в конечном итоге, с потерей темпа. Однако и этот способ выживания в таких ситуациях достаточно популярен.

Поднимать дискуссию о том, какой из приведенных вариантов лучше, в данной ситуации большой роли не играет. Особенно это касается чёрных.

Вернемся к Д. 2. Здесь для чёрных ход ч. 11 несрочный. Лучше его пустить в пункт «А». Но ч. 13 — великолепный ход! Что касается этого момента, то белым лучше было прыгать в сансан б. 12.

Д. 2е. Утиками сансан б. 1 — хороший путь. И после стандартного розыгрыша угла белые получают темп и отлично пускают его в пункт б. 13. А там они всей душой ожидают появления камня б. 15 после блокирующей игры (смотри диаграмму 2с).

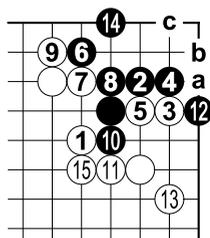


Диаграмма 2с

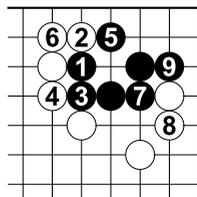


Диаграмма 2д

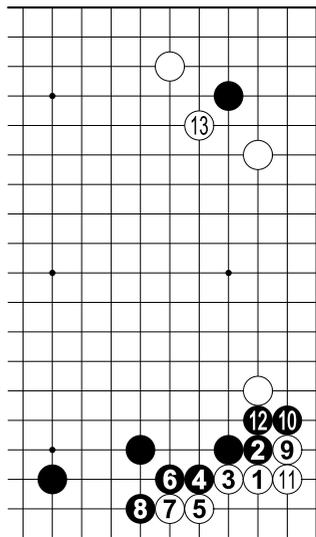


Диаграмма 2е

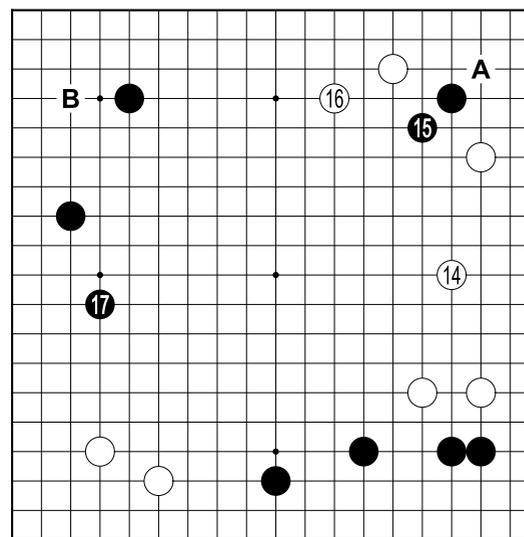


Диаграмма 3 (14 - 17)

После ч. 15 белые ставят кэйма б. 16. Значительно дороже был бы ход в сансан «А». Надо поддержать чёрных в бегстве из угла и воспользоваться этим.

Следующим ходом чёрные решают развернуться на левой стороне ч. 17. Давайте посмотрим другую игру чёрных. А именно, пусть чёрные воспользуются случаем отказа белых от внедрения в сансан и защитят угол. Затем оценим этот путь.

Д. 3а. Ч. 1 — косумицукэ. После б. 2 чёрные продолжают защищать угол — кэйма ч. 3. В конечном итоге чёрные получают живые камни с хорошей территорией в углу. Причем обратите внимание, что в этом розыгрыше не было никаких головокружительных комбинаций на выживание. Произошла лёгкая прогулка, но... за небольшими деньгами.

Но наша главная тема — фусэки. И давайте оценим ситуацию с этой позиции. Главное преимущество в построении крепкой формы в углу — отсутствие слабых камней. Я не хочу, конечно, сказать, что в фусэки надо строить сильные крепости. Но оптимальность форм необходима. Если говорить о чёрных камнях в правом верхнем углу, то в случае впрыгивания белых в пункт «А» (на Д. 3) с выбиванием базовой основы, состояние чёрных становилось бы опасным для всей позиции фусэки. Получение территории в углу, хотя и приятно, но

Д. 3. (14 - 17) Ход б. 14 — замечательный по форме. Конечно, несчастья в том, что снова не было сыграно в пункт «15» нет. И всё-таки, вместо б. 14 игра в «15» была бы лучше.

Невозможно не похвалить теперь чёрных. Ч. 15 — пассажир успел зацепиться за последний вагон поезда и повис на нижней ступеньке. Опасно для жизни — висеть в таком положении. Но хуже, если бы поезд ушёл.

После ч. 15 белые ставят кэйма б. 16. Значительно дороже был бы ход

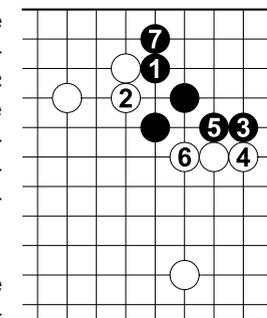


Диаграмма 3а

не это главное сейчас. Главное — чёрные камни стали сильны и готовы к будущим сражениям.

Рассуждая о духе фусэки, можно сказать, что ч. 17 смотрелся бы лучше в пункте «В». Но этот совет даю с учетом желания игрока выбрать пункт именно на левой стороне и именно такой же стоимости. Верхний левый угол укрепился бы немного и более мощно мог развернуться в любом направлении от себя.

Камень ч. 17 выглядит незаконченной картиной на стороне, а закон фусэки (имеется в виду второй закон — укрепление или атака углов — «симари или какари») остается невыполненным. Такое искажение начала партии часто приводит к преждевременным поражениям или к неприятной и мучительной игре.

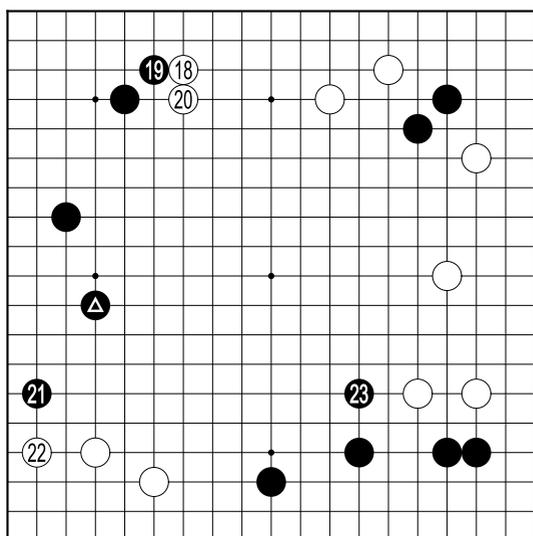


Диаграмма 4 (18-23)

и игрок С. К. (играющий чёрными). Ход ч. 19 не лишил белых возможности поставить камень в пункт «А». Но более значительное значение здесь приобретает камень б. 20. После его появления чёрным проводить утиками на верхней стороне становится значительно сложнее.

Как же в этом месте надо было играть чёрным?

Д. 4. (18-23) Итак, и чёрные и белые недооценили важность розыгрыша правого верхнего угла. Видимо после выхода чёрных в центр игроки посчитали, что проблемы с углом закончились.

Против цумэ б. 18 (это именно цумэ, а не какари на угол) чёрные ставят косумицукэ ч. 19. Получив ответ б. 20, чёрные считают, что защитили угол без потери темпа. Но это абсолютное заблуждение. Многие игроки среднего уровня имеют стойкое заблуждение на эту тему. Не лишен этого

Д. 4а. Нарابي ч. 1 является достаточным ходом. Посмотрите, как засияла слабость пункта «а» в расположении белых камней. Чёрные имеют теперь возможность провести разрушительное утиками через этот пункт. Здесь уже не стоит вопрос о сэнтэ и готэ, так как сам этот ход очень хорош. Хотелось бы добавить похвалу ходу ч. 1. После появления черного камня в пункте «b» можно уже говорить о практически сформированной территории в левой верхней области доски.

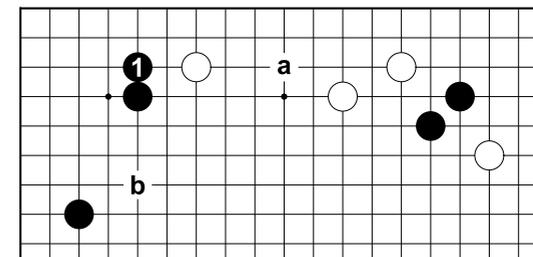


Диаграмма 4а

Теперь поговорим о ходе ч. 21. Его характерная особенность заключается в том, что он поставлен на вторую линию. Самая главная идея этого хода — быстрее построить преграду, соорудить стену и не пустить камни партнера в свою зону. Это — характер данного хода. Правда, существуют маневренные пути и даже тэсудзи с атаками, начинающиеся с хода на вторую линию. Но к данному ходу это не относится. Тем более (после б. 22) чёрные потеряют прекрасную возможность «чистого» проникновения в пункт сансан «В». Конечно, впрыгивание в этот пункт сохранилось, но характер борьбы можно ожидать теперь совсем иной. Дело в том, что связь камней «21» и \triangle очень сомнительна и наверняка этот дефект отразится не в пользу чёрных.

Итак, сделаем небольшое заключение. Ч. 21 по характеру выглядит неуверенным. Исполнителю хода, видимо, хотелось и защитить зону на левой стороне, и одновременно ущемить левый нижний угол партнера. В итоге, погнавшись за двумя зайцами, охотник потерял не только добычу, но и несколько патронов.

Д. 5. (24 - 26) После ч. 21 (▲) белые могут получить лёгкую добычу ходом «А».

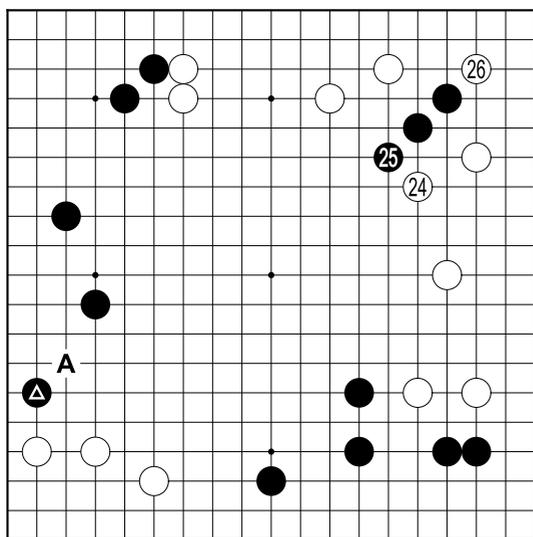


Диаграмма 5 (24 - 26)

наверно, встречались в своих партиях и помните мучения, связанные с этим занятием.

Д. 5а. В го существует несколько дзёсэки, в которых на атаку рёгакари атакуемая сторона начинает выходить в центр ч. 1. Идеи этой дзёсэки хорошо понятны и выпрыгивающий ход имеет определенную цель в таком розыгрыше угла. В этом построении белые камни хотя и атакуют, но сами ещё слабы.

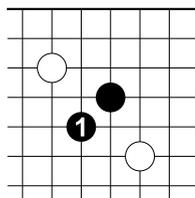


Диаграмма 5а

Если посмотреть на сложившуюся ситуацию в изучаемой партии, то в ней совсем другое дело. Белые камни имеют хорошую поддержку и их атакующие действия подобны весёлому танцу вокруг угла. А в случае дальнейшего бегства партнера из угла белые могут полностью контролировать ситуацию и маневрировать так, как им захочется.

В го есть правило, которое гласит: «Пока камни не имеют хотя бы частичной стабильности (хотя бы один глаз) отправлять их в путешествие по доске рискованно». Образно можно сказать так: бесполезно давать ребенку кусок мяса, если у него ещё не появились зубы.

Б. 24 (наконец-то дождались) начинает действия в правом верхнем углу. Профи в этой ситуации на доске только и глядели бы в эту область. Но опять хочу повторить, что лучше всего играть в сансан (пункт «26»).

Чёрные предпринимают бегство ч. 25. Но это иллюзорность. Бежать, практически, некуда — «соотечественники» находятся слишком далеко и помощь от них равна нулю, контратака не проглядывается, а с построением жизненной базы в центре доски вы не раз,

Д. 5b. Поэтому я бы предложил чёрным разыграть, например, следующий вариант «отращивания зубов». После появления устойчивой базы в углу чёрные могут вкусить (если им это понравится) неплохой кусочек на правой стороне (ч. «а» и после б. «b» разрезание ч. «с»).

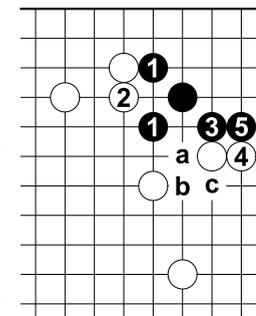


Диаграмма 5b

В партии после б. 26 чёрные камни полностью лишены базы и вынуждены искать спасение только бегством. Плоды этого бегства вы скоро увидите.

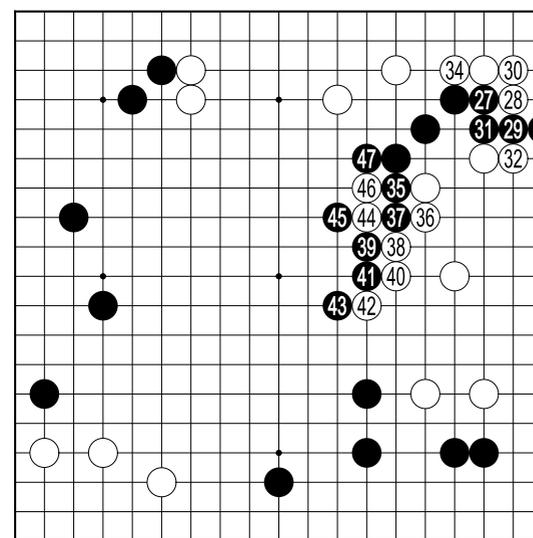


Диаграмма 6 (27 - 47)

Д. 6. (27 - 47) Если смотреть дальнейшее течение игры, то разговор о фусэки можно оставить. Как видите, партия перешла в стадию тьюбан. Конечно, можно было бы поговорить о положении камней в левой верхней области доски — там всё остановилось на полпути. Это и естественно, события в противоположном углу так стали развиваться, что времени на игру в других местах просто не осталось.

Давайте коснёмся немного техники розыгрыша в правом верхнем углу.

Например, б. 28 работает плохо. Он помогает чёрным немного выкрутиться из создавшегося положения. Вместо него лучше было играть простое хай б. «34».

Б. 32 — следствие хода б. 28. И здесь у чёрных появляется шанс.

Д. 6а. Чёрные должны были играть ханэ ч. 1. Белым ничего не остаётся, как идти на соединение угловых камней с камнями на верхней стороне б. 2. Теперь чёрные переходят в атаку ч. 3, 5. Белым уже не выкрутиться, чёрные получают усиление. В конце концов, даже простое соединение ходом б. «34» было лучше, чем упрямый ход б. 32.

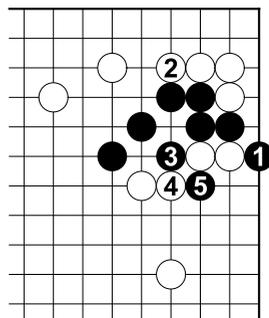


Диаграмма 6а

Далее, начиная с ч. 35, чёрные выстраивают неплохую стенку в центре. Конечно, проведение чёрными подряд нескольких ходов осаэ выглядит красиво. Однако эффект этих ходов, мягко говоря, незначительный. И только благодаря страстному порыву белых б. 44, стенка чёрных может принести хозяину некоторый результат. Белые, выполняя кири б. 44 рассчитывали на благоприятное ситё. Но такой путь очень опасен. Вот маленький вариант, в котором чёрные могли показать свою ловкость.

Д. 6б. Вместо ч. 47 у чёрных был прием сибори тэсудзи ч. 1. В итоге атакующие белые камни приобретают уродливую форму «лепёшки» и попадают в опасное положение. А после соединения ч. 11 бегство чёрных становится значительно стремительнее, и остановить такое движение, пожалуй, не представляется возможным.

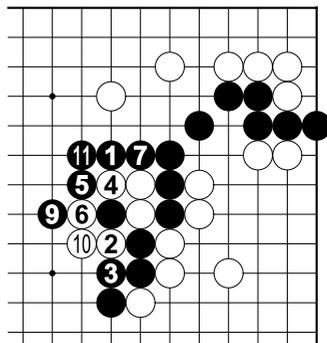


Диаграмма 6б
б. 8 — соединение

Показанные варианты благополучного бегства чёрных, конечно, не должны давать повода к подобной игре. Я хотел заметить этими вариантами только то, что при преследовании камней партнера необходимо быть не менее (если не более) бдительным и исключить из рациона это вкусное блюдо — «азарт погони». Только хладнокровный и точный расчёт может принести плоды в такой погоне за добычей.

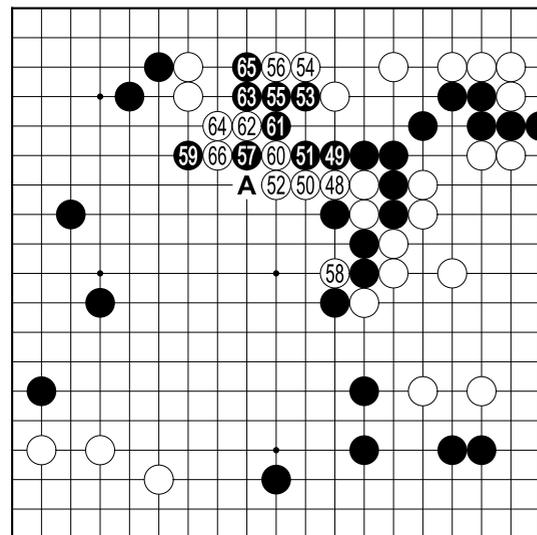


Диаграмма 7 (48 - 66)

Д. 7. (48 - 66) Жаль, конечно, что чёрные не заметили приём сибори, но и после ч. 49 у них были возможности улучшить положение бегущих камней. Правда, с каждым ходом ноги бегущего всё больше и больше вязнут, бегство становится более затруднительным.

Во время подобной борьбы партнеры чаще всего нацеливаются на возможность отрезания камней. Неважно, спасает игрок камни или преследует их. Оружие кири всегда у борющихся сторон в полной готовности.

Как только возникает угроза (необязательно само разрезание) отлучения камня или камней игрока, так сразу борьба приобретает ещё более напряженный характер.

Посмотрите финал этой жаркой схватки.

Д. 7а. Вместо ч. 55 у чёрных была возможность поставить осаэ ч. 1. Это очень важный ход, угрожающий перехватить инициативу в развернувшейся борьбе в центре. Белые вынуждены реагировать б. 2. Теперь у чёрных появляется сильное сабаки тэсудзи ч. 3, 5! Белым приходится соединяться б. 8. Но после какэцуги ч. 9 вся тяжесть борьбы переходит на плечи белых.

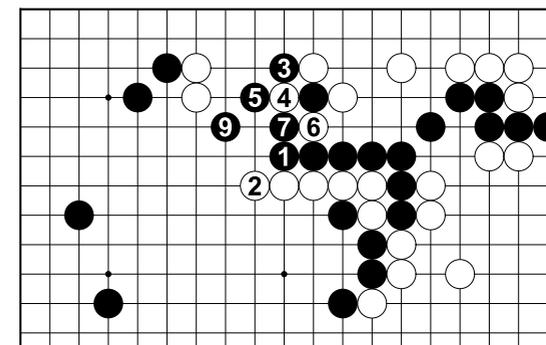


Диаграмма 7а
б. 8 — соединение

А вот ещё один случай в этой свалке.

Д. 7b. Вместо б. 56 (Д. 7) белым надо было воспользоваться пропущенным важным ходом ч. 1 (на предыдущей диаграмме) и самим его захватить, выполняя магари б. 1. Ответ ч. 2 — сильный. Но белые точно соединяются б. 3.

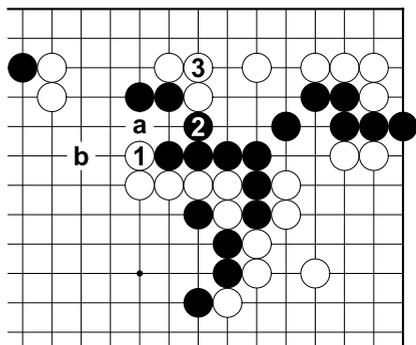


Диаграмма 7b

Посмотрите, как камень б. 1 сильно надавил на самую макушку чёрных камней. Попробуйте поиграть на спасение чёрных камней. Думаю, что теперь им помочь нечем.

Если вместо ч. 2 играть ч. «а», тогда появляется б. «b» — как крышка накрывающая всё содержимое чёрных на верхней стороне.

Ч. 57 (Д. 7.) — слабый ход. Форма получилась нормальная, но в ней нашлось разрезание б. 62. Проще было играть ч. «60» и после б. «А» строить форму ч. «64» с выходом на простор.

После б. 66 все мучения для чёрных кончились и они сдались.

Фусэки на уровне 2 - 3 кю

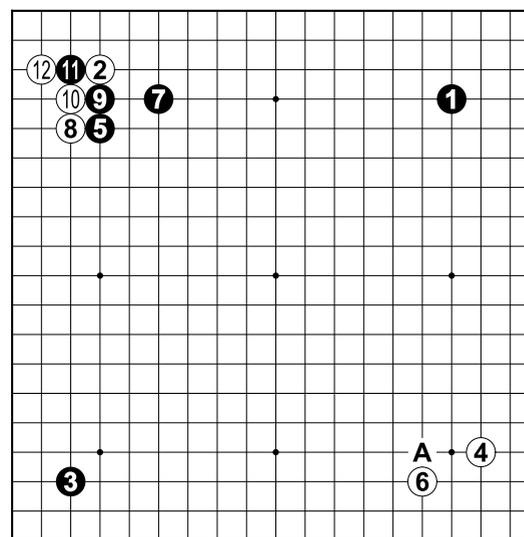


Диаграмма 1 (1 - 12)

● — Т. Т. — 3 кю ○ — М. Т. — 2 кю

Д. 1. (1 - 12) Следующая партия игралась между игроками 2, 3 кю. Оба участника сражения проявили необычайный интерес к тому, что я рассказал им об их игре.

Ч. 1 и ч. 3 — взятие пунктов хоси и сансан. Белые соответственно ставят таскикомоку б. 2, 4. Основной закон фусэки — акисуми — с обеих сторон выполнен сполна. Далее чёрные в левом верхнем углу выполняют какари ч. 5. Такое же какари можно было выполнить и в правом нижнем углу в пункт «б» или «А». На атаку ч. 5 белые не отве-

чают (тэнуки), строя симари в правом нижнем углу б. 6. Это хорошая альтернатива чёрному какари.

Продолжение атаки какэ ч. 7 — дело игрока. Сказать, что это ошибка — нельзя. Что касается белых, то они в розыгрыше дзёсэки ошиблись. А именно, после разрезания ч. 11 белые поставили атэ б. 12, что считается неправильным.

Д. 1a. Белые обязаны были играть атэ б. 1 с другой стороны. И далее до хода ч. 12 разыграть одну из основных форм дзёсэки. Все ходы в этой дзёсэки имеют строгую логичность, а значит должны быть понятны вам.

Ошибка б. 12 (Д. 1) раскроется, когда вы посмотрите на следующую основную диаграмму (Д. 2). Потери из-за этой ошибки будут довольно существенными.

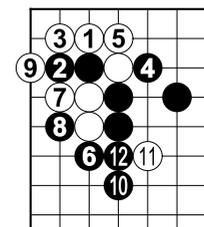


Диаграмма 1a

Что касается класса игроков на данном уровне, то ошибки совершаемые ими в фусэки в основном совпадают по их характеру. Это либо незнание вариантов дзёсэки, либо неумение реализовывать полученную форму дзёсэки в расставленной цепочке камней на доске. То есть,

идея построенной дзёсэки нередко уходит в пустоту и никак не может вписаться в общий рисунок создаваемого фусэки. Необходимо более глубоко разбирать свои ошибки в партиях и раз за разом устранять промахи совершаемые ранее.

Уровень 2, 3 кю — предпоследняя ступень к степени «дан» и необходимо на этом уровне хорошо подготовиться к переходу и не переносить в игру на более высоком уровне старые ошибки, совершаемые в «кюшный» период роста.

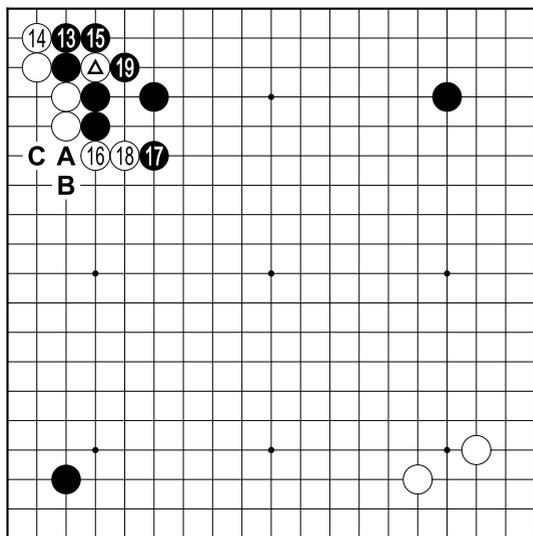


Диаграмма 2 (13-19)

Б. 16 создает в форме белых дефект.

Д. 2b. Правильным решением был ход тоби б. 1. И после ч. 2, 4 белые строят хорошую форму б. 3, 5.

Что можно сказать о разыгранном варианте в углу (Д. 2)? После ханэ б. 16 чёрные могли сразу идти на разрезание ч. «А». Так как у белых нет хода атэ б. «В», им приходится играть атэ с другой стороны б. «С». Однако чёрные ставят ч. 17 без воздействия на форму оппонента.

Посмотрите на происходящие события на доске. Идет стадия фусэки, но партнеры не захватывают оба (большие пункты), а ведут беседу в углу. Этот путь — естественный. Необходимо с обеих сторон создать жизнеспособные формы в этой локальной борьбе. Но в тоже время

Д. 2. (13-19) После обмена б. 14, ч. 15 камень (△) становится совсем пустым. Бесславная гибель. Совершенно ясно, что белые совершили ошибку.

Д. 2a. Пусть белые предпримут попытку бегства б. 1. Ход ч. 2 — единственный. Но далее чёрные обязаны ставить ч. 4. Это так называемое юруми ситё.

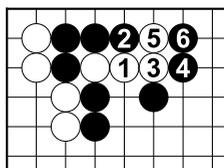


Диаграмма 2a

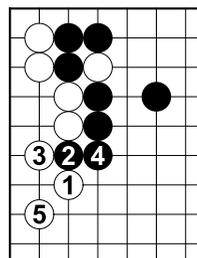


Диаграмма 2b

(и даже более значительно) надо смотреть на эти формы, как будущее оружие в предстоящих сражениях.

Если в фусэки построена форма с изъяном, как в данном примере у белых, то при умелой игре партнера такой дефект может болезненно отразиться в дальнейшей игре.

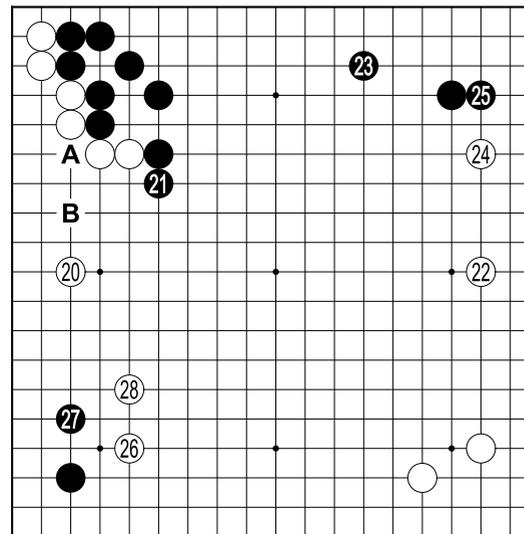


Диаграмма 3 (20-28)

ч. «b» — разрезание с захватом двух белых камней. А если белые ставят соединение «с», то после ханэ ч. «d» чёрные выигрывают сэмзай.

Конечно, белые обязаны были выполнять хираки не б. 20, а более осторожно б. «В» (смотри Д. 3). К ходу б. 22 претензий никаких нет — это оба. Реакция на ч. 23 — атакующее цумэ б. 24 — естественна. А защитительный ход ч. 25 оптимален при данной форме симари.

К сожалению, далее белые ходом б. 28 как бы отвернулись в другую сторону, избрав туманный путь.

В го есть выражение: «Не упускай шанса обрести крылья».

Д. 3. (20-28) И так, игроки не обращают внимания на дефект в пункте «А». Тем не менее, белые выполняют хираки б. 20, а чёрные берут хороший пункт ч. 21. Этот ход хорошо нацеливается на разрезание, и белым нельзя эту ситуацию оставлять без внимания. Например...

Д. 3a. Чёрные режут ч. 1. Если белые сопротивляются б. 2, 4, то после простого ч. 3-ч. 9 белые в углу разбиты. Они не могут играть осаэ б. «а», так как грозит удар

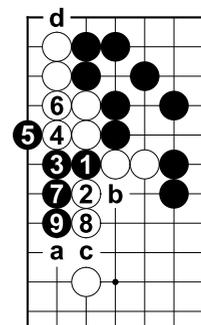


Диаграмма 3a

Д.3b. Посмотрите на диаграмму. Б.1 очень богатый ход с приобретением так называемых «крыльев дракона». Этот путь прост и легко понятен. Камень «1» включается в актив большого коллектива. Если сравнить с этим ходом форму б. 26, 28 (Д. 3), то она выглядит «кустарём-одиночкой», оторванной от остальных. Итак, у белых был шанс.

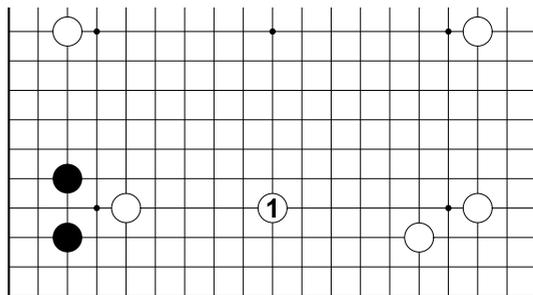


Диаграмма 3b

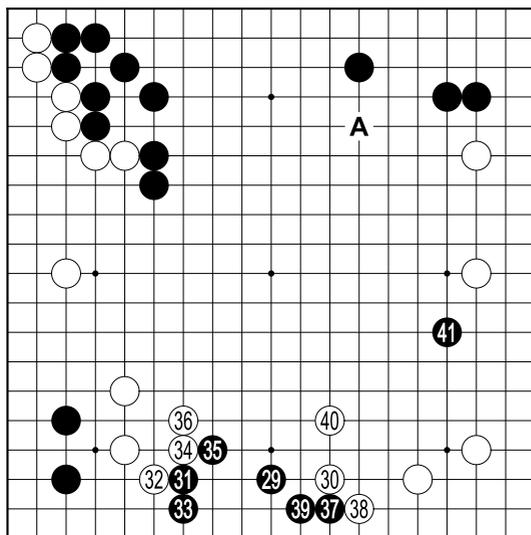


Диаграмма 4 (29 - 41)

Сагари ч. 33 выглядит немного пассивным ходом. И хотя ход создает условие соединения с камнями в углу, игра ч. «34» считается сильнее. Это известный способ усиления формы в сочетании с благоприятными условиями выхода её в центр.

Цукэхики ч. 37, 39 проведено рано. Такое чрезмерное усиление формы сейчас не требуется.

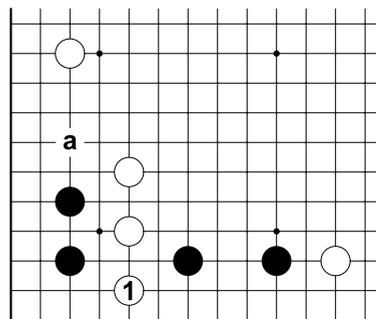


Диаграмма 4a

Д. 4. (29 - 41) Ч. 29 — вариути, цумэ б. 30 — ход сносный. О ходе косуми б. 32 предлагаю немного поговорить.

Д.4a. Неплохо было, пожалуй, сыграть тоби б.1 на вторую линию. Чёрным трудно отмалчиваться после такого хода, белые грозят захватить важный пункт «а». Необходимо реагировать в углу. Теперь хорошо видно, что форма хираки чёрных на нижней стороне остается как есть (неукреплённой).

А как вы смотрите на ход ч. 41? Идея его, конечно, ясная — гашение (кэси) белого моё. Но дело в том, что имеющаяся сфера белых ещё не представляет опасности. Сейчас важнее пункт «А» для чёрных. Игра го — это борьба, в основном, за созидание (построение). Пути разрушения тем или иным образом также нацелены на создание контрмер. В данном случае у чёрных имелась отличная возможность создать альтернативу белому моё.

Д.4b. Если пойти другим путём, а именно, боевым, атакующим и создающим альтернативу посредством острой борьбы, то в данной позиции утиками ч.1 является характерным по остроте. После б. 2 чёрные вступают в бой ч. 3. Чёрным хорошо предварительно поставить ч. «b», угрожая разрушением формы тоби и ликвидацией попытки белых провести ватари (соединение), начиная его ходом б. «a».

В конце концов замечу, что и ход ч. «А» (Д. 4) и атакующие действия чёрных, показанные на последней диаграмме, происходят на границе сфер влияния. Причём именно там, где белые ещё не успели создать крепкие формы.

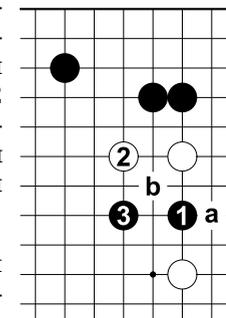


Диаграмма 4b

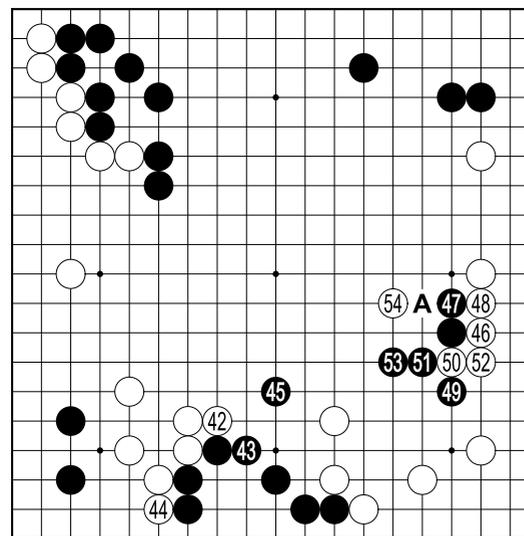


Диаграмма 5 (42 - 54)

Д. 5. (42 - 54) Проведя кикаси б. 42, 44, белые перешли на правую сторону и поставили цукэ б. 46. Об этом ходе могу сказать только, что он пассивен. В этой ситуации белые должны были ставить активное кэйма б. «А», придавливая тем самым внедрившийся камень неприятеля.

Ч. 47 — естественно. Если вместо него играть ханэ ч. «52», то последует контрмера — разрезание б. «50» с лучшим продолжением для белых.

Далее чёрные сыграли ч. 49 и тем самым создали для себя искусственные проблемы после варикомы б. 50.

Д. 5а. В данной обстановке чёрным разумнее, пожалуй, было выполнить ноби ч. 1. Белым желательно построить мост б. 2. А после кэйма ч. 3 у чёрных появляется хорошая форма с достаточным энергетическим запасом. Выполнение такого кэси совершенно безболезненно для чёрных.

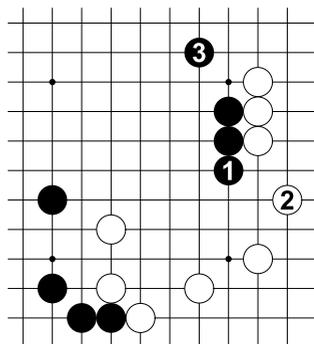


Диаграмма 5а

В итоге после обмена ч. 51 и б. 52 камень «51» в получившейся форме является плохим помощником. Он как будто смотрит на пункты разрезания вокруг себя «с разведёнными руками». Ход ч. 53 хотя и усиливает форму, но неспособен опровергнуть ход б. 54 — решительный захват важного пункта в форме чёрных.

Вместо ч. 53, пожалуй, интересней было тоби ч. 1. А на разрезание б. 2 чёрные укрепляют камни ч. 3. Получившаяся форма глядит «широко раскрытыми глазами» на сферу чёрных на верхней стороне. То есть, эта форма является потенциальным участником по организации большой зоны в центре и наверху.

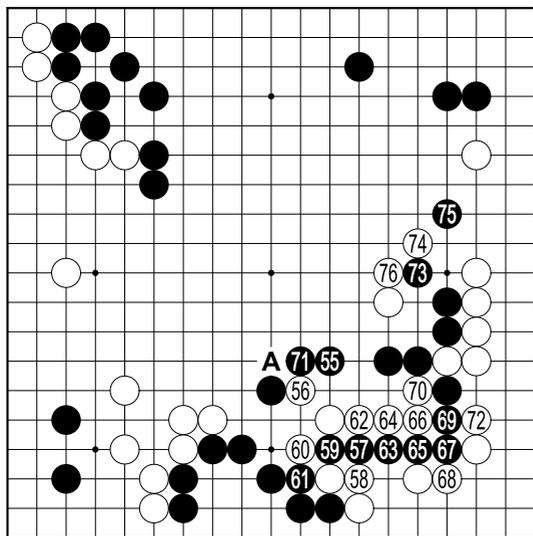


Диаграмма 6 (55 - 76)

Д. 6. (55 - 76) Против б. 56 чёрные сначала ставят ч. 57, а затем (после обмена несколькими ходами) выполняют осаэ ч. 71. Это — единственный ход в данной обстановке. У белых, конечно, есть разрезание б. «А», но, как говорят, нет времени на исполнение этого хода.

Нодзоки ч. 57 заставляет отвечать единственным укрепляющим ходом б. 58. Вообще в подобных случаях полезно сразу создавать крепкие соединения камней.

Ч. 59, 61 и далее в целом выглядит хаотично и без плана. Однако в конечном итоге эта серия ходов заставляет белых отвечать б. 72. Это неплохой путь сутэиси (жертва камней), но немного расточителен.

Ч. 73 — попытка выскочить двумя камнями. Такой стиль игры часто затягивает в вязкую борьбу. В подобных ситуациях полезно перед борьбой за камни окинуть взглядом всю доску. Может случиться, что такие камни не стоят хода создающего другие ценности.

Д. 6а. Ч. 1 — создание омоё — вот путь к победе. А два камня ▲ это не что иное, как касуиси (временная жертва, камни-жмых). Как только эти камни вернутся к своему хозяину, так сразу же позиция на доске приобретет фатальный характер для оппонента. В процессе же вытаскивания подобных камней «благодетель» дарит партнеру прекрасные возможности усиления форм там, где этим формам вообще нежелательно появляться.

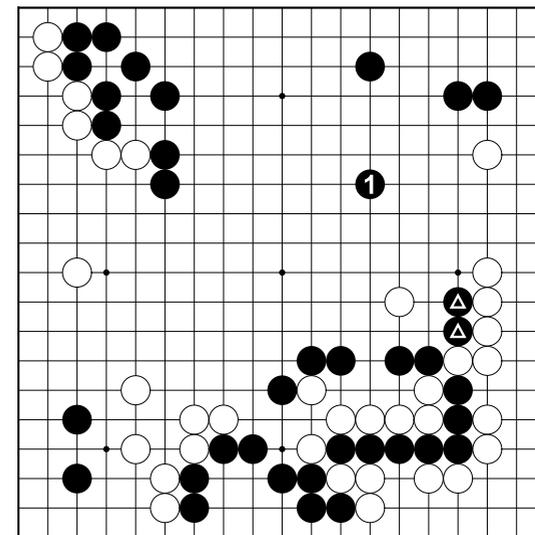


Диаграмма 6а

В итоге позиция чёрных в центре развалилась, и они проиграли партию. Итог встречи — 2 очка выиграли белые.

Фусэки на уровне 1 кю

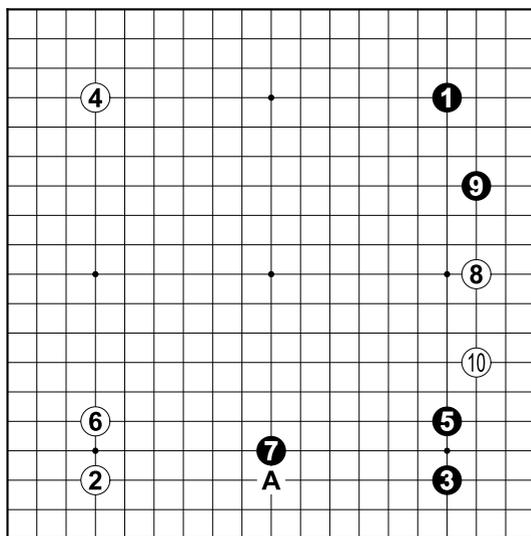


Диаграмма 1 (1 - 10)

● — Н.О. — 1 кю ○ — У.О. — 1 кю

Ч. 1-б.6 (Д. 1) демонстрирует абсолютно симметричное начало. Далее чёрные занимают очень хороший пункт ч. 7. Они вовремя пользуются предоставленным моментом (вместо б. 6 белые могли занять пункт «А»).

Д. 1а. Вместо ч. 9 у чёрных была возможность построить в правой нижней области продуктивное моё ходом цумэ ч. 1. А далее, после ч. 3 приобрести пункты миаи «а» и «б».

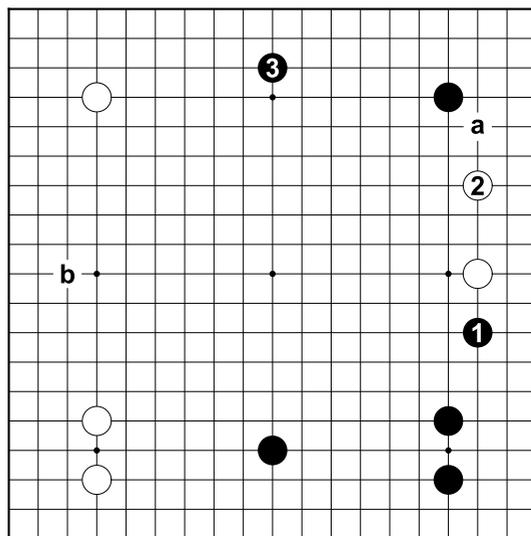


Диаграмма 1а

Д. 1 (1-10) В этой партии на сцену выходят два друга детства (насколько я слышал), которые являются постоянными партнерами в игре и знают манеру игры друг друга очень хорошо.

У.О. — преподаватель колледжа, а Н.О. — заведует производством в ткацкой промышленности. Знают друг друга вот уже около 40 лет и никак не могут при встрече отказать себе сыграть партейку в го. Для них сыграть при встрече партию является необходимостью, как выпить чашечку чая.

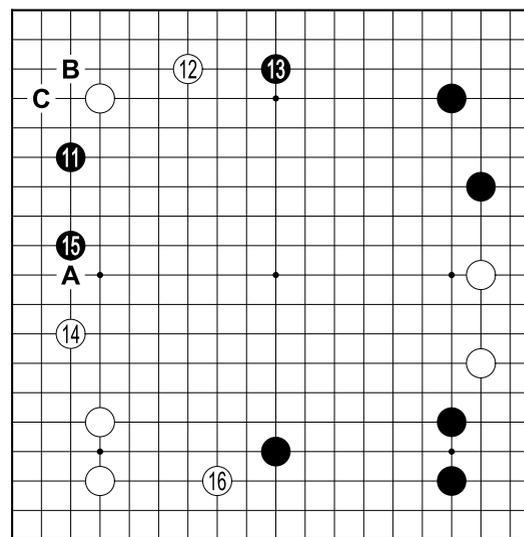


Диаграмма 2 (11 - 16)

Д. 2а. О верхней стороне хотелось бы сказать ещё одно слово. Во многих партиях можно встретить популярное цумэ ч. 1 (вместо ч. 13 на Д. 2). Дальнейшая игра б. 2 и ч. 3 является одной из форм дзёсэки. После этого розыгрыша у чёрных имеется хорошая мишень в форме белых — пункт утикоми «а».

Б. 14 (Д. 2) по направлению выбран хорошо. Однако мои глаза видят этот камень в другой роли.

Д. 2б. Б. 1 — атакующее хасами. После этого хода белые грозят ещё одной атакой — косумицукэ б. «а». Чёрным необходимо принимать определенные меры в такой обстановке.

Вообще б. 14 (Д. 2) выглядит излишне крепким.

Б. 16 — хороший пункт. Стиль обоих игроков очень похож, и главная линия этого фусэки — отсутствие в нем каких-либо грозных давлений на формы партнеров. Чувствуется,

Д. 2. (11-16) Огэймадзимари б. 12 компенсирует в какой-то степени идентичное симари чёрных в правом верхнем углу. Однако после этого хода чёрным необходимо реагировать ч. 13. Этот ход упустить никак нельзя.

Хираки ч. 15 можно было ставить на один пункт шире — «А». Такое хираки позволительно в связи с тем, что в случае обострения игры на левой стороне у чёрных имеется выгодный прыжок в сансан «В».

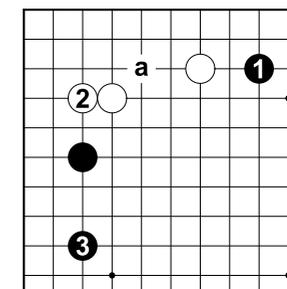


Диаграмма 2а

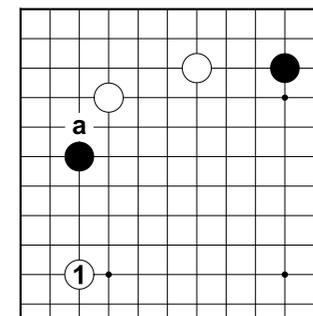


Диаграмма 2б

что обучались игре партнеры вместе и по характеру очень похожи друг на друга. Да, видимо, и возраст игроков совпадает с манерой играть осторожно.

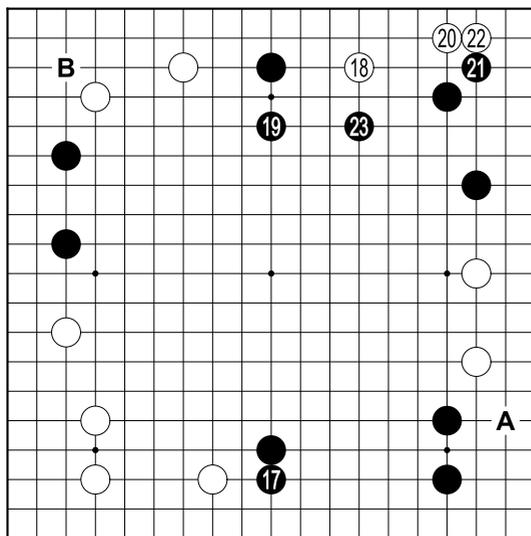


Диаграмма 3 (17-23)

Д.3а. Дело в том, что у чёрных в любой момент может появиться хороший путь создания внушительной коробки посредством активной игры ч.1. Запрыгнуть в эту зону белым будет очень сложно. Предупреждение осложнений — один из основных условий в розыгрыше фусэки.

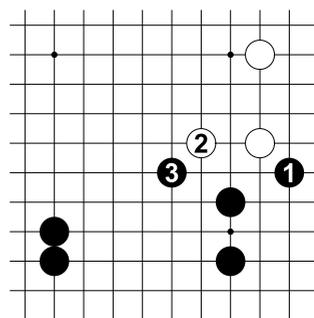


Диаграмма 3а

Вернемся на верхнюю сторону. Камень б.18 занял не лучшее положение в обществе чёрных. Доказательство этому — отличная возможность чёрных немедленно заняться разрушением угловой формы белых, начиная с ч. «В».

Как бы то ни было, но белые устремились на укрепление камня «18» ходом б.20. А дальнейший путь в угол б.22 совсем уж странный. Для формы чёрных это как укусы комара для скачущей лошади.

Чёрные совершенно правильно поступили, что не стали отвечать ч. «С», а приняли активно блокировать белые камни ч.23. Ясное дело, если белые камни будут прижаты к краю доски, то пользы от такой построенной группы будет очень мало.

Д.3. (17-23) Ч.17 — сильный ход, укрепляющий сторону. Б.18 — утиками на верхней стороне. Такой камень выглядит как путник на распутье. Понятное дело, у чёрных может образоваться хорошая зона на верхней стороне. Однако белым лучше было играть в пункт сансан. Если же говорить о всей ситуации на доске, то после ч.17 желательно играть хасири «А».

Д.3б. Вместо б.22 белые обязаны были выходить в центр тоби б.1.

После блокировки ч.23 (Д.3) камень «22» так и хочется назвать трусливым, ползущим в кусты, «воином». Неужели для этого был поставлен камень б.18?!

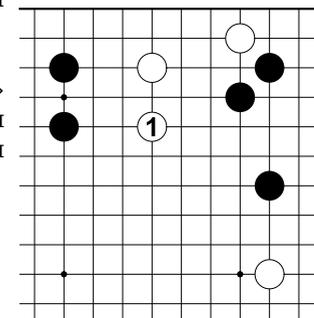


Диаграмма 3б

Д.4. (24-33) Вместо ч.27 в подобной ситуации довольно часто играется в пункт «А».

Д.4а. Если хочется соединиться в пункте «3», то это лучше делать другой последовательностью ходов — атэ ч.1 и после б.2 соединиться ч.3. В случае же ответа б.«а» (вместо б.2) можно просто взять белый камень ч.«2».

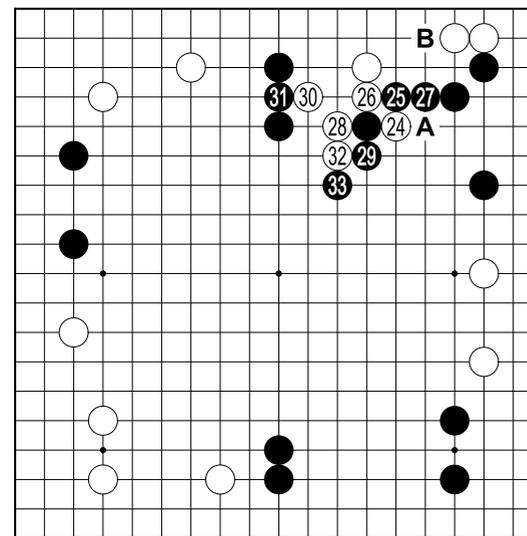


Диаграмма 4 (24-33)

Понятное дело, ч.27 сильно угрожает ударом ч.«В». Но создание формы в районе жаркого боя не менее важно.

Против нодзоки б.30 чёрные ответили простым соединением ч.31. Я согласен с поговоркой о нодзоки — «только глупец не соединяется на нодзоки». Ч.30, конечно, крепкий. Но получить хороший пункт «32» — магари — для чёрных очень важно. Этот пункт мог бы завершить блокировку выполняющих белых камней. Как получить этот ход? Воспользоваться маневрирующим приемом в ответ на нодзоки.

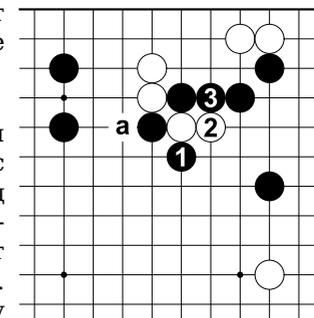


Диаграмма 4а

Д. 4b. Посмотрите. Ч. 1 — цукэ. Если белые отвечают б. 2, тогда ма-гари в распоряжении чёрных — ч. 3, и блокировка получилась. Конечно, вместо б. 2 белые могут выскочить, играя осаз б. «3». Но тогда у чёрных начинается новая атака. Ханэ ч. «а» приступает к жесткой атаке белых камней в левом углу. Это, пожалуй, не слаще для белых.

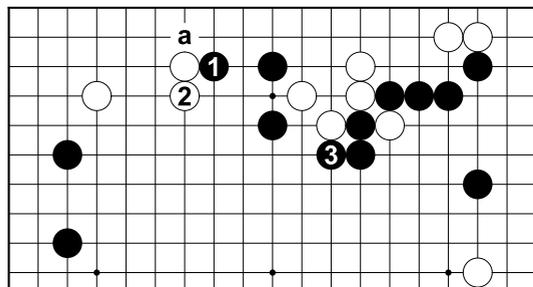


Диаграмма 4b

Итак, давайте сделаем небольшой, но важный вывод. В фусэки необходимо не упускать возможность вывода своих камней из блокировок. И в тоже время не рекомендуется упускать шанс накрыть формы неприятеля. Выключение какой-либо группы камней из общей стратегической обстановки или успешный выход камней на оперативный простор часто кардинально изменяет всю ситуацию на доске.

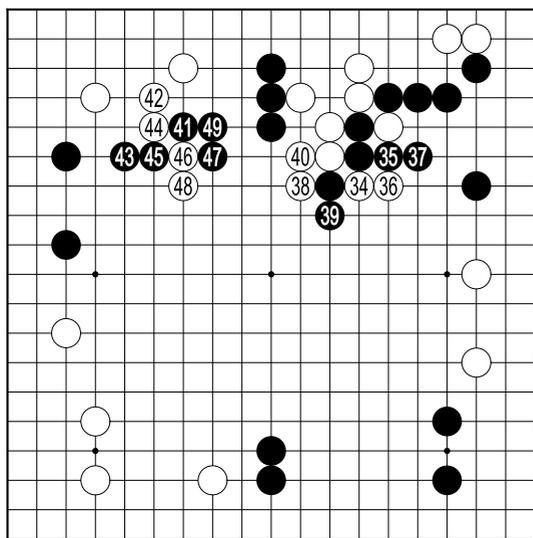


Диаграмма 5 (34 - 49)

Б. 34 — хорошее разрезание и является подготовкой для выхода белых камней на верхней стороне из блокады. Однако б. 36 плох, он совсем не нужен. Тем более этот ход гасит белым их собственное адзи в пункте «37», которое могло им пригодиться в будущем.

Д. 5 (34 - 49) Вы, наверно, обратили внимание на то, что анализ партии перешел в стадию тюбан. Но это не значит, что я увлекся и не заметил этого. При разборе фусэки часто результат анализа виден только в тюбане. Мы начали с хода б. 18 (Д. 3) и не можем оставить обсуждение этого хода, сделанного в фусэки, без окончательного резюме. Тем более вам, наверно, интересно, чем закончится этот трудный бой, не правда ли?

Б. 34 — хорошее разрезание и является подготовкой для выхода белых камней на верхней стороне из блокады. Однако б. 36 плох, он совсем не нужен. Тем более этот ход гасит белым их собственное адзи в пункте «37», которое могло им пригодиться в будущем.

Далее до хода ч. 41 сыграно славно и предельно ясно. Вместо б. 42 имеется множество интересных ответов. Один из них предлагаю посмотреть.

Д. 5a. Б. 1, 3 — цукэноби. Совершена конструктивная атака на чёрные камни стоящие слева. Доиграйте этот вариант после осаз б. 5 согласно буквам алфавита (начиная с хода ч. «а»). Как видите, белые успешно отражают атаку завершающим ходом б. «f», разрывая камни чёрных. Если вы сомневаетесь в судьбе трех белых камней, стоящих снаружи («1», «3» и «f»), то посчитайте хорошенько, и вы убедитесь в том, что они очень боевиты, и взять их чёрным не удастся.

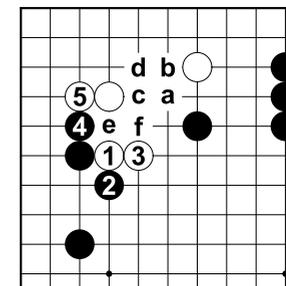


Диаграмма 5a

Б. 44, 46 (Д. 5) — переход в контратаку. В этой ситуации чёрные сделали вульгарный ход ч. 47.

Д. 5b. Если бы они сыграли аккуратно кэйма ч. 1, 3, то получили бы хорошие «ноги», уносящие их в центр.

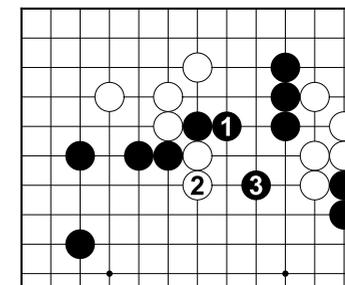


Диаграмма 5b

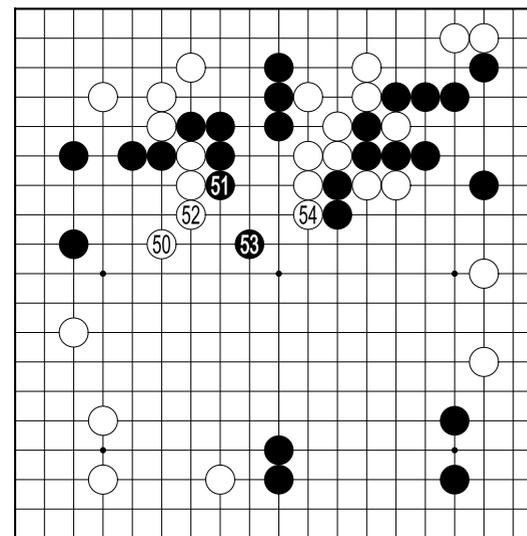


Диаграмма 6 (50 - 54)

Д. 6. (50 - 54) В сложившейся ситуации наступает кульминационный момент. Сейчас для обеих сторон необходимо воспользоваться нестабильностью форм и перейти в решительную атаку. Особенно это касается чёрных. Дело в том, что белые постепенно перешли в нападение и уже не стремятся к освобождению из блокировки, а сами готовы задушить камни чёрных на верхней стороне. Приведу пару примеров игры чёрных.

Д. 6а. Ч. 1 — цукэ тэсудзи. Этот ход обеспечивает чёрным глазную форму. Если белые станут сопротивляться б. 2, 4, то после маневра ч. 3 — ч. 9 сами попадут в сложное положение. Атака белых проваливается. Такая игра (ч. 1) — хорошая реакция на ход б. 50 (Д. 6).

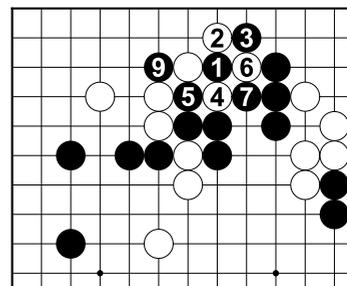


Диаграмма 6а
б. 8 — соединение в 1

Пусть белые вместо б. 50 (Д. 6) сразу ставят осаэ б. 1. Что же случится в этом случае?

Д. 6b. Ходами б. 3, 5 совершается блокировка чёрных камней (но белые сами попадают в такую же блокаду после ч. 6). После обязательной защиты б. 7, чёрные переходят в сокрушительную атаку ч. 8 — ч. 12.

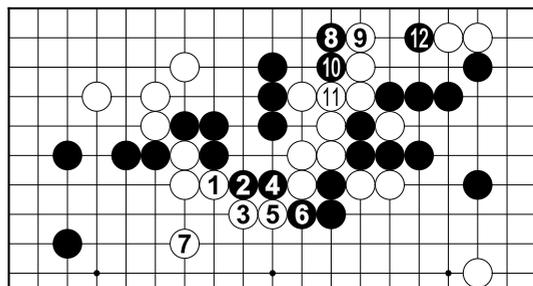


Диаграмма 6b

На основании приведённых примеров можно сказать, что белым вместо б. 50 лучше было играть сразу б. «54».

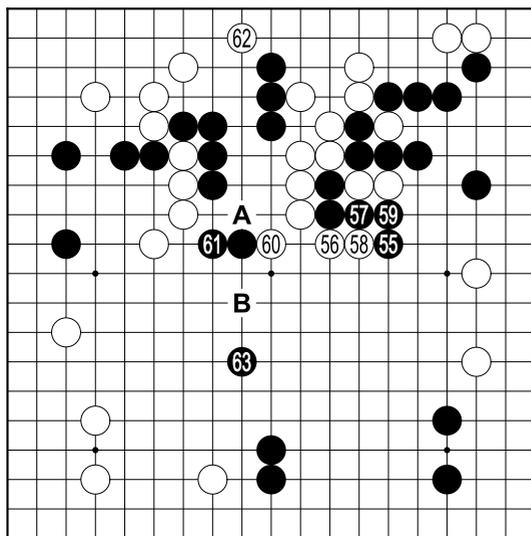


Диаграмма 7 (55 - 63)

Д. 7. (55 - 63) Ч. 55 — слишком закрученный ход, не правда ли? В данной ситуации чёрным надо было спокойно разыграть вариант защиты и снять вопрос с группой камней наверху.

Что касается белых, то вместо б. 56 они могли сыграть интересней — б. «58». И в случае ответа ч. «56», вытянуться выходящей с верхней стороны группой, получая более мощный ход б. «А».

Д. 7а. Но и в сложившейся обстановке у белых вместо б. 60 было хорошее цукэко си тэсудзи б. 1. А после варианта ч. 2 — б. 9 и разрезания ч. «а» можно пойти на борьбу. Если чёрные откажутся от ко и соединятся ч. «1», тогда белые ставят б. «а» и вынуждают чёрных защищаться ч. «b».

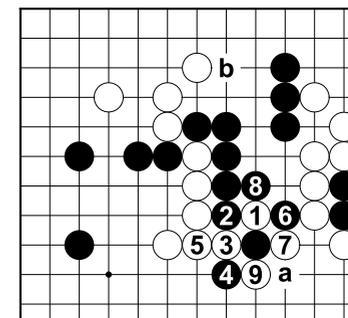


Диаграмма 7а

После обмена б. 60 и ч. 61 у чёрных стало весело на душе. Ходом б. 62 ликвидируются варианты создания у чёрных формы в этом месте, а белые готовы объединить камни. Чёрные не сопротивляются и играют в центре ч. 63. Что можно сказать об этом ходе? Он похож на стрелу выпущенную из лука. Да, это выбегание. Но выполнено оно как-то легкомысленно, под веселое настроение. Более бдительным ходом был прыжок тоби ч. «В».

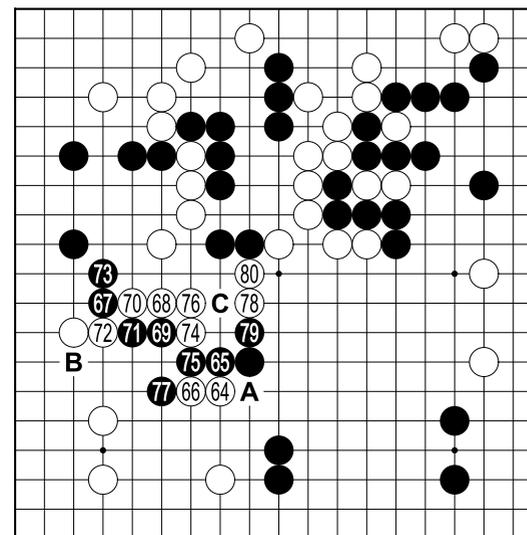


Диаграмма 8 (64 - 80)

Д. 8. (64 - 80) Б. 64 ярко показывает ошибку чёрных. У обоих игроков наверху слабые камни. Кто лучше воспользуется и наберет за счет этого очки, тот и победит. У белых прекрасная перспектива получить очки внизу. Этому хорошо способствует ход ч. 67. Белые начинают вытягивать свои камни б. 68 и одновременно настраиваются получить зону внизу и перекрыть бегство чёрных камней сверху. Вообще, чёрные должны были успокоить позицию ходом ч. «А» (вместо ч. 67).

Далее последовал невнимательный ход ч. 69. Проще было играть ч. «72», вызывая белых вытягиваться б. «В», и только затем ставить ч. 69.

И последнее — ч. 79. Вместо него, пожалуй, лучше было играть вариантами ч. «С». Тогда белые камни не смогли бы одолеть чёрных. Но в партии после б. 80 все возможности чёрных оказались исчерпанными.

Советую ещё раз посмотреть фусэки этой партии и поразмышлять над тем, как опасно создавать в этой стадии игры «висящие» камни, и понаблюдать, как за счет них появляются вот такие острые ситуации.

Фусэки на уровне 1 - 2 дана

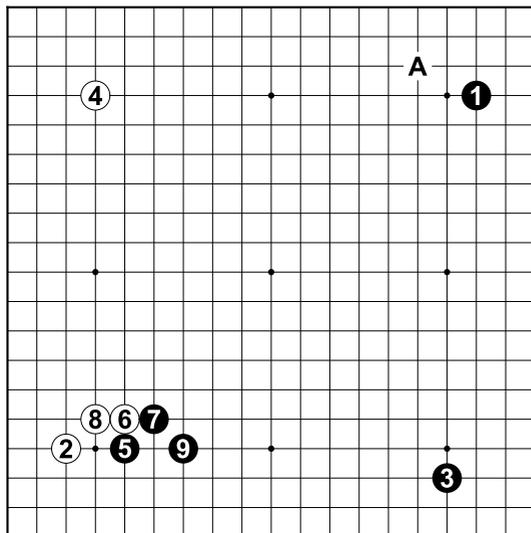


Диаграмма 1 (1-9)

● — Т. Т. — 1 дан ○ — С. С. — 2 дан

Д.1а. Тогда, как вам известно, белым желательно не допускать двойное симари чёрных на правой стороне. Для этого они могут разыграть популярную дзёсэки ходами б. 2 - б. 8. Принципы дальнейшего розыгрыша в этом варианте вам уже знакомы из вышеизложенного материала этой книги.

Ходом б. 6 (Д. 1) белые, учитывая положение высокого камня «4» в левом верхнем углу выполнили уэцукэ (цукэ сверху). Такое фусэки нацелено на создание влияния в центре. Игра ч. 7, 9 является стандартной формой дзёсэки в данной позиции. К ней у меня нет никаких возражений и обсуждать здесь нечего.

Д.1.(1-9) Среди данного класса игроков розыгрыш фусэки будет для вас, несомненно, интересным. В игре этого класса уже мало встречаются «мелкие» ходы или сомнительные. Камни вовремя выходят в центр, к формам и полученным прибылям отношение бережное и так далее.

Ходами ч. 1 - б. 4 выполнен первый закон фусэки — акисуми. Вместо какари ч. 5 можно играть симари ч. «А».

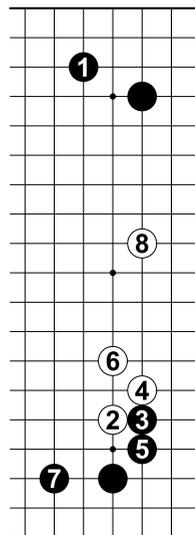


Диаграмма 1а

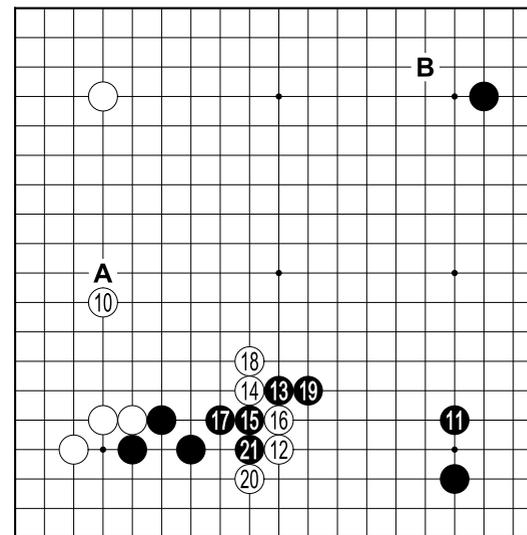


Диаграмма 2 (10-21)

стоят чёрные камни комоку, и сейчас необходимо провести какари на один из этих камней. Разумеется, более благоприятное какари — б. «В». Шанс перехватить инициативу белыми был упущен.

Симари ч. 11 — великолепно. Белые ставят впрыгивающий ход б. 12. Но для них желательно было выполнить простое какари в правом верхнем углу.

Имея широкий ход наверху, поспешное гашение силы чёрных внизу можно оценить как самую заурядную алчность. Никогда не начинайте фусэки с немедленного кэси (гашение) образующихся форм партнера. Это похоже на пассажира, бесконечно бегущего за уходящим поездом. Навряд ли такой стиль игры может доставить удовольствие обоим игрокам. Но важнее другое — невозможно научиться хорошо играть фусэки, если не распрощаться с подобным стилем игры. Фусэки нацелено в первую очередь на организацию войск (форм), а не на ликвидацию формирований противника. Игра в фусэки в стиле игры в тубане — большой вопрос для многих игроков данного уровня силы.

Ч. 13 — боси. Интересный ход, создающий не только давление на белый камень, но и активно направлен к центру доски. После ханэдаси ч. 15 более естественно выглядело ч. «21» (вместо ч. 17). Тем не менее, после обмена б. 18 и ч. 19 чёрные готовы к атаке белых камней на нижней стороне. Но чёрные вдруг ставят смешной ход ч. 21. Трудно определить характер этого хода. Скорее всего, чёрные недооценили силу своих камней.

Д.2.(10-21) Далее белые выполнили хираки б. 10. Что можно сказать об этом ходе? В первую очередь бросается в глаза то, что он излишне крепкий. Игра хираки здесь естественна. Однако это развитие формы лучше выглядит в пункте «А». Если говорить жестким языком, то белые обязаны были играть в этот пункт. Но такое настояние я даю именно для условия хираки. Касательно фусэки, мне бы хотелось рекомендовать совсем другой путь. Игрок, имеющий 2-й дан, должен знать законы фусэки. В правых углах

Д.2а. Достаточно было поставить ч. 1, и форма белых окончательно была бы блокирована и находилась на грани смерти. А если оценить состояние белых камней профессионально, то им — конец. Но такой исход естественен, особенно тогда, когда нарушаются основные принципы розыгрыша фусэки.

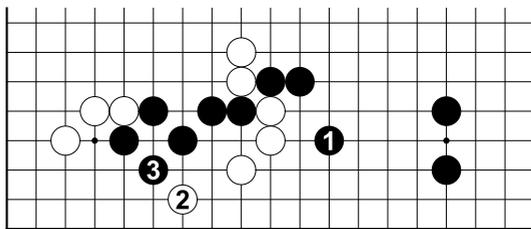


Диаграмма 2а

Д.3. (22 - 40) Результат абсурдного хода ч. 21 — белые получили к ходу б. 26 хорошую базу для жизни. Ч. 27 создает некоторое давление на лёгкую форму белых и готов к окончательному их закупориванию.

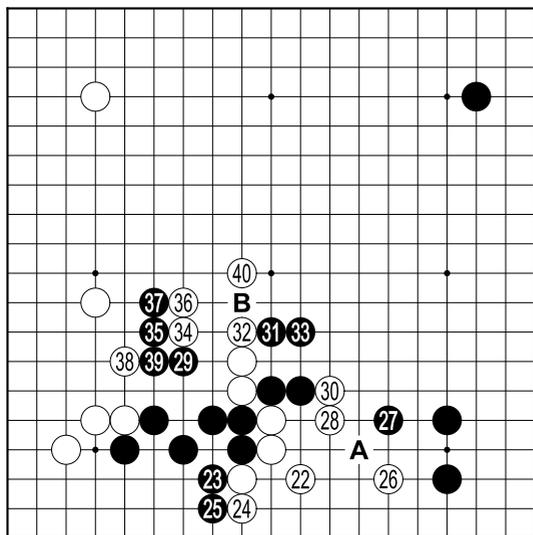


Диаграмма 3 (22 - 40)

После «высовывания головы» б. 30 это место становится совсем неинтересным. В конце концов, после б. 28 у чёрных была возможность сыграть совсем просто хасами ч. «А». Согласитесь, что белым трудно найти ответный ход.

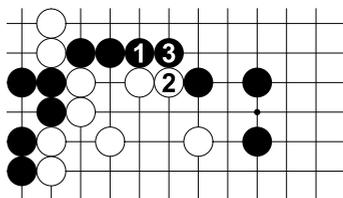


Диаграмма 3а

И здесь после сильного б. 28 чёрные совершили зевок (по-японски *пока*). Ходом ч. 29 чёрные перекинулись совершенно в другую сторону.

Упущена великолепная возможность построения мощной стенки в сочетании с окончательной блокировкой белых камней внизу.

Д.3а. Ч. 1 — обязательный ход! Если белые отвечают б. 2, то далее идет ч. 3. На правой стороне сила чёрных становится угрожающей.

Ходами ч. 31, 33 приходится устраивать сутолоку в центре. Вместо неинтересного цукэ б. 34 проще было играть ноби б. «В», и тогда тоби (б.40) давал бы более веселый высклок.

Нодзоки б. 38 в сочетании с б. 34 позволяет окончательно укрепиться чёрным. Здесь была возможность не доводить ситуацию до полной ясности. В итоге, у чёрных (на левой стороне) получилось немного лучше. Формы игроков достаточно укреплены и можно ожидать жестокий бой.

Давайте посмотрим, кто из них сильнее в этой борьбе.

Д.4. (41 - 63) Б. 42 — укрепление формы и выполнено своевременно. Ч. 43 и далее — очень большая ошибка. Чёрные слишком много возлагают надежд на свою левую группу.

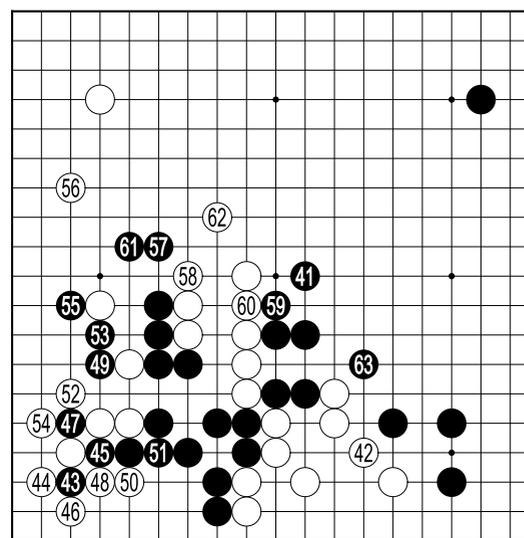


Диаграмма 4 (41 - 63)

Спешка розыгрыша угла совершенно необоснована. К тому же после атэкоми ч. 45 белые, начиная с хода б. 46 и далее, получают крепкую форму в углу с хорошими очками.

Давайте посмотрим на всю позицию и подумаем, куда можно было пустить ход ч. 43, и где выгоднее для чёрных организовать бой.

Например, можно было поставить тоби ч. «57» с организацией давления на центральные камни белых.

Но наиболее интересным, на мой взгляд, было бы создание сферы влияния на правой стороне.

Д.4а. Ч.1 — активный ход, нет сомнений. А следующим ходом (хотя бы ч.«а») можно осуществить интересный план построения громадной зоны на правой стороне.

В фусэки создание подобных больших форм привлекательно тем, что такие массивы выглядят внушительно и угрожающе. Но не это главное, конечно. Получение мощных стен в сочетании с внушительными перспективами вокруг них заставляют партнера искать пути внедрения с последующей попыткой ликвидации этого потенциала. Такая работа является очень сложной и нередко заканчивается провалами. В этой борьбе большую маневренность имеют создатели массива, а не её разрушители. Необходимо иметь очень высокую технику, чтобы с легкостью промчаться по сфере влияния противника и всё сокрушить на пути.

Ч.55 (Д.4) — печальное готэ. Отдать большое богатство в левом нижнем углу да ещё с потерей темпа — серьезная ошибка.

Ч.63 — наконец-то был выполнен долгожданный ход. Но и сейчас он прекрасен.

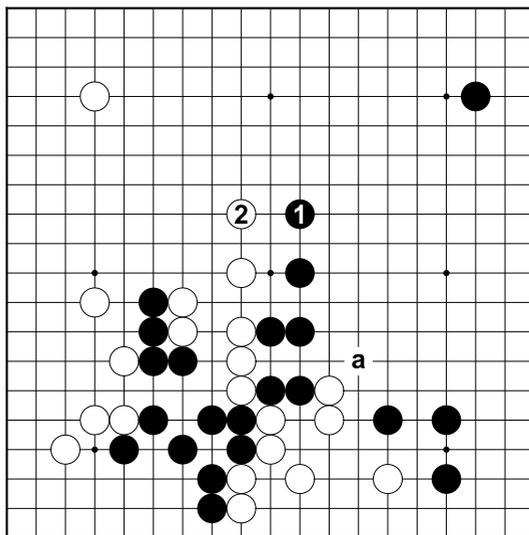


Диаграмма 4а

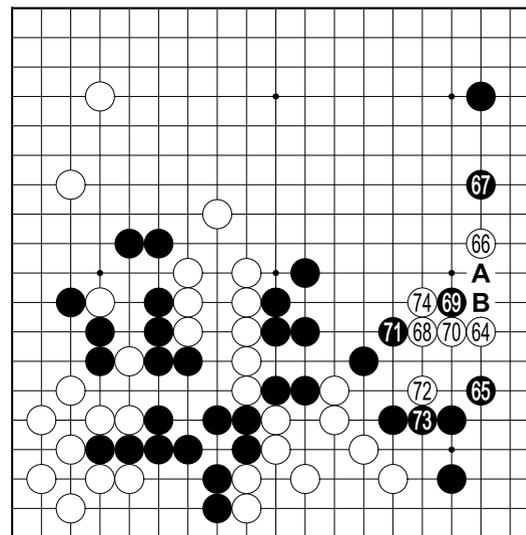


Диаграмма 5 (64 - 74)

Д.5.(64 - 74) Моё чёрных на правой стороне образовалось большим, и, естественно, все глаза направились в эту зону. Вместо б.64 белым надо было играть дальновиднее — б.«А».

Перспектива камня «64» мала, но ходом ч.65 чёрные позволили белым хорошо развиться по стороне. Здесь, пожалуй, лучше выглядело цумэ ч.«А». Этот удар создавал белым большие мучения. Прижим камня к своей имеющейся форме часто бывает эффективней, чем выдавливание этого

каменя на оперативный простор. Вы понимаете, что на свободном поле сражаться легче, чем в стесненной ситуации. В го есть выражение: «Ацуми (сила формы) должно работать на позицию, а не на саму себя».

Вместо б.70 часто играет хай б.В». Но в этом случае форма белых получается несколько тяжеловатой.

Д.5а. Далее чёрные упускают хорошую атаку. Кэйма ч.1 — важный пункт, разрывающий камни партнера на части. Это важное место в форме белых камней.

Вместо этого последовало косумицукэ ч.71 (Д.5). Белые не упускают возможность передохнуть и получить усиление формы б.72, 74. В итоге получилось интересное сочетание в виде большой силы чёрных камней внизу с отличным убеганием от неё белых камней. Это сочетание невыгодно чёрным. Лучше когда белые камни были бы «прилеплены» к сильной стенке чёрных.

Забавное фусэки произошло у чёрных на правой стороне. Но то, что они прозевали важный пункт и потеряли сильную атаку на

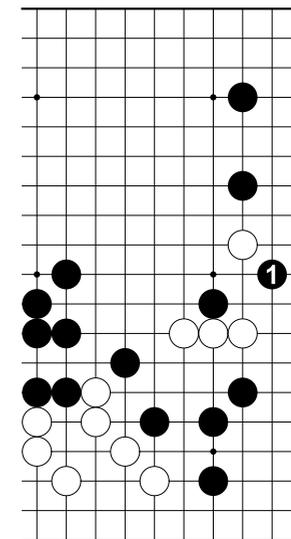


Диаграмма 5а

противника, говорит о слабости духа бойца. Невозможно на уровне дана просмотреть атаку в такой обстановке.

Постарайтесь запомнить следующее: при появлении камней противника в районе большой сильной формы необходимо пускать в действие эту сильную форму так, чтобы неприятельские камни горели, а не бежали от сильной формы, как от огня.

В анализируемой ситуации и цумэ ч. «А» и разрушительный ход ч. 1 (на дополнительной диаграмме) — отличные атакующие средства с использованием сильной внешней формы чёрных.

Д. 6. (75 - 83) Ч. 75 — совершенно ненужный ход.

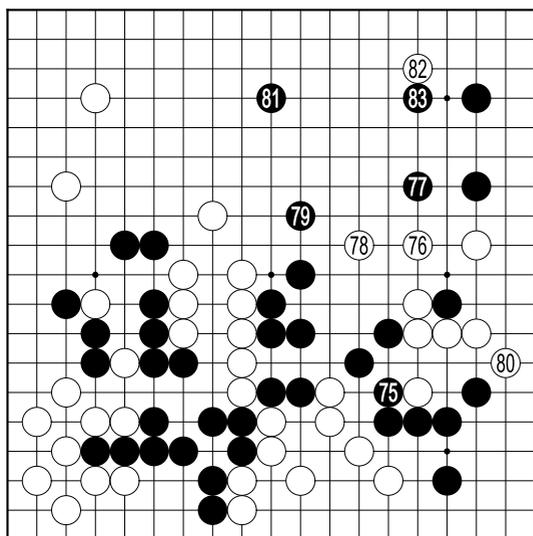


Диаграмма 6 (75 - 83)

Хочу показать вам, как чёрные могли великолепно выйти победителем в этом сражении. К сожалению, они, наоборот, провалились.

Об обмене б. 78 и ч. 79 хочется сказать, что он в пользу чёрных. Кроме двух целей (форма белых в центре и на правой стороне) появляется третья — зона наверху. И всё это благодаря ходу ч. 79.

Ч. 81 (Д.6) — хороший пункт. Белые обязаны организовывать форму на верхней стороне. Б. 82 — естественно, лучшего места ему не найти. А теперь посмотрите, что можно было сделать вместо ч. 83.

Д. 6а. Если белые пойдут на вульгарное разрезание б. 1, 3, то у чёрных имеется простое ч. 4. Белые могут вместо б. 1 сыграть фукурами б. «а». Тогда чёрные совсем просто соединяются ч. «2». И ничего трагического нет в том, что камень Δ будет пожертвован.

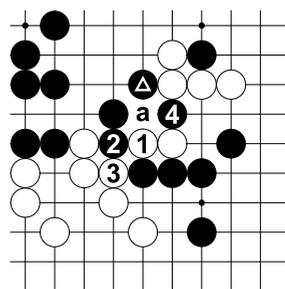


Диаграмма 6а

Д. 6b. Серия красивых атакующих ходов, начинающаяся с ч. 1, к ходу ч. 7 создает серьезную угрозу уничтожения белых камней в центре. Совсем невесело белым выкручиваться из этой обстановки. Вдобавок, обратите внимание на пункт «а». Это ещё одна атака чёрных на форму белых на верхней стороне.

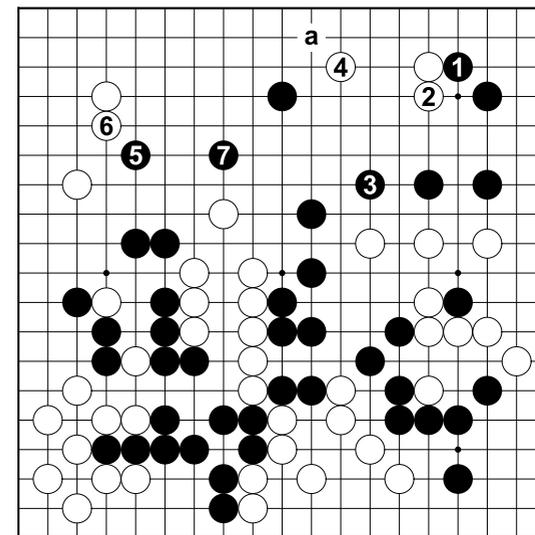


Диаграмма 6b

Д. 7. (84 - 101) Игра б. 84 - б. 92, как-никак, обеспечивает построение живой формы в углу. Но дальнейшая игра в углу совсем не нужна. А именно, какэцуги ч. 93.

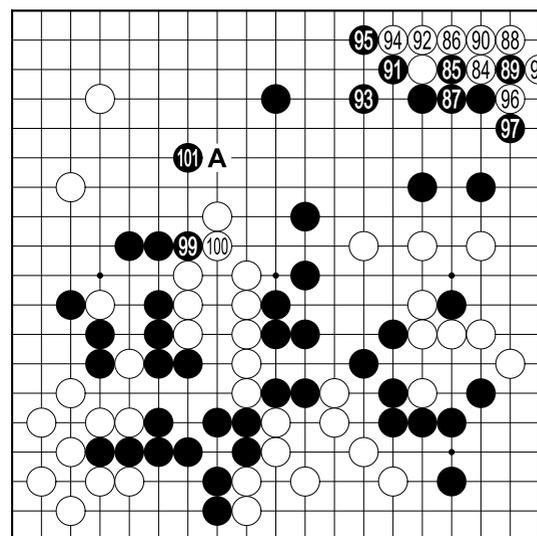
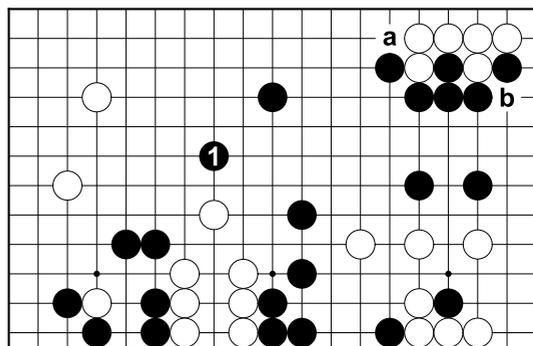


Диаграмма 7 (84 - 101)

Д. 7а. Чёрные обязаны были немедленно приступить к атаке — боси ч. 1.

В будущем чёрные могут поставить осаэ ч. «а», а белые защититься б. «b». Но могу смело утверждать, что у чёрных в процессе атаки белых камней в центре, реально может появиться на верхней стороне хорошая прибыль.



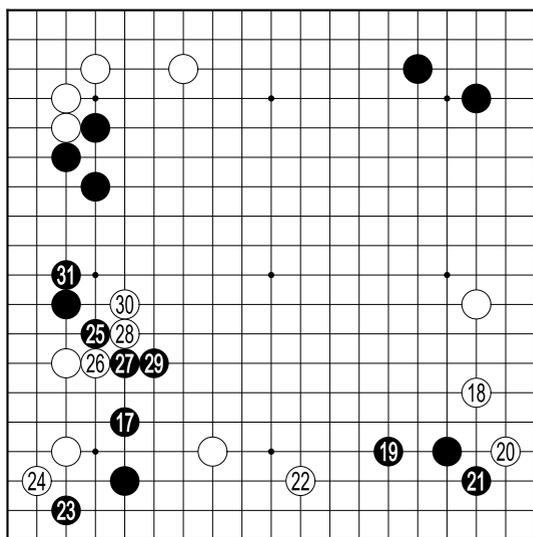


Диаграмма 2 (17-31)

Д. 2. (17-31) Б. 22 — хороший курс. Однако ход нацелен на камни чёрных на правой стороне. Но эти чёрные камни достаточно мобильны. Лучше белым получить б. 22 с другой целью. А именно:

Д. 2а. Сначала было бы хорошо поставить косумицуку б. 1. Затем включить «шумный двигатель» над ухом партнера б. 3 (если последует ч. «а», то хорошо взять б. «b»). Перед чёрными нависла опасность вторжения б. «с». Как видите, угроза получения белыми камня в пункте «d» приобретает совсем другой окрас.

Чёрные успевают получить хороший пункт — ч. 23. А ходами ч. 25, 27 приступают к суровому бою. Ходом кири б. 28 белые присоединяются к этому бою. Далее последовал упорный ход ч. 31.

Д. 2b. Конечно, существует форма с ходом ч. 1. После «выдалбливающих» ходов б. 2, 4 чёрные имеют отличную стенку, способную хорошо проявить себя в тубане.

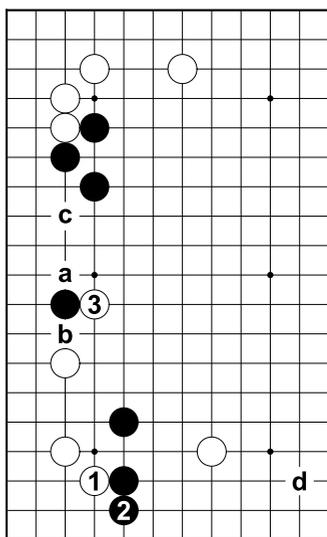


Диаграмма 2а

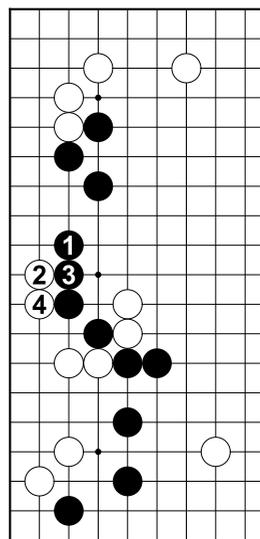


Диаграмма 2b

Д. 3. (32-41) Б. 32 — полновесное цумэ. В данной позиции фусэки — хороший пункт. Однако очень жаль, что нет в этой позиции белого камня в пункте «А». Скорее, белым этот пункт сейчас главнее.

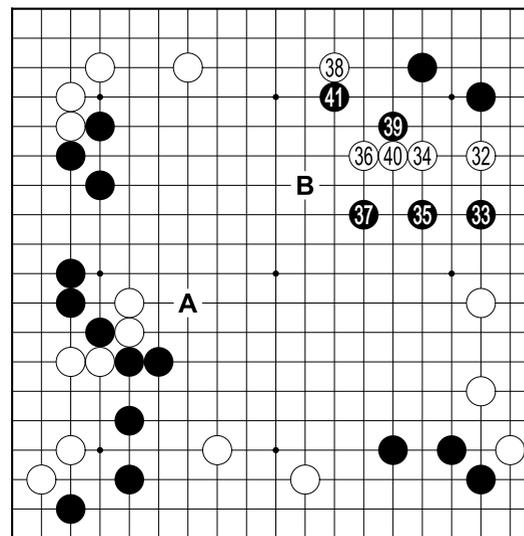


Диаграмма 3 (32-41)

С другой стороны, после обмена ходами на правой стороне у белых была возможность пустить б. 38 в более удачный пункт «В».

Д. 3а. Действительно, посмотрите на дополнительную диаграмму, где ходом б. 1 белые приступают к ответной атаке на чёрные камни. Так и надо было играть белым! Но... их кинуло совсем в другую сторону.

Желание погасить возможности чёрных в приобретении очков на верхней стороне не согласуется со здравым смыслом в данной обстановке. В таком маневрировании нет никакой гибкости.

Ходами ч. 39, 41 чёрные пытаются разорвать камни белых, приготавливаясь к атаке. Идея, конечно, хорошая. Однако у белых имеется возможность провести контригру в этом месте, опираясь на слабость формы чёрных. Как это делается, вы можете посмотреть на дополнительной диаграмме 3b.

Против цумэ чёрные идут на зажим ч. 33, поднимаясь на борьбу с этим жестким цумэ. А теперь снова посмотрите на пункт «А» — после получения трех камней на правой стороне чёрные могут в любой момент поставить кэйма в пункте «А», и, атакуя два белых камня, мощно заявить о себе в центре. Это — очень благоприятное событие, и оно сулит чёрным хороший успех в тубане.

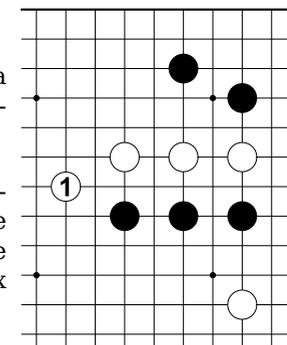


Диаграмма 3а

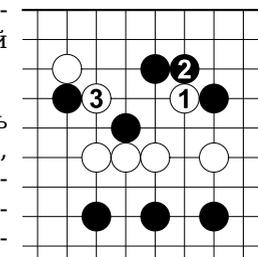


Диаграмма 3b

Если посмотреть на всю позицию, то вместо локальной возни ч. 39, 41 лучше было получить перевес сил в центре активным ходом ч. «В». К тому же камни чёрных на правой стороне вместо беспокойств «причинили бы» им существенную добавку сил. Хочу подчеркнуть, что пункт «В» — это не пассивное приобретение сил в центре, а активная атака с приобретением дополнительных преимуществ.

Итак, оба игрока пропустили сильный пункт в центре. Но если оценить всю позицию к данному моменту, то мне больше нравится стойка чёрных.

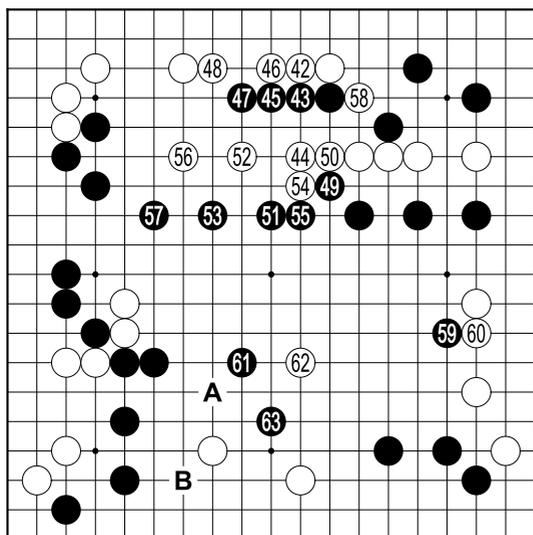


Диаграмма 4 (42 - 63)

Ход был ч. «А». Б. 62 подтверждает беспокойство белых о возможностях чёрных в центре. Однако это кэси проводить сейчас нерезонно. Ход совершенно не может отыскать какую-либо слабость в формах чёрных в центре. Но и своим камням внизу он оказывает слишком малую помощь. Вместо него лучше было идти на откровенную защиту — косуми «В».

Я не думаю, что именно эти последние ошибки привели белых к сложностям. Они были заложены именно в фусэки. Посмотрите ещё раз начальные ходы этой партии перед тем, как увидеть далее жестокую борьбу на нижней стороне.

Д. 4. (42 - 63) Вместо ч. 49 надо было, не опасаясь слабостей, смело ставить тоби ч. «52». Однако не могу не восхититься получившейся мощной стенкой чёрных в центре после ч. 49 - ч. 57.

Но после б. 58 четыре чёрных камня попали в оцепление, а камни белых получили заветное соединение. Правда, они могли это сделать давно (смотри Д. 3b).

Ч. 61 огородил центр и одновременно приготовился к атаке белых камней внизу. Более суровый

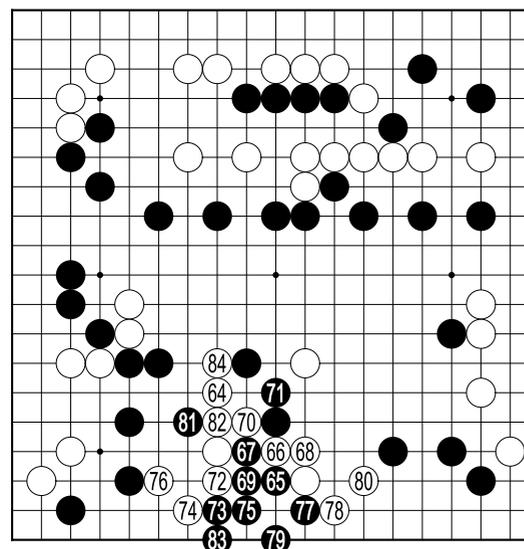


Диаграмма 5 (64 - 84)

После ч. 69 белые выполняют хорошее разрезание б. 70 и могут рассчитывать на приобретение формы сабаки. Ч. 71 совершенно не вовремя, б. 72 грозит забрать три чёрных камня.

Исход партии для меня был неожиданным (после ч. 71). Против упрямых ходов ч. 73, 75 белые совершают зевок б. 76.

Д. 5b. Вместо него было простое решение — б. 1 с захватом хороших очков.

Для 2 дана — удивительный промах и, законно, белые сдались, не сумев впоследствии ликвидировать очки чёрных в центре.

Д. 5. (64 - 84) Против тобицукэ ч. 65 белые ставят очень жесткое ханэкоми б. 66. А теперь обратите внимание на ход ч. 69.

Д. 5a. У чёрных был интересный вариант — соединение верхних камней ч. 1, а не нижних. После б. 2, 4 и ч. 3, 5 образуется форма ко, которая белым совершенно невыгодна, надо соединиться б. 6. А далее, если последует б. 8, то после ч. 9 в победе чёрных нет сомнений.

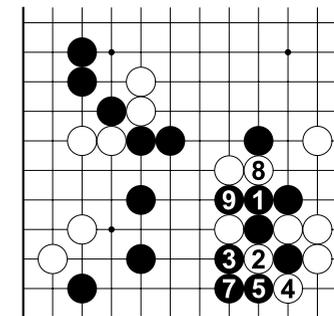


Диаграмма 5a

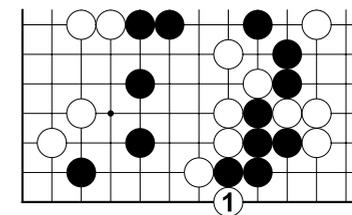


Диаграмма 5b

Фусэки на уровне 2-3 дана

Д.1. (1-17) S. H. 3 дан — работник издательской компании. Живет недалеко от S. K. — 2 дан, который работает в одном из столичных учреждений. В го играют между собой не так часто, как им хотелось бы.

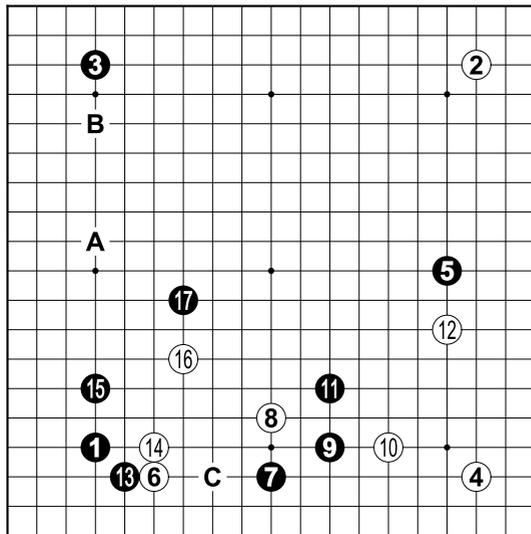


Диаграмма 1 (1-17)

● — S. K. — 2 дан ○ — S. H. — 3 дан

Игра ч. 9 - ч. 11 никаких возражений не имеет. Но ход б. 12 совсем не интересный.

Д.1а. В данной обстановке белые должны были нанести рёгакари — б. 1 (или «а»). У белых на доске имеются и другие интересные ходы. Например, ход в пункт «б» — цукэ (на этой же диаграмме) с построением необходимой формы сабаки.

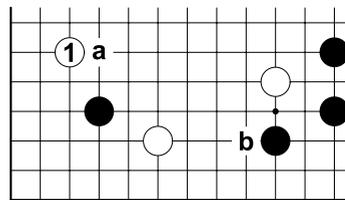


Диаграмма 1а

Можно так же было играть «В» с перехватом инициативы.

Ход б. 12, конечно, пункт оба, но это сейчас не срочный пункт.

Чёрные немедленно приступают к атаке ч. 13, 15. И начинается некоторый уход от однообразия форм. Белые поднимают смуту, вместо того, чтобы построить спокойную форму.

Игра соперников в этой партии меня заинтересовала тем, что в ней не было классического розыгрыша фусэки, и она сразу же началась с жуткого боя. Этим необычным рисунком я решил воспользоваться и рассказать некоторые моменты подобной игры.

Вместо ч. 5 в этом фусэки хорошо ставить высокую китайскую форму ходом «А». Однако ход вариути — ч. 5 вполне приемлем. Ход б. 8 — боси. Как он похож на стиль Кадзивары, не правда ли!

Ч. 17 ход, конечно, сильный. Но и этот путь необычный. Чаще здесь ставят спокойное «С», выдавливая белые камни в центр.

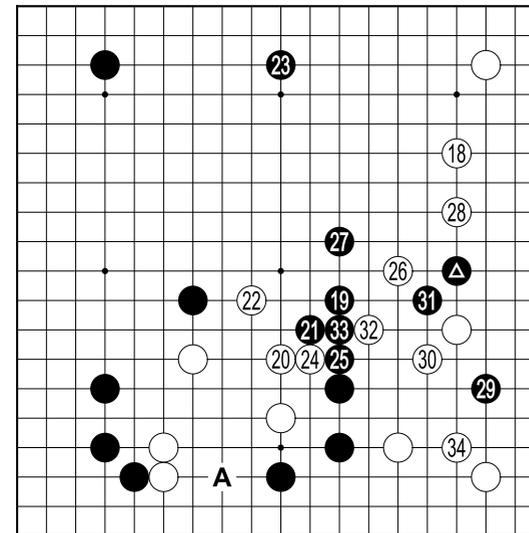


Диаграмма 2 (18-34)

Сейчас самое время посмотреть на образовавшуюся ситуацию фусэки. На доске ещё имеются участки, где не заняты пункты «оба». Но их можно оставить в покое. Дело в том, что в подобных ситуациях значительно выгоднее переходить в атаку. У обеих сторон существуют незавершенные формы, а это значит, что хороший воин должен в такой момент ловить ухом звон мечей. Сложившаяся позиция очень интересна перспективными атаками с обеих сторон.

Следующие ходы довольно похожи на бой. Но, как вам известно, в бою нельзя отдавать противнику инициативу. Стоит только на секунду зажмурить глаза, и сразу получишь ответный удар. Ход ч. 31 совершенно не нужен. Подобные попытки (протиснуться в узкие ворота) лучше заменять построением формы внутри неприятельского владения. Это выгодно и с точки зрения перекачки прибылей.

Д.2а. В первую очередь необходим ход цукэ ч. 1. Думаю, что от хики б. 2 мало кто откажется. И чёрным будет вполне достаточно полученной формы после ходов ч. 3, 5. Здесь у белых имеется острое цукэ в пункте «5» (вместо б. 4). Тогда чёрные могут идти на фурикавари, начиная с ханэдаси ч. «4».

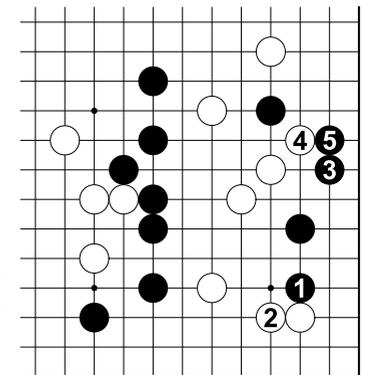


Диаграмма 2а

Д.2. (18-34) Ход ч. 19 очень проблематичный. Если уж атаковать белые камни, то атаковать хорошим уколом «А», а не размахивать деревянным мечом. А если считать этот ход помощником камню Δ, то лучше было просто выполнить тоби в пункт «26» — реальная помощь, а не пилюля неизвестного состава.

Сейчас самое время посмотреть на образовавшуюся ситуацию фусэки. На доске ещё имеются участки, где не заняты пункты «оба». Но их можно оставить в покое.

После кикаси б. 32 и б. 34 (Д. 2) чёрным на правой стороне становится невыносимо сложно организовать какую-либо форму. Жаль, что они упустили хорошую возможность в этом месте. Причем и выбегание камней и построение формы было интересным, но всё упущено разом.

Д. 3. (35 – 58) Против тоби ч. 35 белые ставят нодзоки б. 36. Но проще было прекратить все возможности чёрных в построении формы простым ходом тоби «А». Воспользовавшись ошибкой белых в самом зародыше атаки, чёрные в

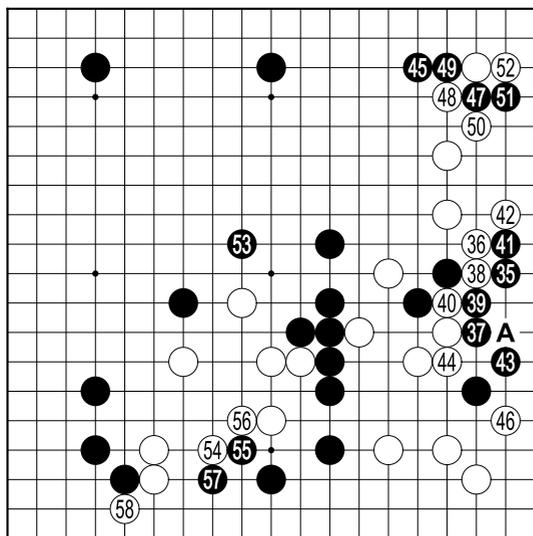


Диаграмма 3 (35 – 58)

отличном стиле строят жизнеспособную форму ч. 37 – ч. 41.

Д. 3а. Однако вместо ч. 43 чёрные должны были выполнить кэйма хасири ч. 1 с последующим её укреплением ч. 3. Здесь, конечно, был ещё один ход (вместо ч. 1). Это — нодзоки «а». Но этот вариант достаточно сложный и мы не станем его рассматривать. Думаю, главная идея выживания после ошибочного хода б. 36 вам понятна, и этого достаточно.

После б. 44 чёрные выполнили тэнуки. Для меня это решение совершенно непонятно. После очень простого хасири б. 46 чёрные камни теряют жизнь. Но что взамен получили чёрные? Только лишь некоторую заявку на верхнюю сторону. Но её надо ещё реализовать!

В игре любителей подобная внезапная смерть камней встречается часто. Причем самое удивительное то, что здесь совершенно отсутствуют какие-то сложные проблемы сикацу. Скорее всего это можно назвать беспечностью. Невнимательность, уход мыслей в другую область размышлений — частая причина элементарных зевков и промахов.

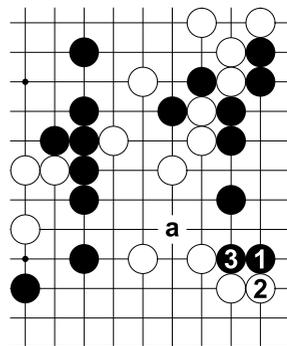


Диаграмма 3а

В связи с тем, что чёрные камни на правой стороне погибли, ничего не остается делать, как отправиться на охоту за белыми камнями в центре. Лучшего пути, пожалуй, для чёрных в этой ситуации нет.

Боси ч. 53 — естественный и жесткий ход. Игра ч. 55, 57 выглядит вульгарно, но чёрным ничего не остается делать в этом месте.

Ход б. 58 — проблематичный. Правда, что им остается делать в этой сложной обстановке?! Давайте посмотрим дальше на эту драку.

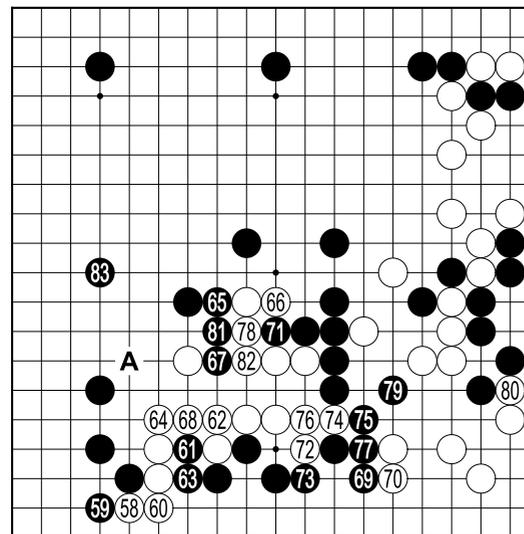


Диаграмма 4 (58 – 83)

Д. 4. (58 – 83) Сейчас необходимо искать глазную форму. Ходы б. 58, 60 слишком хладнокровное решение. Надо было, пожалуй, сразу строить форму косуми ходом в пункт «68».

Игра б. 72 – б. 76 только укрепила камни партнера. У белых была возможность сыграть более жестко и получить гарантированный глаз. Посмотрите этот вариант на следующей диаграмме.

Д. 4а. Б. 1 — цукэкоси, и после ответа ч. 6 белые, начиная с хода б. 7 получают без потери темпа возможность построения глаза на первой линии. Это тэсудзи в сочетании с реальной возможностью построения глаза в центре могло бы хорошо успокоить атакующий порыв чёрных.

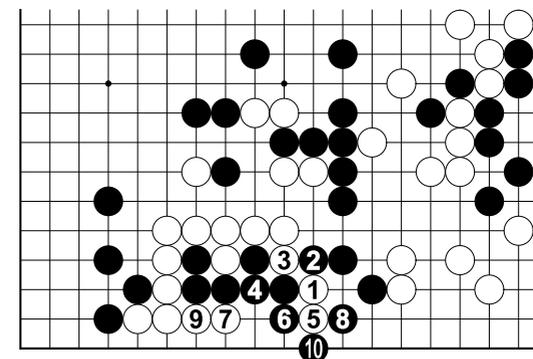


Диаграмма 4а

Ход ч. 81 (Д. 4) — темповое соединение камней. Теперь корабль чёрных при отличном попутном ветре отправляется в захватывающее пу-

тешестве. Правда, произошло недоразумение — неожиданно за борт корабля выпал боцман — вместо ч. 83 более естественным было бы ко-суми «А», окончательно закупоривающее брешь в этом месте.

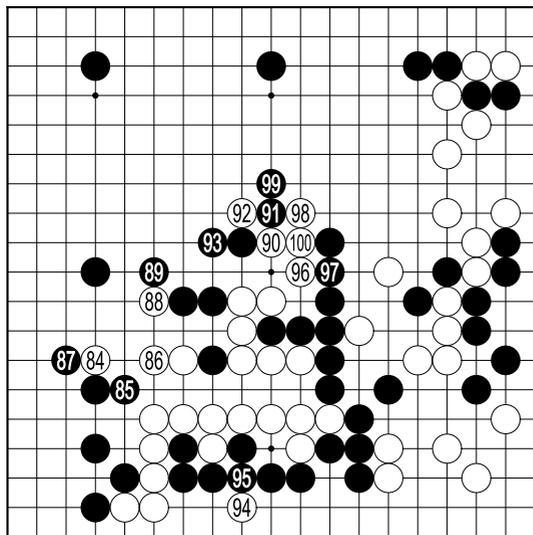


Диаграмма 5 (84 - 100)

В начале игроки выставляли легкие камни, но что от этого они получили? Например, переконцентрированную правую сторону после б. 12 и б. 18. Теперь вам должно быть совершенно понятно, что эти ходы должны были появиться на левой стороне доски. Я не хотел бы повторяться, но эту партию я взял для того, чтобы вы поняли одну главную мою мысль о фусэки — каждый ход в фусэки неминуемо отразится на всей партии. И главное, не результатом в очках, а самим духом или, если хотите, стилем, манерой.

Итак, закончим разбор этого сражения, в котором чёрные всё-таки победили белых по сдаче. На ход б. 96 чёрные решили простенько соединиться — цуги ч. 97.

Д. 5а. У чёрных был путь интереснее и хитрее. Ч. 1 — атари, блокирующее белые камни. Если белые высовываются б. 2, то после получения формы пон-куки ч. 3 у чёрных образуются пункты миаи «а» и «b», окончательно накры-

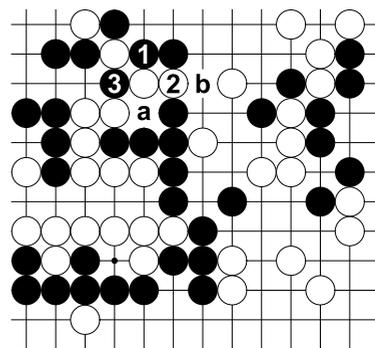


Диаграмма 5а

вающие камни белых в центре. После б. 98 и б. 100 эта ошибка чёрных хорошо видна.

Если взглянуть на левую верхнюю область доски, то видно ещё лучше (чем ошибку чёрных) огромную зону, контролируемую чёрными камнями. Как никак, но чёрные успели в процессе атаки опередить белых и установить высокий потенциал в этой части доски, не получив при этом ни малейшей щели для проникновения в неё извне. Это, пожалуй, произошло спонтанно и при попустительстве белых.

Д. 5. (84 - 100) Если посмотреть на образовавшиеся формы, то можно сказать, что борьба проходила сумбурная, хотя имела интересные моменты. Но в целом, впечатление сложилось не очень приятное.

В этом скромном анализе данной партии я специально не затрагивал глубоко стадию фусэки, чтобы вы сами почувствовали как необдуманные ходы в начале партии неумолимо затягивают игроков в этот хаос вплоть до глубокого тубана.

Фусэки на уровне 3 дана (1)

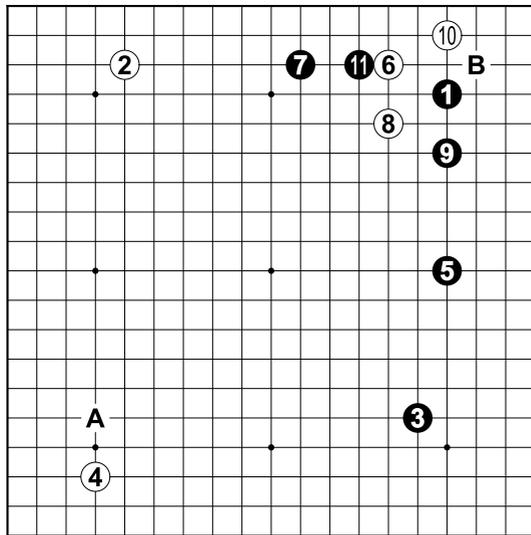


Диаграмма 1 (1 - 11)

● — К. У. — 3 дан ○ — Н. М. — 3 дан

Ход ч. 7 — удар мимо цели. При наличии высоких камней на четвертой и пятой линиях на правой стороне такое хасами по масштабу выглядит мелким.

К тому же у белых была возможность сыграть более конструктивно в ответ на это хасами. Один из вариантов выгодного розыгрыша угла показан на дополнительной диаграмме.

Д. 1а. Ход ч. 2 — лучшее, что могут предложить чёрные. Осаэ с другой стороны (пункт «3») — совсем неразумно.

Поэтому вместо ч. 7 хорошо играть высокое какари «А» в левом нижнем углу. К тому же двойное какари белых в правом верхнем углу совсем нестрашно для чёрных.

Итак, вместо б. 8 лучше играть в пункт сансан «В». На ход б. 10 чёрным желательно поставить ч. «В». Этот ход выбивает у формы белых почву из-под ног (лишает жизненной базы).

Д. 1. (1 - 11) В этой партии встретились два игрока, которые (как мне рассказали о них) всегда относились друг к другу неприязненно (мягко говоря). Они никогда не разговаривали между собой и, тем более, не обсуждали свои сыгранные партии. Н. М. — служащий, а К. У. — работник электронной промышленности. И до сих пор между ними льдина.

Ход Ч. 3 — пункт «5-5» — не более, как странный. Скорей всего, это ответ на решение белых поставить мокухадзуси б. 2. На какари б. 6 ответ хасами ч. 7 — удар мимо цели.

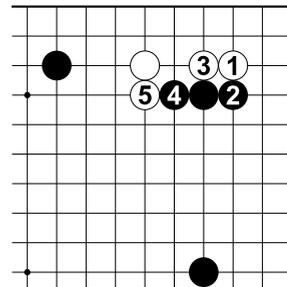


Диаграмма 1а

Ч. 11 назвать срочным пунктом нельзя. С точки зрения своевременности этот ход является ошибкой. Повторю, у чёрных пункт «В» более разумный.

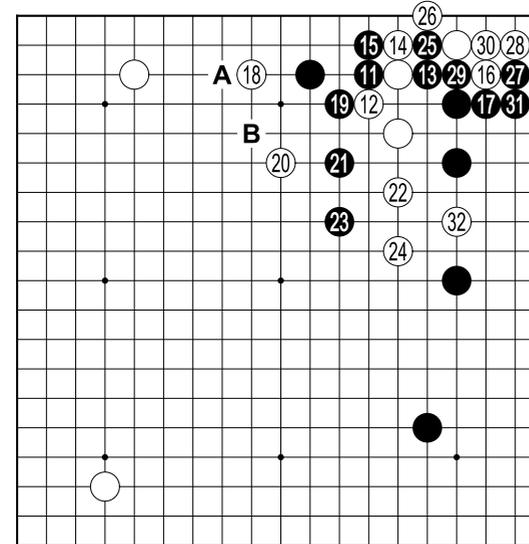


Диаграмма 2 (11 - 32)

Ход ч. 15 можно смело отнести к разряду ошибочных. Вместо него наиболее разумно было выполнить никэнбираки «А».

Б. 18 — переход в атаку. Форма чёрных попадает в сложное положение.

Б. 20 — атака, но с привкусом щедрости. Форма тоби (пункт «В») выглядит лучше, хотя у белых, вообще-то, была другая возможность.

Д. 2а. Ханэноби б. 1, 3, 5 — построение хорошей стенки. Этого белым было бы достаточно для создания нормальной стратегической борьбы. А пункты миаи «а» — утикоми и «b» — магари открывают белым широкие возможности для продолжения атакующих замыслов.

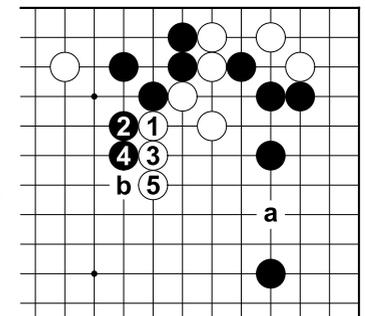


Диаграмма 2а

После тоби ч. 21 камни «18» и «20» превращаются в бабочку под палящими лучами прожектора.

Д. 2. (11 - 32) Нет сомнений, что игрок чёрными имеет неплохие знания. Однако то, что он стал разыгрывать в правом верхнем углу, не имело такой поспешности. И вообще ходы ч. 11 - ч. 15 (вместе с сагари б. 14) из раздела ёсэ. Художник как бы начал легкими штрихами намечать план картины, а затем увлекся одним каким-то эпизодом на холсте и вывел красками тончайшие его детали. Но разве так работают над своими шедеврами настоящие мастера?!

Ход ч. 23 окончательно вытягивает камни чёрных из оцепления.

После этого чёрные ещё раз совершают ненужную поспешность — ч. 27 - ч. 31. Вместо того чтобы отбирать глаза у формы белых, чёрным вполне достаточно было вместо ч. 27 взять пункт «32».

Воспользовавшись потерей темпа чёрными, белые ходом б. 32 создают угрозу изоляции чёрных камней, приобретая этим хорошее настроение.

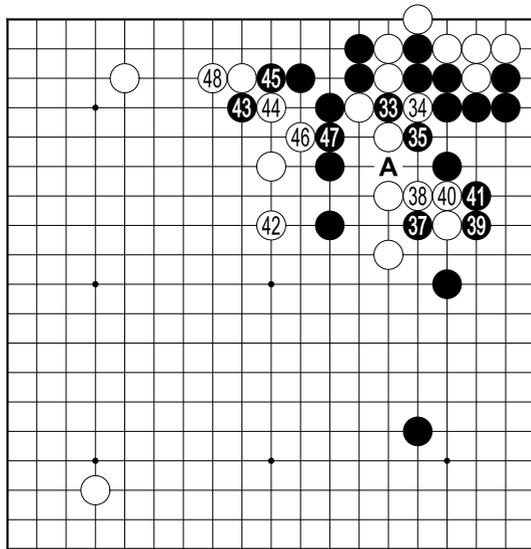


Диаграмма 3 (33 - 48)
б. 36 — соединение в 33

Д. 3а. Ч. 1 — цукэ, а затем ч. 3 — цукиатари. Так надо было играть чёрным. Эти ходы нацелены на ловкое разрезание белых камней. Если белые соединятся б. 4, то далее следует осуществление задуманного ч. 5, 7. Конечно, белые могут не ставить б. 2, а защититься б. «5». Но после цуги ч. «а» форма белых не улучшила свое положение, а только ушла от разрезания.

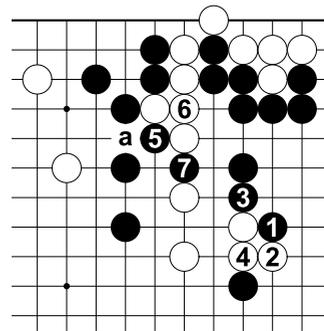


Диаграмма 3а

В партии чёрным ничего не оставалось, как идти на соединение ходами ч. 37, 39. Форма белых усилилась и даже приобрела определенную мощь.

Ход ч. 43 несколько поспешный.

Д. 3. (33 - 48) Ч. 33 — чёрные ещё раз ошибаются. Уважаемые читатели! Проанализируйте разрезающие возможности в пункте «А». Был ли у чёрных вариант отрезания камней белых? Посчитайте, а затем снова продолжайте читать книгу.

Д. 3б. Вместо б. 46 у белых была возможность продемонстрировать ловкую игру. После простого хики б. 1 идет ловкое тэсудзи б. 3, 5. Этот вариант я показал для того, чтобы вы поняли, что на ход б. 46 чёрные запросто могли согласиться на изменение ситуации и сыграть вместо ч. 47 в пункт «48» с захватом белого камня. Правда, и в ходе ч. 47 нет ничего плохого.

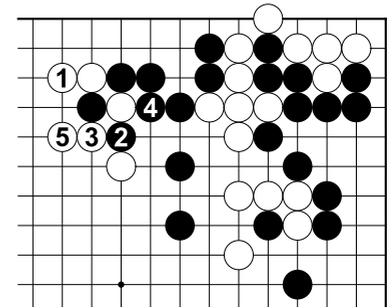


Диаграмма 3б

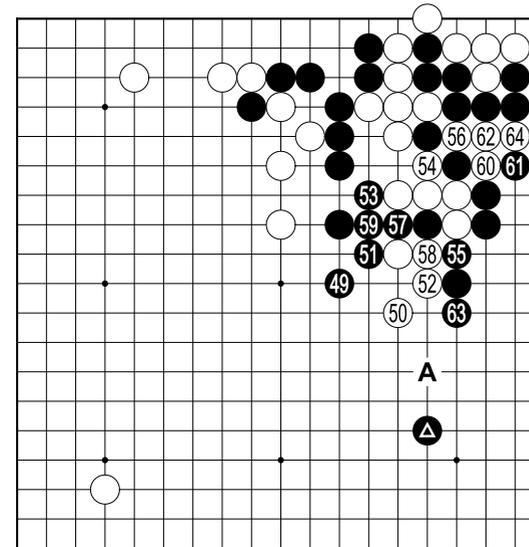


Диаграмма 4 (49 - 64)

Против ч. 55 белые идут на захват камня б. 56. Однако решение играть б. 58 мне представляется неактуальным в этой обстановке.

Итак, хорошо видно, как камни с обеих сторон постепенно вытекают на нижнюю сторону. Острота игры несколько спала. Хотя некоторое потенциальное преимущество имеют белые, и они могут обострить игру в любой момент. Но и чёрные в этой обстановке неплохо использовали свой камень \blacktriangle . Ход ч. 57 и был рассчитан на активизацию этого камня (о борьбе в углу я сейчас не говорю).

Д. 4. (49 - 64) Игра ч. 51, 53 продолжает преследовать идею разрезания. Белые могли хорошо воспользоваться этим. Например...

Д. 4а. Вместо б. 52 хорошо было бы поставить б. 1. И после обмена б. 3, ч. 4 захватить пункт б. 5. Это хороший путь к выходу на оперативный простор.

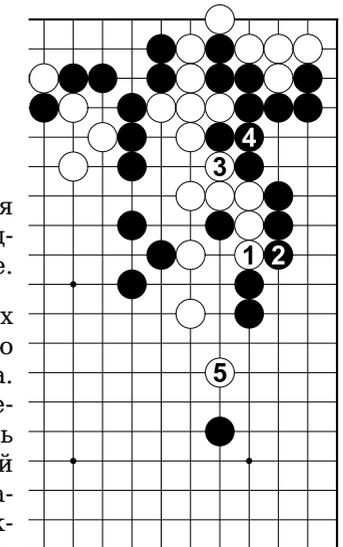


Диаграмма 4а

Обмен ч. 63 и б. 64 сам говорит за себя. Чёрные, отдавая свои камни, получают хорошую территорию на правой стороне. Причем белым, практически, невозможно разрушить её. Камни чёрных жизнеспособны и могут хорошо сопротивляться агрессии белых. Но самое главное — чёрные в этой борьбе перехватили темп.

Д. 5. (65 – 72) После никэнтакагакари ч. 65 белые решают построить легкое оцепление большой зоны ходами б. 66 – б. 72. Потенциал этой

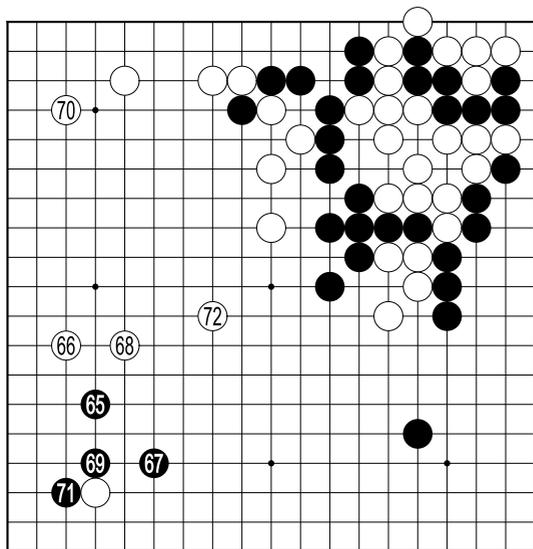


Диаграмма 5 (65 – 72)

Итак, зона белых нестабильна и для убедительности приведу короткий пример внедрения чёрных. А вам, прежде чем смотреть этот пример, советую самостоятельно найти адзи чёрных и пункт, который осмысленно захватывается чёрными в зоне белых.

Д. 5а. Ч. 1 (и даже другой пункт вокруг него) вполне удовлетворит чёрных. Согласитесь, что белым совершенно невозможно «задавить» этот камень. Белым в борьбе с этим камнем необходимо постоянно помнить об адзи чёрных в пункте «а». При малейшей ошибке белых их моё может быть разрушено или разорвана в ней ограждающая цепь.

зоны, конечно, высок. Но в случае внедрения в неё партнера белым, пожалуй, сложно будет получить здесь хорошие очки. Да и ограждающая цепь камней легко подвергается разрушению.

Создавая подобные зоны, необходимо учитывать это и ставить так позицию, чтобы можно было в случае жестокой схватки в ней приобрести достойные очки, как альтернативу.

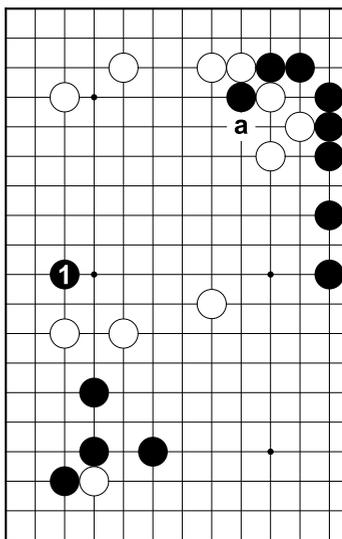


Диаграмма 5а

В партии чёрные ошиблись в выборе пункта внедрения и не смогли ни выползти из зоны, ни построить неприступную крепость в ней.

В игре профи подобные зоны (тем более в стадии тюбан) строят крайне редко. Дело в том, что такая игра не гарантирует успеха, а рисковать профи очень не любят в таких масштабах.

Итак, сделаю некоторый вывод из этой партии. Начало игры сопровождалось жестокими атаками в правом верхнем углу. Игроки изначально желали придавить друг друга, чтобы встреча быстрее закончилась. Из-за этого были сделаны ошибки в фусэки. Построение белыми большой зоны выглядело немного нервным. Такая игра носила скорее психологический характер, чем точный расчет. Правда, чёрные не выдержали спокойствия в игре и не смогли найти хладнокровного разрушения зоны партнера. Видимо глаза были заблокированы ушами, которые постоянно слышали дыхание неприятного оппонента.

Фусэки на уровне 3 дана (2)

Д. 1. (1 - 19) Эти игроки встречались за доской впервые.

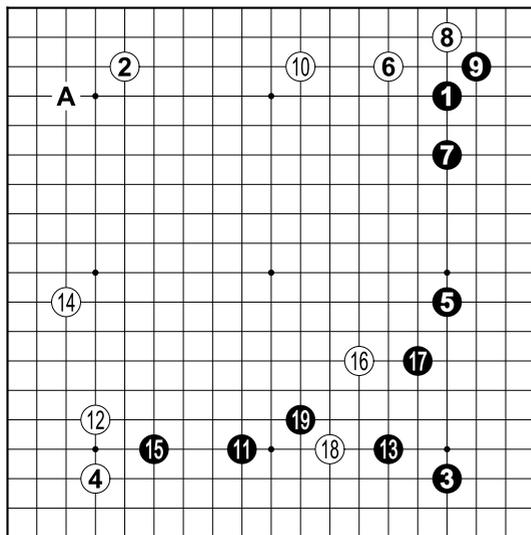


Диаграмма 1 (1 - 19)

● — С. Н. — 3 дан ○ — Н. М. — 3 дан

Б. 16 — гашение (кэси) моё партнера. Этот ход немного поспешный. Имея хорошую форму в левом нижнем углу белым неплохо было бы поставить в левом верхнем углу форму симари ходом в пункт «А». Думается, что это могло бы беспокоить чёрных, так как у белых зона на доске получалась не хуже зоны чёрных. И неизвестно, как бы повели себя чёрные в этом случае.

После же ограждающего хода ч. 17 белым ничего не остаётся, как вступать на путь прямого контакта с противником. Б. 18 — боевые действия в зоне преобладания сил противника начались.

Чёрные захватывают важный пункт ч. 19. С этого момента белые попадают в затруднение. Хотя ч. 19 железно атакует, белые не имеют права жертвовать камень «18». Он обязан выйти из окружения.

Итак, белые попали в ситуацию синоги (затруднение). Почему так произошло? Если бы белые ходом б. 16 построили симари в левом верхнем углу, то думаю, партия сложилась бы совершенно иначе и пункты кэси были бы совсем другие.

Ходами ч. 1, 3, 5 чёрные строят китайское фусэки. Развёртывание дзёсэки ходами б. 6 и б. 8, 10 часто применяется в китайском фусэки.

Ч. 11 — хороший пункт. А б. 12 — лучшее решение в этой позиции. Продолжение захвата важных пунктов ходами ч. 13, б. 14 и ч. 15 хорошо говорит о том, что игроки осторожны, не рискуют в фусэки идти на авантюры. Это, как два кота впервые встретившись, осторожно обнюхивают друг друга, не зная нравов своего незнакомца.

Д. 2. (20 - 42) Б. 20 - б. 24 — вынужденное построение моста для выхода в центр.

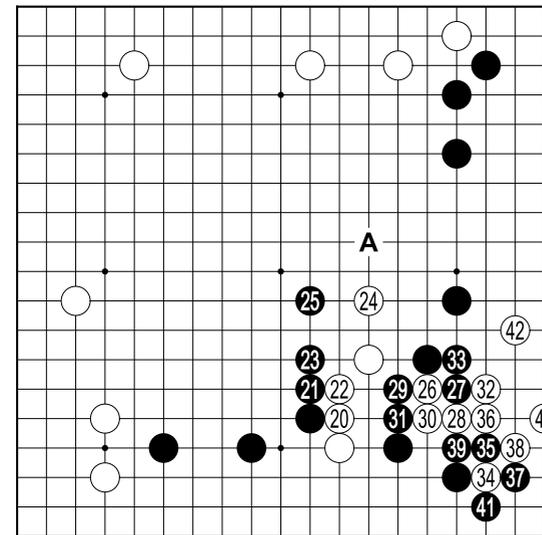


Диаграмма 2 (20 - 42)

Чёрные до хода ч. 25 создают давление на этот мост. Об этой игре могу сказать, что она лёгкая (по построению) и никто в ней не проигрывает.

Далее белые ставят цукэ б. 26, что не очень хорошо. Чёрные крепки и легко могут погасить эти атакующие действия белых. Правда, не могу отрицать, что план белых связанный с ходом б. 26 дал хорошее цукэ тэсудзи б. 34. Однако вместо б. 26 лучше было продолжать наведение моста ходом тоби в пункт «А».

Б. 28 — нерезонен. Если строить в этом месте форму сабаки, то лучше ставить киритигаи (взаимное разрезание) б. «33». Игра ч. 29, 31 какая-то непоследовательная. Во-первых, она дает белым возможность бороться за жизнь на правой стороне. Во-вторых, этот путь не может создать сильного давления на белый мост слева.

Белые уже в бегстве и создавать дополнительное давление на них ни к чему. А присовокупление к этому мосту камней б. 26 и б. 28 не добавляло сил белым. Итак, чёрные пропустили белых на правую сторону.

Д. 2а. В борьбе на правой стороне чёрные могли легко победить, если бы вместо ч. 41 играли простое осаэ ч. 1. Опасаться контратаки у чёрных не было причин. Если белые идут в пункт «а» (тем самым, теряя дамэ), то после ч. «б» чёрные грозят ударить в пункт «с», используя простое дамэдзумари. В итоге, после ч. 1 белые разбиты.

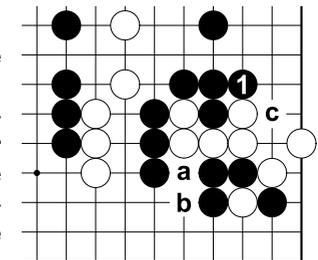


Диаграмма 2а

Хасири б. 42 создаёт, конечно, форму жизни. Но эта жизнь с потерей темпа, и по этой причине белый мостик слева вынужден принять на себя все тяготы существования белых.

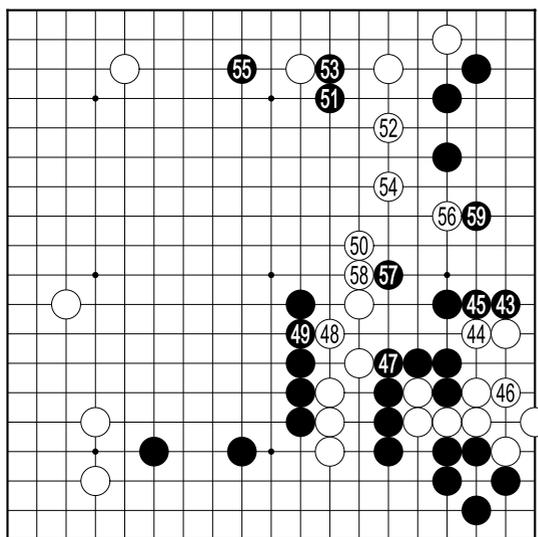


Диаграмма 3 (43 - 59)

Д. 3. (43 - 59) Ч. 51 — обычно таким способом организуется окружение белых камней в центре — через атаку ближайшей к ним формы. Белые оказались в большом затруднении.

Кому-то может показаться, что вместо ч. 53 имеет смысл идти на разрыв белых форм в пункте «54». Но я могу сказать, что после ч. 53 и ч. 55 «разъедающих» верхнюю сторону, у чёрных появляется огромное преимущество на доске.

В этой партии, начав популярное фусэки, оба

его участника хорошо придерживались основных принципов развития такого начала. А именно, на терпеливое поведение белых чёрные каждым ходом наращивали потенциальные силы. А затем начался кулачный бой. В таких случаях формы обеих сторон дробятся на части, и кто более ловок в жизнеобеспечении крепостей (с обязательным учетом сохранения стратегической канвы), тот и оказывается на пьедестале.

К несчастью белых, они первыми совершили ошибки в этом плане (например, ходы б. 26, 28) и по собственной инициативе попали в сложное положение.

Тем не менее, ходом б. 56 белые переходят в контратаку. Чёрные решают отразить её ходами ч. 57 — нодзоки и ч. 59 — ватары.

Д. 3а. Позвольте предложить другой путь чёрных — ч. 1. Этот ход полностью лишает белых претензий на правые верхние камни чёрных. А если белые приступят к захвату трех камней на правой стороне ходом в пункт «а», то чёрные могут предложить им поторговаться после ч. «b». Думаю, белым после этого хода («b») уже не захочется получить «трёшку» на правой стороне.

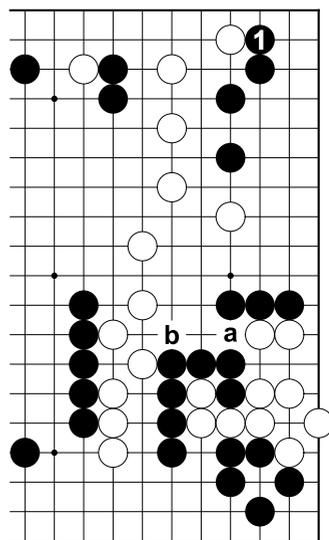


Диаграмма 3а

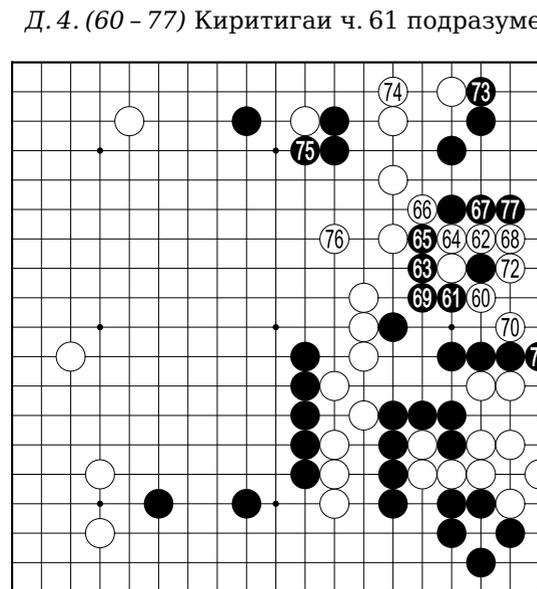


Диаграмма 4 (60 - 77)

Д. 4. (60 - 77) Киритигаи ч. 61 подразумевает отправить белых на построение сабаки, но для себя чёрные имели замысел построить сильную форму снаружи. Это у них и получилось. Позвольте вместо б. 62 предложить другой ход.

Д. 4а. Атэ сверху б. 1, пожалуй, интересней. Если чёрные соединяются ч. 2, то последует б. 3, 5 с отличными возможностями. Чёрные могут не соединиться и ответить в пункт «а» (вместо ч. 2). Тогда белые ставят «2», заставляя чёрных соединиться в пункте «3». Темп — у белых.

После б. 66, 68 чёрные не заметили хорошую возможность.

Д. 4b. На ход б. 70 надо было спокойно играть сагари ч. 1 и после ч. 5 белые разбиты.

Далее игроки обменялись ненужными ходами б. 74 и ч. 75.

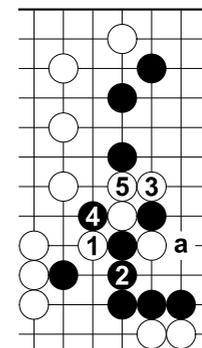


Диаграмма 4а

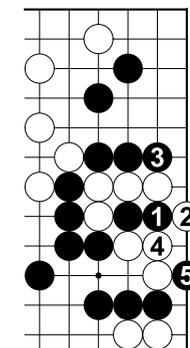


Диаграмма 4b

Перед окончанием партии оба игрока заманивали друг друга в опасные приключения, как девушек приглашают прокатиться на яхтах. Но сами не давали им взглянуть на море (выбивали в группах глаза). В конце концов, белые пошатнулись, и после обидной ошибки им пришлось сдаться.

Фусэки на уровне 3-4 дана (1)

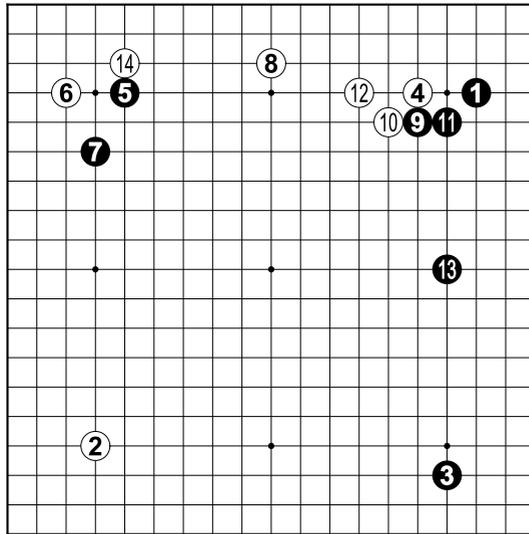


Диаграмма 1 (1 - 14)

● — К. У. — 3 дан ○ — М. К. — 4 дан

Д. 1а. Вместо ч. 13 чёрным интересней было играть ч. 1, 3. После этого варианта у белых образуется форма кориката (дублирование сил). А именно, камень \triangle близко расположен к форме белых справа.

Д. 1б. На основании этого я бы предложил для белых другой путь — б. 1. Такая игра очень популярна, когда необходимо выбрать более благоприятное хираки по стороне.

Ч. 13 для данной позиции нельзя назвать «оба». Этот ход не может вызвать во мне восторг потому, что он не вовремя укрепляет «мышцы своему хозяину». Лучше сначала сделать широкий ход, чтобы стать выше ростом, а затем уж качать мышцы.

Д. 1. (1 - 14) До хода ч. 7 обе стороны с большой внимательностью выполнили свои ходы.

Затем последовало хираки б. 8. Вы, наверно, заметили в этом хираки хорошо вам знакомую форму? Посмотрите в начало этой книги.

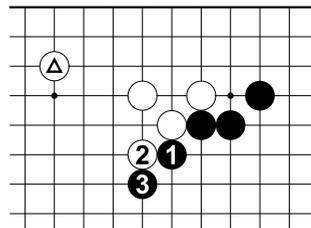


Диаграмма 1а

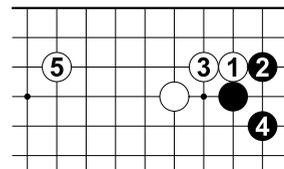


Диаграмма 1б

Д. 2. (15 - 27) Ч. 15, 17 — форма надарэ, которая соответствует духу данного фусэки.

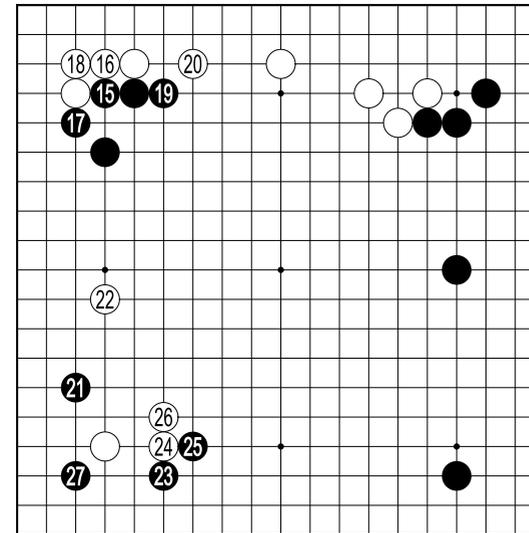


Диаграмма 2 (15 - 27)

Ч. 17 — очень хорошее осаэ и согласуется с позицией этого фусэки.

Д. 2б. Давайте попробуем провести разрезание ч. 1 (вместо ч. 17). Это тоже дзёсэки. Но после розыгрыша б. 2 - ч. 13 камень \triangle не дает поработать (реализоваться) чёрным камням на верхней стороне.

Б. 20 — необходимое тоби, а форма чёрных благополучно располагается наверху.

Ч. 21 — большой успех — начать *первым* игру в этой области доски. Если белые ответят тоби «24» (вместо б. 22), то чёрные получают отличный пункт «22». Против хасами б. 22 чёрные играют решительно и активно рёгакари ч. 23. Думаю, что против такого хасами в этой форме фусэки так и надо играть.

Да и б. 24 нельзя назвать плохим. Кстати, этот ход согласуется с известной поговоркой — «ставь цукэ на сильный камень».

Д. 2а. Например, ч. 1 — форма осаэ — тоже дзёсэки. Но здесь камень \triangle не дает чёрным возможность выполнить хираки на верхней стороне и поэтому эта дзёсэки совершенно не годится.

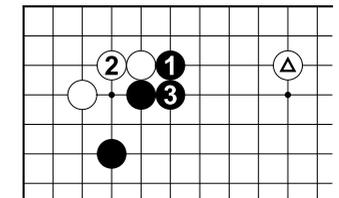


Диаграмма 2а

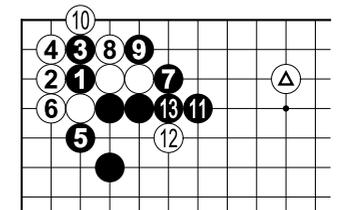


Диаграмма 2б

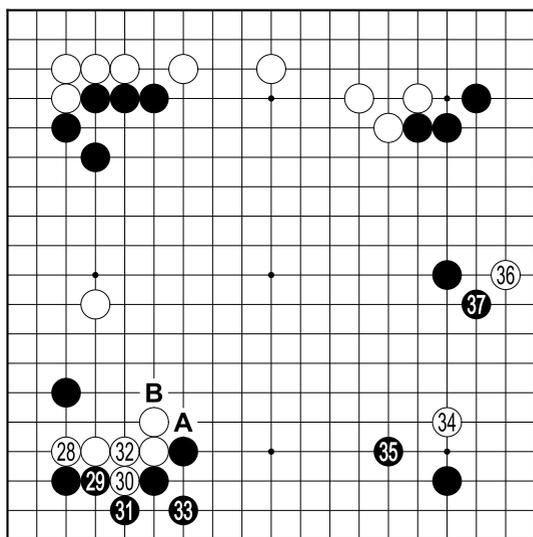


Диаграмма 3 (28 - 37)

Д. 3. (28 - 37) После ч. 33 белые пропустили ход и торопливо поставили какари б. 34. Из-за этой поспешности был упущен важный момент, имеющийся в левом нижнем углу. А именно...

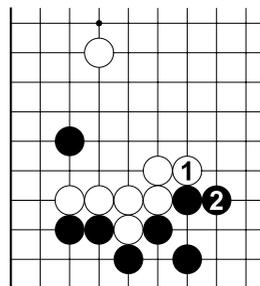


Диаграмма 3а

Д. 3а. Необходимо было выполнить магари б. 1. Чёрные не могут игнорировать этот ход, и должны ответить ноби ч. 2. Собственно говоря, пункт «1» важен для обеих играющих сторон.

Перед ходом ч. 35 чёрные должны были воспользоваться промахом белых и сыграть осаэ «А», заставляя белых реагировать «В». Вообще этот обмен ходами (б. 1 на дополнительной диаграмме и ч. «А» на основной диаграмме) достаточно известный, и удивительно, что игроки 3 и 4 дана пропустили его.

Б. 36 можно назвать сносным, но я бы не согласился залезать в это место в данный момент.

Д. 3б. Лучше, пожалуй, использовать возможность построения формы путем розыгрыша несложной дзёсэки б. 1 - б. 5. Это — хорошо сформированный организм и совсем не похож на две непонятные «ступни» «34» и «36», которые чёрные легко могут разорвать на части.

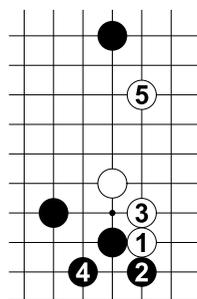


Диаграмма 3б

Это — первый недостаток белых в этом месте. Второй и немаловажный недостаток — камень «36» встал на вторую линию, а вместе с этим и на самостоятельную борьбу в этой зоне. Белые рискуют попасть в сложные стратегические отношения. А после ч. 37 белый камень остался в одиночестве.

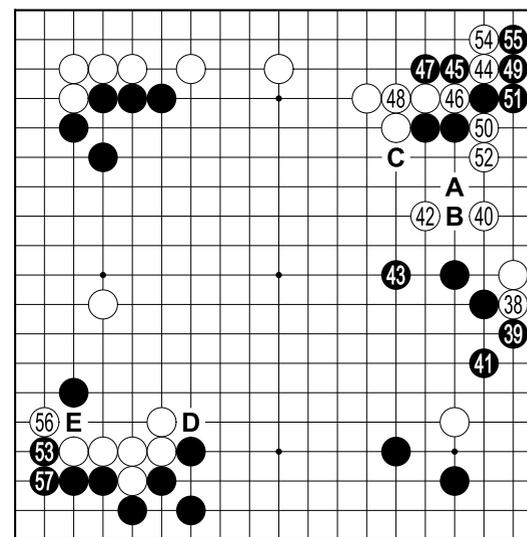


Диаграмма 4 (38 - 57)

Д. 4. (38 - 57) Ч. 39 — осаэ. Желание чёрных совершенно понятно — остановить продвижение белых. Но этот ход в определенном смысле рискованный, в нём имеется дефект.

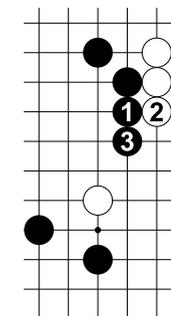


Диаграмма 4а

Д. 4а. Лучше было играть ноби ч. 1. А если белые двинутся по второй линии б. 2, то чёрным снова желательно ставить ноби ч. 3. Думаю, вы понимаете, что проползание белых по второй линии не идет ни в какие сравнения с тем, что получают чёрные.

Д. 4б. У белых была возможность воспользоваться изъяном в форме чёрных камней и нанести удар б. 1. После защиты ч. 2 белым хорошо укрепиться б. 3. После этого обмена чёрные оказываются в затруднительном положении. Например, ход в пункт «а» для чёрных не спасение — ситё не в их пользу. Поиск же другой формы чреват в будущем ощутимыми потерями очков.

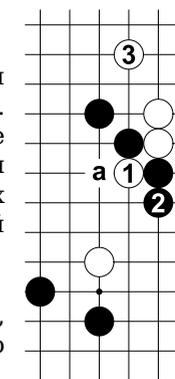


Диаграмма 4б

После ч. 41 и укрепления формы все неловкости, которые могут возникнуть в этой области доски, легко устранимы.

Вместо ч. 45 лучше поставить нодзоки «А» и после ответа б. «В» продолжать сопротивляться ч. «С». После ч. 51 ничего плохого для чёрных не случилось. Однако они обязаны были вместо ч. 51 строить форму поннуки, забирая белый камень ч. «54».

Представьте, что после ханэцуги ч. 53, 57 у чёрных стоит камень в пункте «D». Чувствуете разницу? Этим я напоминаю о важности хода, пропущенного в свое время. Тогда ход ч. 53 был бы без потери темпа.

Д. 5. (58 - 86) Ход б. 58 (вместо прямого соединения) встречается в

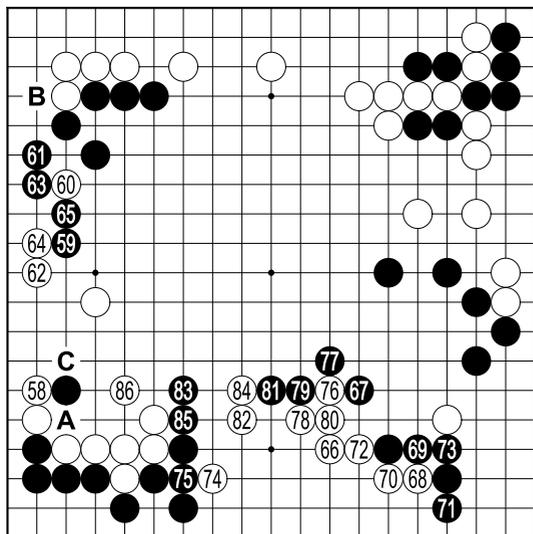


Диаграмма 5 (58 - 86)

определённых случаях. Однако здесь у чёрных остается хорошая мишень в пункте «А». Естественней было соединиться в пункте «А», ход крепче.

На цумэ ч. 59 последовало утикоми б. 60. Ч. 61 полезный ход — в будущем он даст большой пункт «В» — ханэ, и не стоит терять возможность раздела очков в этом месте. Упуская такие «мелочи», небрежный игрок вместе с этим часто упускает и победу во всей партии.

На б. 62 чёрным отвечать необязательно. Значительно важнее было в этот момент осаэ «83». Но если говорить о ч. 63, то лучше уж вместо него сразу было ставить осаэ «64». Ч. 65 избегает сильного разрезания.

Против прыжка б. 66 чёрные отвечают популярным ч. 67. А на путь построения формы сабаки б. 68 - 6.72 чёрные ставят крепко ч. 73 с многообещающей прибылью.

В дальнейшем белые хорошо обеспечили «жизненность» камней на нижней стороне. Б. 78 с хитрецей, но лучше играть простое ноби «79». В итоге, после атэ ч. 79 форма белых получилась корявой.

И хотя белые победили в этой партии, но после б. 86 у чёрных был отличный путь атаки.

Д. 5а. Ч. 1 — ноби. Грозит разрезание в пункте «а». Далее чёрные могут ставить камень в пункт «b», белые вынуждены играть в пункт «с». А после естественного хода ч. «d» легко видно, как белые попадают в опасное положение.

Итак, вместо б. 86 лучше играть в пункт «С». Этот ход соответствует ранее поставленной форме с камнем б. 58.

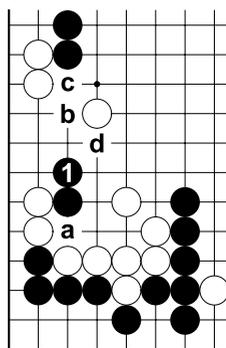


Диаграмма 5а

Фусэки на уровне 3 - 4 дана (2)

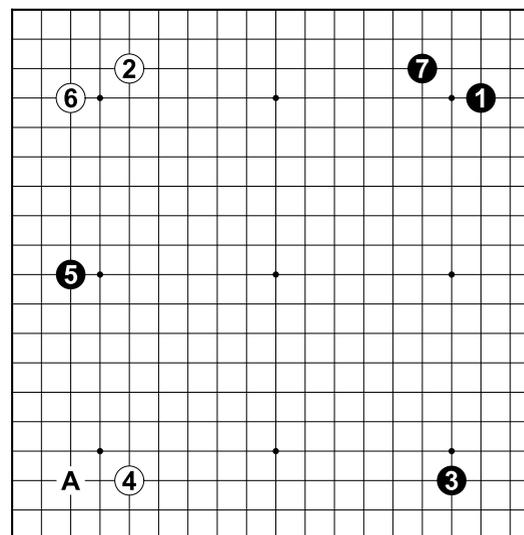


Диаграмма 1 (1 - 7)

● — К. У. — 3 дан ○ — Т. С. — 4 дан

Д. 1. (1 - 7) Ч. 1, 3 — ортодоксальное фусэки. На левой стороне белые ставят два мокухадзуси — оригинальный план. В самом начале игры существуют ходы и плохие, о которых говорят «не рекомендуется ставить», и хорошие с характеристикой «обычно так играют». В этом фусэки, кроме того, что я уже сказал, больше ничего не говорю об этих четырёх ходах. Однако замечу, что в психологическом плане белые решили «загрузить» чёрных проблемами в самом начале.

Чёрные, поставив ч. 5, первую задачу выполнили вполне успешно. Хотя можно было строить игру на левой стороне ходом в сансан «А».

Д. 1а. Дело в том, что для чёрных игра в углу ходом в пункт комоку ч.1 уже не может считаться удачной. После давящих ходов б. 2, 4 положение камня ▲ становится неинтересным и на форму и на перспективу развития. Образно говоря, после давления (со стороны белых) «юноша должен был возмужать, но, фактически, так и остался мальчиком».

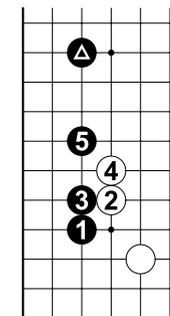


Диаграмма 1а

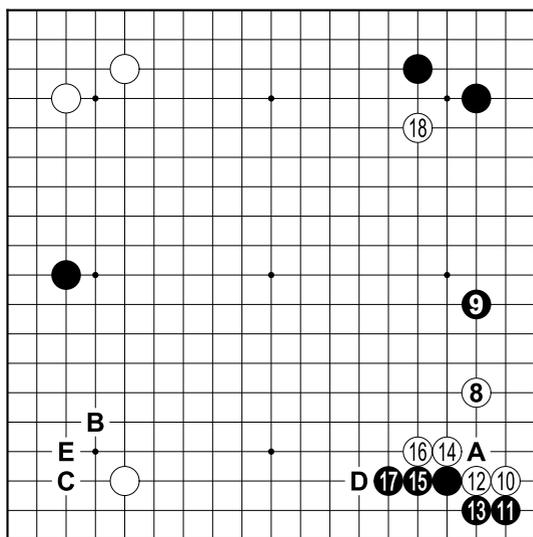


Диаграмма 2 (8 - 18)

Д. 2а. Вместо б. 10 лучше было идти на цукэ б. 1. Ч. 2 — единственно разумный ответ (при наличии черного камня хасами). Далее следует киритигаи б. 3 и к ходу б. 11 разыгрывается одна из благоприятных форм дзёсэки (она имеет некоторые ветви, о которых я умалчиваю).

Хасири б. 10 (на основной диаграмме) стоит низко (вторая линия) и это — главный его недостаток в сложившейся ситуации.

Ответ ч. 11 — лишней. Этот ход можно было пустить хотя бы в пункт «В» или даже в пункт «С» — какари (но с несколько другим планом). Пусть низкий камень б. 10 остается незатронутым, у него всё равно нет сильного (или ловкого) продолжения.

Игра ч. «D» считается более работающей, чем ч. 17. Мелкий ход, поставленный когда-то, всегда отразится в той или иной ситуации впоследствии. Но вы, наверно, заметили, что у обоих игроков такой индивидуальный стиль, что игра выглядит прочной, а как следствие — мелкой и устремленной к локальным войнам, а не на всё поле боя.

Б. 18 — осмысленный ход. Он нацелен на гашение предполагаемого моё чёрных в этой зоне. Т. S. -сан, видимо, хорошо знает, что делать с камнем б. 18, и поэтому пустил его в действие. А не имеется ли на доске более интересный пункт? Конечно. Хотя бы в левом нижнем углу «Е». Это хороший ход, укрепляющий угол. И смотрится он в этом фу-сэки логичнее.

Д. 2. (8 - 18) Б. 8 — огэй-магакари. Это изобретение принадлежит Го Сэйгэну.

Вместо хасами ч. 9 предпочтительнее было косуми «А» и далее белые ставят хираки в пункте «9».

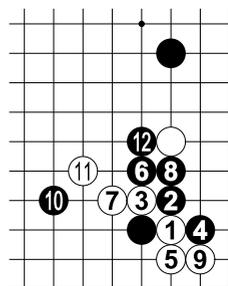


Диаграмма 2а

Д. 3. (19 - 33) После ч. 19 белые проводят киритигаи б. 20, 22. Этот путь естественен, и белым при ходах б. 18 и ч. 19 надо строить именно такую форму.

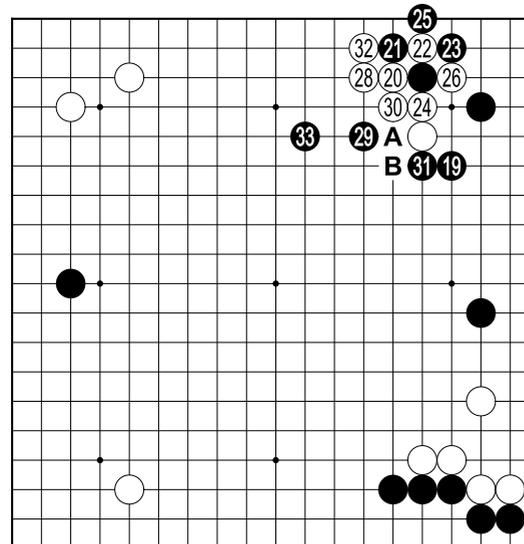


Диаграмма 3 (19 - 33)
ч. 27 — соединение в 22

После б. 26 можно, конечно, и соединиться в пункте «22». Такой путь обычно избирают, когда нужна прочность позиции в локальном месте. Однако позволю себе показать другой путь чёрных.

Д. 3а. В этой борьбе неплохо знать удар ханэ-даси ч. 1. После взятия б. 2 далее ставится ч. 3. Белые могут нападать б. «а» и предложить ко-борьбу. Но если белые соединятся в пункте Δ , тогда чёрные защитятся — какэцуги «b».

Ч. 29 — ход на ущемление формы белых — хороший пункт. Против него белые избрали б. 30 и получили тяжелую форму. Лучше, пожалуй, был ход б. «А», после которого чёрным пришлось бы играть косуми «В».

К ходу ч. 30 игра привела чёрных к хорошему результату — окружению формы белых. Но далее чёрные увлеклись налеганием на камни партнера, желая «прокатиться на них» по верхней стороне. Я имею в виду ход ч. 33.

Д. 3б. Чёрные должны были отрезать камень белых — ч. 1. Такой ход хотя и не азартный (как ч. 33), но дающий реальные очки и требующий от белых ответа.

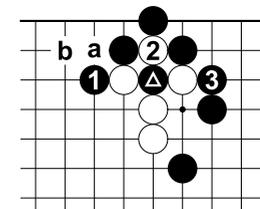


Диаграмма 3а

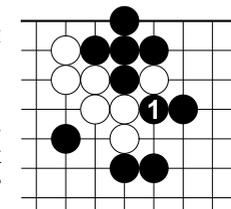


Диаграмма 3б

Игра в углу представляет определённый интерес, и я предлагаю отвлечься от фу-сэки и поговорить о ней. В партии угол был разыгран бесхитростно и неинтересно. Во-первых, белые ошиблись ходом б. 36 (смотри Д. 4).

Д. 3с. Б. 1 — не что иное, как косуми тэсудзи. Если чёрные играют в пункт «а», то белые, разумеется, б. «б». Дальнейший сэмзай несомненно выиграют белые. Здесь проблем для белых нет.

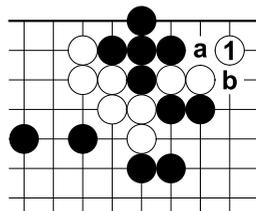


Диаграмма 3с

Д. 3д. У чёрных имеется сопротивление ч. 1, 3. И после обмена б. 4 и ч. 5 образуется ко-борьба. Сначала белые, конечно, возьмут ко — б. «а». Но после ко-угрозы чёрных «ко» обратно, белые могут вытянуть камень «4» в пункт «б». Чёрным остается играть в пункт «с», продолжая наращивать ко-борьбу. Наступил момент, когда белые могут игнорировать любую ко-угрозу чёрных и приобрести в углу очень приличный доход. В итоге можно сказать, что на ход белых косуми (б. 1 на предыдущей диаграмме) чёрным совершенно невыгодно организовывать такой бой. А это значит, ход косуми хорош.

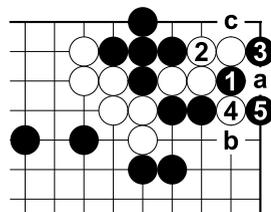


Диаграмма 3д

Д. 3е. У белых имеется и сагари б. 1. Чёрные могут пустить в ход тэсудзи ч. 2. Понятное дело, белые получают возможность забраться в чужой дом, но выглядит это неубедительно. В этом варианте у чёрных может появиться желание вместо ч. 4 поиграть острее...

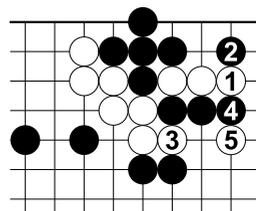


Диаграмма 3е

Д. 3ф. Ч. 1 — осаэ. Но белые сразу режут б. 2 и после ч. 3 незамедлительно «перекусывают» вторую линию б. 4. Далее, если чёрные упорствуют «а», то белые готовы к этому — б. «б», ч. «с», б. «д», ч. «2» и после б. «е» чёрные проигрывают борьбу.

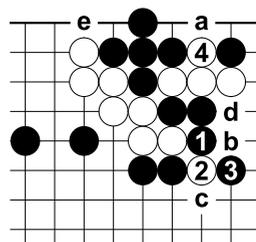


Диаграмма 3ф

Итак, у белых была хорошая возможность успешно бороться в углу после косуми тэсудзи. Б. 36 плох не только из-за упущенной возможности, но и по причине более существенной.

Д. 3г. Удивительно, но факт, что игроки 3, 4 дана не увидели тэсудзи ч. 1. Этот ловкий ход хорошо доказывает ошибку белых в партии б. 36. Что же произойдет далее (после ч. 3)?

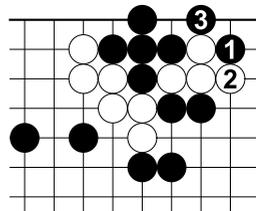


Диаграмма 3г

Д. 3h. Ходы б. 1 - б. 7 — кикаси, а ход б. 9 — единственный путь «ко», способный продолжить эту борьбу. Кроме отсутствия достойной ко-угрозы, белые ходами б. 5 и б. 7 к тому же помогают чёрным отлично укрепить форму на правой стороне. Явный проигрыш белых.

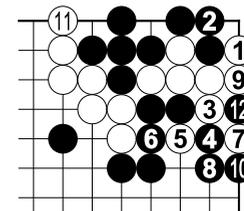


Диаграмма 3h

В партии после б. 42 белые чувствуют себя очень уютно.

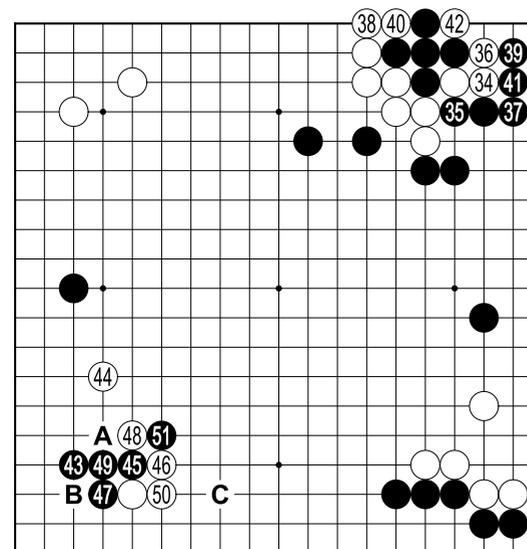


Диаграмма 4 (34 - 51)

Д. 4. (34 - 51) В ситуации на левой стороне обычно играют в пункт «А» (вместо ч. 43) или совсем просто «В» — сансан.

Б. 44 слишком сложный ход, не правда ли? Вообще, принимая решение усложнить игру, необходимо знать абсолютно точно, что вы сами не запутаетесь в выборе вариантов. У белых было простое хираки в пункт «С». Или...

Д. 4а. Б. 1 — какэ с последующим осаэ. И после сангэнбираки б. 9 результат для белых вполне удовлетворительный.

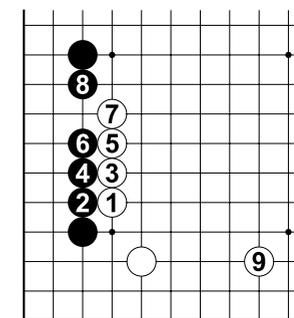


Диаграмма 4а

Ч. 45 — так и ожидалось, но далее вместо ч. 47 был единственно реальный ход ноби в пункт «48». После ч. 49 территория в углу получилась очень маленькая, а в стратегическом отношении форма чёрных малоэффективна.

Но и цуги б. 50 внизу не лучший и выглядит алчно. К тому же после разрезания ч. 51 белые получают хлопоты по созданию формы сабаки как для нижних камней, так и для двух отрезанных.

Глава 3. Мои фусэки

Доход и влияние

17-й турнир Одзасэн

● — Отакэ 8 дан ○ — Саката Эйю 10 дан

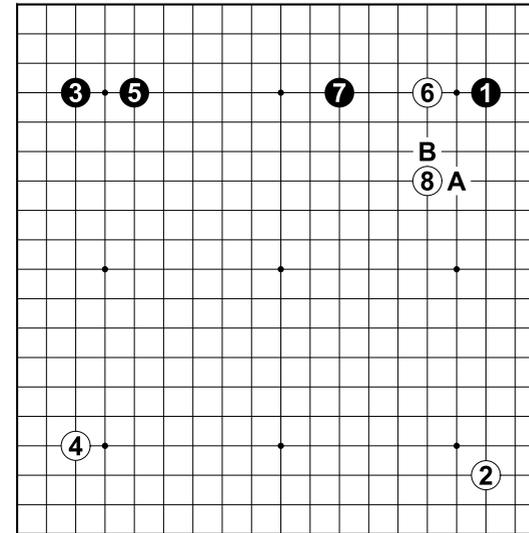


Диаграмма 1 (1 - 8)

Д.1.(1-8) Эта партия для меня имела большое значение. А победа в ней была очень сладкой, так как в этом случае я далее должен был играть с обладателем этого титула Фудзисава Хидэюки 9 дан.

Играя чёрными, я стартовал формой мукаикомоку ч.1,3. К ходу б.4 обе стороны выполнили закон акисуми, каждый по-своему.

Прежде, чем ставить симари ч.5, я колебался в выборе угла. Можно было играть симари и в правом

углу в пункт «б». Однако принял решение направить силу симари на левую сторону.

После появления симари ч.5 для белых вполне естественна атака какари б.6. Против этого хода я решаю ставить никэнтакабасами ч.7, зная, что теперь последует розыгрыш очень модной в то время дзёсэки под названием «мурасэй но ёкатана». Обычно далее следует огэймакакэ «А» или иккэнтоби «В». Но Саката сэнсэй предложил другой план, выполнив никэнтоби б.8. Причем у меня было такое чувство, что он над этим ходом не мучился и сделал его с легкостью.

О том, какие варианты дзёсэки обсуждались, вы увидите далее. Что же касается фусэки, то я не ограничивался только заботами о правой верхней области доски. В центр своего внимания я поставил в партии игру на влияние. Этот план против Саката сэнсэя для меня был интересным в данный момент времени.

Д.5.(52-63) Вот так неторопливо фусэки перешло в тьюбан. В первую очередь хочется сказать, что белые пришли к тьюбану в не очень хорошем состоянии. Но это явилось следствием выбора ими сложных путей. Все пять групп у них получились блокированными и собрать их в единую идею довольно сложно.

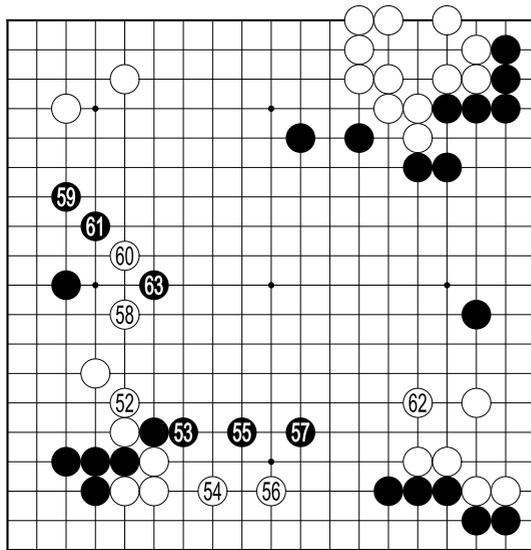


Диаграмма 5 (52 - 63)

Д.5а. Ч.1 — удар по форме белых. Это их слабое место, а для чёрных этот ход является тэсудзи.

Д.5б. Но и ход ч.1 не менее интересный. Это далекая блокировка белых камней (атака издали) с вполне хорошими и большими перспективами для чёрных на будущее.

После обмена б.60 и ч.61 белые играют на правой стороне б.62. Во-первых, этот ход хорошо укрепляет форму белых камней. Но более существенно то, что он ликвидирует возможность чёрных сильно атаковать эти камни с полной их блокировкой.

В конечном итоге белые переиграли чёрных и победили по сдаче партнера.

Ч.57 — простое тоби. Но я не вижу большого смысла в этом ходе. Например, дальнейшее накрывание белых камней на нижней стороне не создает условий для их уничтожения. А путь полной их блокировки сейчас неактуален, так как они для чёрных не представляют опасности. Скорее опасны три белых камня на левой стороне в случае своего развития. Поэтому...

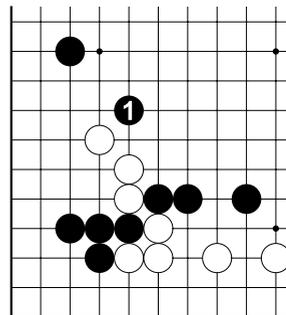


Диаграмма 5а

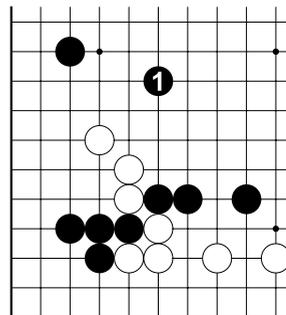


Диаграмма 5б

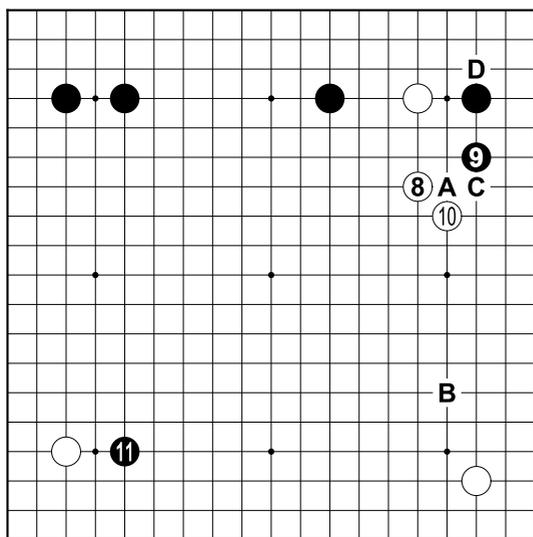


Диаграмма 2 (8 - 11)

Далее чёрные могли первыми перейти в другое место доски и ход в пункте «В» (на основной диаграмме) был бы для них очень кстати.

Д. 2b. Правда, Саката сэнсэй высказал такое мнение: «Я мог бы сыграть цукэ б. 1 и после варианта ч. 2 - б. 9 ждал бы от вас продолжения». Действительно, после б. 9 белые, во-первых, угрожают атакой на форму чёрных ходом в пункт «а». Это перспективная атака. Во-вторых, у белых появляется хорошая возможность провести утиками на верхней стороне. Иными словами, после розыгрыша показанного варианта белые приобретают в фусэки хорошее миаи.

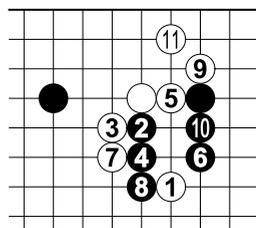


Диаграмма 2a

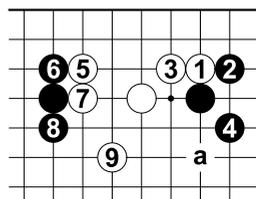


Диаграмма 2b

Ч. 9 (Д. 2), конечно, выжидательный. Но в тоже время, если чёрные поставят никэн в пункт «С», то у белых появится хорошая возможность получить выгодное цукэ «D» с последующим хики. Тогда форма чёрных будет выглядеть низко.

Косуми б.10 — можно сказать, единственный ответ. Если белые пропустят этот ход, то назвать это тэнуки ловким никак нельзя.

Далее чёрные перешли в левый нижний угол и ходом какари ч. 11 атаковали белый камень комоку.

Д. 2. (8 - 11) Итак, вместо хода б. 8 существует как в пункте «А».

Д. 2a. Ход б. 1 — самая современная форма дзёсэки. Я против этой формы совершенно не возражал бы. Продолжение этой дзёсэки вы видите на дополнительной диаграмме, где белым желательно завершить построение формы ходом б. 11.

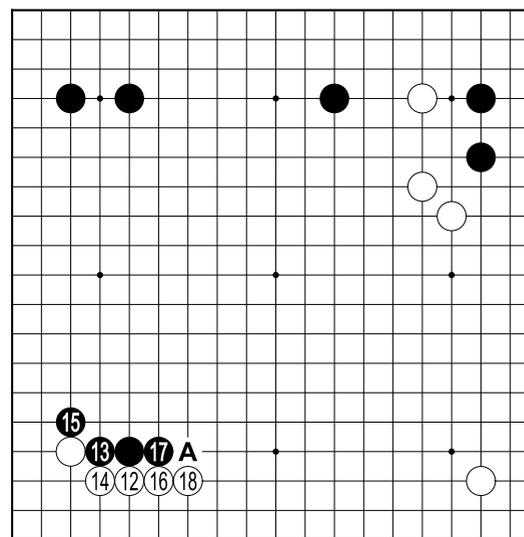


Диаграмма 3 (12 - 18)

Д. 3a. Вместо б. 16 белые могли пойти б. 1 на розыгрыш конадарэ дзёсэки. Правда, чёрные после завершения этой формы ходом ч. 14 чувствовали бы себя в этом месте очень спокойно. Да, пожалуй, и вся позиция на доске приобретала бы спокойный вид.

Далее последовало ноби б. 18. Но и здесь у белых была возможность играть ханэ в пункт «А».

Д. 3b. После варианта ч. 2 и далее получается форма онадарэ дзёсэки. После взаимного бегства из угла в показанной последовательности ходов чёрные получают ход ч. 22. Это очень хороший пункт для них (с учетом формы симари в левом верхнем углу), и белым естественно не понравился бы такой исход.

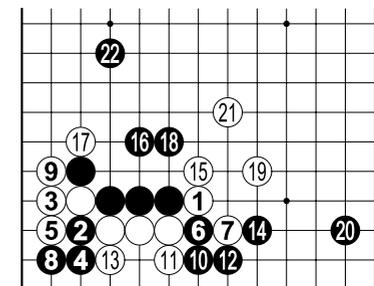


Диаграмма 3b

Д. 3. (12 - 18) На цукэ б. 12 чёрные решили ходами ч. 13 и далее строить форму надарэ. Однако вместо ч. 13 можно было играть и осаэ в пункт «16» с построением совсем другой дзёсэки.

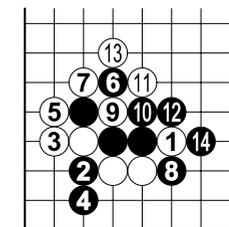


Диаграмма 3a

Д. 4. (19–35) Чёрные в этом фусэки идут на создание моё. Для поддержания этой идеи и поставлен ход ч. 19.

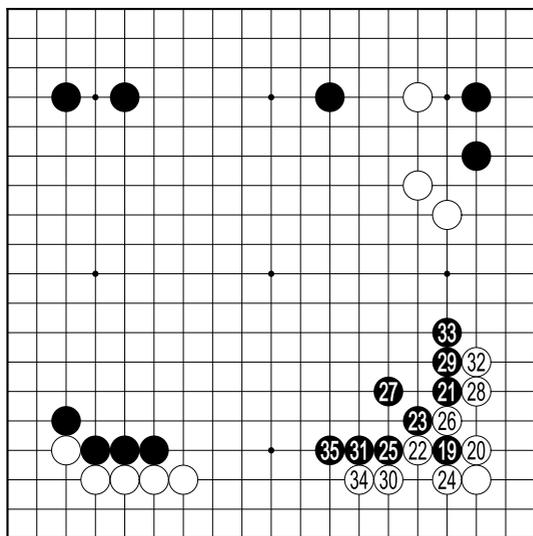


Диаграмма 4 (19–35)

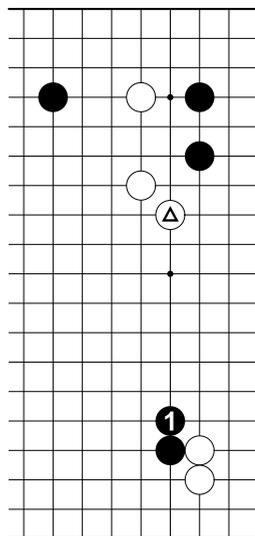


Диаграмма 4а

Д. 4а. Против б. 20 играть ноби ч. 1 невыгодно из-за присутствия камня (△), который снижает работоспособность выставленного камня чёрных.

Учитывая это, я выбираю другой розыгрыш, в котором путь б. 22 – ч. 35 для данной обстановки является единственным.

Хочу обратить ваше внимание на какэцуги ч. 27.

Д. 4b. Если вместо него играть атэ ч. 1, тогда после отличного разрезания б. 2 у чёрных розыгрыш угла можно считать несостоявшимся. Это — провал.

После ч. 35 белые получают прибыль в углу, а чёрные выстраивают ацуми. Весь рисунок фусэки совершенно понятен с точки зрения планов чёрных. Белые же пока приобретают только очки. Но белыми играет Саката сэнсэй, и знаете, как он умеет выкручиваться из любых ситуаций. Не зря среди профи мастер получил прозвище «Саката-синоги» (синоги — выкрутиться из сложного положения).

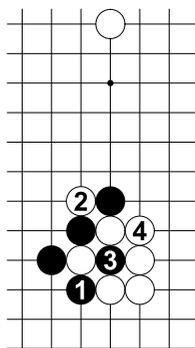


Диаграмма 4b

Д. 5. (36–51) Ход б. 36 в данной обстановке является оптимальным решением. Далее ставится глубокое утикоми б. 38. С этого момента начинается стадия тубан.

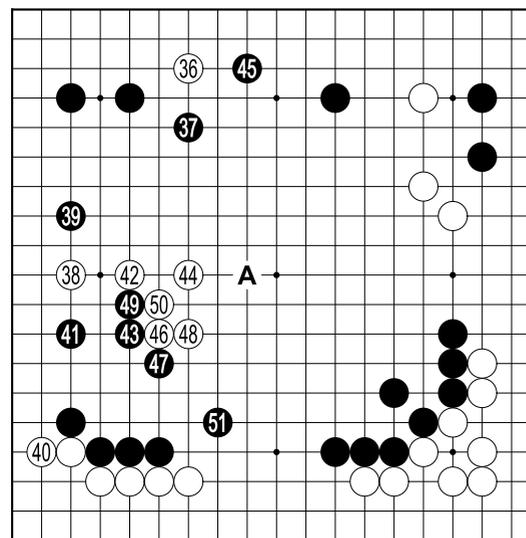


Диаграмма 5 (36–51)

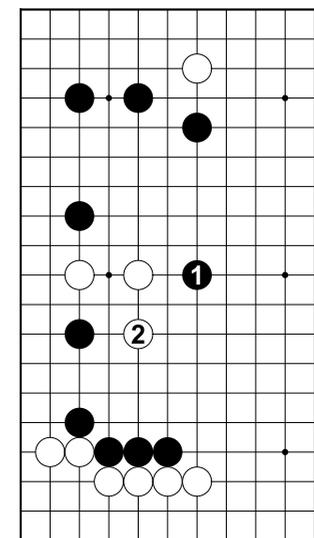


Диаграмма 5а

Д. 5а. Вместо ч. 43 неплохо смотрелось бы боси ч. 1. Однако этого делать нельзя. После ответа б. 2 камни чёрных в левом нижнем углу становятся очень слабыми.

Ход ч. 45 немного проблематичен. Перед постановкой этого цумэ лучше было обменяться ходами ч. «48» и б. «А».

Ходы б. 46 – б. 50 являются необходимостью, но создают тяжёлую форму. Ход ч. 51 выводит чёрные камни на простор.

Д. 5b. Если поставить ч. 1 с полной блокировкой белого камня, то белые в ответ блокируют чёрные камни б. 2, 4 с темпом и игра перейдёт в мелкие локальные стычки. А такого пути чёрные в партии не хотели.

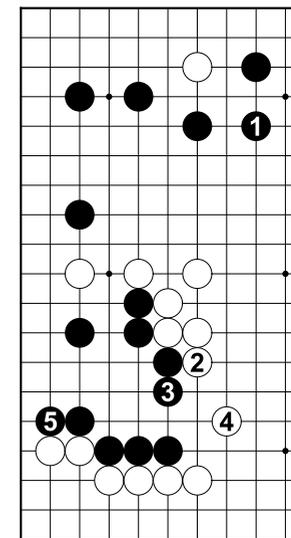


Диаграмма 5b

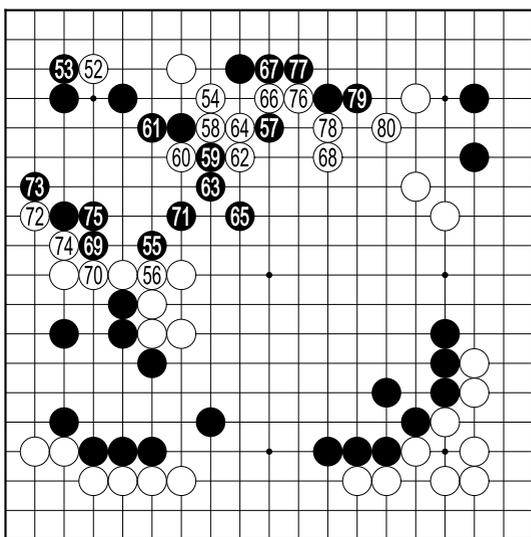


Диаграмма 6 (52 - 80)

Д. 6а. Например, вместо ч. 53 чёрные могут сыграть осаэ ч. 1. Тогда после несложного варианта б. 2-б. 10 белые получат спокойную жизнь в углу.

Ход ч. 57 — жёсткая атака на белые камни.

Д. 6б. У чёрных был и другой путь атаки — косуми ч. 1. Если белые выбегают б. 2, 4, тогда после ч. 5 организуется атака на камни белых как слева, так и справа. Но этот бой очень сложный по сравнению с тем, что произошёл в партии. Здесь легко можно упустить (дословно — распылить) активность.

После сильного разрезания б. 60 сложившаяся борьба требовала от чёрных хики ч. 61.

Д. 6. (52 - 80) Б. 52 — предварительный бросок перед выходом из блокировки б. 54. Такой промежуточный ход всегда может помочь в сложных ситуациях. Это как бы третий путь, создающий одинокому камню возможность поработать. Первые два — движение камня к двум своим ближайшим группам. В этом сложном сражении запасной вариант необходим.

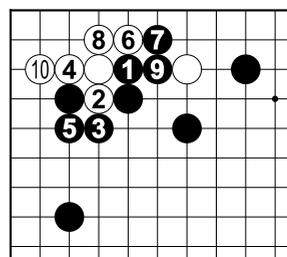


Диаграмма 6а

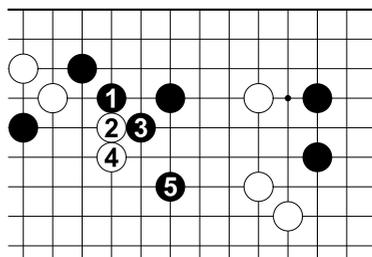


Диаграмма 6б

Д. 6с. У чёрных был вариант атаки на правые камни белых ч. 1 - ч. 9. Это интересный путь. Однако перед чёрными вставал вопрос о выборе хики — что лучше, «а» или «б». И от этого варианта в партии я тоже отказался.

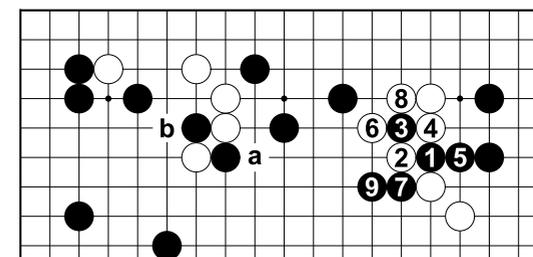


Диаграмма 6с

Д. 6д. Или. Если белые идут на цукэ б. 2, тогда после ноби кири ч. 3 навряд ли скажешь, что у чёрных плохо.

Б. 62, 64 (Д. 6) — выгодный путь на выбегание.

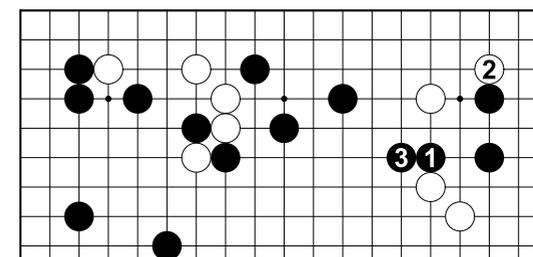


Диаграмма 6д

Д. 6е. Здесь мне бы хотелось показать вариант эффектный внешне, но совершенно неприемлемый для белых. Это — цукэкоси б. 1. Красиво. Но... Чёрные ходом ч. 2 запечатывают белые камни. Остается путь выживания б. 3-б. 7. Но после ч. 8 форма белых обречена.

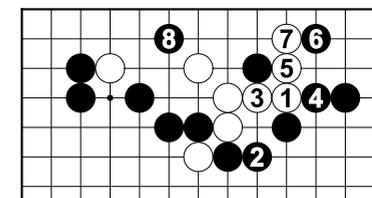


Диаграмма 6е

Давайте остановимся и оценим позицию. В правом нижнем углу у чёрных имеется стенка, способная иметь около 10 очков, а в правом верхнем углу примерно те же 10 очков. Эта добавка к имеющимся очкам в остальных местах доски меня вполне удовлетворяла. Игра чёрных в фусэки была размашистой и совсем несложной для понимания. Чёрные с первого хода начали вести крупномасштабную игру.

Сейчас белые вынуждены догонять чёрных в прибыли. Но сделать им это нелегко из-за слабостей группы камней слева.

Д. 6f. Кстати, эти белые камни могли быть ещё слабее, если бы я после б. 74 разыграл на стороне упущенный вариант с ходом ч. 1. После варианта б. 2 - ч. 5 у белых совсем плохая форма и глаз в ней нет.

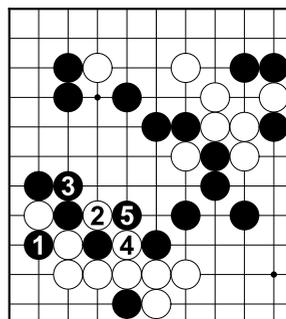


Диаграмма 6f

Как я уже говорил, фусэки чёрных легко понятно. Тюбан имел, конечно, определённые сложности в понимании. Однако общее впечатление от всей партии таково, что её можно было бы назвать энциклопедической. Розыгрыш и локальных вариантов, и всей стратегии проходил по всем законам го.

Предлагаю посмотреть этот бой до последнего хода.

Д. 7. (81 - 243) Чёрные выиграли 8 очков.

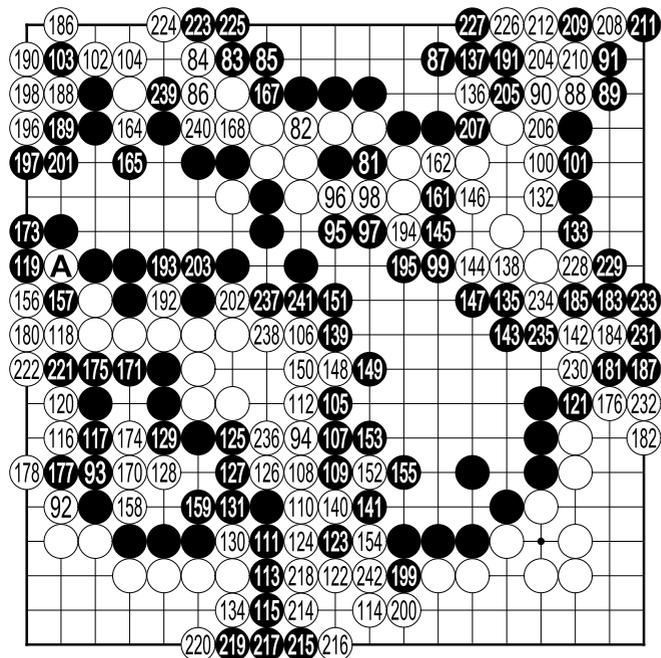


Диаграмма 7 (81 - 243)

б. 160 — ко в А, б. 163, 166, 169, 172, 179 — ко

ч. 213 — соединение в 208

ч. 243 — соединение в А

Фусэки — стадия, решающая исход

14 турнир Мэйдзин

● — Рин Кайхо 10 дан ○ — Отакэ Хидэо 9 дан

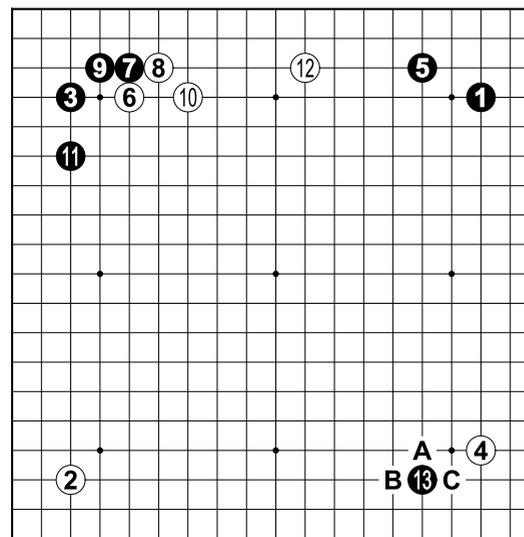


Диаграмма 1 (1 - 13)

Д. 1. (1 - 13) Чёрные стартуют формой мукаикомоку ч. 1, 3. А далее строится от одного из камней комоку форма симари ч. 5. В своей игре я тоже часто использую такую форму фусэки.

Д. 1а. Против такагари б. 6 (Д. 1) существует в данном фусэки (на фоне имеющегося симари в правом углу) иккэнбасами ч. 1. Для чёрных я не вижу ничего плохого после розыгрыша такого варианта дзёсэки.

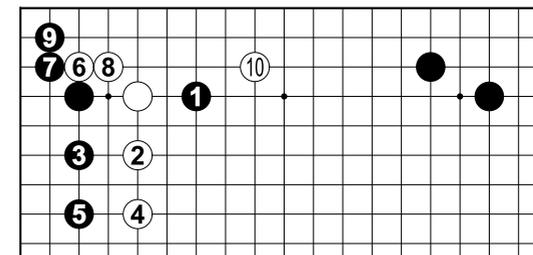


Диаграмма 1а

Но Рин отказался от него. Он предпочел цукэноби дзёсэки ч. 7, 9.

Далее чёрные ставят низкое какари ч. 13. Здесь я тоже не стал бы играть высокое какари «А». После него белые легко получают форму цукэноби ходами б. «13», «С» (после ч. «В») и при наличии коми в таком фусэки этого им вполне достаточно.

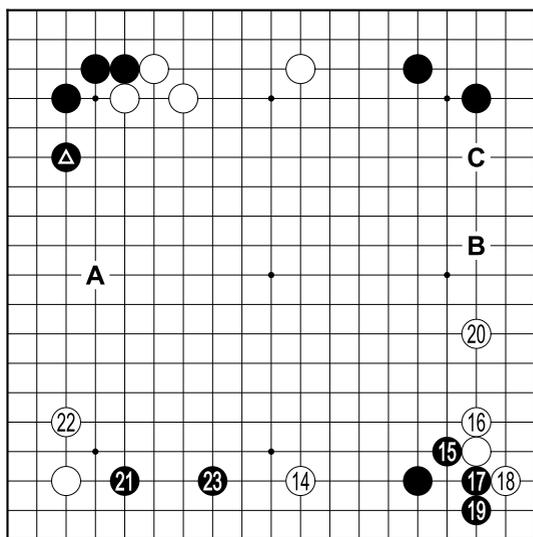


Диаграмма 2

Д. 2. (14 - 23) Против сангэнбасами б.14 чёрные ставят косумицукэ ч.15. Для чёрных плохо играть сразу цукэ в пункт «17» (вместо ч.15), белые моментально ответят «18» и после ч.«15» пойдет ханэ б.«19». Такая дзёсэки чёрным невыгодна из-за присутствия у белых камня «14».

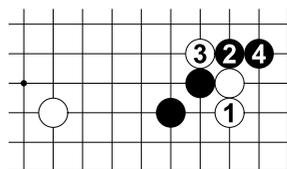


Диаграмма 2а

Д. 2а. Вместо б. 16 напрашивается нобикоми б. 1. Однако после этого варианта ч. 2, 4 позиция для белых получается неблагоприятная.

Игра ч. 21, 23 у меня вызывает сомнения.

Д. 2б. Хотя, если перед ходом ч. 23 разыграть ч. 1, 3, а затем поставить цумэ ч. 5, то и в этом варианте у чёрных не лучше. После б. 6 два белых камня выглядят, как застрявшая косточка в горле чёрных.

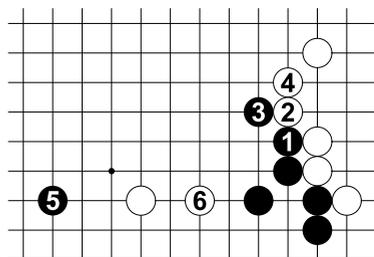


Диаграмма 2б

Хотелось бы обратить внимание на левую сторону и, в частности, на пункт «А». После того как появился камень «22» (противостоящий камню \triangle), я не думаю, что этот пункт оба имеет по-прежнему такое большое значение. Да и называть-то его оба уже трудно.

Если отправляться на поиски оба, то лучше идти на правую сторону. Однако белым не до пунктов оба. Для них значительно важнее только *намять* на правую сторону. Если белым сыграть в пункт «В», то это выглядит незавершенной идеей (далее просится ход в пункт «С»). Вообще-то я думал сразу ставить цумэ в пункт «С». Но для меня важнее было следующее...

Д. 3. (24 - 25) У хода б. 24 имеются различные замыслы. Но самый главный — помощь камню \triangle . Если чёрные накроят этот камень, то борьба на нижней стороне превратится в сплошные мучения, а об этом камне, скорее всего, придется забыть.

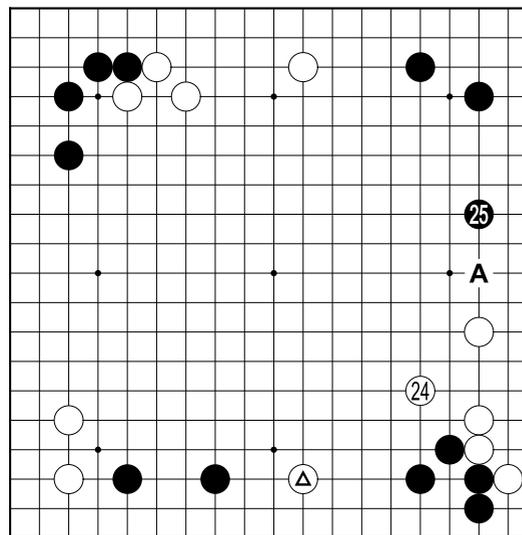


Диаграмма 3 (24 - 25)

Д. 3а. Например, после кикаси ч. 1, 3 последует жестокое боси ч. 5 и у чёрных образуется неплохая зона. А белый камень внутри её выглядит совершенно беспомощным. Попытка вытащить его только усугубит общую позицию на доске.

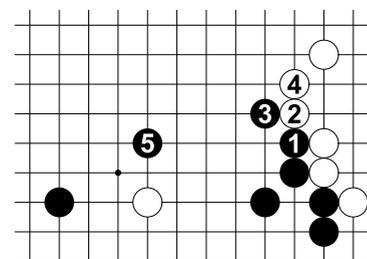


Диаграмма 3а

Д. 3б. Другой план белых с использованием хода б. 24 заключается в возможности раздвинуться на правой стороне. Сила, образовавшаяся после появления камня \triangle , позволяет это сделать вплоть до хода цумэ б. 1. Этот план также интересен и имеет неплохие перспективы.

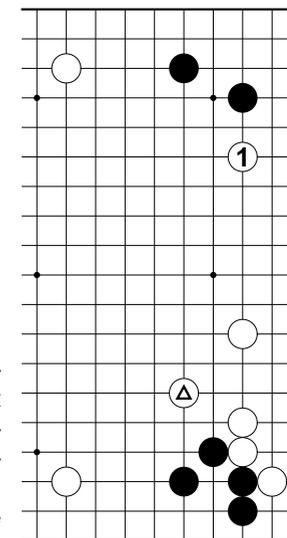


Диаграмма 3б

Для чёрных второй вариант белых представился более неприятным, и ходом ч. 25 они от него избавляются. Этот путь лучше, так как приносит чёрным хорошее развитие от угла и он активнее, чем простая защита нижней зоны. Кстати, цумэ в пункт «А» делать чёрным плохо из-за потери инициативы. Сейчас я это поясню.

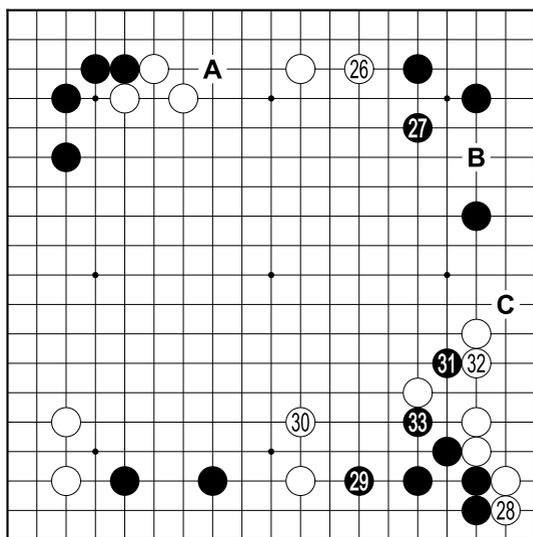


Диаграмма 4 (26 - 33)

Д. 4. (26 - 33) Белым лучше защититься на верхней стороне б. 26. Допускать проведение чёрными утиками в пункт «А» никак непозволительно. К тому же это цумэ (б. 26) давит на сильный угол чёрных.

В сочетании с камнем ч. 25 пункт «26» давал бы чёрным возможность не только провести утиками «А», но и организовать хорошую сферу в области угла. Вот поэтому нельзя чёрным ставить ч. 25 далеко от угла, он бы тогда не смог участвовать в этом плане. Ход б. 26 пресекает эти возможности,

и далее белые готовы поставить даже своё утиками в пункт «В».

Реагировать на б. 26 чёрные обязаны, так как утиками белых в пункт «В» очень значительное. Тоби ч. 27 — защита.

Все эти раскладки являются непосредственным следствием ранее выставленных форм в фусэки, и трудно с этим не согласиться.

Б. 28 — чрезвычайно большой ход. Чёрные обязаны защищаться ч. 29 от грозящего в этот же пункт цумэ. Далее ставится тоби б. 30. Хотя он вызывает сомнения, но мне хотелось на нижней стороне чувствовать себя спокойнее. Рин воспринял этот ход по-своему и сыграл, напротив, очень жестко — ч. 31, 33. Это — атака. На ч. 31 надо отвечать б. 32, соглашаясь на частичный убыток (в будущем у чёрных может пройти хорошее ёсэ в пункте «С»). Думаю, вы понимаете, что в го существуют не только прибыльные ходы, но и убыточные. И хотя игрок высокого уровня хорошо видит убыточный ход, но в силу многих обстоятельств отказаться от него не может.

И всё-таки расчет Рина оказался не совсем точным.

Д. 4а. Путь ч. 1, 3 хотя и выглядит как-то мрачно и потворствует планам ранее выставленного камня Δ (б. 24), но он был бы для чёрных, пожалуй, спо-

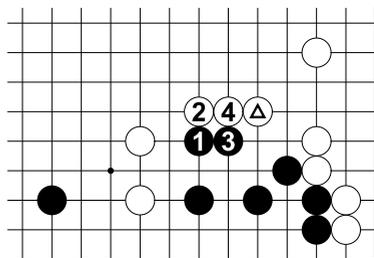


Диаграмма 4а

койнее. И с этим недостатком (блокировкой группы) пришлось бы согласиться чёрным.

Д. 5. (34 - 40)

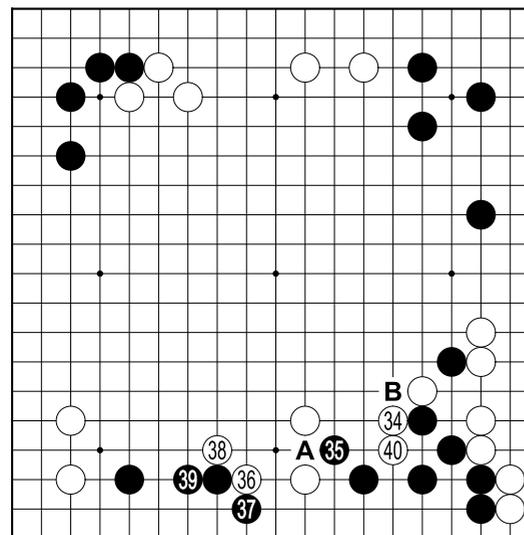


Диаграмма 5 (34 - 40)

Д. 5а. Против ханэ б. 34 чёрные могли непосредственно разрезать белые камни ч. 1. Если далее последует б. 2 - б. 6, тогда после хода ч. «а» для них всё обходится благополучно.

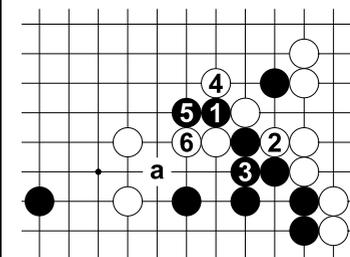


Диаграмма 5а

Однако последовало подзоки ч. 35. Против этого хода идти на прямое соединение в пункте «А» нерезонно, так как этот ход не имеет никакой цели кроме соединения. И я иду на построение формы приемом цукэ б. 36 и ханэ б. 38.

А теперь подумайте, почему чёрные не пошли на разрезание в пункте «В», а поставили подзоки ч. 35. Понятно, что они хотят исправить свою ошибку сделанную ходами ч. 31, 33. Но не только это.

Д. 5б. Дело в том, что на разрезание чёрных белые имели совсем другие возможности. Простое ноби б. 1 имеет ловкое продолжение. Игра ч. 2 - ч. 8 — практически единственная. И здесь белые наносят ловкое варикомми тэсудзи б. 9. Спасения от него у чёрных нет. Вот поэтому у чёрных нет и разрезания.

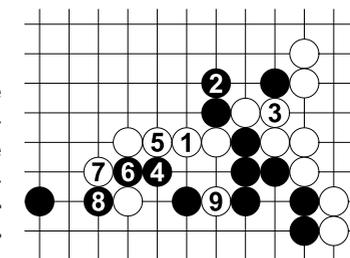


Диаграмма 5б

Я не утверждаю, что белые получили успех только благодаря своей сноровке. Главная причина — ошибка в расчетах чёрных. Основной

упор на разрезание в пункте «В» у них провалился. Но на этом борьба за преимущество в инициативе не закончилась. Когда вы подойдете к диаграмме «7», то увидите на ней окончание этой локальной схватки.

А сейчас партия из стадии фусэки незаметно перешла в тьюбан.

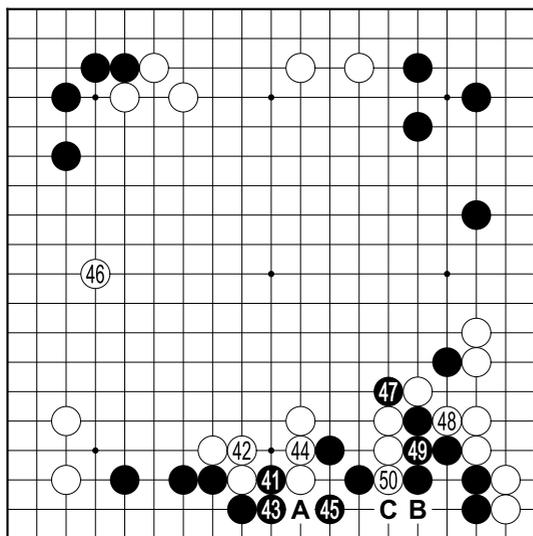


Диаграмма 6 (41 - 50)

Д. 6. (41 - 50) Проползание ч. 43, а затем ватари ч. 45 выглядит не более чем странно. Не проще ли было, спросит любитель, вместо ч. 43 играть сразу в пункт «А» и соединиться? Оказывается, не проще, а плохо!

Д. 6а. Если играть ч. 1, то после кикаси б. 2 и далее последует удар дэгири б. 6. Разумеется, если чёрные соединятся в пункте «а», то белые сыграют в пункт «б» и разрезание осуществится.

Д. 6б. Ход ч. 7 — единственный. Но после б. 8-б. 12 белые без потери темпа получают в центре поннуки и хорошую стенку. Чёрные допускать такое в данной позиции никак не могут.

Но сыгранный в партии вариант тоже устроил белых, так как после ч. 45 белые делают тэнуки и берут пункт оба б. 46. Это, пожалуй, последнее оба стратегического значения, которое осталось на доске.

Мне трудно определить состояние Рина в тот момент игры. Но, видимо, разрезание в пункте «47» не давало ему покоя. Эта цель привязалась к нему очень цепко и никак не могла его

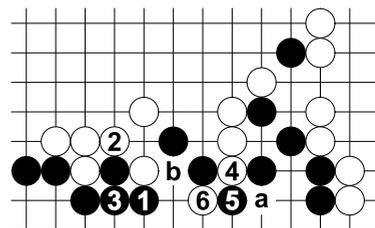


Диаграмма 6а

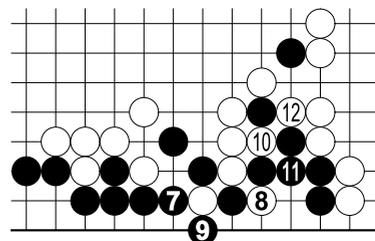


Диаграмма 6б

оставить. Ч. 47 — все-таки разрезание. И снова Рин совершает просчёт! Ответ б. 50 заставляет чёрных отвечать только в пункт «В», но после этого белые получают пункт цукидаси «С».

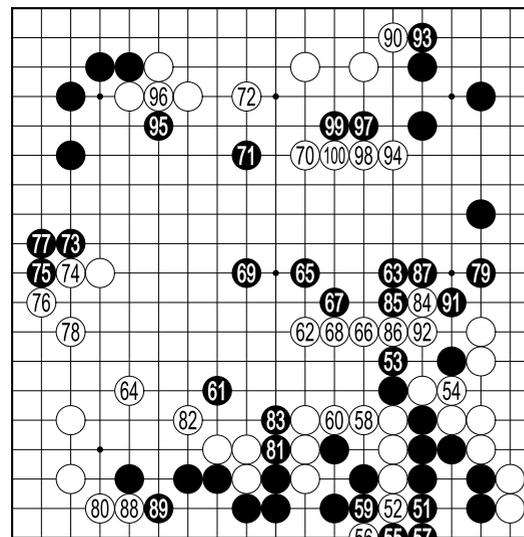


Диаграмма 7 (51 - 100)

Д. 7. (51 - 100) Давайте проведём анализ обоснованности хода б. 52 и вообще поговорим об этой локальной борьбе.

Д. 7а. Если белые играют, например, хики б. 1, то после ч. 2, 4 становится совершенно понятно, что у чёрных прекрасные атакующие возможности на белые камни внизу.

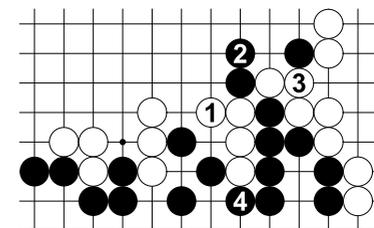


Диаграмма 7а

Д. 7б. Пусть чёрные вступают в борьбу методом прямого уничтожения белых камней — осаэ ч. 1. Эта агрессия чёрных легко пресекается ходами оки б. 2 и б. 4. Сэмэй белые выигрывают без проблем.

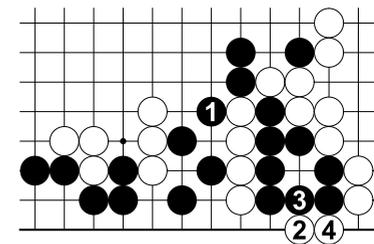


Диаграмма 7б

Д. 7с. Однако хочу предупредить, что в случае атаки на чёрные камни ходом б. 1 (вместо б. 4 на предыдущей диаграмме), уже чёрные будут на коне и в руках держать хорошую саблю — ч. 6, добывающую чёрным важный темп в сэмаэй. Правда, белые вместо б. 5 могут, конечно, сыграть хорикоми «а», и затем (после ч. «5») ходом в пункт «b» начать ко-борьбу. Но это не выход из созданного самими же белыми трудного положения.

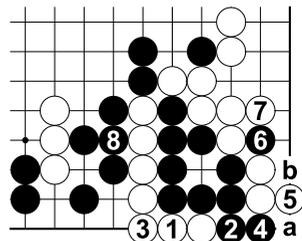


Диаграмма 7с

Для Рина всё это было понятно, и поэтому после ч. 53 он пошёл на вынужденное соединение ходами ч. 57, 59. Однако после соединения б. 60 сила белой формы в центре засияла всеми красками тубан. Затем игра стала перекачиваться в центр, где произошли события зародившиеся на нижней стороне.

Д. 8. (101 - 216) Как мы и договорились, я показываю партию до конца без комментариев, чтобы удовлетворить интерес читателей и показать им весь путь борьбы.

Скажу только, что ход б. 132 (на диаграмме соответственно б. 32) жизненно важный. А после б. 142 для белых все опасности миновали, и после этого хода началось окончательное победное шествие белых.

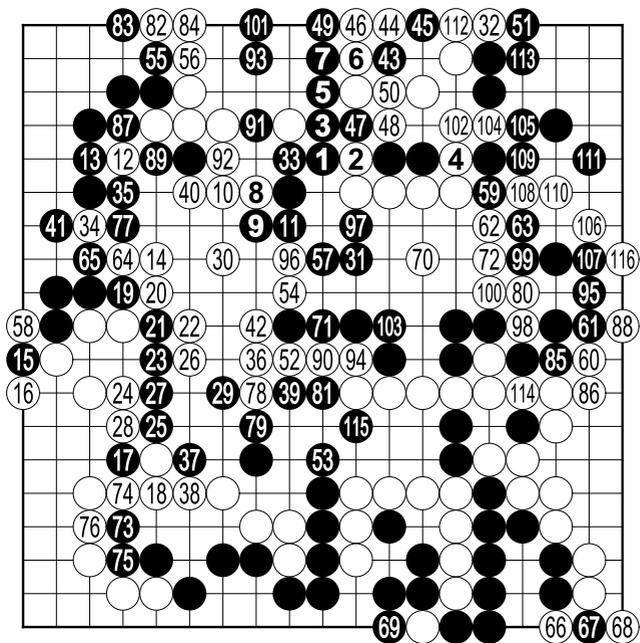


Диаграмма 8 (101 - 216)

После хода б. 216 чёрные сдались.

Всё начинается с углов

● — Хирано Масаки 3 дан ○ — Отакэ Хидэо 9 дан

Д. 1. (1 - 19) Эта партия широко обсуждалась в журнале «Кидо». Так как после её освещения прошло уже немало лет, я решил вновь прокомментировать эту игру.

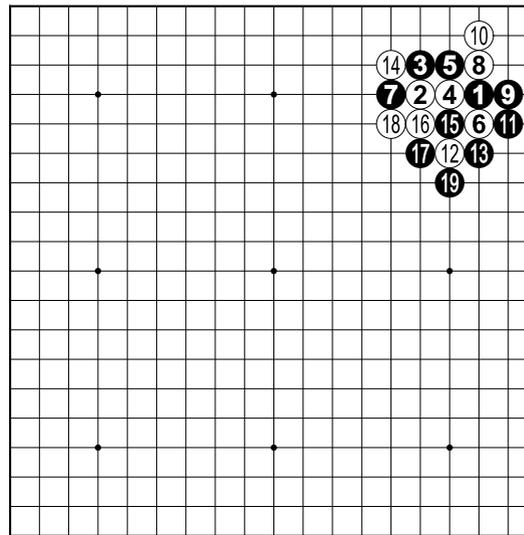


Диаграмма 1 (1 - 19)

Специфичность предлагаемой партии заключена в том, что в ней коми 6,5 очков давали белые (среди профи это является одним из способов дачи форы). Поэтому с первых же ходов белые обязаны приступать к активным действиям. И хотя само фусэки немного деформировано, но, тем не менее, и такой рисунок борьбы полезно знать любителям игры.

Как видно на диаграмме, уже с первых ходов борьба в углу приобрела конкретный характер. На камень комоку чёрных белые сразу ставят какари б. 2. Чёрные, конечно, могли игнорировать эту атаку белых и ставить свой контроль над другим углом. Но и принятие боя нельзя считать чем-то плохим и, тем более, ошибкой.

Начиная с цукэ ч. 3, строится известная конадарэ дзёсэки. Я думаю, нет смысла комментировать эту дзёсэки, так как её розыгрыш прошёл по всем законам го.

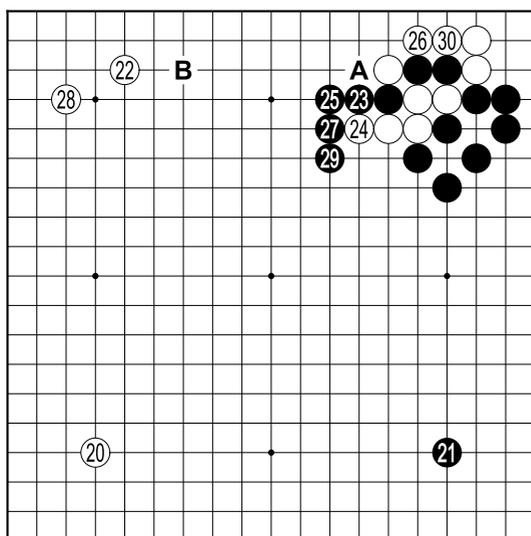


Диаграмма 2 (20 - 30)

поннуки стоящую в правом верхнем углу и создаю большую сферу влияния на правой стороне. Такую игру трудно назвать плохой. Однако у чёрных был, пожалуй, более интересный путь развития фусэки. Путь этот использует тэнуки белых в разыгранной дзёсэки. Посмотрите на следующую диаграмму.

Д. 2а. Ч. 1 — выход камня для активной работы наверху. После б. 2 чёрные вступают в бой ч. 3, 5 и к ходу ч. 11 строят приличную стенку.

Ход ч. 13 имеет две функции: 1 — реализует силу построенной стенки и 2 — выполняет закон фусэки акисуми (контроль над углом). Причём далее чёрные могут получить отличный пункт развития «а». Это уже большая заявка на успех.

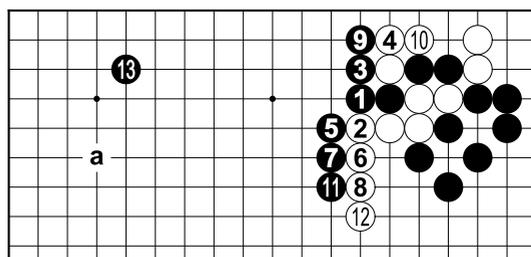


Диаграмма 2а

Б. 22 — хороший пункт, предотвращающий показанную на дополнительной диаграмме возможность чёрных.

Ноби ч. 23 и далее, конечно, создает возможность получения стенки. Однако чёрным, пожалуй, лучше было вместо ч. 25 играть атэ ч. «А». И

Д. 2. (20 - 30) Однако о последнем ходе этой дзёсэки необходимо сказать несколько слов. Розыгрыш этой формы обычно завершается ходом б. «23». Однако если делать этот ход, тогда чёрные захватят пункт «20» и, тем самым, получат стратегическое миаи в оставшихся двух углах. Это белых не устраивает, поэтому они опережают чёрных и забирают контроль над углом, находящимся по диагонали к разыгранному.

Ходом ч. 21 чёрные реализуют сильную форму

далее развиваться в пункт «В» — цумэ. Белым пришлось бы защищаться б. «28». В итоге у чёрных на верхней стороне образовалось бы моё. Но я не думаю, что этот вариант равносильен розыгрышу, показанному на дополнительной диаграмме.

Против ч. 27 белые отвечают энергичным построением формы симари б. 28. И если посмотреть на всю позицию фусэки, то становится совершенно ясно, что белые опередили чёрных в развитии фусэки. А именно: обе играющие стороны получили по одному камню хоси («20» и «21»), в розыгрыше дзёсэки у чёрных сильные формы поннуки, а у белых форма имеет высокий потенциал в атаке. Но у белых построено симари в левом верхнем углу. Вот это и является опережающим фактором в фусэки белых.

В этой партии мне тоже не удалось избежать большой ошибки. Взяв два камня ходом б. 30 (смотри Д. 3), я получаю форму поннуки. Мне хотелось иметь возможность активного разрушения стенки партнера в будущем. Однако, как выяснилось, стоимость этого хода оказалась, как говорят, в половину хода. А эффективность возможной стенки чёрных можно было понизить совсем другим путем. Например, активной игрой на нижней стороне. В итоге инициатива в фусэки белыми была потеряна.

Ч. 31, несомненно, пункт оба. Но более эффективным было бы построение формы никэн в углу — пункт «34». Это тонкий ход с отличной возможностью в дальнейшем провести блокировку белых камней на верхней стороне (ход в пункт «А») с одновременным наращиванием большой сферы влияния на правой стороне. Б. 32 вернул белым инициативу.

Кроме ч. 33 у чёрных были и другие возможности. Однако наиболее эффективным, по моему мнению, был путь хасами «В».

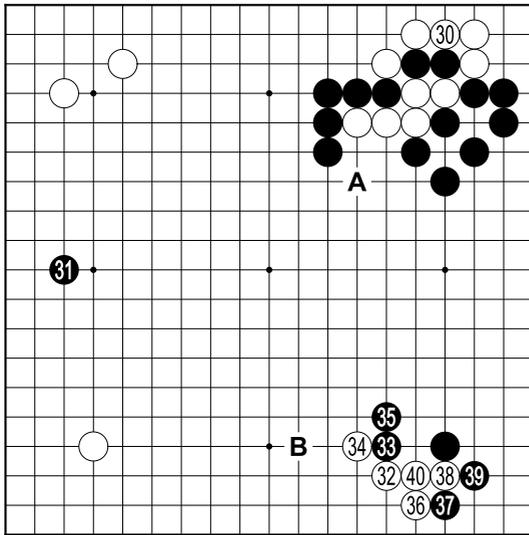


Диаграмма 3 (30 - 40)

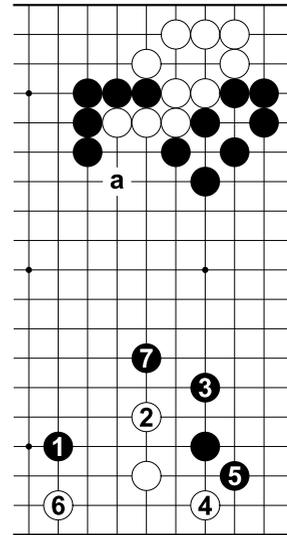


Диаграмма 3а

Д. 3а. Игра ч. 1, б. 2 — хорошо известна. После построения дзёсэки у чёрных появляется очень хороший пункт ч. 7. Создавая на правой стороне моё, чёрные грозят закрыть свою слабость в пункте «а» и получить вкуче оптимальное построение.

Добавлю, что камни ч. 33 и ч. 35 по идее дублируют друг друга и выглядят малоэффективными. Иными словами, камень ч. 35 как бы наращивает еще один слой глины на вполне достаточный по форме горшок.

А если приложить к этим двум ходам ч. 31, то можно с уверенностью сказать, что те 6,5 очка коми данные перед игрой белыми полностью вернулись к белым.

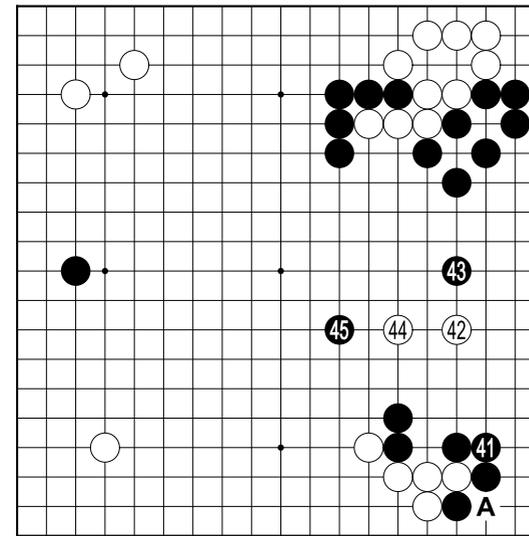


Диаграмма 4 (41 - 45)

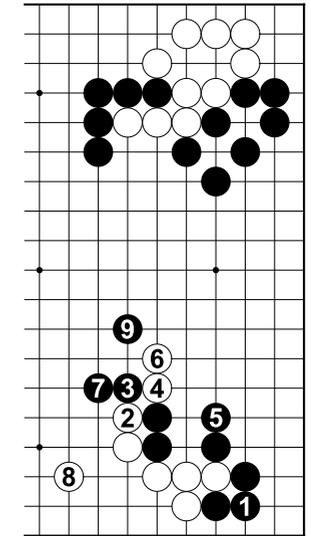


Диаграмма 4а

Д. 4. (41 - 45) Дополнительно к пассивным камням, выставленным чёрными в этой дзёсэки, появляется еще один камень — ч. 41. Благодаря наличию у белых хода в пункт «А», они освобождаются от забот о своей форме в углу и приступают к активным разрушительным действиям.

Д. 4а. Для чёрных более интересным было соединение ч. 1. Если белые идут на обострение б. 2, 4, тогда чёрные смело вступают в бой ч. 3 - ч. 9, используя все свои сильные формы в этой области доски. В итоге можно утверждать, что белым невыгодно здесь обострять игру. Но может быть белые имеют возможность прорваться в зону чёрных из верхнего угла?

Д. 4б. Б. 2 — прыжок с последующим разрезанием. Но посмотрите на игру чёрных. После варианта ч. 3 - ч. 13 положение у них вполне боевое, и я бы не рискнул здесь взяться играть белыми камнями.

Итак, можно сделать вывод о том, что ч. 41 сыграл огромную роль в партии, причём... не в пользу чёрных.

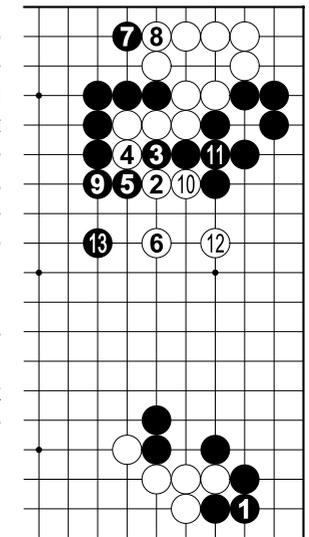


Диаграмма 4б

Утикоми б. 42, фактически, перевел игру в стадию тубан. У белых нет переживаний за этот камень, скорее наоборот, им стало весело играть в зоне влияния партнера и о проблемах синоги (выкрутиться из сложного положения) не может быть и речи.

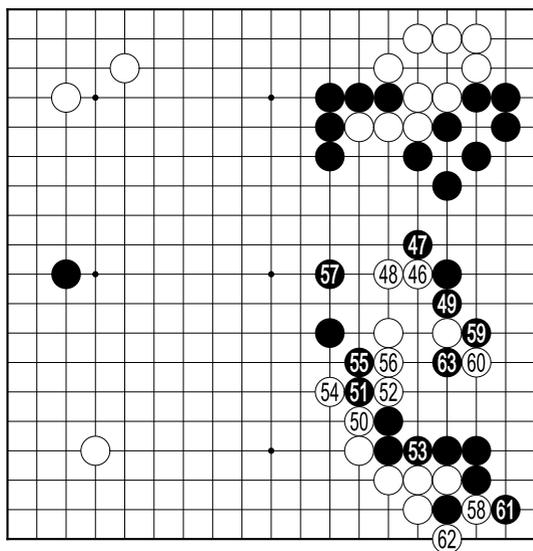


Диаграмма 5 (46 - 63)

Д.5. (46 - 63) Чёрным необходимо быть внимательными и не попадать, например, в следующую ситуацию.

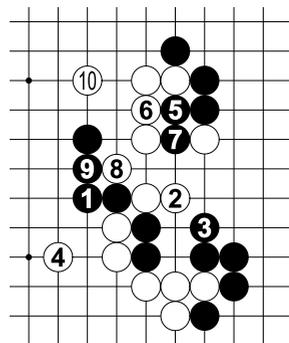


Диаграмма 5а

Д.5а. Пусть вместо ч. 53 чёрные строят форму ч. 1. Однако белые после маневра б. 2 - б. 8 легко выбегают из зоны б. 10, и позиция чёрных становится тяжёлой. Получение слабых камней в центре ради приобретения нескольких очков на правой стороне недопустимо в данной обстановке.

Д.5b. Другой случай. Пусть чёрные вместо блокировки ч. 57 атакуют ч. 1. Наиболее реально может случиться вариант б. 2 - ч. 13, после которого чёрные захватывают белые камни в углу. Однако этот путь нельзя считать хорошим фундаментом для победы. Дело в том, что у белых после б. 14 образуется сильная позиция в центре.

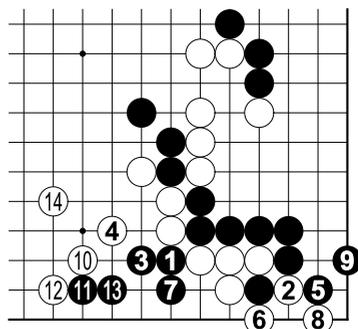


Диаграмма 5b

Ходами б. 58, 62 белые проглотили вкусную конфетку и стабилизировались в углу. А позиция чёрных камней в углу ещё неясна.

Д.6. (64 - 100) После атэдаси б. 64, 66 чёрным приходится идти на соединение камней — ситаватари ч. 67. В конце концов белые соединяют свои камни с темпом б. 78, 80. После 172 хода чёрные сдались.

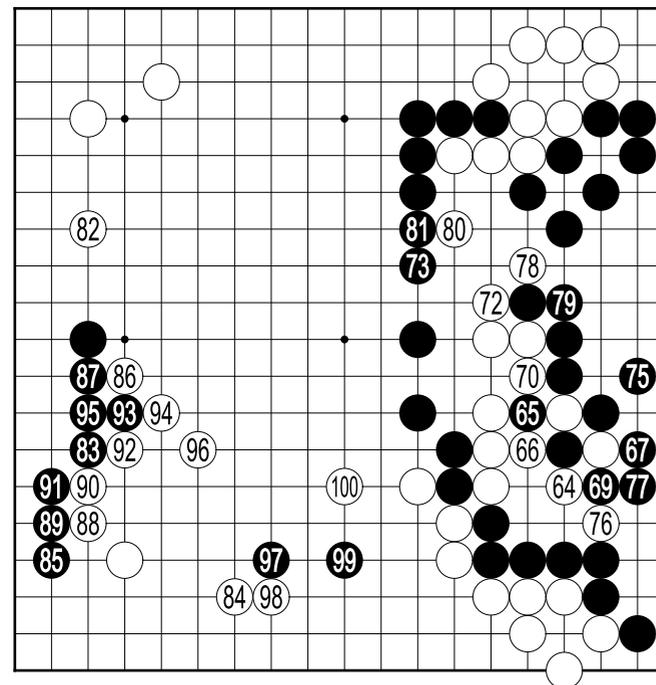


Диаграмма 6 (64 - 100)

б. 68 — взятие ко
ч. 71 — взятие ко
б. 74 — взятие ко

Законы борьбы в иккэнтакабасами дзёсэки

3-й турнир Мэйдзин

● — Отакэ Хидэо 9 дан ○ — Като Масао Хонимбо 9 дан

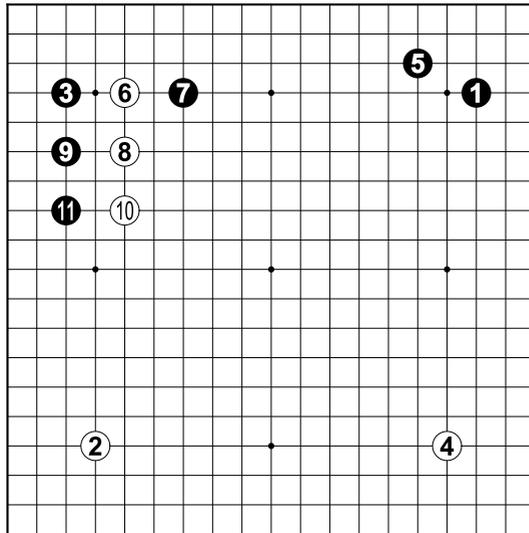


Диаграмма 1 (1 - 11)

Чёрные в представленной партии стартовали формой мукаикомоку ч. 1, 3. Далее, согласно законам фусэки, после выполнения акисуми б.4, чёрные строят одну из форм симари ч. 5. На фоне этого симари против хода б. 6 наиболее благоприятной считается на сегодня ход иккэнтакабасами ч. 7.

Такая атака на камень какари считается наиболее активной, а поддержкой этому камню является стоящая в прилегающем углу форма симари. В итоге противнику не так просто перейти в контратаку на камень хасами. Против атаки чёрных обычно ставятся два иккэнтоби б. 8 и б. 10.

Давайте посмотрим, например, игру, когда белые отказываются от одного из тоби, например, б. 10.

Д.1. (1 - 11) Против атакующего иккэнтакагакари я часто применяю ход иккэнбасами. Мне нравятся в этой дзёсэки переплетения стратегических хитростей, хотя внешне эта дзёсэки выглядит несложной.

К сожалению, нечасто можно увидеть эту дзёсэки в партиях любителей. Видимо, этот факт связан с непониманием основных идей розыгрыша иккэнтакабасами и, как следствие, отказ от него.

Д.1а. После атакующих кэйма ч. 1 и тоби ч. 3 белые камни попадают в неприятное положение. Как видите, игнорировать ходом б. 10 опасно.

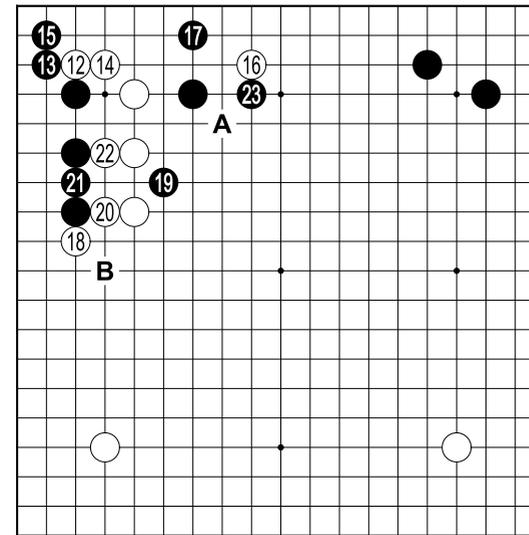


Диаграмма 2 (12 - 23)

Д.2а. Если против него играть ч. 1 с ожиданием следующего хода цукиатари б. «а», то можно попасть в неприятное положение. А именно, после ответа б. 2 два чёрных камня попадают в сложную ситуацию (работа этих камней выпускает только пар без пользы).

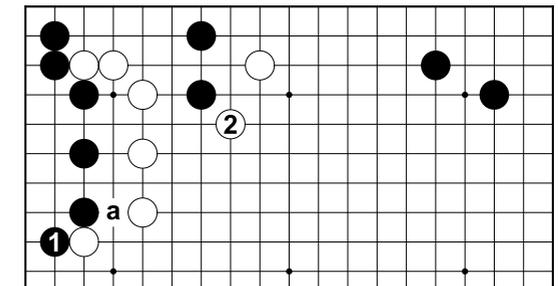


Диаграмма 2а

Для успешного продолжения начатой борьбы достаточно знать ход нодзоки ч. 19. И если далее последует б. 20, 22, то ходом ч. 23 чёрные достаточно успешно парируют давление белой стенки.

К данному моменту этой партии я уже достаточно много раз применял эту дзёсэки. Предлагаю взглянуть ещё пару примеров на эту тему.

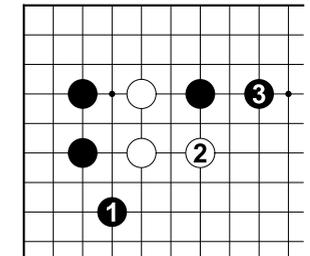
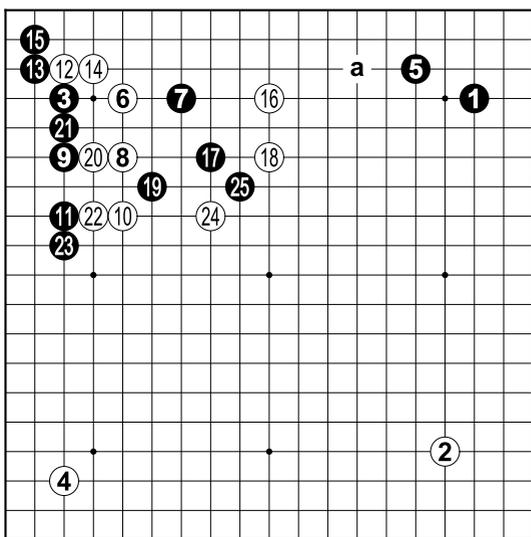


Диаграмма 1а

Д.2. (12 - 23) Вместо ч. 17 чаще применяется косуми «А». Этот ход нацелен не дать белым соединить камни на верхней стороне.

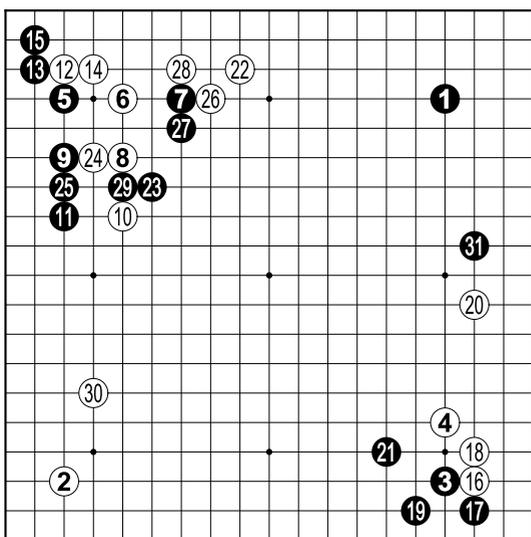
Далее чёрным необходимо хорошо понимать идею хода б. 18.



Пример 1

● — Отакэ Мэйдзин ○ — Саката 9 дан

стенки мало влияет на приготовления к бою в правой верхней области доски. Вот так идея построения влияния может неожиданно превратиться в бесполезный ветер.



Пример 2

● — Отакэ Мэйдзин ○ — Рин Кайхо 9 дан

Пример 1. Партия из турнира за выход в финал 32-го Хонимбо

Игра б. 6 - ч. 15 совпадает с нашим основным вариантом. Но далее появляется немного другой путь. Вместо кэйма белые ставят никэнтоби б. 16. Чёрным желательно учесть высокую позицию белого камня на верхней стороне и играть ч. 17. И если белые вместо б. 18 выполняют хираки в пункт «а», тогда у чёрных появится прекрасный путь давления на белые камни ч. «18». Причем обратите внимание на камни «6», «8» и «10», сила этой

Пример 2. Турнир за выход в финал 32-го Хонимбо

Эта партия игралась в том же турнире Хонимбо, но уже с Рином.

Как видите, на правой стороне была создана форма дзёсэки, но идея розыгрыша в левом верхнем углу сохранилась (благодаря присутствию в правом верхнем углу камня хоси ч.1). Течение дзёсэки б.6 - ч.15 совпадает с нашей основной темой. После нодзоки ч. 23 следует кикаси б.24. Ходами б.26, 28 проводится соединение камней. Однако взамен этому

соединению чёрные ходом ч.29 перекрывают выход белых камней на левой стороне. Такой вариант дзёсэки успешно применяется и не может считаться неудачным.

Однако перейдем к основной партии (смотри Д. 2).

Образовавшаяся после ходов ч. 19 и ч. 21 форма «такэфу но рёнодзоки» (двойное нодзоки) вообще-то в го считается плохой. Но и у белых положение камня б. 18 имеет незавершённый вид. Вообще-то чаще можно видеть этот камень в пункте «В», там он выглядел бы более логично. В данной же позиции для белых присутствие камня в пункте «В» необходимо. В итоге, двойное нодзоки чёрных можно приравнять к отсутствующему белому камню в пункте «В».

После ч. 23 позиция настолько понятна, что не требует дополнительных комментариев.

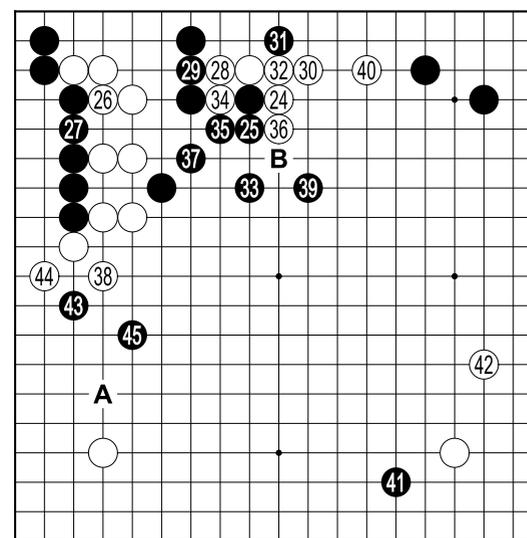


Диаграмма 3 (24 - 45)

Д. 3. (24 - 45) Далее на верхней стороне развернулась локальная схватка. Ходом б. 24 белые претендуют на небольшое место под солнцем. Однако форма самари чёрных камней в правом верхнем углу мощно ограничивает возможности белых.

Наконец, наступил момент, когда белые, благодаря несложному манёвру, получают темп и ставят б. 38 — ход совершенно необходимый для успешного продолжения игры.

Хотелось бы отметить во всей этой канители одну мысль. Отсутствие камня в пункте «38», конечно, создавало некоторую нервность в игре. Так вот. Если бы белые вместо б. 24 отыграли в пункт «38», а на ход чёрных в пункт «24» (с получением определенного господства на верхней стороне) укрепили левый нижний камень хоси ходом «А», то необходимость в жёсткой игре наверху у белых просто-напросто отпала бы сама собой.

Несложные ходы б. 34, 36 нацелены на жёсткое дамэдзумари.

Д. 3а. А именно, в случае чёрного тэнуки белые успешно отрезают три чёрных камня б. 1 и тем самым получают приличные очки на верхней стороне.

Наконец, пришло время поставить какэцуги б. 38.

Что касается тоби ч. 39, то мне кажется, что этот ход более мягок, чем, если бы чёрные поставили форму фукурами в пункт «В».

Какари ч. 41 в данный момент является срочным пунктом, положение белых камней в нижней области доски требует от чёрных энергичных действий.

Пункт ч. 43 — важный атакующий пункт.

Д. 3б. Игра чёрных по дзёсэки, например, ч. 1-ч. 5 выглядит миролюбиво и, скорее даже, лениво. Но хуже того, после усиления левой стороны ходами б. 2, 4 белые, практически, лишают чёрных активных атакующих действий в этой области доски.

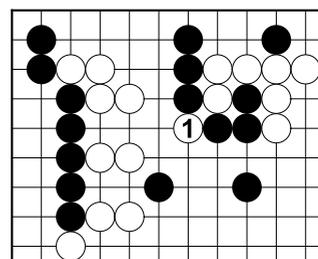


Диаграмма 3а

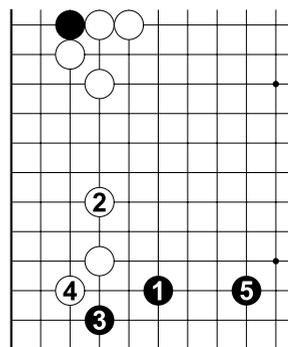


Диаграмма 3б

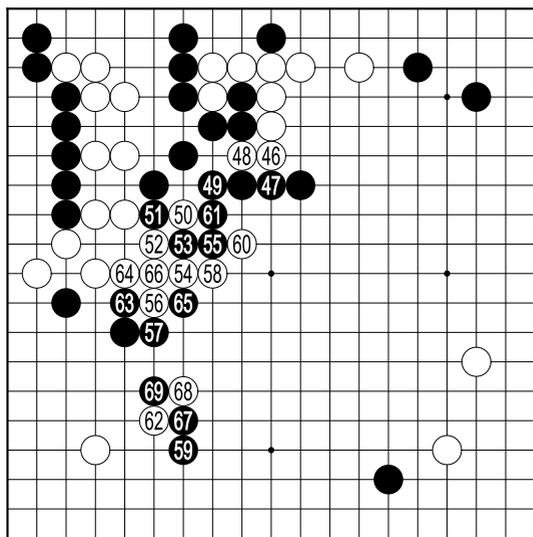


Диаграмма 4 (46 - 69)

Д. 4. (46 - 69) До хода б. 58 белые сражались в центре доски боевито и жёстко. Но вместо б. 58 у них была более активная игра. А именно...

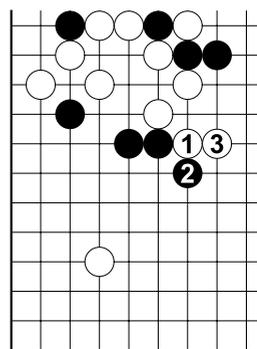


Диаграмма 4а

Д. 4а. (пред. стр.) Пожалуй, игра ханэноби б. 1, 3 была более энергичной.

Против б. 58 чёрным лучше сначала играть ноби в пункт «60». Это активно, а какари ч. 59 от чёрных не ушло бы.

Кикаси б. 60 и дальнейшее направление на разрезание (б. 62 и б. 68) с атакой, пожалуй, сомнительны.

Д. 4б. Вместо б. 62 можно было просто поставить тоби б. 1. Этот ход выбивает базу из-под чёрных камней, и им приходится выбегать в центр. Но далее белые наносят сильное цукэ тэсудзи б. 3 и полностью освобождаются от всех слабостей на левой стороне. Перерезающий нож чёрных сломался.

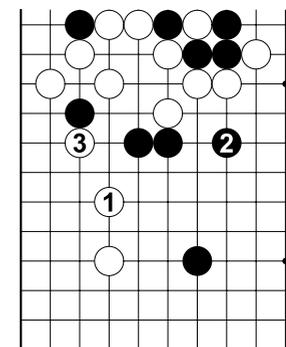


Диаграмма 4б

Далее следует атэкикаси ч. 63, 65 и после осаэ ч. 67 начинается интересный бой.

На первый взгляд трудно согласиться, что этот начавшийся бой является следствием разыгранной дзёсэки (иккэнтакабасами) в левом верхнем углу. Но это так. Такие сложные трансформации в го встречаются часто и они прекрасно доказывают то, что успех в партии закладывается именно в фусэки и разыгранных дзёсэки.

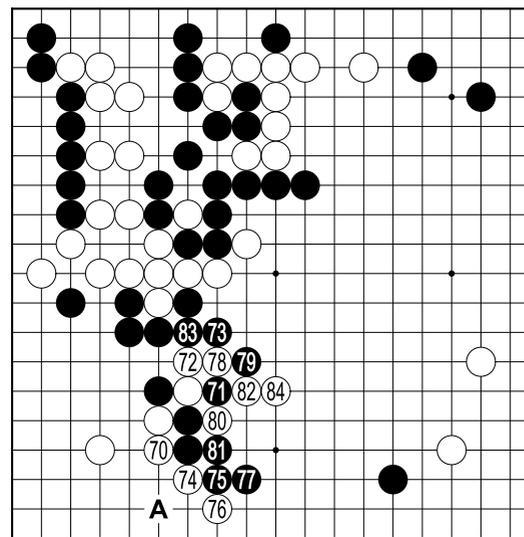


Диаграмма 5 (70 - 84)

Игра фусэки по принципу «далее разберёмся» или «в тубане всё переверну» часто приводит к поражению в партии. Но более важно то, что непонимание фусэки и розыгрыш дзёсэки по принципу «авось пройдет» никак не способствуют повышению мастерства игрока.

Д. 5. (70 - 84) Итак, после взаимного разрезания наступила интересная борьба. Против б. 70 чёрные проводят атэ ч. 71, а затем интересное какэцуги ч. 73.

Д. 5а. Белым нет смысла играть какаэ б. 1. После ответа ч. 2 белые камни оторваны от центра, и активность их сводится к нулю. Чёрным же полученной стенки вполне достаточно для продолжения боя.

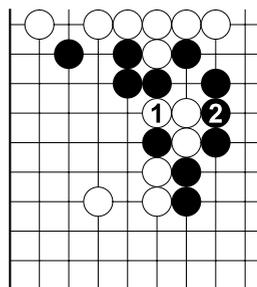


Диаграмма 5а

Ход ч. 73 является необходимостью. Но, как говорил после партии Като Хонимбо, он неудачно использовал этот камень. Лучше было...

Д. 5б. После ханэ б. 74 у чёрных интересней была игра ч. 1 — простое соединение. И если белые продвигаются по третьей линии б. 2-б. 6, то чёрным вполне достаточно сильной формы в центре доски. Как сказал Като — цель достигнута.

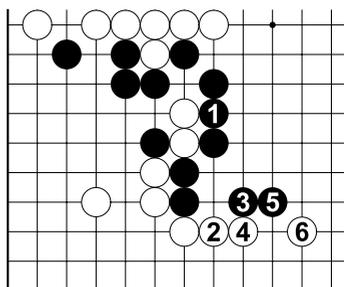


Диаграмма 5б

Играя ч. 75, 77 чёрные рассчитывали, что белые ответят в пункт «А». И тогда после хода ч. «78» вся борьба впереди. Но белые сыграли иначе — сначала б. 78 и б. 80 с получением не лучших камней и тяжёлой формы. И после вытягивания б. 84 у чёрных даже образовалась игра, как бы интересней.

Но нередко бывает так: «вот он, сладкий банан, но полежал совсем немного и стал гнилым».

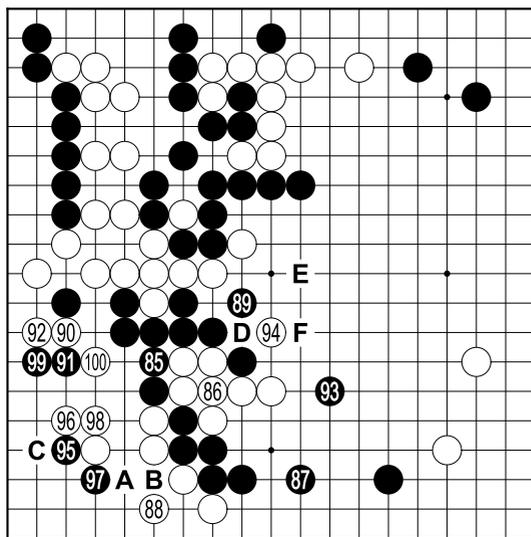


Диаграмма 6 (85 - 100)

Д. 6. (85 - 100) После ч. 89 (какэцуги) шансы чёрных на успех резко пошли на убыль. При анализе сыгранной партии был найден более привлекательный для чёрных вариант. Вместо ч. 89 рассматривался ход в пункт «А». Далее: б. «В», ч. «96», б. «95», ч. «98», б. «С», ч. «99» с получением сильной формы. А на ход б. «89» следует ответ ч. «D» и далее обе группы пускаются в путь — б. «E» и ч. «F», что для чёрных совсем неплохо.

Д. 7. (101 - 172) После ч. 3, 5 белые могли вместо б. 6 играть в пункт «А» и после ответа ч. «В» победить в углу ходом б. «С».

В самом конце партии завязался мощный сэмэй на верхней стороне, который выиграли белые.

В итоге после 172 хода чёрные сдались.

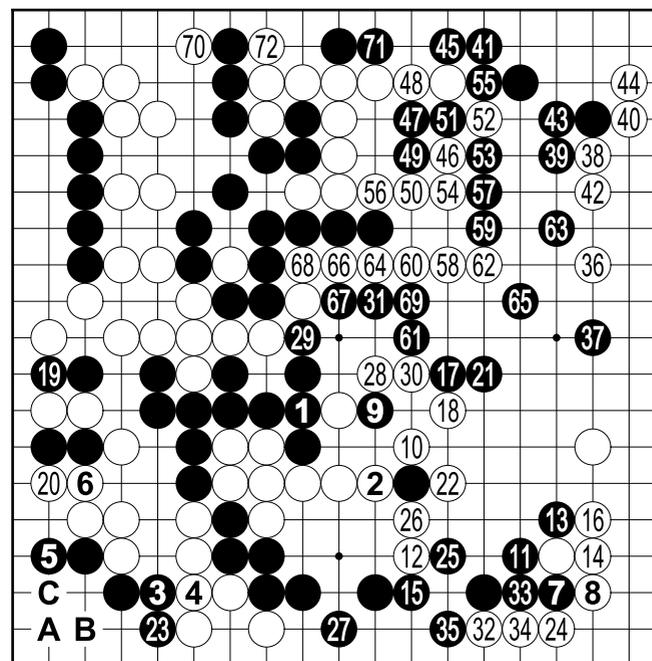


Диаграмма 7 (101 - 172)

Игра, огораживающая центр

1-й финальный матч за звание Мэйдзин (3-я партия)

● — Отакэ Мэйдзин ○ — Исида 9 дан

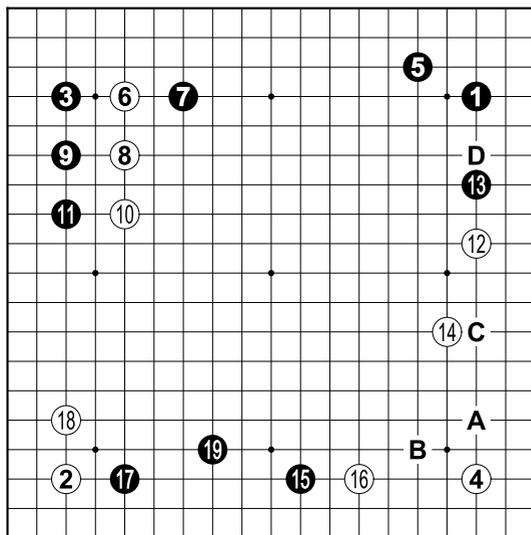


Диаграмма 1 (1 - 19)

Однако немало партий встречается с явным нагнетанием давления в центре. Этот способ игры в некоторой степени новый и для многих игроков представляет определенные трудности в понимании. Но если старательно вникнуть в принципы ведения игры в таком стиле, то подобный способ может вам понравиться, и вы можете стать приверженцем построения стратегии в центре.

Начало повторилось как в предыдущей партии и ходом ч. 7 выполнено иккэнтакабасами. Всё одинаково, лишь вместо пунктов хоси в нижних углах заняты пункты сансан. В этом фусэки белые придают большее значение территории, они не спешат захватывать пункты «оба», оставляя борьбу на будущее.

Ч. 13 выглядит немного узко. Однако, получившаяся крепкая форма в углу в сочетании с легким камнем «7» хорошо дает понять о том, что чёрные готовы к созданию сферы влияния наверху.

Обычно в построенном фусэки исстари вместо ч. 13 игралось какари

Д. 1. (1 - 19) Вот так заголовок, скажет читатель. Неужели пословица «не огораживай центр» забылась автором?!

Конечно, нет. Известно, что камни появляющиеся в центре, в основном, являются помощниками группам выходящим из различных блокировок и несущими роль нейтрализации центра доски. Также хорошо всем известно, что игра проходит от начальных захватов углов (или контроля над ними), а затем развитие игры переходит на стороны.

«А». И далее следовало б. «В», ч. «С» и б. «D». Этот путь спокойный, но для современного го, где существует коми, уже не считается эффективным. Такой путь фусэки медлителен и не вписывается в современное стремительное го.

Как и предполагалось, последовал естественное огэйма б. 14.

Затем произошло равномерное распределение сил на нижней стороне ходами ч. 15 - ч. 19. Но основная проблема — атака и защита формы белых в левом верхнем углу — сохранилась.

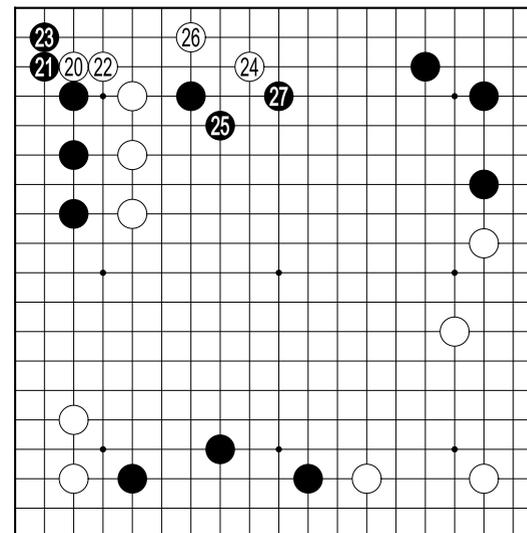


Диаграмма 2 (20 - 27)

Д. 2. (20 - 27) Далее начались переговоры в левом верхнем углу. Обе стороны быстро распределили важные пункты между собой. Этот вариант хорошо демонстрирует принцип быстрого развертывания фусэки.

До этого момента ещё невозможно было сказать об основных намерениях чёрных; главные зоны огораживания ещё неясны.

Но вот разыгран вариант б. 20 - ч. 23, хорошо уже вам знакомый.

Д. 2а. Разумеется, белым нет смысла отказываться от б. 20. Иначе чёрные захватят очень хороший пункт ч. 1. После этого у них получается крепкий угол, а белые камни повисают в воздухе. К тому же хорошо видно, что у чёрных образуется прекрасный пункт соединения «а».

После косуми ч. 25 белые идут на соединение камней б. 26. В этом случае чёрным резонно построить форму, обращенную в центр ч. 27.

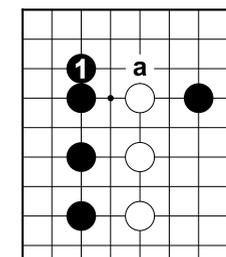


Диаграмма 2а

Д. 2b. Чёрные могут предпринять путь разрезания белых камней ч. 1. Однако, начиная с хода б. 2 и далее до кикаси б. 6, эта попытка легко опровергается.

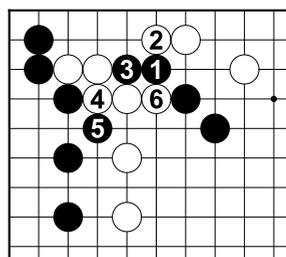


Диаграмма 2b

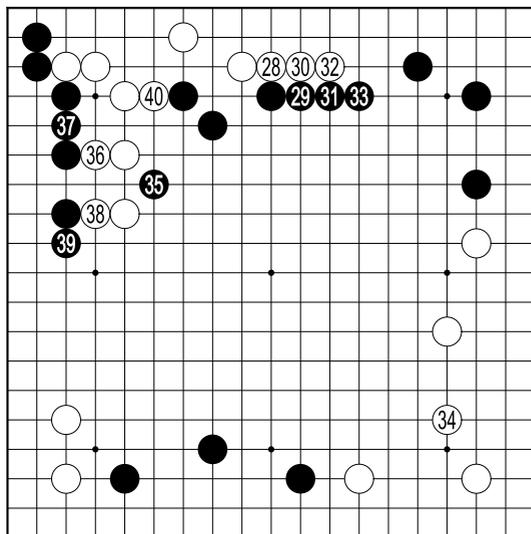


Диаграмма 3 (28 - 40)

Д. 3a. Пусть белые пропустят этот ход. Тогда у чёрных появится жесткое утикоми ч. 1. А в сочетании с имеющейся стенкой наверху чёрные получают отличную возможность создания грозных перспектив в центре. Появившиеся два белых камня (форма никэнтоби после б. 34) на четвертой линии хорошо удерживает равновесие на доске против черной стенки, стоящей наверху.

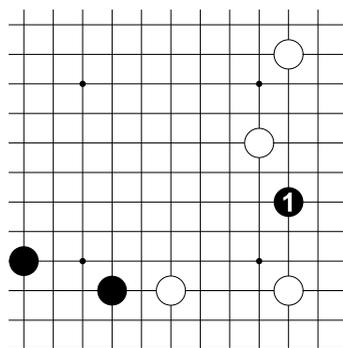


Диаграмма 3a

У чёрных появляется проблема — что делать с образовавшейся у них стенкой. Обычно говорят так: как эффективно использовать ацуми? Если прямо сейчас оставить этот вопрос, то белые незамедлительно сведут всю силу стенки к нулю.

Д. 3. (28 - 40) Белые решительно создают территорию ходами б. 28 - б. 32.

После ч. 33 для белых наступил момент, когда у них появилась возможность оценить позицию и выбрать качественно важный ход. Думаю, для вас выбор следующего хода не представляет трудностей. Конечно, б. 34 — важный путь укрепления основных очков белых. Но не только это важно...

Ч. 35 — нодзоки. Для белых не может возникнуть вопроса о защите. Ответ б. 36 и, далее, б. 38 — необходимая защита, а ходом ч. 39 чёрные укрепляют камни в углу с получением выхода на левую сторону.

Здесь хотелось бы немного остановиться на техническом моменте игры.

Д. 3b. Вместо б. 36 играть прямо цуги ч. 1 нельзя. Чёрные в отличном стиле ч. 2 - ч. 10 отрезают белые камни.

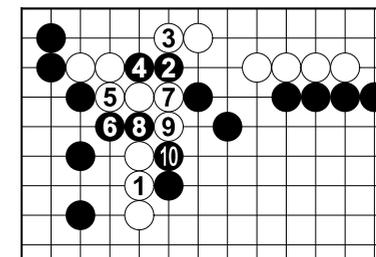


Диаграмма 3b

Наращивание стенки в левом направлении началось. А белым никак нельзя отказываться от б. 40 — снова грозит разрезание.

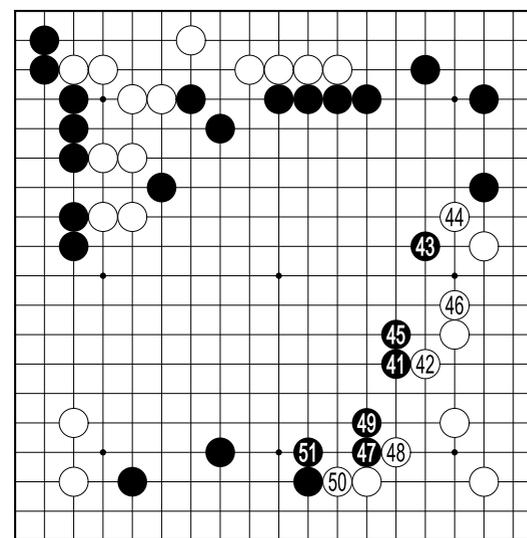


Диаграмма 4 (41 - 51)

Д. 4. (41 - 51) Вопрос: отвечать ли белым на нодзоки ч. 41? Разумеется, наиболее благоразумно ответить б. 42 — косуми.

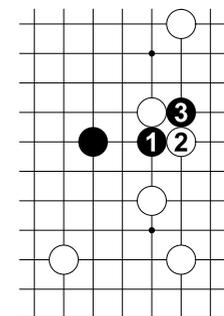


Диаграмма 4a

Д. 4a. Если пропустить этот ход, то чёрные сначала поставят тоби ч. 1, а после б. 2 проведут киритигаи тэсудзи ч. 3. В итоге главный поставщик очков белых прекратит свое существование.

Ход ч. 43 открыто заявляет о центре. Белые вынуждены использовать хоть малую брешь — б. 44. Но после ч. 45 сила чёрных в центре уже заговорила в полный голос. Причем этот ход достаточно грозен своим продолжением. Посмотрите...

Д. 4b. Если белые откажутся от защиты б. 46, то получат сильный удар цукэ ч. 1. После этого удара потери у белых неизбежны. Причем чёрные могли бы играть первым ходом и в пункт «а» и в пункт «b».

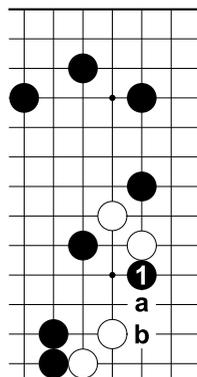


Диаграмма 4b

Цукэноби ч. 47 - ч. 51 также выполнена для наращивания центра.

Итак, организация центра произошла успешно, и теперь перед чёрными ставится задача по реализации этой силы.

Если вернуться в этой партии назад, то нет ни тени сомнения, что фусэки шло к тому, что произойдет мощное огораживание центра. Эта партия может служить классическим примером в приемах создания мощного центра методом непрерывного давления на имеющиеся формы противника.

В большинстве случаев говорят: «не делай территорию из ацуми (энергии стенки)». Если вам не нравятся способы огораживания центра, показанные в этой партии, тогда вы можете соблюдать это древнее высказывание.

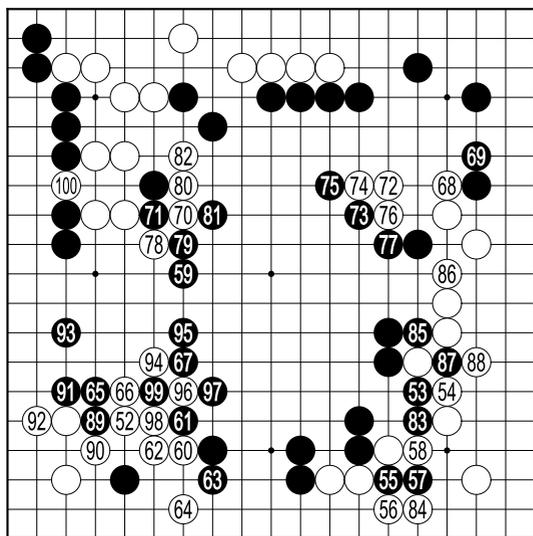


Диаграмма 5 (52 - 100)

В нескольких местах была упорная ко-борьба. Однако чёрные к 234 ходу выиграли партию с преимуществом в 2 очка.

Д. 5. (52 - 100) Слева внизу белые ставят тоби-магари б. 52. Далее вы видите, как чёрные оформляют зону моё на нижней стороне. Но сначала ходами ч. 53, 55 и 57 гасится адзи белых (проникновение в центр через атаку формы цукэноби методом её разрезания). Подобные мероприятия существенны, а их способы разнообразны. Один из них (через жертву камней) вы видите в предлагаемой партии.

Далее проходила борьба за каждое очко. В не-

Успех чёрных камней

3-й матч за звание Мэйдзин. 6-я партия

● — Отакэ 9 дан ○ — Рин Мэйдзин

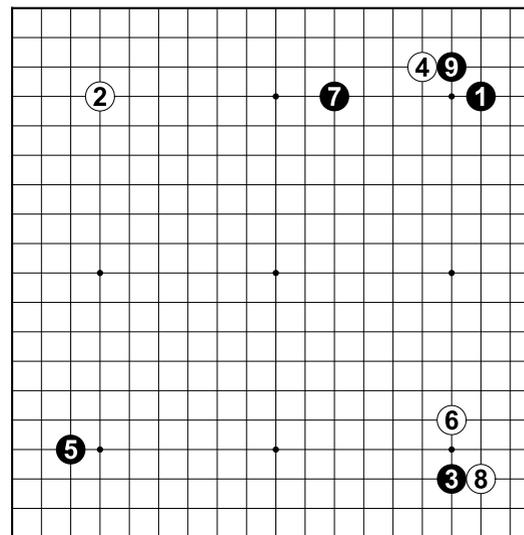


Диаграмма 1 (1 - 9)

Ходами ч. 1, 3, 5 разыграно знаменитое фусэки Сюсаку.

На ход ч. 7 последовало цукэ б. 8.

Д. 1a. Если играть ч. 1, 3, то далее, на ход ч. 5, хорошо работает ответ б. 6. А если не давать выход на сторону камню «4», то играть в правом нижнем углу не надо. Тогда и у белых нет смысла вытягивать камень в правом верхнем углу после цукэ ч. 5.

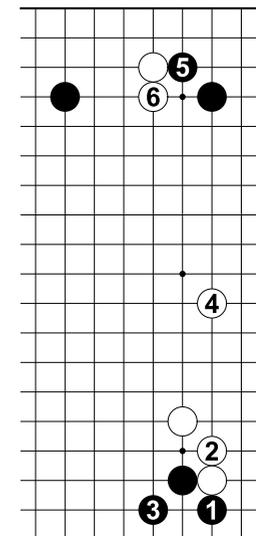


Диаграмма 1a

Д. 1. (1 - 9) Думаю, существует немало любителей, знакомых с этой партией. Для меня лично она особенно ценна тем, что была заключительной в матче и принесла мне звание Мэйдзин. Моё мнение таково — эта партия была самой интересной в матче.

Отличительной особенностью партии является то, что на протяжении неё чёрные постоянно были впереди в инициативе, не упуская её ни на мгновение. Посмотрите её.

Д. 2. (10-31) После осаэ ч. 15 фусэки становится более простым и ясным. Однако ходом б. 16 белые предлагают усложнить игру, выходя на многовариантную дзёсэки под названием «тайся». После розыгрыша дзёсэки до хода б. 28 обычно следует тоби ч. «А». Однако лучше позаботиться о форме в правом нижнем углу. Если следовать дзёсэки и играть в пункт «А», то белые незамедлительно ставят б. «В» и переходят в атаку. Два чёрных камня («17» и «23») надо жертвовать.

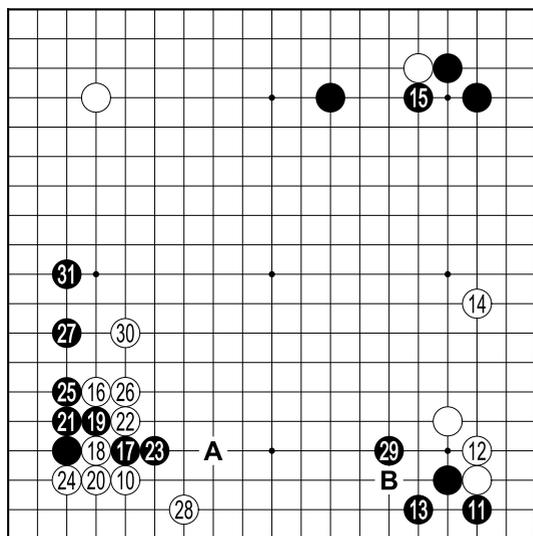


Диаграмма 2 (10-31)

Д. 2а. Вместо б. 30 имеется б. 1, полностью закрывающий два чёрных камня. Однако этот путь плох и может быть назван как работа в поте лица, но только ради пота.

Ход ч. 31 для изучающих го желательно знать и понимать.

Д. 2b. По дзёсэки обычно играется ч. 1. Но этот путь открывает белым возможность получить хороший пункт б. 2. В данной же ситуации ч. 1 в принципе и не нужен, так как чёрные уже наметили свои два камня отдать в жертву и не считают нужным пускать их в работу. Короче, нелогично ставить активный камень ч. 1, если отдаётся в жертву два чёрных камня внизу.

Если следовать дзёсэки и играть в пункт «А», то белые незамедлительно ставят б. «В» и переходят в атаку. Два чёрных камня («17» и «23») надо жертвовать.

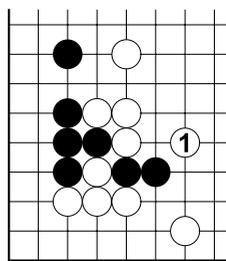


Диаграмма 2а

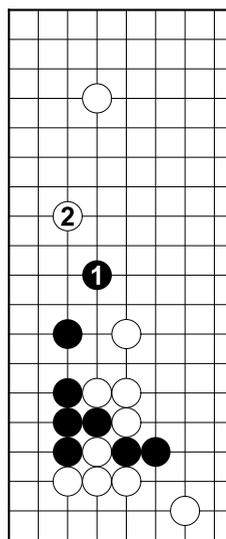


Диаграмма 2b

Д. 3. (32-43) Ход б. 32 — естественен. Необходимо гасить возможное развитие сильной формы чёрных на верхней стороне. Развитие своей формы чёрные пускают на правую сторону ч. 33. Ход же б. 34 после партии вызвал большое количество рассуждений.

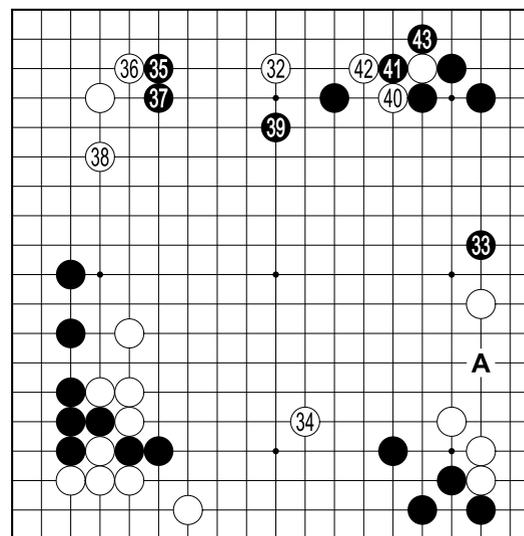


Диаграмма 3 (32-43)

Чёрные, тем временем, занимают последнее оба ч. 35. С учётом окружающей обстановки это решение мне кажется нормальным. Далее последовало б. 36, 38 — путь достаточно спокойный. Если посмотреть другие партии, то в них можно встретить другие варианты игры. Например, следующий...

Д. 3а. Одиноким белым камнем наверху имеет большое значение. Поэтому часто играется б. 1 или «а». У чёрных появляются две возможности: хасири ч. 2 или же рёгакари «b». Что оба хода со стороны белых, что указанные пункты чёрных- это самые распространённые и несложные пути.

Зная, что далее последует ч. 39, Рин приготовил ход б. 40. Идею этого хода необходимо знать.

Д. 3b. Нельзя ставить сонливое ноби ч. 1 из-за организации белыми путем простой комбинации б. 2 - б. 8 формы «ко» с выходом из зоны оцепления.

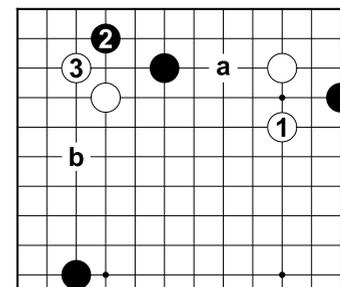


Диаграмма 3а

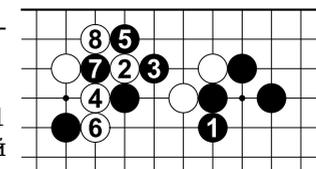


Диаграмма 3b

Д. 4. (44-59) Атэ сверху ч. 45 открывает путь к «ко». Для белых такое ко — нелёгкое бремя. Ч. 47 — жестокое утикоми. Ответ белых обязателен, но поиск его непрост. Сначала необходимо провести кикаси б. 48, а затем ставить косуми б. 50, угрожающее захватом чёрного камня. На взятие ко ч. 51 ставится угроза б. 52. Этот момент в игре интересный.

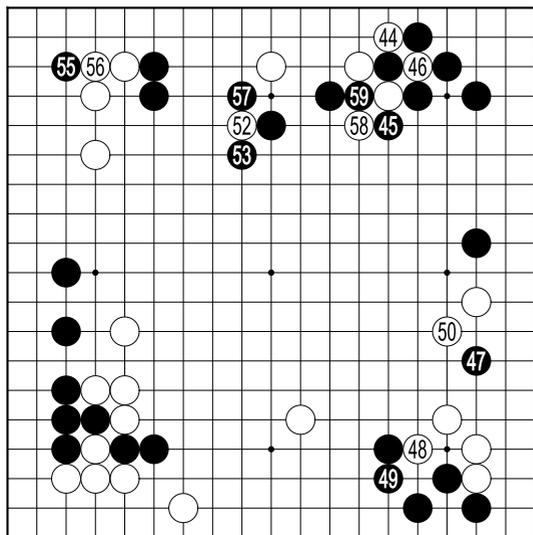


Диаграмма 4 (44-59)
ч. 51 — ко; б. 54 — ко.

В то же время у чёрных в левом верхнем углу сохранилась хорошая ко-угроза ч. 55. Белые не могут её пропустить, б. 56 — необходим самый сильный отпор в данной ситуации. Наконец, чёрные отдают «ко», не получая взамен никаких убытков. Теперь необходимо не медля ни секунды ставить атэ ч. 57 с приобретением сильной и независимой формы.

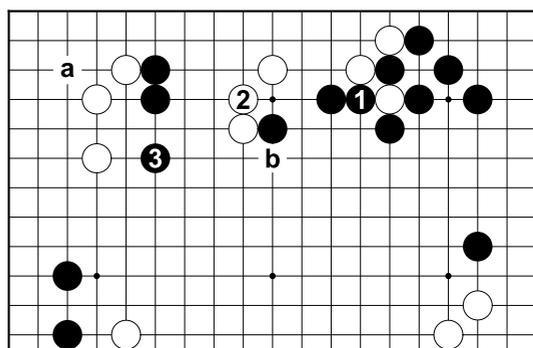


Диаграмма 4а

Д. 4а. На кодате б. 52 чёрные, конечно, могут построить поннуки ч. 1 и прекратить ко-борьбу. Тем более, если белые поставят хики б. 2, то простой ответ ч. 3 успешно продолжит сражение, угрожая сильным ударом в пункт «а». В общем, вроде бы всё для чёрных весело. Но... У белых имеется вместо б. 2 ханэ б. «b». Этот вариант вызывал во мне беспокойство из-за возникновения в этой области доски возни, способной растянуться на длительное время.

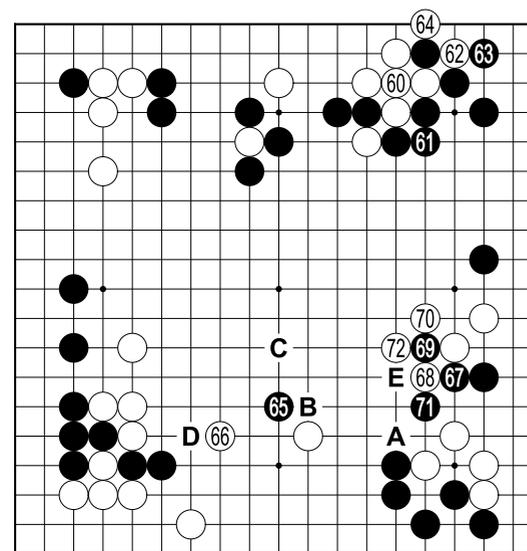


Диаграмма 5 (60-72)

Д. 5. (60-72) Далее ставится подзюки ч. 65. Перед белыми непростая задача. Ход б. 66 — вынужденный ход. Конечно, хочется сыграть и в пункт «А» и в пункте «В». Но в первом случае чёрные немедленно включают свои два камня ходом в «D», а во втором — последует тоби «С» с угрозой захвата пункта «D». В обоих случаях у белых возникают ненужные хлопоты.

Но излучение силы камня «65» имеет и другое направление — вправо. Он зажигает своим лучиком пункт «67» и создаёт там условия борьбы.

Ч. 69 оказался в расчётах вариантов очень трудным. Посмотрите один из путей, который был в этих расчётах.

Д. 5а. Сначала простое движение ч. 1, 3. И если белые играют так, как показано на диаграмме, то после ч. 15 сэмэй выигрывают чёрные. Но! Вместо б. 8...

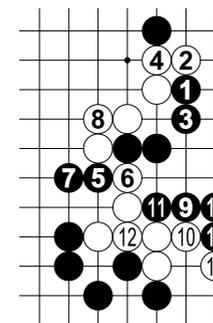


Диаграмма 5а

Д. 5б. Б. 1 — другой упорствующий ход. А после б. 3, 5 в работу успешно включается камень (Δ). И как я ни считал, так и не нашёл путь выключения из борьбы этого белого камня.

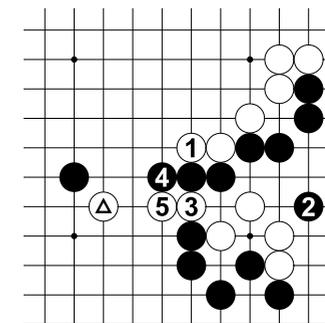


Диаграмма 5б

Более простым оказалось ч. 69, 71. Нет смысла вместо ч. 71 играть ч. «72», так как снова у белых появляется активность после б. «E».

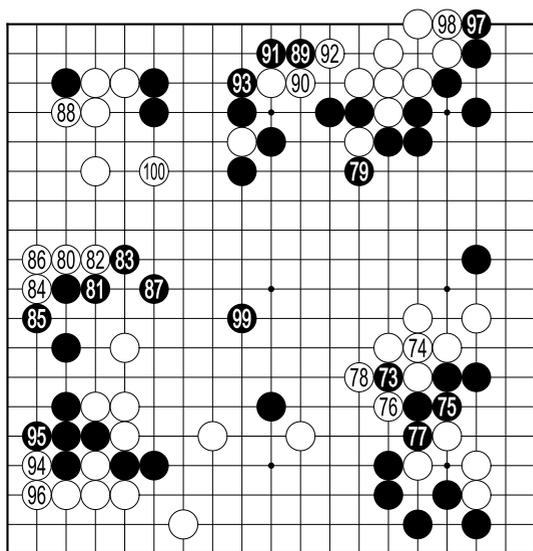


Диаграмма 6 (73 - 100)

и косуми в пункт «20» (в ответ на б. 4) был видимо вполне достаточным для чёрных.

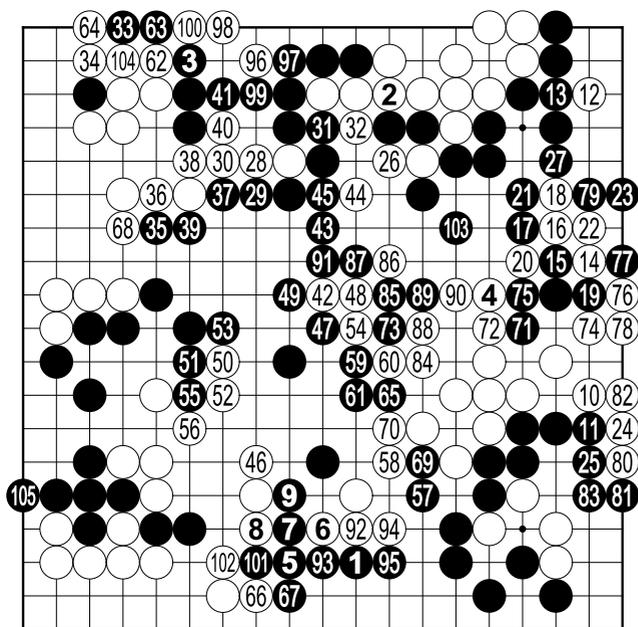


Диаграмма 7 (101 - 205)

Д. 6. (73 - 100) На ход ч. 73 белые ответили по-простому б. 74 и не стали усложнять игру очередной ко-борьбой. В итоге, после ч. 75, 77 четыре белых камня в углу капитулировали. Ч. 79 — сильный ход, создающий благоприятность чёрным в стратегической борьбе.

Д. 7. (101 - 205) На приведённой диаграмме показано окончание партии. Игру эту лучше смотреть молча. Могу только сказать, что ход ч. 5 оказался удачным для осуществления значительной трансформации позиции. Хотя

После 205 хода чёрные выиграли по сдаче.

Фусэки, создающее моё

● — Отакэ 5 дан ○ — Го Сэйгэн 9 дан

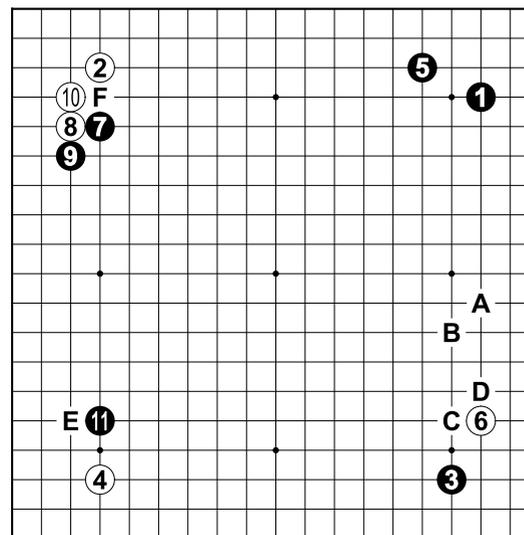


Диаграмма 1 (1 - 11)

Д. 1. (1 - 11) Мне захотелось в последней партии этой главы показать игру, которая стала известна во всей Японии под символическим названием «соревнование по напористости и остроте». Я думаю, Го сэнсэй примет мои комментарии мягко.

Игра против построения омоё была трудной, но напористой. А изучение подобных примеров, несомненно, приносит и удовольствие и пользу.

До хода ч. 5 разыграно модное фусэки. Б. 6 — самое современное продолжение в этой форме фусэки. Далее, обычно чёрными ставится одно из хасами — «А» или «В». Кстати, здесь могло с таким же успехом работать какари белых и в пунктах «С» и «D».

Д. 1а. После ч. 1 обычно строится дзёсэки б. 2 - ч. 5, известная для многих форма дзёсэки. Но после ч. 5 у белых хорошо будет выглядеть форма симари в левом нижнем углу б. «Е» (смотри Д. 1).

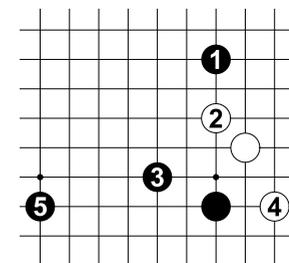


Диаграмма 1а

Вместо ч. 9 можно было разыграть форму надарэ дзёсэки, начиная её ходом в пункт «F». Однако я избрал другое фусэки и после хики б. 10 ударил какари ч. 11, совершив тэнуки в левом верхнем углу. Такое построение фусэки не ново, и мне оно в то время очень нравилось своей напористостью.

Д. 2. (12 - 19) Белые ходом б. 12 проводят хасами. Но в этой обстановке можно было разыграть классический вариант фусэки. А именно...

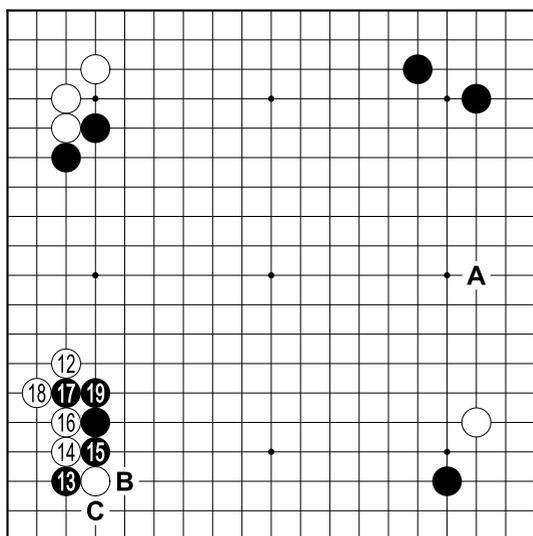


Диаграмма 2 (12 - 19)

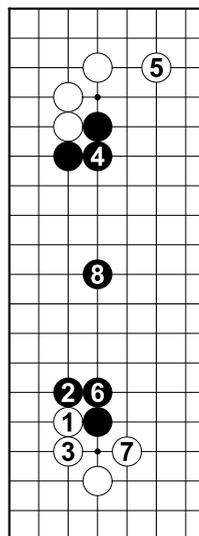


Диаграмма 2a

Д. 2a. Цукэ б. 1 — совсем другой и естественный путь. Чёрным в получившейся симметричной позиции необходимо навести мост ч. 8. Далее белые отлично разворачиваются на правой стороне в районе пункта «А» (смотри основную диаграмму) или прямо в пункт «А».

Ходом б. 18 белые пробуют закрутить чёрных. После этого хода существует следующая последовательность ходов: ч. «В», б. «С» и только после этого обмена идет ч. 19.

Д. 2b. Однако в левом верхнем углу у чёрных присутствует недоигранная форма. И тогда на ход ч. 1 может последовать б. 2, чёрным желательно ставить понюки ч. 3. Но после кири б. 4 положение на левой стороне у белых выглядит боевитей и с хорошим будущим.

Вот поэтому я выбрал простое цуги ч. 19.

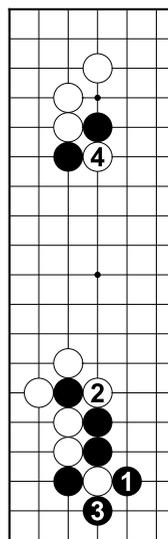


Диаграмма 2b

Д. 3. (19 - 26)

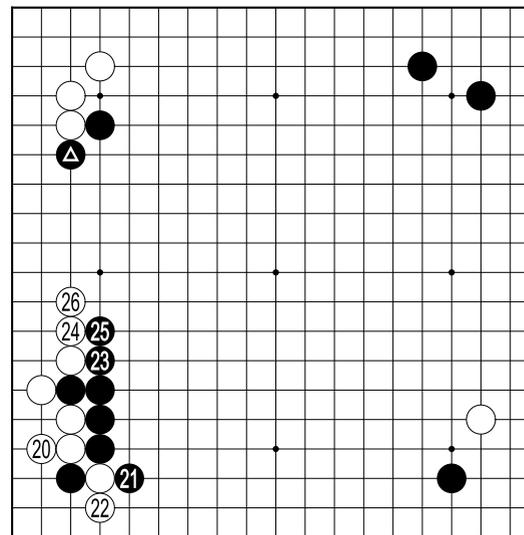


Диаграмма 3 (19 - 26)

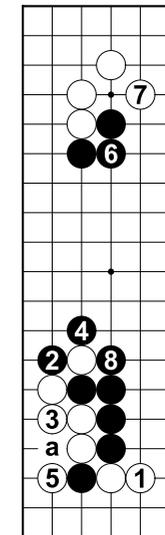


Диаграмма 3a

Д. 3a. После цуги ч. 19 белые могут поставить ноби б. 1 (вместо основного хода в пункт «а»). Но после простого варианта ч. 2 - ч. 8 на левой стороне у чёрных появляется хороший доход, что никак не может устроить белых.

Естественно, белые ставят б. 20, что согласуется с данной формой дзёсэки.

После розыгрыша варианта ч. 21 - б. 26 становится очевидным, что один игрок ставит влияние, а другой идёт за очками. Но...

В сложившейся ситуации камень \blacktriangle как бы выпадает из общего хора. Вот если бы...

Д. 3b. При той ситуации, которая сложилась внизу, для чёрных естественным ответом на ход б. 1 был бы ч. 2, 4 с созданием формы надарэ дзёсэки.

В партии же функция осаэ камня \blacktriangle выглядит как-то смешно, а для чего тормозить белых в левом верхнем углу, если белые на левой стороне уже высунулись из другого угла — камень «26»?!

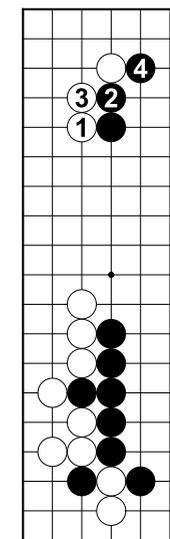


Диаграмма 3b

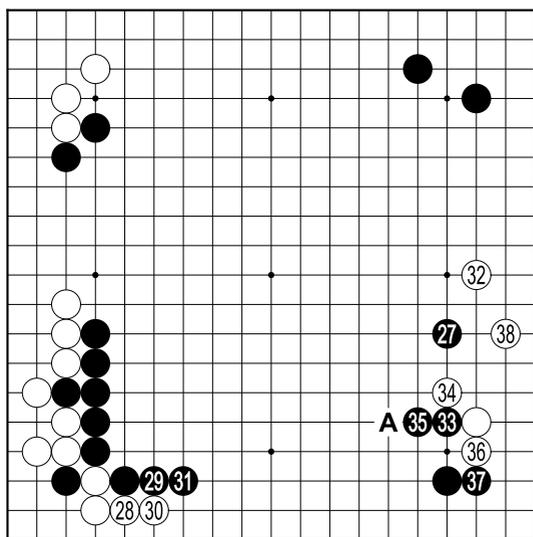


Диаграмма 4 (27-38)

Д. 4. (27-38) Бросая игру слева, чёрные ставят хасами ч. 27 на правой стороне. Для этого имеются определённые основания.

Д. 4а. Например, пусть чёрные доиграют в левом нижнем углу ч. 1 с темпом. Но после постановки хасами ч. 3 вся работа стенки слева может погаситься ходами б. 4, 6. Такой исход никак не может устроить чёрных.

Надо заметить, что если белые начнут внедрение сразу (отказываясь от б. 28), тогда после постановки ч. «а», белые вынуждены будут развивать внедрившийся камень далее. Но после ч. «2» заберутся два белых камня в углу. Это сильно отличается от варианта с прямым ч. 1, и это надо тоже учитывать.

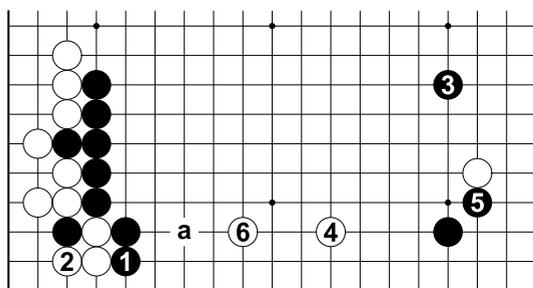


Диаграмма 4а

Итак, чёрные смело переходят в новую атаку, отдавая белым ходы б. 28 и б. 30.

Вместо б. 28 у белых, конечно, имеется тоби б. «А». Это наиболее эффективный прыжок в данной обстановке. Но и он не может справиться с сильной стенкой чёрных слева. Чёрные азартно поддержат схватку, начиная с цукэ ч. «35».

Цукэноби ч. 33, 35 успешно включается в создание моё.

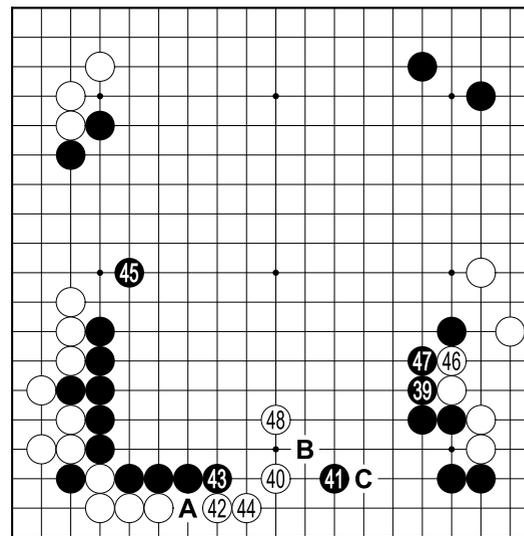


Диаграмма 5 (39-48)

Д. 5. (39-48) Ч. 39 развивает сферу влияния на нижней стороне. Однако на этот ход было очень интересное замечание Го сэнсэя.

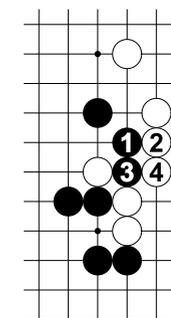


Диаграмма 5а

Д. 5а. После партии он показал простое отрезание камня белых ч. 1, 3. И тогда (после б. 4) можно сразу ставить осаэ в пункт «А» (на основной диаграмме). А если белые поставят легкое кэси б. «В», то хорошо ответить упрямо ч. «С». Этот вариант в корне менял всю ситуацию на нижней стороне, и о внедрении б. 40 не могло быть и речи.

Обычно путь соединения камней б. 42, 44 не причисляют к хорошему стилю. Но в данной обстановке такую характеристику этим ходам дать невозможно. После ч. 41 путь оживления камня «40» ходами ч. 42, 44 — наилучший.

Д. 5б. Цумэ ч. 41 более эффективен, чем осаэ ч. 1. После б. 2, 4 форма хорошо располагается в окружении чёрных камней, и справиться с ней совершенно невозможно.

Ч. 41 — храбрый ход. Причина выбора этого хода основана на планах в далёкое будущее партии, и я не стану сейчас отвлекаться от комментария партии и переходить в высшие материи.

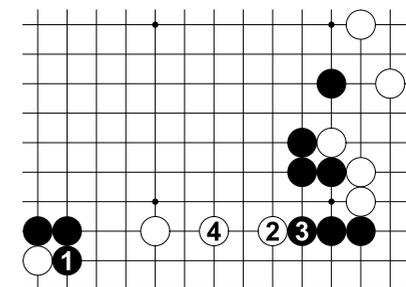


Диаграмма 5б

Ч. 45 — для обеих сторон очень важный пункт. Если допустить сюда белых, то хорошо видно, как два чёрных камня на левой стороне при-

ходят в упадок. Допускать их ослабление немислимо.

Д. 6. (49 - 100) Итак, тюбан в полном разгаре. Против хода б. 50 я избрал цумэ ч. 51. Использовать имеющееся ацуми внизу и направить туда всю силу, которую белые предполагают создать вверху — лучший способ управления и контроля над ситуацией. Через маневрирование в атаке и защите чёрные не позволяют стабилизироваться белым камням наверху. Однако посмотрите, как белые, через ловкое построение различных форм сабаки, вытекают в центр доски.

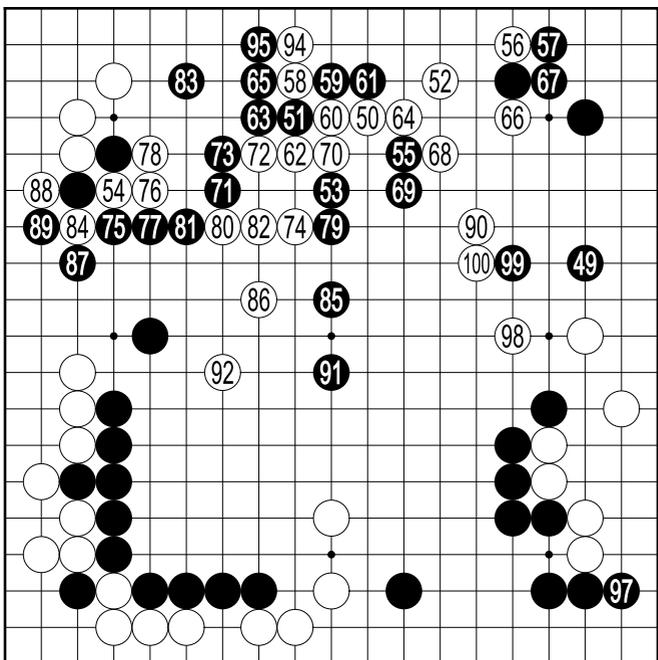


Диаграмма 6 (49 - 100)
ч. 93 — ко; б. 96 — ко

Д. 7. (101 - 256) Ход ч. 51 — самый последний ход, дающий уверенность в победе. После него, как в последствии выяснилось, и у зрителей тоже не было сомнений в победе чёрных.

Партия закончилась на 256 ходу, чёрные выиграли 2 очка.

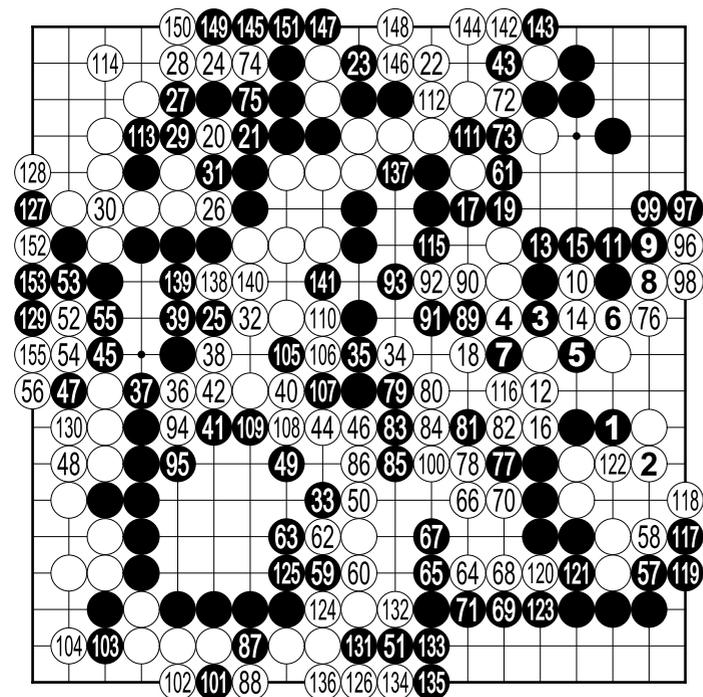


Диаграмма 7 (101 - 256)
б. 154 — соединение в 127
б. 156 — соединение в 47

Глава 4. Десять задач на фусэки

Предлагаю читателям десять несложных задач на выбор хода в фусэки. Отнеситесь к решению этих проблем не как к сложным математическим проблемам, а как интересному развлечению. Сначала спросите свои чувства и ощущения, затем обратитесь к интуиции и только в конце немного порассуждайте. И всё!

Задача № 1

Выбор пункта оба. Ход чёрных

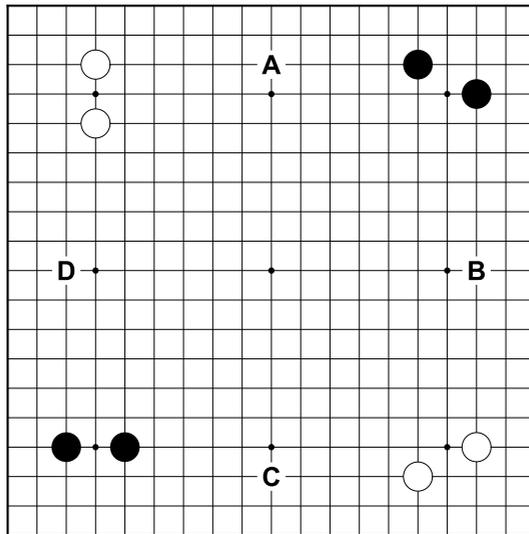


Диаграмма 1

Д. 1. В этой задаче надо найти самое дорогое оба. Для успешного решения найдите лучшее развитие угловых форм симари на стороны. Это так называемые сэнака. Не забудьте в расчет включать и белые формы симари.

Итак, какой пункт из четырёх оба «А», «В», «С» или «D» является самым дорогим?

Д. 1а. Правильный ответ. Так как и чёрное симари и белое симари на правой стороне стоят по силе развития их сэнака (энергия угловых форм симари) в одном направлении — на правую сторону, то ход ч. 1 и является самым срочным пунктом оба.

Далее, у чёрных имеется ход в пункт «а», создающий моё — сферу влияния. Это — естественное «оживление» всего организма чёрных на правой стороне. С другой стороны, если бы ход был белых, то после захвата пункта «1» у белых также могло произойти аналогичное построение с пунктом «а». Как видите, сумма этих рассуждений доказывает, что ч. 1 самый большой в данной форме фусэки.

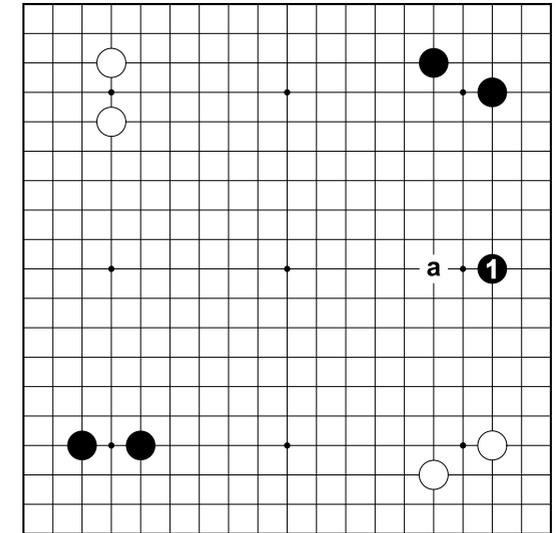


Диаграмма 1а

Д. 1б. Дополнение. К вышесказанному стоит добавить, что далее фусэки может развиваться так: б. 2 — следующий по величине пункт оба.

Он защищает слабость формы иккэндзи-мари белых в левом верхнем углу (слабый пункт «а» — это цумэ чёрных). Такой же защитительный пункт имеется и у чёрных на нижней стороне (под звездой). Однако в этом фусэки надо учесть стоящий камень ч. 1; ход ч. 3 (или пункты «b», «d», «c») создаёт в правой верхней области доски знаменитую форму «крылья дракона». Запустить в этой ранней стадии развития фусэки такого дракончика — мечта любого игрока.

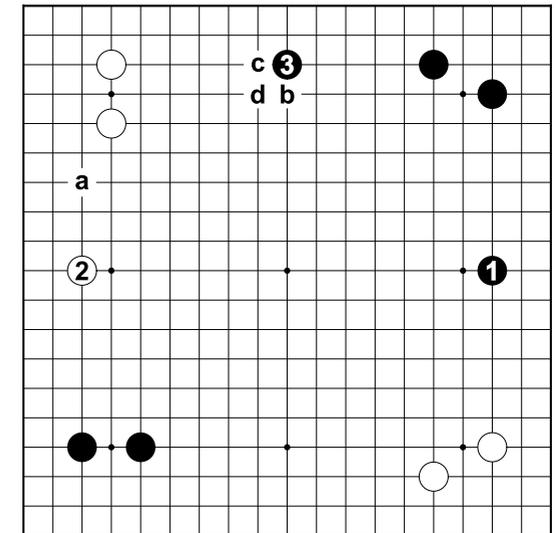


Диаграмма 1б

Задача № 2

Как сбросить пункт оба? Ход чёрных

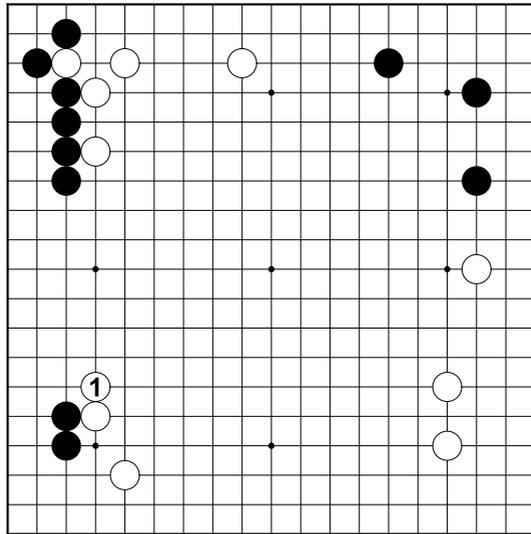


Диаграмма 2

Д. 2. Стадия фусэки в этой позиции подходит к своему завершению. Однако на нижней стороне ещё осталось последнее оба.

Белые ходом б. 1 создают давление на чёрные камни в углу. Оставлять их в таком виде нельзя. Но и пункт оба на нижней стороне не даёт чёрным покоя. Какое решение должны принять чёрные для успешного розыгрыша и пункта оба и формы в углу?

Подсказка: не разыгрывайте стандартную форму дзёсэки, а найдите другое...

Д. 2а. Ошибка. Если играть по дзёсэки, то продолжать надо ходом тоби ч. 1. Но далее идет вариант б. 2 – б. 10, в котором белые приобретают темп и захватывают пункт оба б. 12. Чёрные вместо ч. 7 могут сразу строить понуки ч. 9. Но после б. «7» приходится отвечать ч. «4». И снова белые следующим ходом получают сладкий пункт «12».

Ошибкой будет и прямой прыжок чёрных на нижнюю сторону без розыгрыша угла.

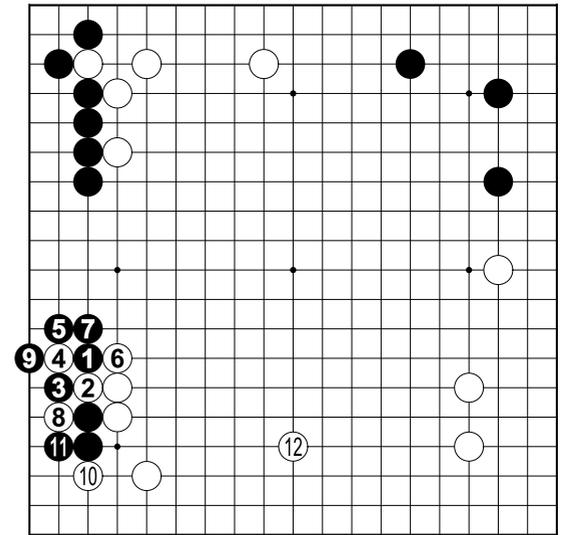


Диаграмма 2а

Д. 2б. Правильный ответ. Первым делом необходимо избежать грозного осае белых на левой стороне. Ноби ч. 1 — немного вытянуться на сторону приятно. Белым желательно реагировать б. 2. И только после этого ставить вариути ч. 3 на нижней стороне. План белых по созданию зоны успешно провалился. Далее, если белые накрывают чёрные камни в углу осае б. 4, тогда простым ходом ч. 5 чёрные обеспечивают этим камням жизнь.

Если вместо б. 2 последует захват оба б. «а», тогда чёрные ставят ханэ ч. «2» и на ответ б. «b» дают повторным ханэ ч. «с». Это популярный приём — ниданбанэ. Тем самым чёрные строят свою зону влияния на левой стороне, как альтернативу белой зоне внизу.

Кстати, вместо ч. 5 можно играть в пункты «d» или «e». Но ч. 5 выглядит активней.

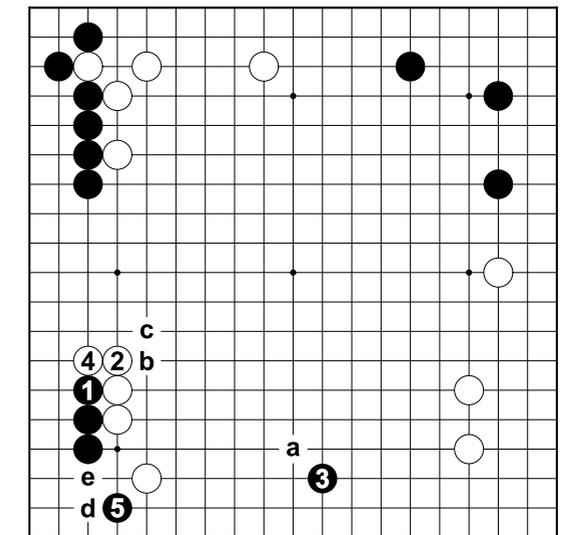


Диаграмма 2б

Задача № 4

Не препятствуя частичной прибыли. Ход чёрных

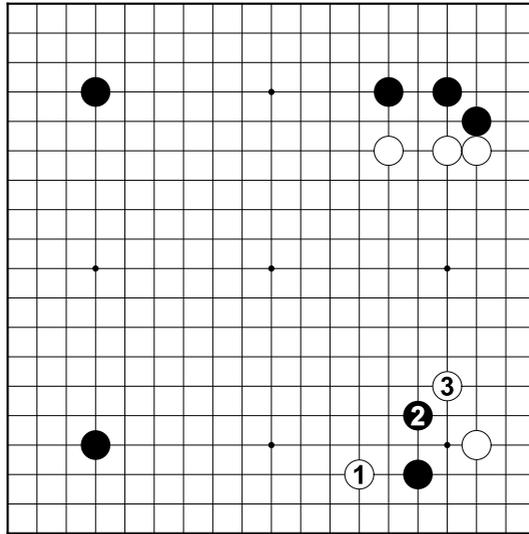


Диаграмма 4

Д. 4. Перед вами игра любителей на форе 2 камня.

Ходом б.1 белые выполнили хасами и после тоби ч.2 поставили жесткое кэйма б.3.

Если бы вы играли чёрными, какое решение приняли бы?

Подсказка: «хороший пункт партнера и для вас хорош».

У Мастеров Дзэн имеется выражение: «что на моей повозке есть колёса, что на твоей повозке те же колёса, чья же повозка не скрипит?».

Д. 4а. Ошибка. Чёрные ставят суровое цумэ ч.1 — отлично, но... после б.2 вдруг укрепляют совсем не тот мускул. Вместо ч.3 необходимо играть в пункт «4». «Да, — может упрямитесь играющий чёрными, — но белые продлятся в пункт «а». А вы разве не знаете поговорку «идуший по 4-й линии идёт к победе?»» «Но разве после б.4 вы не видите хорошую зону влияния белых?» — убедительно опровергнет высказывание ученика Мастер. Действительно, на правой стороне моё белых внушительно.

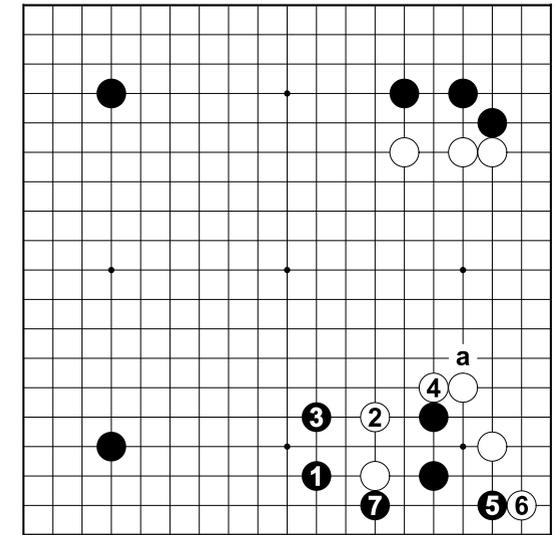


Диаграмма 4а

Д. 4б. Правильный ответ. После обмена ч.1 и б.2 белые действительно могут пройти по четвертой линии под давлением ходов ч.3, 5. Но посмотрите, как чёрные только одним камнем ч.7 мощно переходят в атаку на два белых камня внизу! В современном го так обычно и играют — давая партнеру определённую возможность укрепления формы в одном месте, получать отличную атаку в другом месте. И хотя белые получили неплохие очки и укрепились на правой стороне, но что может быть лучше, чем перейти в раннюю стадию тюбан, совмещая этот переход с атакой на камни партнёра?!

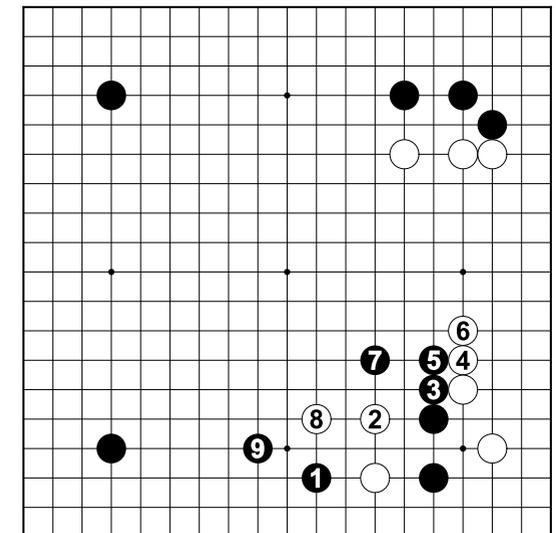


Диаграмма 4б

Задача № 6

Боевой пункт моё (1). Ход чёрных

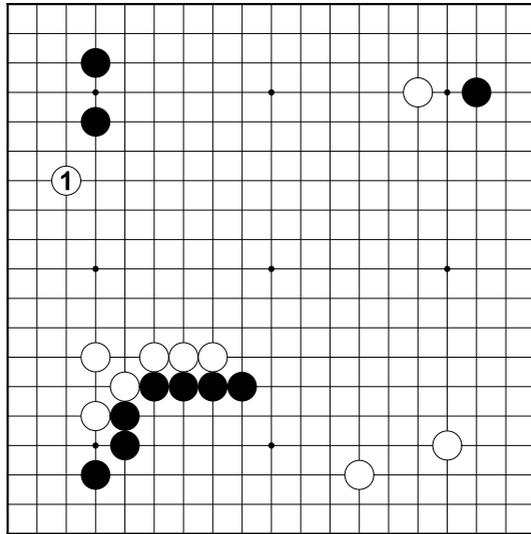


Диаграмма 6

Д. 6. И снова я возвращаюсь к одной из своих партий, которую играл в ранней молодости.

Белые ходом б. 1 поставили цумэ на форму никэндзимари чёрных. Как чёрным ответить на эту атаку?

Подсказка: решение задачи значительно облегчается, если искать общий ключевой пункт для создания сферы влияния, как для чёрных, так и для белых.

Д. 6а. Ошибка. После б. 1 ожидается сильное нодзоки в пункте «а» или скользящее хасири «b». Чёрным хочется защититься от этих грозящих ударов ходами ч. 1, 3. И это вроде естественно — в углу образуются приличные очки. Однако после б. 4 у белых на левой стороне появляется прекрасная сфера влияния. Кроме того, чёрные лишаются эффективности нанесения удара хасами «с» в правом верхнем углу. Этот удар становится чисто локальным и теряет свой стратегический смысл.

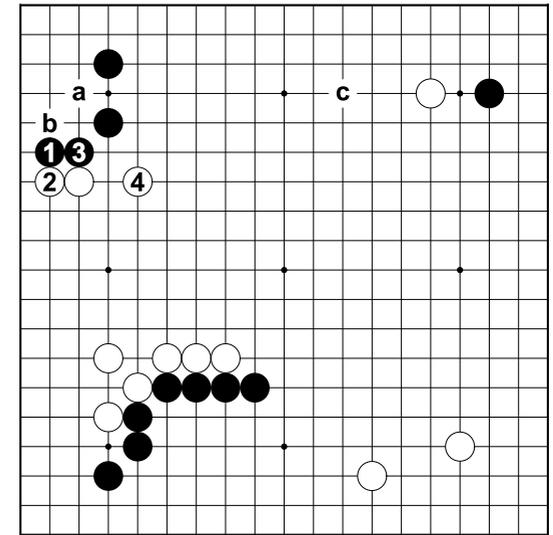


Диаграмма 6а

Д. 6б. Правильный ответ. Боси ч. 1 — правильное решение.

Против этого хода наиболее реальный ответ — защита левой стороны б. «а». И теперь атака на белый камень ходом хасами «b» хорошо сочетается с созданием чёрными сферы влияния наверху.

Хотелось бы заметить, что чёрным не стоит начинать сразу с хасами «b», рассчитывая затем получить пункт «1». Белые, понимая важность этого ключевого пункта, могут пожертвовать качеством в розыгрыше правого верхнего угла и первыми устремиться на левую сторону в пункт «1».

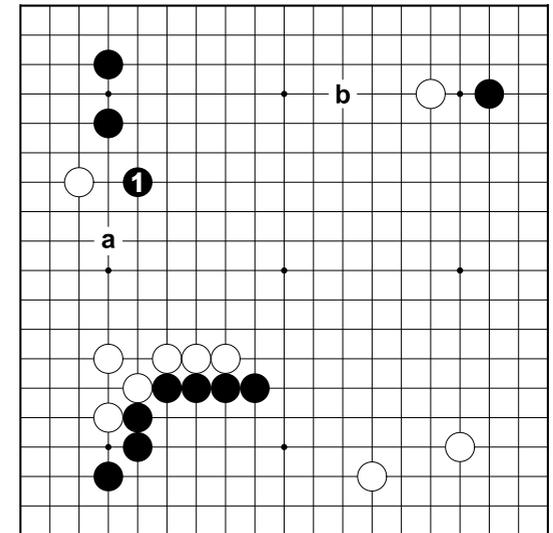


Диаграмма 6б

Задача № 7

Боевой пункт моё (2). Ход чёрных

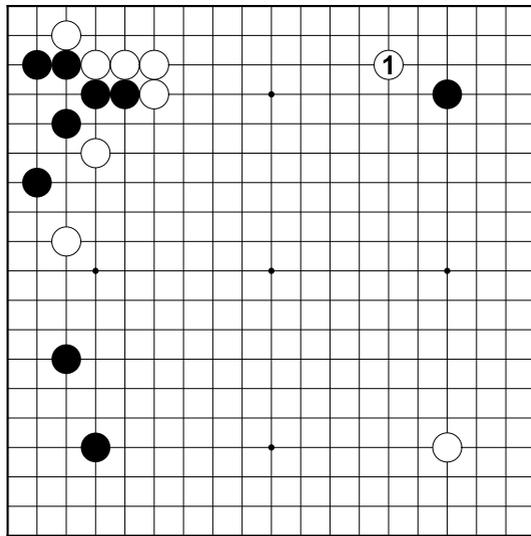


Диаграмма 7

Д. 7. И снова предлагается поискать важный пункт на создание сферы влияния. Никогда не забывайте о том, что срочное место (кюба) не менее важно (а чаще, важнее), чем большое место (оба).

Белые ставят какари б.1. Куда чёрные должны направить свой взор в первую очередь?

Подсказка: не бойтесь рёгакари (двойное какари) в углу.

Д. 7а. Ошибка. В партии последовал укрепляющий ход ч. 1. Но вот белые занимают хороший пункт тоби б. 2, и у чёрных возникают проблемы. Ч. 3 — приходится уходить в защиту. Но у чёрных была возможность сыграть лучше — какэ ч. «а» и после ответа б. «б» поставить какари ч. «с». Этого чёрным было бы достаточно для успешного продолжения игры.

После защиты ч. 3 последовало б. 4 — большой ход. И после ч. 5 ещё сильнее — цумэ б. 6. Игра белых получилась очень интересной.

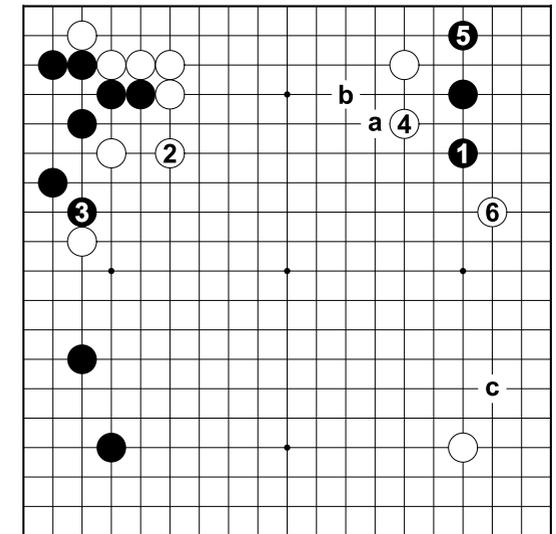


Диаграмма 7а

Д. 7б. Правильный ответ. Ч. 1 — важный пункт для создания моё. У белых нет ничего другого кроме б. 2. Но после ч. 5 два белых камня на левой стороне становятся отшельниками (эти двое, конечно, будут кланчить кусочек хлеба, но кто им даст!).

Далее следует закономерное рёгакари б. 6. Чёрные уверенно принимают бой — цукэноби ч. 7, 9.

Белые могут на верхней стороне приступить к наращиванию зоны. Но этот план действий совершенно не придает им вкуса победы, как это было на предыдущей диаграмме, у чёрных не менее внушительно на левой стороне.

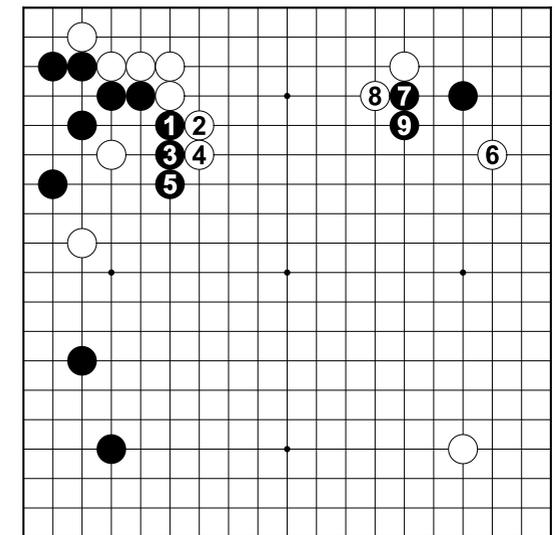


Диаграмма 7б

Задача № 8

Своя рубашка ближе к телу. Ход чёрных

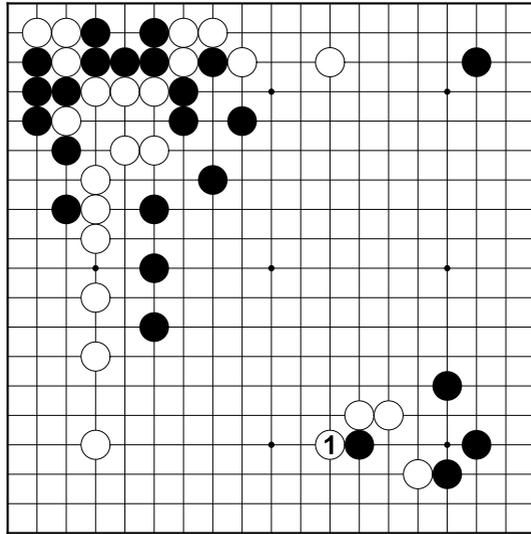


Диаграмма 8

Д. 8. Ходом осаз б. 1 накрывается чёрный камень. Поищите следующий ход чёрных. Эта задача не так уж и сложна. Необходимо просто почувствовать, как накаляется в огне меч и вовремя вытащить его из огня для более успешнойковки.

Подсказка: цель чёрных — против возможной сферы белых внизу поискать альтернативу наверху.

Д. 8а. Ошибка. В партии чёрные ринулись на нижнюю сторону — утикоми ч. 1. Белые сначала хладнокровно обмениваются ходами б. 2 и ч. 3, а затем переходят в атаку б. 4. Это лучший способ атаки, он не дает чёрным контригры в углу (пункт сансан).

После прыжка ч. 5 белые уверенно атакуют — боси б. 6. В итоге чёрные теряют инициативу (их меч в печи немисливо перекалится). Игра превращается в тяжёлое испытание.

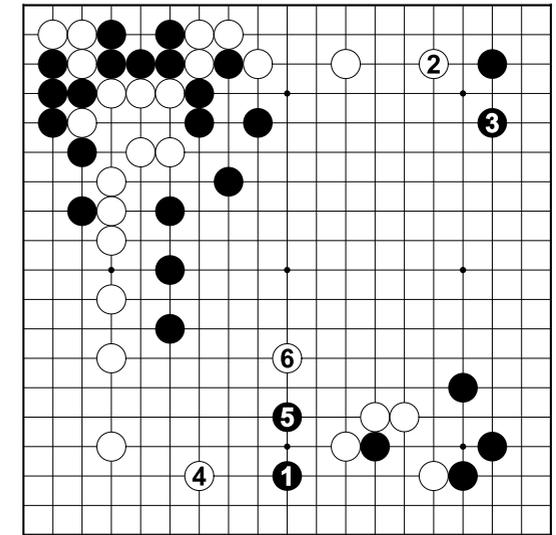


Диаграмма 8а

Д. 8б. Правильный ответ. Сначала надо взять срочный пункт ч. 1. Белым лучше не гневить чёрных молчанием и ответить, например, тоби б. 2. Вот здесь надо почувствовать накал меча и вовремя его вытащить из огня — ликвидация слабого пункта в центральной форме чёрных камней ч. 3. Б. 4 — это право белых, слабость пункта «а» очевидна. И, наконец, захват пункта оба ч. 5 не может не удовлетворить чёрных.

А теперь посмотрите на верхнюю группу белых камней. В ней имеются два адзи чёрных — нодзюки «b» и цукэ «с». Кроме того, после хода ч. «d» появляется некоторая игра вокруг пункта сансан «а». А перспективы территориальных владений чёрных в центре, думаю, вы и сами хорошо видите.

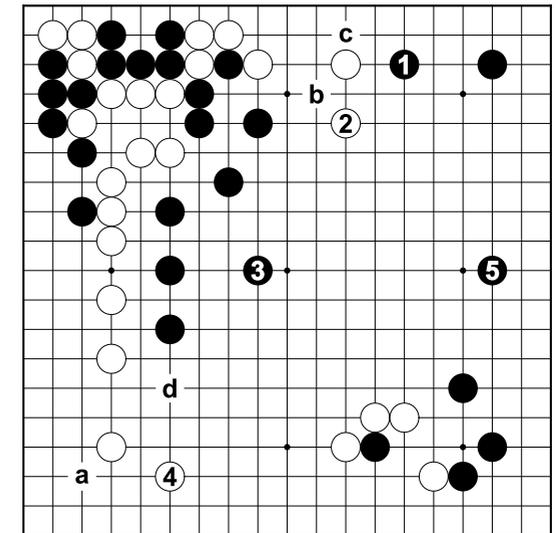


Диаграмма 8б

Задача № 9

Взгляд и очки. Ход чёрных

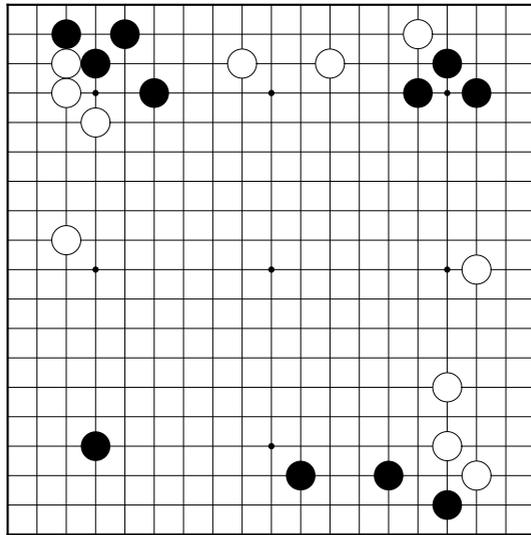


Диаграмма 9

Д. 9. В показанной позиции стадия фусэки в какой-то степени подходит к своему завершению. Так как сейчас очередь хода чёрных, то им предоставляется возможность провести одно из цумэ. Оба они большие, но какое из них важнее? Куда ваш взгляд падает в первую очередь?

Подсказка: на правой стороне — цумэ, на левой стороне — цумэ, оба цумэ дорогие. Но какое из них даже считать не надо?

Д. 9а. Правильный ответ. Цумэ ч. 1 — хороший пункт. Дело в том, что этот пункт создает чёрным моё в нижней области доски и одновременно угрожает вторжением в форму белых — утиками «а».

Право белых — защититься б. «b». Но после ч. «с» сфера влияния чёрных начинает «дышать». Теперь можно ожидать от белых внедрение в сансан «d». Но после осаэ ч. «e» на нижней стороне образуется моё с отличными перспективами на успех.

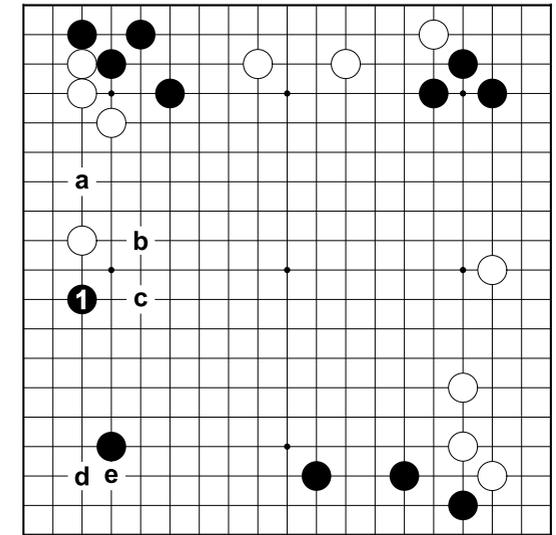


Диаграмма 9а

Д. 9б. Ошибка. Цумэ ч. 1 — также большой ход. Однако у белых находится простое хираки б. 2. Хорошо видно, что чёрные неудачно использовали свой ход.

Если чёрные станут препятствовать продвижению белых в угол ч. «а», то получают укол с другой стороны — кэси тэ-судзи б. «b». Теперь говорить о планах чёрных на моё внизу не приходится.

Что касается правой стороны, то чёрные, конечно, могут провести утиками в пункт «с». Но белые вступают в этот бой с воинствующими песнями (например, «d»). Почему бы им не петь, когда их войска на левом фланге чувствуют себя так комфортно.

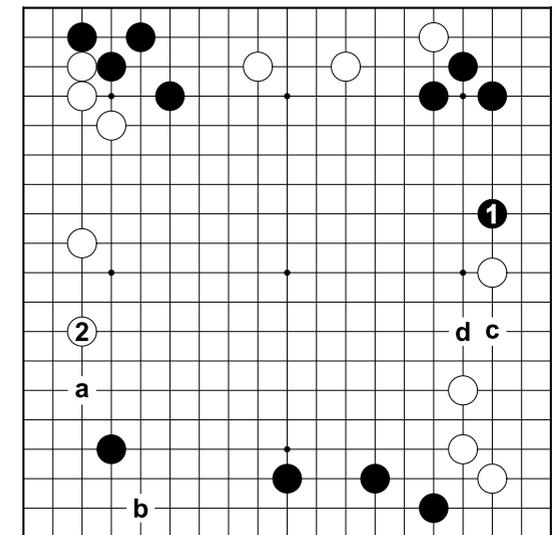


Диаграмма 9б

Задача № 10

Китайский стиль. Ход белых

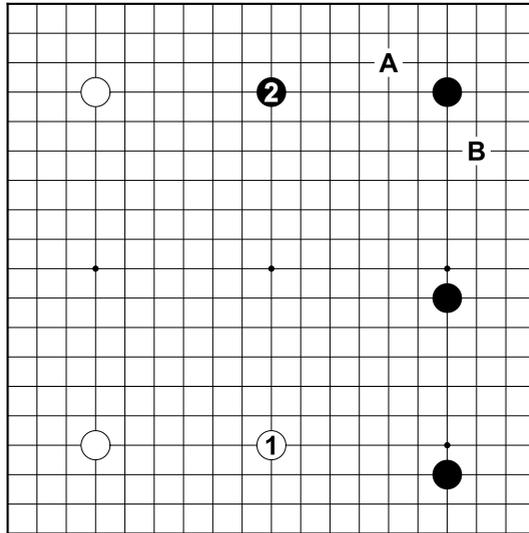


Диаграмма 10

Д. 10. Против построенной чёрными формы китайского фусэки белые берут пункт оба б. 1. В ответ чёрные резонно занимают другой пункт оба ч. 2 наверху.

Теперь белым желательно нанести какари в правом верхнем углу. Но какое из них выбрать — «А» или «В»?

Подсказка: Вступайте в атаку там, где чувствуете большую свободу.

Д. 10а. Правильный ответ. Самое простое решение — б. 1. Здесь белым проще расположиться, так как у них больше свободы в разворачивании войск, от камня чёрных хоси их камень на правой стороне стоит на один пункт дальше, чем камень наверху. Косуми ч. 2 — естественный ответ, и после б. 3, 5 чёрные вправо атаковать ч. 6. Это — классический розыгрыш в данной форме фусэки. Если чёрные откажутся от ч. 6, то у белых появится хороший пункт хасири б. «а».

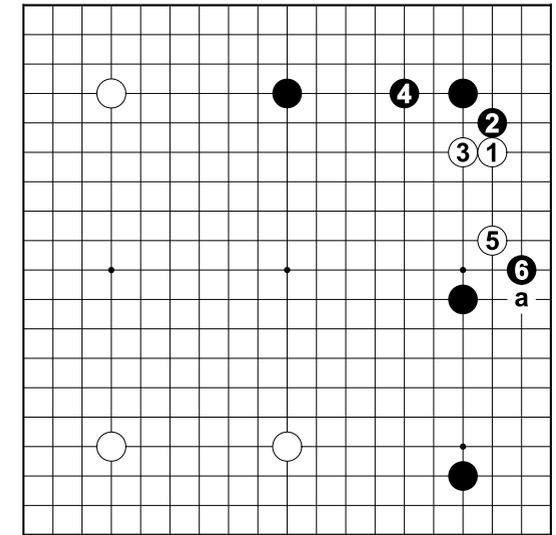


Диаграмма 10а

Д. 10б. Дополнение. Если посмотреть позицию китайского фусэки без обмена ходами «а» и «b», то самым популярным продолжением в этой форме является какари б. 1. Далее идет простой розыгрыш дзёсэки ч. 2, б. 3 с завершающим хираки б. 5.

Этот путь даёт белым благоприятные условия создания моё.

Играть какари в пункт «с» не рекомендуется из-за атаки чёрных «d». Чёрные получают очки в углу и проводят активные действия против внедрившихся камней.

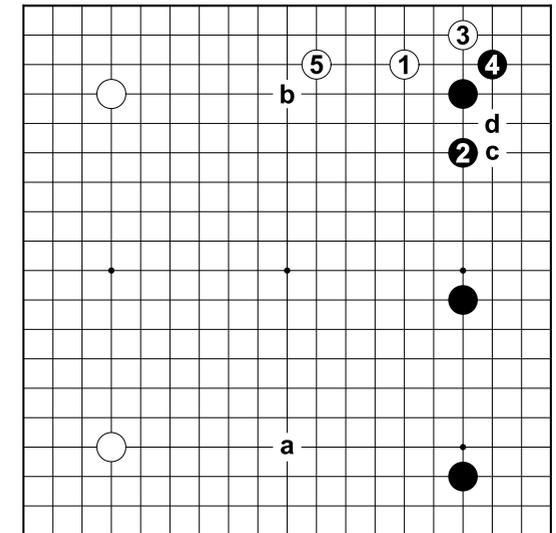


Диаграмма 10б

Глава 5. Об основных законах фусэки

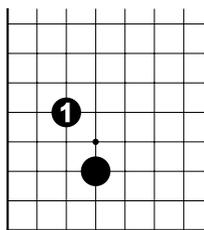
Три правила фусэки

- 1 — акисуми (установка контроля над углами).
- 2 — симари или какари (укрепление или атака углов).
- 3 — поиск пунктов оба (ещё это правило называют «хэн но тэн-кай» — развитие на стороны).

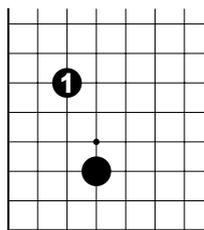
Формы симари и какари

На следующих семи диаграммах показаны основные формы симари и какари при угловых пунктах комоку:

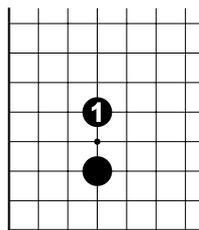
Симари:



Когэйма

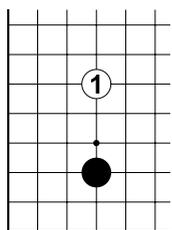


Огэйма

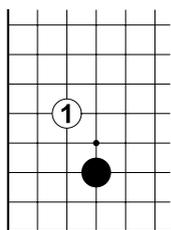


Иккэн

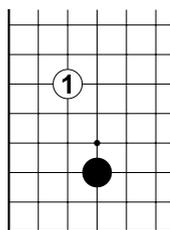
Какари:



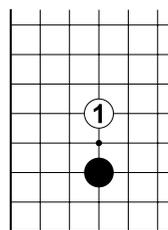
Никэнтака



Когэйма



Огэйма



Иккэнтака

Оба

Д.1. Б.1 на правой стороне считается пунктом оба (напомню, что термин оба имеет богатый набор значений, например, «большой», «значительный», «важный», «ёмкий» и т. д. пункт).

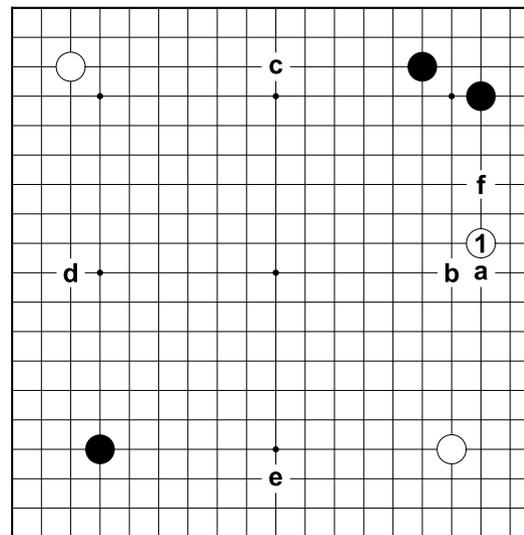


Диаграмма 1

Вместо этого хода можно играть и в пункты «а» или «b», это так же оба. Выбор белых пал на правую сторону неслучайно. Для чёрных область вокруг пункта «1» является тоже оба.

В этой позиции существует ещё несколько пунктов оба — «с», «d» и «е». Примечательно, что пункт «f» для чёрных — никэнбираки — так же называется оба.

В этой позиции существует ещё несколько пунктов оба — «с», «d» и «е». Примечательно, что пункт «f» для чёрных — никэнбираки — так же называется оба.

Пример из партии 3-го турнира за выход в финал Мэйдзин.

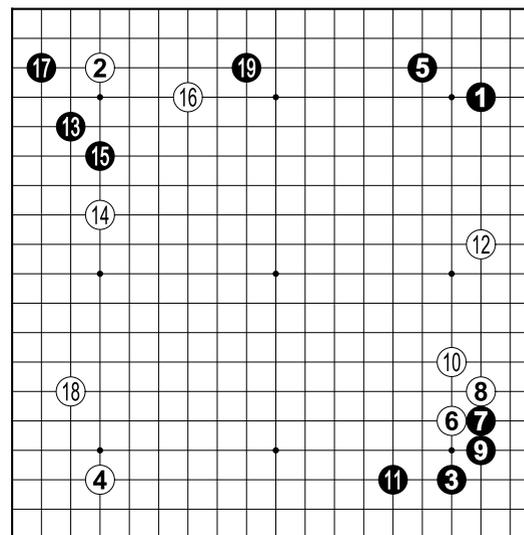


Диаграмма 2

● — Отакэ 9 дан ○ — Кадзивара 9 дан

Д.2. Как же выполняются законы фусэки в партиях? Вот один из примеров классического розыгрыша фусэки.

Ходами ч. 1–б. 4 занимаются пункты комоку, закон акисуми выполнен. Далее идут симари ч. 5 и какари б. 6 (ч. 7–б. 12 — розыгрыш дзёсэки), затем какари ч. 13 (б. 14 — хасами с розыгрышем дзёсэки) и, наконец, б. 18 — последнее симари. Второй закон фусэки выполнен. Ч. 19 — это уже оба, сочетающий в себе удар цумэ.

В форме симари существуют сильные и слабые пункты.

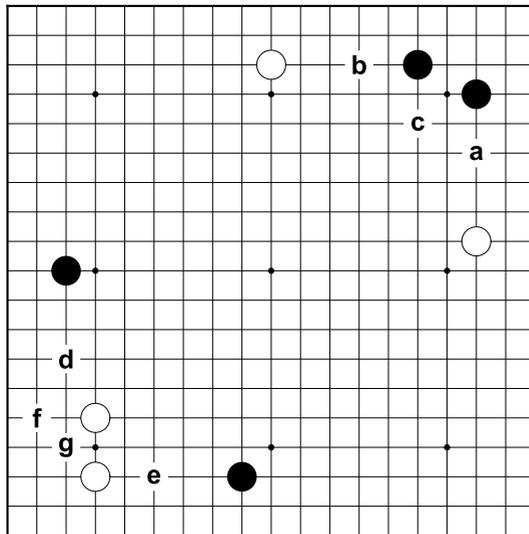


Диаграмма 3

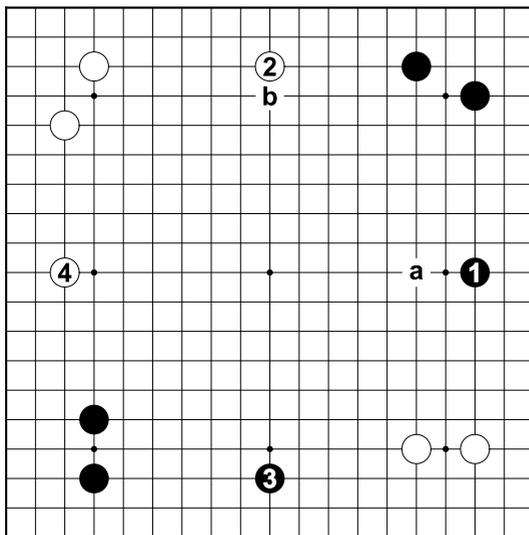


Диаграмма 4

дракона» ходом в пункт «2». Поэтому следующий ход б. 2 — хорош. Но

Д. 3. В правом верхнем углу стоит форма когэймадзимари. У неё есть слабый пункт «а». Если в районе этого симари стоят белые камни, то белым лучше ставить цумэ «а», но не «b». На форму симари можно дать и ходом как «с».

В левом нижнем углу у белого иккэнтакадзимари есть слабый пункт «d». Если поблизости стоят чёрные камни, то чёрным лучше проводить цумэ «d», чем «e». Далее чёрные грозят нанести укол в пункты «f» или «g».

Д. 4. Форму симари в углах хорошо развивать на стороны. Это называется хираки. Но и хираки бывают разной ценности. Например, хираки ч. 1 считается самым сильным в данном положении камней, силы чёрного и белого симари направлены навстречу друг к другу, и то симари, которое первым развернётся на стороне, то и реализует свою силу. В результате стоит чёрным поставить ещё камень в пункт «а» и образуется сфера моё. К тому же чёрные грозят построить «крылья

и пункт «3» у белых не хуже. И всё-таки не рекомендуется допускать в этой обстановке чёрных в пункт «2» (или «b»).

Хоси и сансан

Отношение к пунктам хоси и сансан должно быть совершенно другим, чем к любым другим пунктам в углу.

Д. 5. Дело в том, что, развитие камня хоси одним ходом невозможно гарантировать прочность угла. Пункт сансан «а» остается незащищенным. Окончательная защита угловых форм с камнем хоси может быть обеспечена только тремя выставленными камнями. Например, форма с камнями ч. 1, 3 считается прочной. Если говорить академическим языком, то ч. 1 не создает форму симари от камня хоси, а выполняет функцию хираки. Правда, в современном разговоре можно иногда слышать выражение «симари от хоси», но это неправильно.

Д. 6. Б. 1 — популярное какари на камень хоси. Чтобы препятствовать развитию камня хоси на сторону выбирают то какари, которое будет тормозить развитие хоси в выгодном для него направлении. Это является главной идеей при выполнении какари.

Д. 7. Если вам встречается игра б. 1 — симари от сансан, то можете принимать её, как ошибку. Дело в том, что камень сансан уже выполнил функцию удержания угла и укреплять его формой когэймадзимари совершенно нет нужды и невыгодно.

Д. 8. Но вот чёрные ставят какари на камень сансан. Здесь появляется угроза жёсткой схватки за угол. Белым желательно выполнить форму симари. Этот путь вдобавок не позволяет противнику заблокировать угловую форму. Какари на сансан бывают разные, как и ответы на такие атаки.

И, наконец, бывают ситуации, когда владельцу камня сансан грозит перекрытие его угла методом стратегической подготовки к этому. Здесь уже необходимо быть бдительным и вовремя обеспечить себе выход. Вот тогда симари от камня сансан возможно.

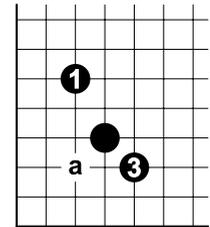


Диаграмма 5

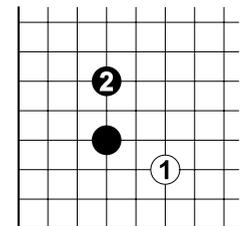


Диаграмма 6

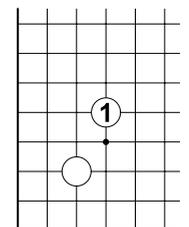


Диаграмма 7

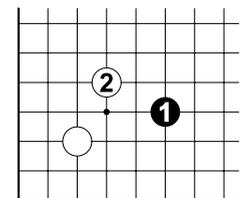


Диаграмма 8

Вариути

Вариути — это когда в сферу влияния партнера ставится камень, способный (при атаке на него) удерживать свои позиции через пункты миаи.

Д. 9. Ходом в самую середину на стороне ч. 1 выполнен простой приём вариути. Для этого камня имеются прекрасные условия миаи. А именно, если белые атакуют б. 2, то можно выполнить безболезненное хираки ч. 3. Если же последует атака с другой стороны — «а», то чёрные и в этом случае могут ставить хираки «b». Без условия миаи ход ч. 1 не может считаться приёмом вариути.

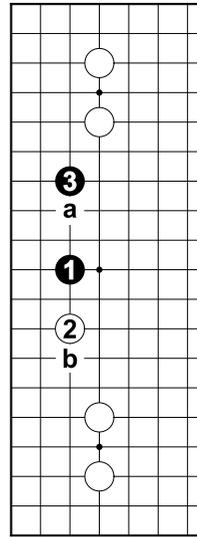


Диаграмма 9

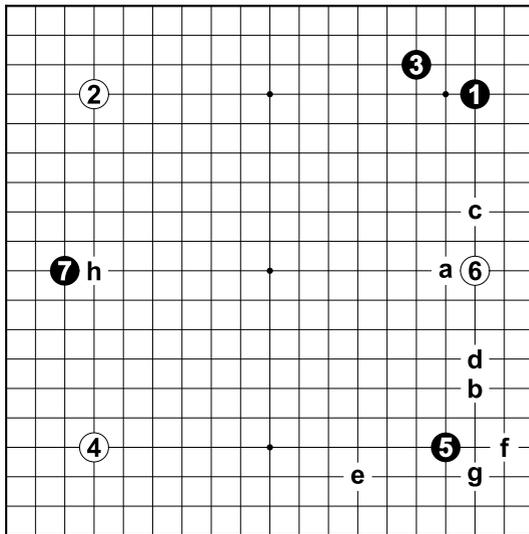


Диаграмма 10

Ч. 7 — тоже вариути. Но в этой форме фусэки можно встретить следующее: вместо ч. 7 играется цумэ на камень вариути ч. «с», далее идет хираки б. «d» и после обмена ч. «e», б. «f», ч. «g» белые строят форму санрэнсэй б. «h».

Д. 10. Разыграна стандартная форма фусэки ч. 1 — ч. 5.

Далее белые ставят вариути б. 6. Разумеется, чёрные лишены прекрасного пункта «а» (или «б»). Если вместо б. 6 играть какари «b», то может последовать хасами ч. «6» с захватом этого пункта и с перспективой построения хорошей связи с формой симари чёрных в правом верхнем углу.

В го существует закон развития форм на стороне — хираки. Его основой считается следующая аксиома: от одного камня выполняется хираки через два пункта. Если стенка состоит из двух камней, то хираки должно быть в три пункта и так далее. Этот закон хираки хорошо проверен на практике и убедительно доказывается массой примеров.

Д. 11. Итак, от двух камней \blacktriangle ставится хираки ч. 1. Но ставить хираки необязательно на третью линию, можно выполнять развитие и по четвертой линии «а».

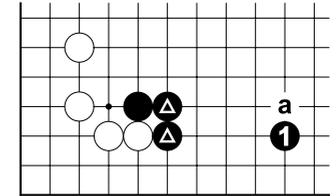


Диаграмма 11

Главная задача форм хираки — сохранение возможности соединить камни в случае атаки на них.

Д. 12. Допустим белые атакуют б. 1. Тогда, начиная с ч. 2 (или «а», что тоже встречается), наводится мост между камнями. При правильной игре чёрных белым не удастся разорвать камни противника, тем более, самостоятельно выжить в этой зоне.

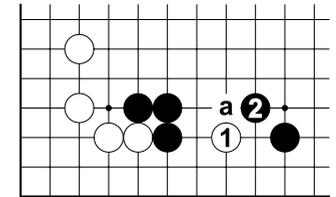


Диаграмма 12

Однако в игре не всегда законы выполняются неукоснительно. Формы в го бывают разные, и подходить к ним надо творчески.

Д. 13. В показанной форме чёрные выполнили хираки от трёх камней через три пункта ч. 1. Лучший путь — это «а». Он согласуется с законом хираки. Неуверенные знания борьбы с внедряющимся камнем партнера порождают подобные ошибки. Посмотрите один пример.

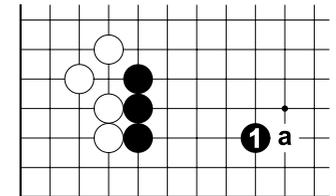


Диаграмма 13

Д. 14. Б. 1 — утикоми. Сначала идет угроза блокировки — косуми ч. 2. На б. 3 хорошо играть цукэкоси ч. 4 — важное тэсудзи. И завершается вариант борьбы ходом ч. 8. Если вместо б. 3 играется б. «5», то можно пойти таким путём: ч. «6», б. «3», ч. «4», б. «7» и ч. «8».

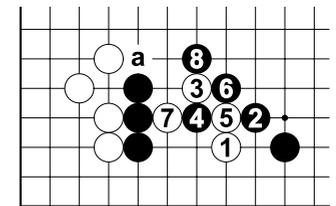


Диаграмма 14

Важное замечание: если бы в показанной форме у белых имелся камень ханэ в пункте «а», то хираки надо выполнять через три пункта.

Говорят так — «ползущий по второй линии приближается к проигрышу».

Д.15. Например, чёрные разрезают форму белых ч. 1. Белые озабочены своими двумя камнями и начинают их вытаскивать б. 2, 4. В результате происходит движение по второй линии. Конечно, белым удастся выжить, но навряд ли это может принести им общую победу в партии.

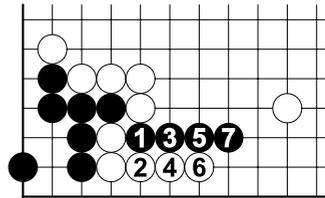


Диаграмма 15

Д.16. Другой путь. Против разрезания ч. 1 белые отвечают б. 2, 4, отдавая в жертву два камня. После этого они могут пустить следующий ход в любой выгодный пункт на доске. Жертва принесла темп (и неплохую стенку в приведенном примере). Дополнительный вывод: ход ч. 1 — сомнительный.

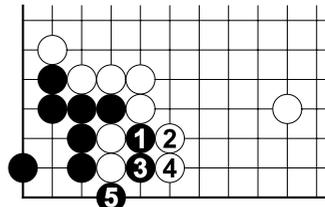


Диаграмма 16

Другое популярное выражение — «идущий по четвёртой линии шагает к победе».

Д.17. На диаграмме показан пример розыгрыша цукэноби дзэсэки. Иногда можно видеть, как после завершения первого этапа розыгрыша этой формы чёрные предпринимают серию осаз ч. 1, 3, 5. Белым предоставляется хорошая возможность прогуляться по четвертой линии б. 2, 4, 6. Белые камни стабилизируются, а для стадии фусэки это хороший подарок. С такой крепостью и в тубан можно вступать с легким сердцем.

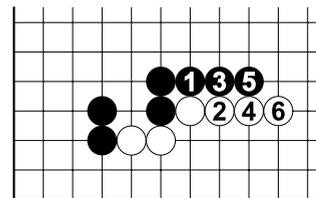


Диаграмма 17

Д.18. А вот другая обстановка. У чёрных стоит камень ▲. На этот раз ходы ч. 1, 3, 5 прекрасно подключаются к камню ▲ и хорошо атакуют белые камни с блокировкой всей их формы.

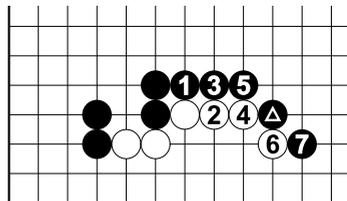


Диаграмма 18

В фусэки существует одна из главных задач — поиск пунктов, называемых «высокие кураи». Что это такое? Это поиск пункта, после захвата которого позиция принимает, если можно так выразиться, торжественный вид. Форма как бы сидит на престоле и внимание всех остальных форм обращено в её сторону, эта форма диктует дальнейшие действия, как командир с высшим званием. Вот что такое «высокий кураи».

Пункты высокого кураи находятся на 4-й или 5-й линиях. Но бывают и низкие кураи — на третьей линии. Это совсем другое.

Пример из партии 3-го финала турнира «Кисэй».

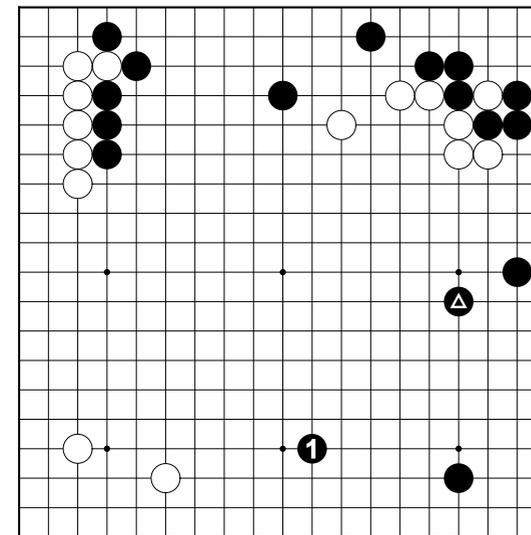


Диаграмма 19

● — Саката 9 дан ○ — Отакэ 9 дан

Д.19. Саката захватывает высокий пункт ч. 1. В сочетании с камнем ▲ этот пункт ни что иное, как высокое кураи. Посмотрите, как форма внизу справа главенствует над всей позицией в целом и особенно в центре. Прекрасная заявка на победу!

«Движение по третьей линии — прерогатива дзэсэки» — так обычно говорят.

Д. 20. На диаграмме вы видите в левом верхнем углу построение чёрными низкого кураи. Этот розыгрыш выполнен по дзёсэки. Но вот белые проводят давление на камни чёрных в нижнем углу б. 1, 3, и у чёрных снова получилось низкое кураи. Несомненно, фусэки для чёрных приобрело неудачный вид. Чёрным такой результат необходимо было предвидеть и отыграть в удобный момент косуми «1».

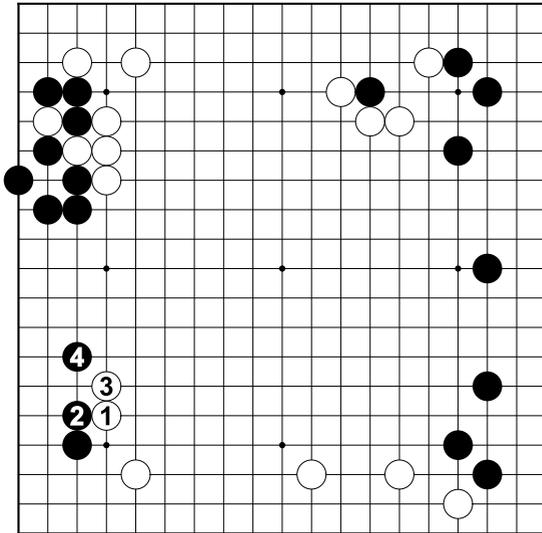


Диаграмма 20

Поддержка фусэки высоким кураи (в позиции — ход чёрных в пункт «1» на 4-ю линию) — залог успешного продолжения борьбы.

Избегай дублирования

Одна из ошибок многих игроков — это дублирование силы камней при создании форм. Например, на предыдущей диаграмме камни чёрных уже стоят в верхнем углу на третьей линии, но к ним добавляются ещё такие же — в нижнем на левой стороне.

Д. 21. В стадии фусэки чёрные выполнили хираки в пункт Δ . Но вот настало время, когда белые приступили к активным действиям в левом нижнем углу. Игра ч. 2 - ч. 14 очень неудачная — образовалась форма кориката. Камень Δ дублирует силу чёрных камней в углу. Вместо ч. 10 лучше было бы играть сразу ч. 12, и после б. «10» терпеливо соединиться ч. «7».

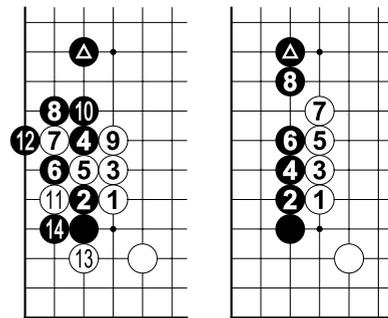


Диаграмма 21

Диаграмма 22

Д. 22. Можно сыграть и в другой манере — ч. 2 - ч. 8. Однако и здесь камень Δ не избегает дублирования.

В фусэки примеров на дублирование встречается очень много. Для игрока очень важно понять такие формы и, только понимая их, можно искать (и находить!) пути избавления от этих ошибок.

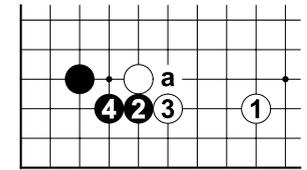


Диаграмма 23

Д. 23. Пример 1. Белые выполнили хираки б. 1. Далее чёрные разыграли форму цукэхики ч. 2, 4. Белым надо соединиться в пункте «а». Но они понимают, что хираки от двух камней должно быть на расстоянии в три пункта. Произошло неприятное — дублирование силы.

Д. 24. Пример 2. Белые запрыгнули в сансан б. 1. Далее был разыгран вариант ч. 2 - ч. 12. Как видите, ход ч. 12 продублировал камень Δ . В данном розыгрыше лучше было вместо ноби ч. 6 играть ниданбанэ ч. «7» и после варианта б. «6», ч. «а», б. «b», ч. «с», б. «d» и ч. «8» у чёрных получался бы хороший результат.

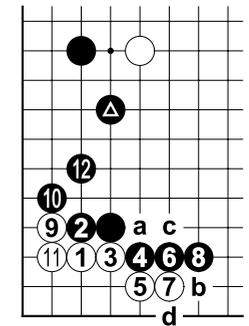


Диаграмма 24

Не огораживай зону там, где сусоаки

Эту пословицу необходимо помнить не только при игре в тюбане, но и в фусэки. Именно в фусэки формируются зоны владений.

Д. 25. Показанный пример наглядно демонстрирует принцип выполнения этого правила. Б. 1 — выполнено хорошее боси. Вам, наверно, хорошо известна пословица «на боси отвечай кэйма». Итак, какое кэйма лучше выполнить — «а» или «b»?

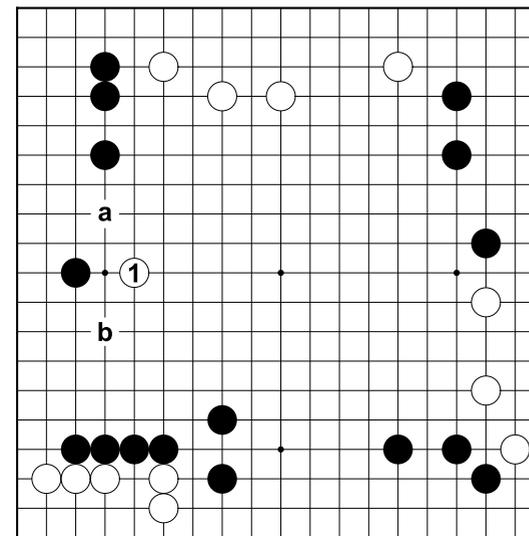


Диаграмма 25

Д. 26. Невзирая ни на что, чёрные ставят кэйма ч. 1. Но работа выполнена впустую. Б. 2 — ход реализующий сусоаки (сусоаки, или просто сусо — заглядывание в зону контроля противника). Глиняный горшок понесли на обжиг, а он возьми и разбейся.

Д. 27. Чёрные выполнили кэйма в другом направлении — ч. 1. Прекрасный пункт на огораживание, и никто уже не посмеет заглянуть в эти владения.

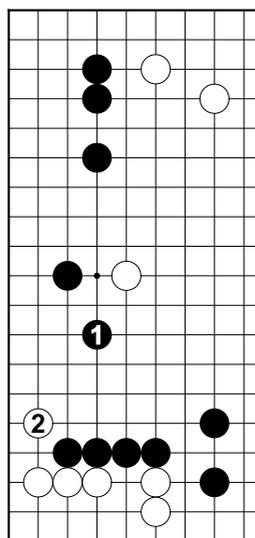


Диаграмма 26

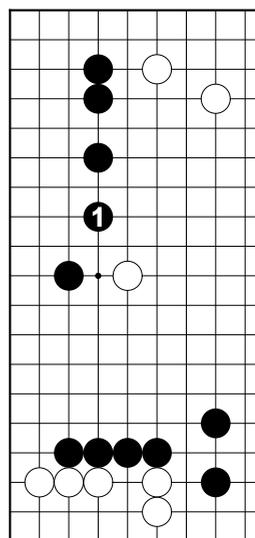


Диаграмма 27

Не приближайся близко к ацуми

Д. 28. В этой ситуации если ход белых, то для них выполнить какари в пункт «а» было бы великолепно. Но чёрным повезло — сейчас их очередь и им осталось только успокоить свои эмоции и не совершить ошибку.

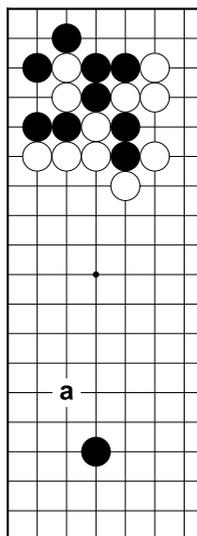


Диаграмма 28

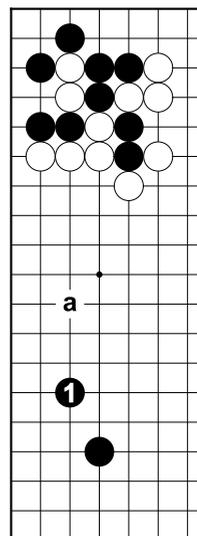


Диаграмма 29

Д. 29. Ч. 1 — в духе позиции! В левом верхнем углу у белых сила (ацуми). Согласно закону ацуми, чёрные играют разумно и не идут на сближение с ней. И только получив контрсилу можно идти дальше — например, в пункт «а».

Д. 30. После розыгрыша в верхнем углу белые, понимая силу образовавшейся формы чёрных, играют осторожно б. 8. Закон «не приближайся близко к ацуми» выполнен.

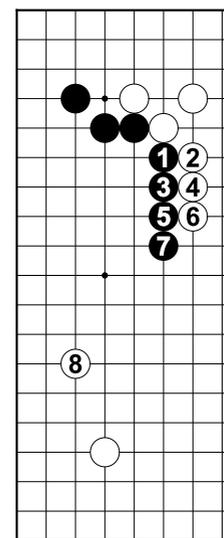


Диаграмма 30

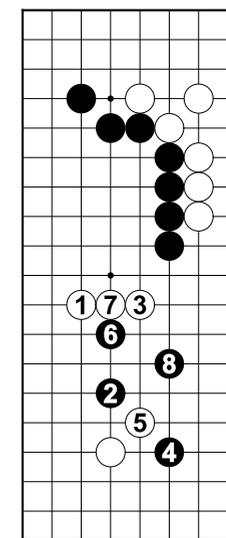


Диаграмма 31

Д. 31. Б. 1 — резвый скачок в горячую зону. Чёрные встречают незваного гостя контригрой ч. 2, 4. И после несложного манёвра к ходу ч. 8 у белых появляется масса проблем.

Чёрные в принципе могли закрутить и более весёлую карусель. Но, думаю, этого простого варианта достаточно, чтобы понять, что такое «не приближайся близко к ацуми».

Отдал четыре угла — сдавайся

Игрокам известно, что получение очков в углах наиболее эффективно. Именно в фусэки начинаются схватки за владение углами. И никому не придет в голову мысль, что такой стиль игры плохой.

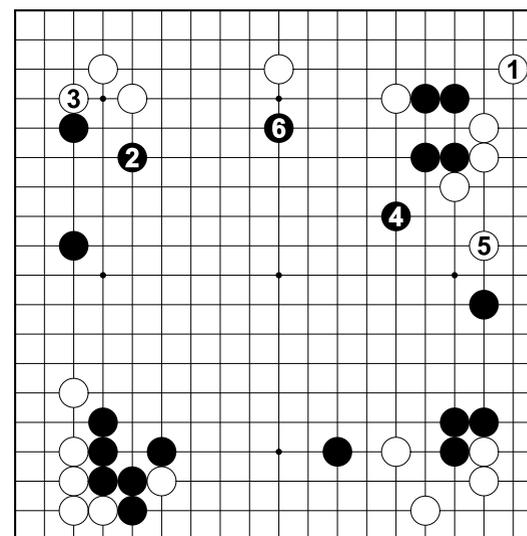


Диаграмма 32

Д. 32. Вам, наверно, знаком стиль Такэмии под названием «космос». Главное направление в этом стиле, если говорить вкратце, заключается в нагнетании позиции в центре доски. Посмотрите на диаграмму. Чёрные после б. 1 - ч. 6 потеряли последнюю возможность иметь хотя бы один угол. Это был критический момент в партии.

Д. 33. Давайте посмотрим окончание этой партии. Чёрные получили в центре доски территорию внушительных размеров. Однако этого не хватило им для победы.

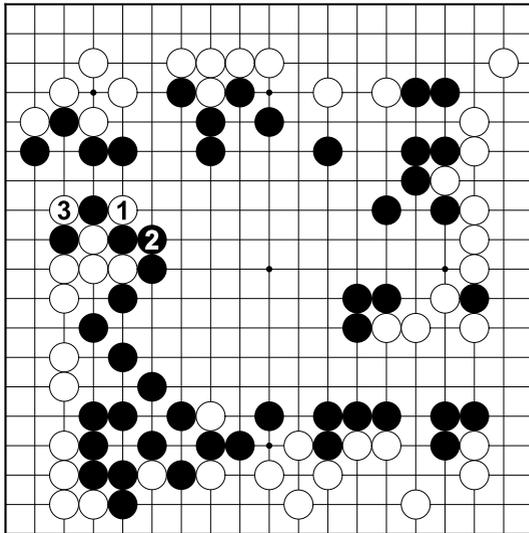


Диаграмма 33

Законы, приведённые в этих последних двух заголовках, сегодня ещё работают. Такэмия много раз уже доказывал состоятельность своего стиля. Но не мудрено, что в приведённой партии он проиграл (тогда он владел 7 даном, а его оппонент Исида носил высокое имя Хонимбо). Однако в кругу профи уже много идёт разговоров о разрушении отдельных законов игры, выработанных веками. Кто знает, может и наши потомки будут снова опровергать те принципы игры, которые мы сегодня пытаемся признать классическими.

Очки в игре приносят победу. Но это не значит, что во время игры только и надо за них бороться.

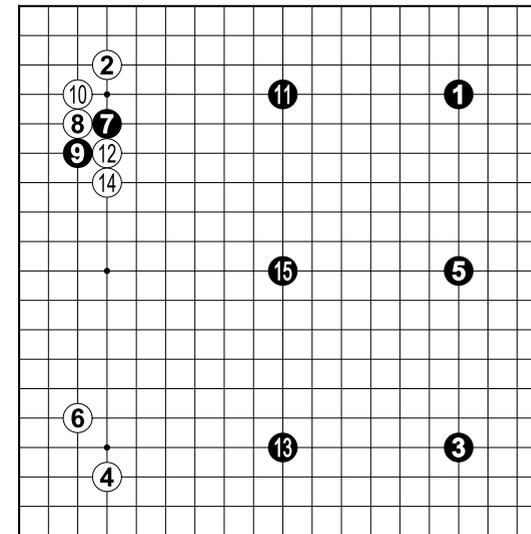


Диаграмма 34

Д. 34. Розыгрыш фусэки, показанный на диаграмме, вполне реален. Белые очень просто и откровенно хватают себе всё, что им подсовывают чёрные и не видят дальше своего забора. Чёрные же, наоборот, полностью отказались даже от одного очка и построили большую зону на правой стороне. Это очень уродливое фусэки и не может проникнуть в сердце настоящего любителя игры.

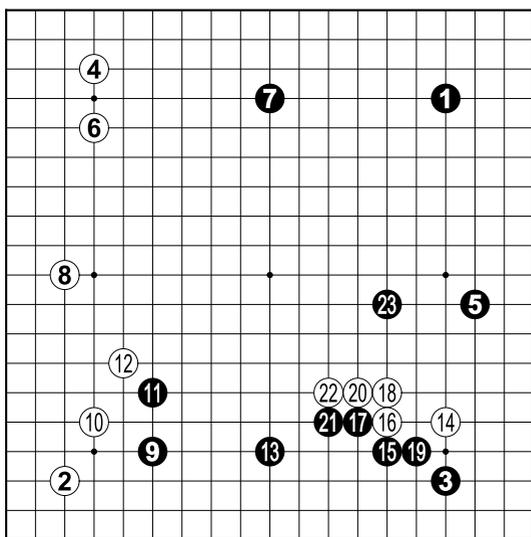


Диаграмма 35

Д.35. Ч.1,3,5 — китайский стиль. После б.8 началась завязка борьбы в фусэки. После ч.9 — ч.13 хорошо видна заявка белых на очки слева, а у чёрных внушительное моё. Далее идёт интенсивное разрушение сферы влияния чёрных. Становится ясно, что если влияние будет разрушено, то победа за белыми и наоборот, если белые провалятся в этой борьбе, то чёрные могут утверждать состоятельность своей манеры игры в этой партии.

И хотя эту игру демонстрировали два высококлассных профи — Като 8 дан (чёрные) и Исида Хонимбо, я осмелюсь назвать это фусэки проблематичным.

Не все партии профи могут служить образцом для подражания. И на внушительной ветке прекрасного винограда найдутся ягоды то незрелые, то перезревшие.

Словарь терминов, встречающихся в тексте

адзи — потенциальная возможность

акисуми — пустой угол

атэ — ход, после которого возникает ситуация атари

атэкоми — ход, угрожающий разрезать косуми

ацуми — сила формы, плотность

боси — накрывающий ход

варикоми — вклинивание между двумя камнями

вариути — ход на стороне в начале партии

ватари — соединение по краю доски

-гакари — производная от какари

готэ — ход, на который не нужно отвечать, потеря темпа

дамэ — нейтральный пункт

дамэдзумари — недостаток дамэ у группы камней

дзёсэки — стандартный розыгрыш, локально равный

-дзимари — производная от симари

дэгири — прорезание

ёсэ — заключительная стадия партии

иккэн — расстояние между камнями в один пункт

иккэнбасами — хасами камня через один пункт, как правило, на третьей линии

иккэндзимари — защита угла камнями в пунктах 3-4 и 5-4

иккэнтоби — прыжок через один пункт

иккэнтакабасами — хасами для камня через один пункт на четвертой линии

иккэнтакагакари — высокое какари через один пункт

иккэнтакадзимари — высокое симари через один пункт

какари — атака одинокого камня в углу, препятствующая созданию симари

какаэ — ход, гарантирующий захват камня

какэ — ход, прижимающий камни соперника к краю доски

какэцуги — диагональное соединение; «пасть тигра»

катацуки — ход по диагонали от камня соперника

кикаси — вынуждающий ход, требующий однозначного ответа

кири — разрезание

киритигаи — взаимное разрезание

когэйма — то же, что и кэйма

кодатэ — ко-угроза

комоку — пункт 3-4

кориката — дублирование силы

косуми — ход по диагонали от своего камня

косумицукэ — косуми с прилипанием к камню соперника

кэйма — «ход конём», два пункта прямо и один в сторону

кэси — гашение моё соперника

кюба — срочный, неотложный пункт

магари — ход, создающий из камней угловую форму; поворот

моё — большая зона, которая может стать территорией

мокухадзуси — пункт 3-5

миаи — два равнозначных пункта

мукаикомоку — симметричное комоку

нараби — удлинение от своего камня в отсутствие камня соперника

ниданбанэ — двойное ханэ

никэн — расстояние в два пункта

никэнтакабасами — хасами для камня через два пункта на четвертой линии

никэнтакагакари — высокое какари через два пункта

нирэнсэй — фусэки с двумя камнями хоси на одной стороне

ноби — удлинение от своего камня

нобикоми — удлинение в территорию соперника

нодзоки — угроза разрезания

оба — большой пункт в фусэки

огэйма — «большой ход конём», дальше кэйма на один пункт

огэймагакари — атака угла огэймой

огэймадзимари — защита угла, симари из камней 3-4 и 6-3

омоё — большая сфера влияния

осаэ — блокирующий ход вплотную, предупреждающий ноби соперника

поннуки — форма после простого захвата одного камня четырьмя

рёгакари — двойное какари против угла

сабаки — лёгкая, эластичная форма

сагари — удлинение к краю доски со второй или третьей линии

сангэнбасами — хасами через три пункта на третьей линии

сангэнбираки — развитие через три пункта от своего камня

санрэнсэй — фусэки с тремя камнями хоси на одной стороне

сан-сан — пункт 3-3

сибори — техника "прессования", прижимание

симари — ограждение угла из двух камней

синоги — выход из затруднительного положения

ситё — способ захвата камней, внешне похожий на лестницу
сусоаки — заглядывание в чужую территорию
сутэйси — жертва, пожертвованные камни
сэмэай — борьба двух групп за выживание, результат которой решается количеством дамэ
сэнака — энергия угловых форм симари
сэнтэ — ход, требующий ответа; ход без потери темпа

така — префикс «высокий»
такагакари — высокое какари
такамоку — пункт 5-4
тоби — прыжок
тобидаси — прыжок наружу, выскакивание
тобимагари — прыжок, образующий угол
тобицукэ — прыжок вплотную к камню соперника
тэнуки — игнорирование хода в локальной ситуации, ход в другом месте
тэсудзи — тактически лучший ход в локальной ситуации

утикоми — вторжение

фукурами — разбухание формы, ханэ от тоби
фурикавари — размен (территорий, групп, сфер влияния)
фусэки — начальная стадия партии

хаи — проползание по первой или второй линии
хамэтэ — обманная игра; ход, рассчитанный на ошибку
ханэ — косуми с охватом камня соперника
ханэдаси — разрезание кэйма через ханэ
ханэкоми — ханэ между двумя камнями соперника
хасами — атака взятием группы соперника в клещи
хасири — скольжение кэймой на первую или вторую линии
хики — удлинение к своему камню
хираки — развитие от своего камня
хоси — пункты 4-4 и 4-10

цуги — соединение
цукэ — ход вплотную к камню соперника
цукэкоси — разрезание кэймы
цумэ — ограничение развития соперника; ход, препятствующий хираки

юруми-ситё — ситё с двумя дамэ

