

Масаки Такэмия

Дзёсэки середины игры

Выпуск 1

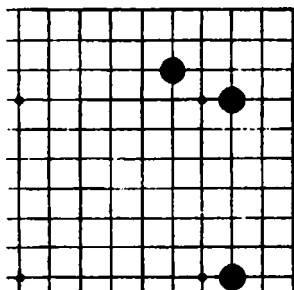
NNGG Production - 2001

Содержание

Глава I -----	Вторжения в кэйма-симари -----	3
Глава II -----	Вторжения в огэйма-симари -----	36
Глава III -----	Вторжения в иккен-симари -----	65
Глава IV -----	Вторжения под и рядом с хоси ----	121
Глава V -----	Другие вторжения -----	152

ГЛАВА I

ВТОРЖЕНИЯ В КЭЙМА-СИМАРИ

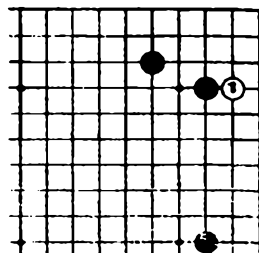


ФОРМА №1

Первой системой, которую мы будем рассматривать, является кэйма-симари с хираки через пять пунктов. Для облегчения анализа остальная часть доски не рассматривается.

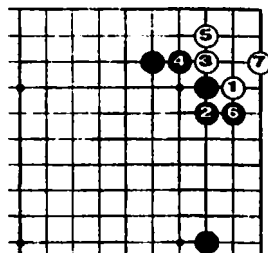
Д.1 (цукю).

Ход б.1 занимает критический пункт, в который можно вторгаться одиноким камнем. Это стратегия высшего уровня. Белые ждут реакции чёрных, прежде чем выбрать своё продолжение.



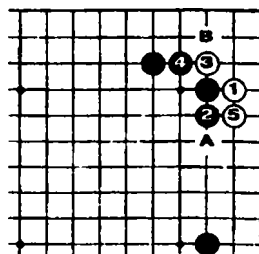
Д.2 (выживание).

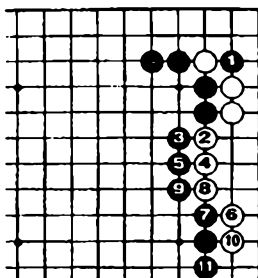
Ход ч.2 делает акцент на влияние. Белые могут выжить ходами 3...7, но они часто держат в резерве эту последовательность.



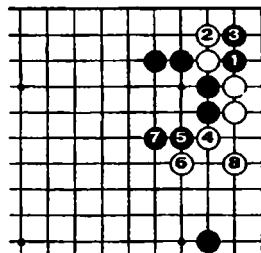
Д.3 (вариант для белых).

На ход ч.4 белые также могут удлиниться 5. Если далее чёрные в «А», белые играют в «В» и берут больше территории, чем на Д.2.

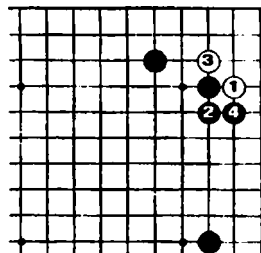




Д.4



Д.5



Д.6

Д.4 (выживание на стороне).

Ход чёрных 1 является плохим. В этом случае белые выживают на стороне 2...10.

Д.5 (вылазка наружу).

Белые также могут сделать пробный ход 2. Если чёрные играют 3, белые могут высунуть свою голову в центр ходами 4...8.

Д.6 (вариант для чёрных).

Что случится, если чёрные блокируют с внешней стороны ходом 4?

Д.7 (внешнее влияние).

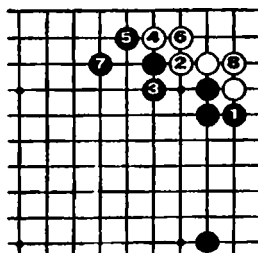
Белые выживают в углу 2...8, но чёрные строят внешнее влияние.

Д.8 (борьба).

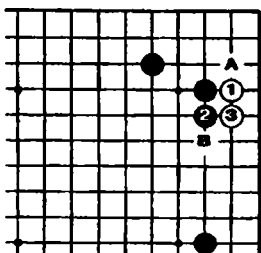
Белые ещё могут сразу удлиниться ходом 3; на ход чёрных в «А» белые сыграют в «В». Такая игра означает, что белые готовы к борьбе.

Д.9 (чёрные блокируют снаружи).

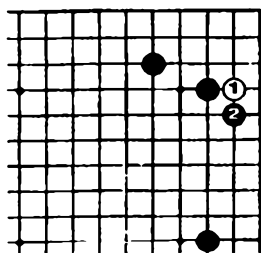
Смысл хода ч.2 - установить форму.



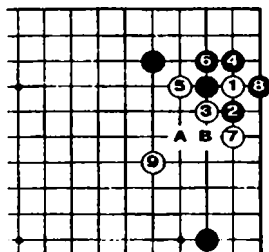
Д.7



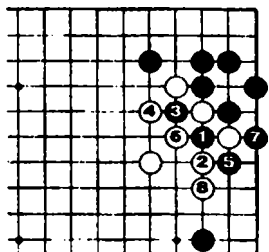
Д.8



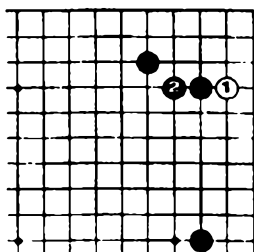
Д.9



Д.10



Д.11



Д.12

Д.10 (сабаки).

Перерезание 3 - тэсудзи. На ч.4 белые играют кикаси 5, 7, а затем образуют лёгкую форму ходом 9. Играть 9 в «А» или «В» было бы тяжело. Далее...

Д.11 (хорошая форма).

Если чёрные продолжают разрезание ходом 1, стратегией белых является противоборство ходами 2, 4. Если затем чёрные играют 5, белые получают идеальную форму - 6, 8.

Д.12 (надёжный ответ).

Цель хода ч.2 - это не помогать белым в создании формы.

Д.13 (лёгкость).

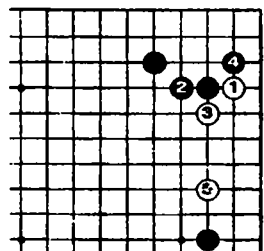
Ход б.3 является эластичным ответом. Если чёрные берут угол ходом 4, белые расширяются ходом 5.

Д.14 (громоздкость).

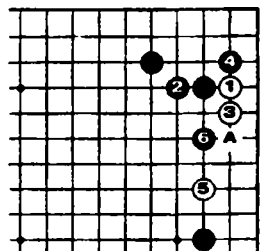
Ход б.3 несколько тяжеловат. После обмена: 4 - 5 чёрные занимают критический пункт 6, загоняя белых на низкую позицию с ходом в «А».

Д.15 (выживание в углу).

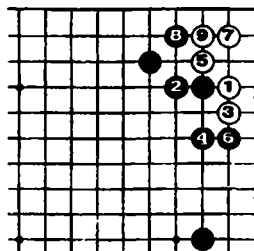
Если чёрные играют 4, белые делают ханэ 5 и живут в углу.



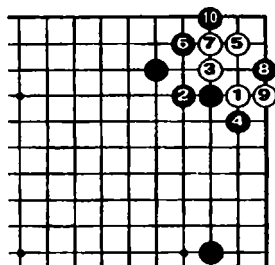
Д.13



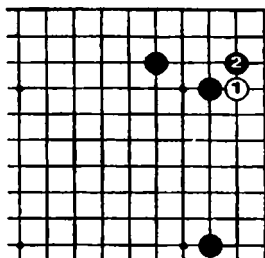
Д.14



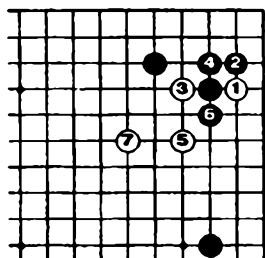
Д.15



Д.16



Д.17



Д.18

Д.16 (опасность).

Играть ханэ изнутри ходом 3 рискованно. Чёрные блокируют 4, а затем лишают белых глаз ходами 8, 10.

Д.17 (чёрные блокируют изнутри).

Чёрные играют 2 когда они хотят удержать угловую территорию.

Д.18 (стандартная последовательность).

Хасами-цукэ 3 - хороший стиль. Простое соединение 4 является хорошим ответом; происходит стандартная последовательность до 6.7.

Д.19 (комфортабельная форма).

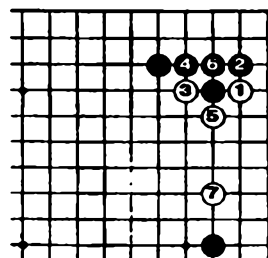
Блокировать 4 нехорошо. Белые играют кикаси 5, а затем распространяются 7, получая удобную форму.

Д.20 (чёрные отступают).

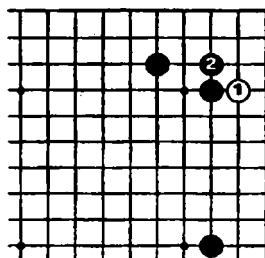
Цель хода ч.2 - тоже не давать возможности белым сделать форму.

Д.21 (ханэ).

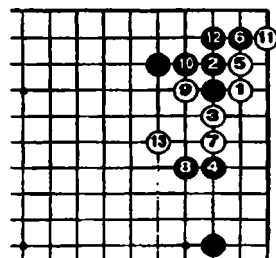
Ханэ 3 является стандартным ходом. Чёрные делают хасами 4, и получается стандартная последовательность до 6.13. Белые временно обеспечили себе базу.



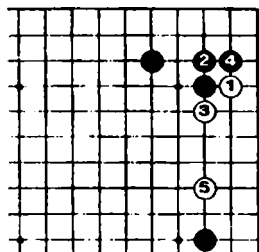
Д.19



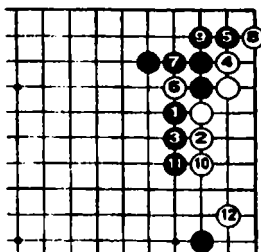
Д.20



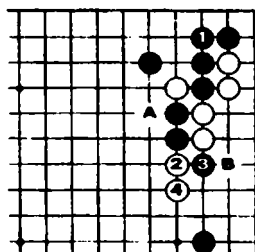
Д.21



Д.22



Д.23



Д.24

Д.22 (лёгкость).

Если чёрные идут за угловыми очками ходом 4, белые легко играют в 5. Это неприятно для чёрных. Вместо хода 4...

Д.23 (выживание).

Если чёрные делают ханэ сверху ходом 1, белые играют 2, а затем удлиняются в угол ходом 4. Удачным по времени является разрезание ходом 6: на ход чёрных 7 белые меняют 8 на 9, а затем выживают 10, 12. Взамен хода 7...

Д.24 (проблема ситё).

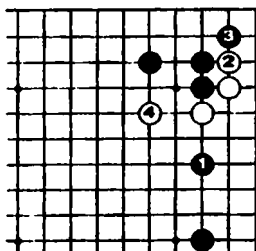
Если чёрные соединяются ходом 1, возникает проблема ситё. Сильным является ход б.2; если чёрные играют 3, ход б.4 создаёт миаи: «А» и «В».

Д.25 (простой прыжок).

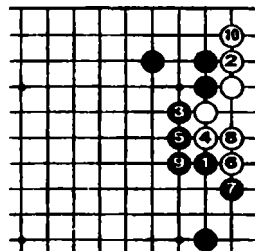
Белые также могут просто отпрыгнуть в центр ходом 4 (вместо хода 7 на Д.21).

Д.26 (выживание).

Если чёрные блокируют снаружи ходом 3, белые спокойно отвечают 4...10.



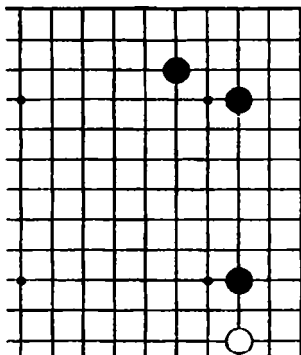
Д.25



Д.26

ФОРМА №2

Отличие от первой системы состоит в том, что у белых есть цумэ на правой стороне к построению чёрных. Какой эффект оно имеет?



Д.1 (вторжение).

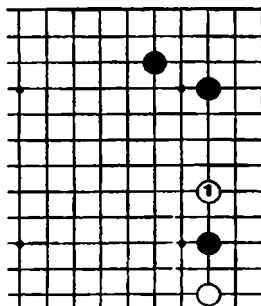
Если белые хотят максимально полно использовать свой дополнительный камень, ход б.1 становится критическим для вторжения.

Д.2 (стандарт).

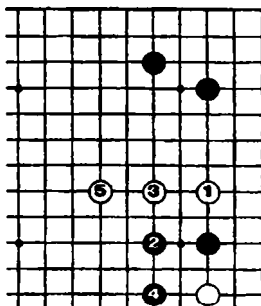
Обычным ответом является ч.2. Ходы 3...5 формируют стандартную систему. Выбор следующего хода чёрных зависит от позиции внизу.

Д.3 (косуми).

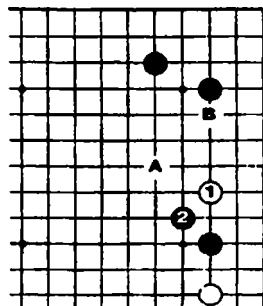
Часто играетсч.2. У белых есть несколько ответов - кэйма «А», цукэ «В», например...



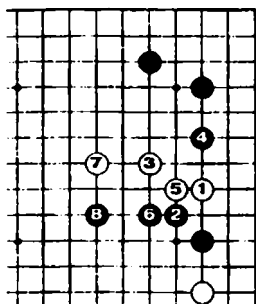
Д.1



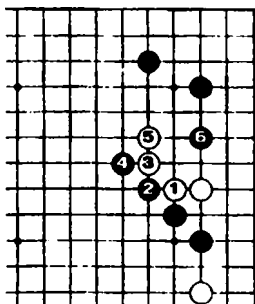
Д.2



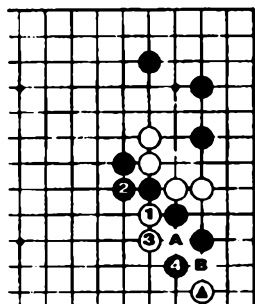
Д.3



Д.4



Д.5



Д.6

Д.4 (естественное течение).

На б.3 чёрные занимают критический пункт 4. Если белые играют 5, чёрные сохраняют атаку ходами 6, 8.

Д.5 (плохо для белых).

Удлиняться 1 чересчур тяжело. Чёрные проводят ниданбанэ, а затем наносят сильный удар в критический пункт 6. Белые в трудном положении. Далее...

Д.6 (бесстрашие).

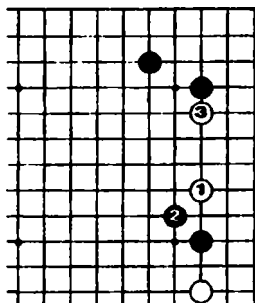
Если белые играют 1, 3, чёрные неустрашимо противодействуют ходом 4. На б.«А» - ч.«В» ослабляет отмеченный белый камень. Это плохо для белых.

Д.7 (проба).

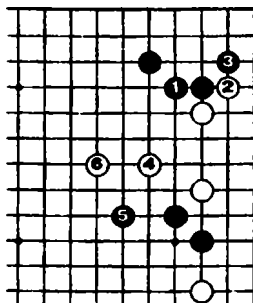
Зондирование посредством цукэ 3 - ещё один путь за белых обезопасить себя.

Д.8 (убегание).

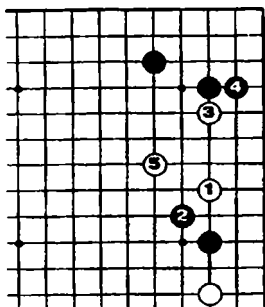
На ход ч.1 кикаси 2 - хороший стиль. Затем белые вырываются в центр.



Д.7



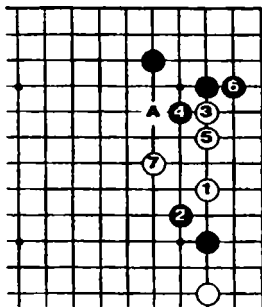
Д.8



Д.9

Д.9 (пассивность).

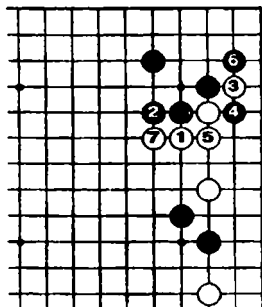
Ход ч.4 является пассивным ответом на б.3. Белые убегают 5, что приводит к неприятному для чёрных результату.



Д.10

Д.10 (сабаки).

На ход ч.4 спокойным ответом является б.5. Ход ч.6 - территориально-ориентированный, но белые отпрыгивают 7, имея в виду в дальнейшем пункт «А». Группа белых почти обезопасилась. Взамен б.5...



Д.11

Д.11 (респектабельная форма).

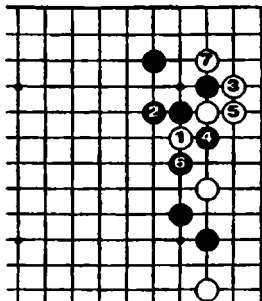
Белые также могут сделать ханэ 1. На ход ч.2 белые образуют удовлетворительную форму последовательностью до б.7.

Д.12 (успех).

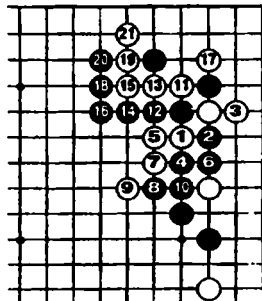
Если чёрные возводят снть ходами 4, 6, белые живут в углу с ходом 7. Этот результат расценивается, как успех для белых.

Д.13 (крупный обмен).

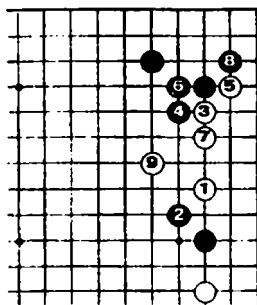
Если чёрные режут 2, естественным является продолжение с хода 4, и к 21 происходит большой обмен. Белые получают большие очки в углу, поэтому они удовлетворены.



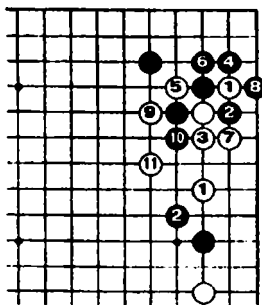
Д.12



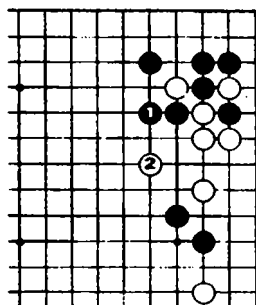
Д.13



Д.14



Д.15



Д.16

Д.14 (сабаки).

На ханэ 4 сильным ходом является противодействие посредством другого ханэ 5. Мирным будет ход ч.6, и ходы 7, 9 приводят к схожему с Д.10 результату. Вместо хода б.6...

Д.15 (сабаки).

Если чёрные дают атари 2, белые играют кикаси 5, а затем блокируют 7. На ход ч.8 белые дают атари 9; даже если ситё неблагоприятно, ход б.11 устраивает свою группу. Вместо хода 8...

Д.16 (вылазка наружу).

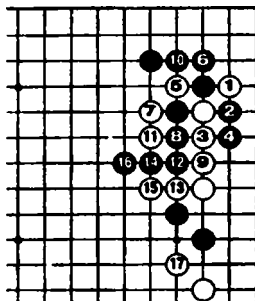
Простое ноби 1 - тоже отличный ход. Белые выбегают 2.

Д.17 (прорыв).

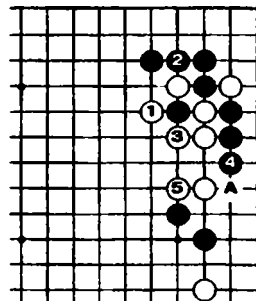
Чёрные могут сопротивляться решительно 4 (вместо 4 на Д.15) кикаси 5 с последующими 7, 9 составляют правильный порядок ходов. Белые добиваются своего последовательностью до 15 хода, и после 16 - 17 наступает пауза. Этот результат благоприятен для белых.

Д.18 (стенка).

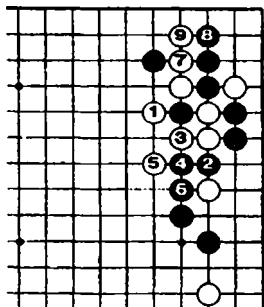
На ход ч.2 белые строят стенку ходами 3, 5. Чёрные могут соединиться понизу ходом в «А», но получают низкую позицию и более худший результат.



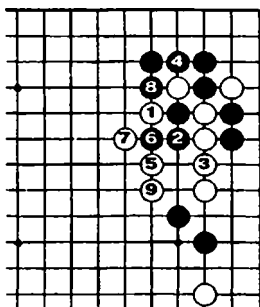
Д.17



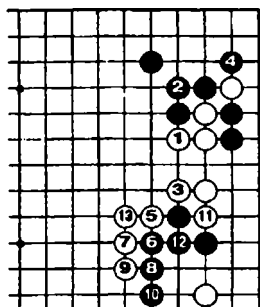
Д.18



Д.19



Д.20



Д.21

Д.19 (достаточно для белых).

Если ч.2 и далее, белые жертвуют свой камень на стороне и получают достаточную компенсацию ходами 7, 9.

Д.20 (альтернатива).

После того как чёрные играют 4, переключение на ход 6.5 (взамен хода 11 на Д.17) также возможно. В зависимости от общей ситуации соединение бамба с ходом 9 может работать очень хорошо.

Д.21 (простота).

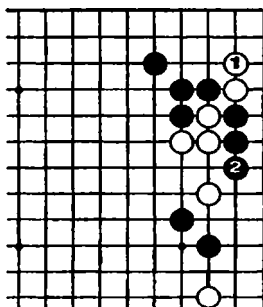
Белые ещё могут сделать простой ход 1 взамен хода 5 на Д.17. Ход 6.3 делает ход ч.4 обязательным. Продолжение до хода 13 обезопасит белую группу. Вместо хода 3...

Д.22 (неразумно).

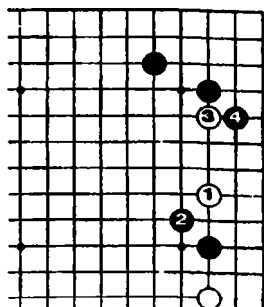
Удлинение в угол 1 заманчиво, но неблагоприятно, что сразу демонстрируется ходом ч.2.

Д.23 (ханэ чёрных снизу).

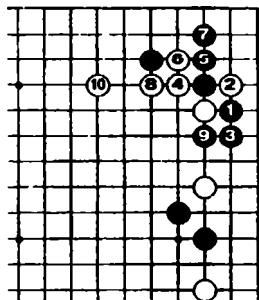
Также возможен вариант с ходом ч.4.



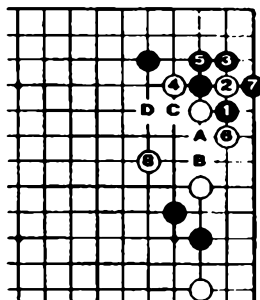
Д.22



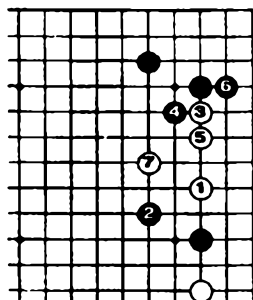
Д.23



Д.24



Д.25



Д.26

Д.24 (обмен).

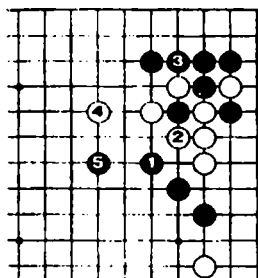
Перерезание б.2 - тэсудзи для обеспечения жизнедеятельности. Если чёрные сопротивляются 3, белые проталкиваются 4, 6, а затем перегруппировываются на левой стороне 8, 10. Взамен чёрные берут правую сторону. Белые добились своей безопасности.

Д.25 (лёгкость).

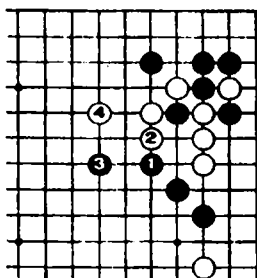
Если чёрные съедают ходом 3, белые играют кикаси 4, 6, а затем легко переключаются на ход 8. Если чёрные режут в «А», белые продолжают играть эластично ходами белых в «В», чёрных в «С», белых в «D».

Д.26 (кэйма чёрных).

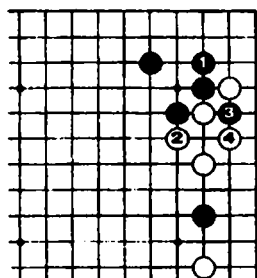
Также возможен ход ч.2, но чувствуется, что это несколько дыряво. Итог не сильно отличается от Д.10.



Д.4



Д.5



Д.6

Д.4 (атака).

Ход ч.1 лучше. Если б.2, чёрные атакуют 3, 5.

Д.5 (убегание).

В ответ на ч.1 выглядит лучше б.2. На ч.3 белые убегают - 4.

Д.6 (ко-борьба).

Чёрные могут отступить 1 вместо 6 на Д.3. В этом случае белые играют 2, а затем встречают ход 3 созданием ко-борьбы ходом 4. Такой исход вполне приемлем для белых. Взамен хода 2...

Д.7 (внешнее влияние).

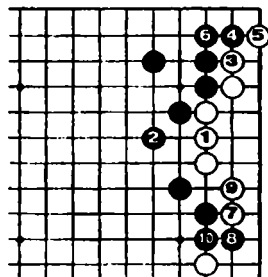
Если белые соединяются 1, чёрные закрывают 2. Чёрные рады позволить белым выжить в обмен на внешнее влияние, которое они возводят последовательно до 10 хода. Такой исход хорош для чёрных.

Д.8 (прыжок).

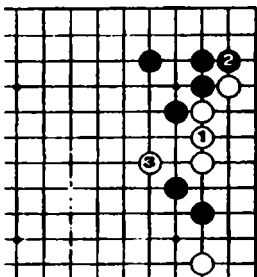
Если чёрные делают акцент на угол ходом 2, белые отпрыгивают 3.

Д.9 (плохая форма).

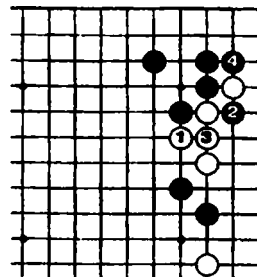
Соединиться ходом 3 (взамен 4 на Д.6) плохо - это делает ход б.1 бессмысленным. Позволять чёрным взять ходом 4 неприятно. Ходы б.1, 3 образуют плохую форму.



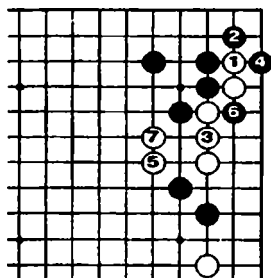
Д.7



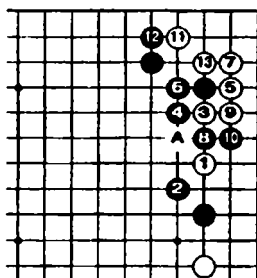
Д.8



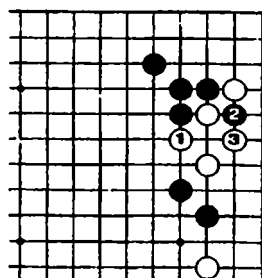
Д.9



Д.10



Д.11



Д.12

Д.10 (выход в центр).

Удлинение в угол ходом 1 тоже выглядит возможным. На ч.2 белые жертвуют два камня и держат курс на центр.

Д.11 (реальные очки).

Когда белые играют ханэ 5 соединение 6 выглядит надёжно, но это несколько неубедительно. Белые забирают все угловые очки 7...13, а чёрным ещё придётся побеспокоиться о разрезании в «А». Вместо б.7...

Д.12 (ко-борьба).

В зависимости от ситуации ход б.1, который создаёт возможность ко, может быть сильным.

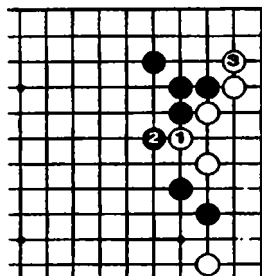
Д.13 (угловые очки).

Если чёрные блокируют снаружи 2, белые, естественно, приобретают угловые очки - 3. Это потеря для чёрных.

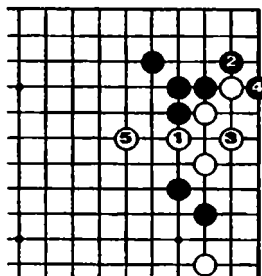
Д.14 (в центр).

Если чёрные защищают угол - 2, искусным является какэ-цуги 3. На ход ч.4 белые легко увёртываются 5, держа курс к центру.

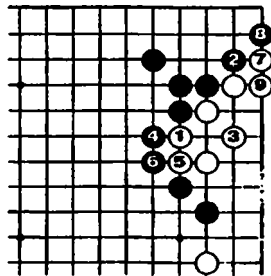
Д.15 (жизнь). Если чёрные в ответ на б.3 закрывают белых внутри ходами 4, 6, белые выживают в сэнтэ последовательностью до хода 9 и должны быть удовлетворены.



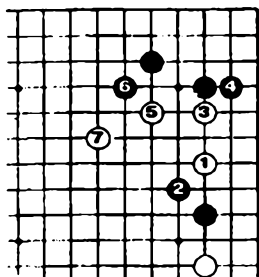
Д.13



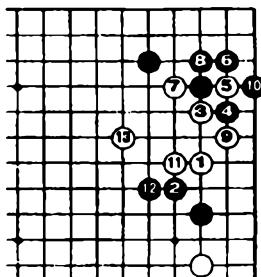
Д.14



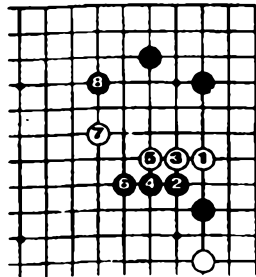
Д.15



Д. 16



Д. 17



Д. 18

Д. 16 (сагари).

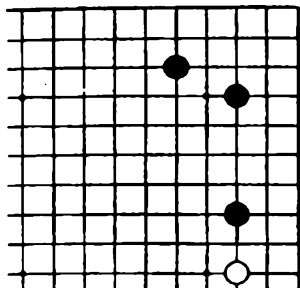
Если чёрные опускаются 4, белые прыгают 5; на ход ч. 6 белые мягко убегают 7.

Д. 17 (ханэ чёрных снизу).

Если чёрные играют 4, перерезание 5 - тэсудзи. На ход ч. 6 белые играют кикаси 7, 9, а затем образуют эластичную форму ходами 11, 13.

Д. 18 (тяжело).

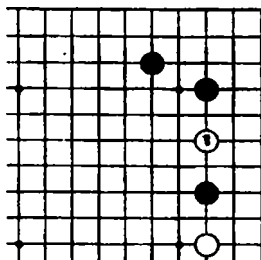
Ход б. 1 занимает критический пункт, но удлинение 3 является тяжёлым и не рекомендуется. Продолжение до хода 8 неудовлетворительно для белых.



Чёрные сыграли сангэнбираки от симари, а белые поставили цумэ против этой формы.

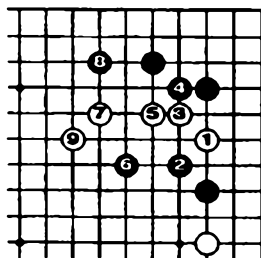
Д.1 (вторжение).

При поддержке белого камня вторжение 1 является ключевым пунктом даже с близким хираки чёрных через три пункта.



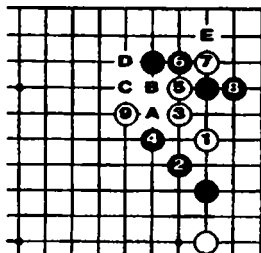
Д.2 (косуми).

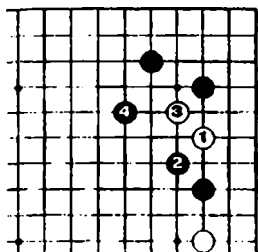
Если чёрные играют косуми 2, косуми б.3 создаёт правильную форму. Ходы до б.9 формируют стандартную структуру.



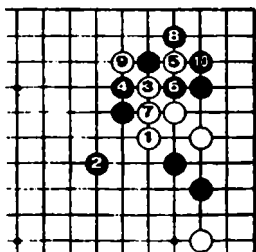
Д.3 (спасение за счёт разрезания).

Если чёрные пытаются заесть белых ходом 4, белые сопротивляются 7, предупреждая ход чёрных в «А» ввиду: б.«В» - ч.«С» - б.«Д». После хода 9 белые в дальнейшем стремятся сыграть в «Е».

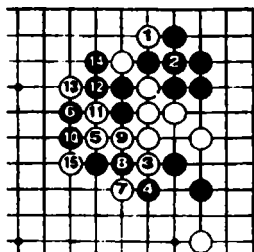




Д.4



Д.5



Д.6

Д.4 (чёрные накрывают).

Ход ч.4 похож на ход с плохим адзи, но это также выглядит неприятным для белых. Далее...

Д.5 (ханэ).

Белые обменивают ход 1 на ч.2, а затем проводят комбинацию 3...5; ханэ 5 - тэсудзи. Далее...

Д.6 (прорыв).

Белые продолжают 3...5. В последовательности до хода 15 они решают проблему прорыва сквозь окружающие сети чёрных.

Д.7 (настойчивость).

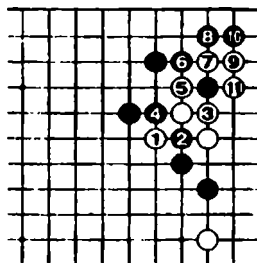
Возможность разрезать 2 (взамен хода 2 на Д.5) слишком соблазнительна. Белые соединяются 3, а затем выживают в углу, забирая камень. Этот результат неудовлетворителен для чёрных.

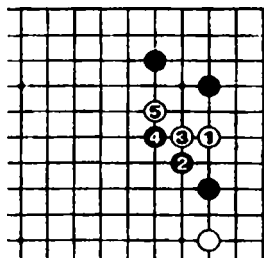
Д.8 (тяжело).

Удлинение 3 - неуклюжий путь продолжения игры. Белые выходят на сторону, но чёрные получают могучее внешнее влияние после 18.

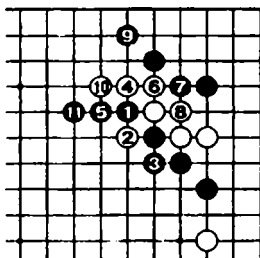
Д.9 (поннуки).

Чёрные могли сыграть 1 здесь вместо 12 на Д.8, но это позволяет белым сделать поннуки 2. Влияние поннуки значительно и делает данный результат удовлетворительным для белых.

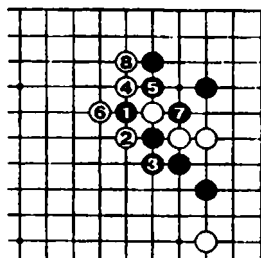




Д.10



Д.11



Д.12

Д.10 (вариант).

Что случится, если белые сразу играют 5, пренебрегая 6.5 на Д.8?

Д.11 (стенка чёрных).

Чёрные продолжают ниданбанэ 1. Белые могут вылезти 2...10, однако чёрные получают стенку снаружи.

Д.12 (адзи).

Резать 5 нехорошо. Белые блокируют 8 и ещё имеют некоторое адзи в углу. Это даже более хуже для чёрных, чем на Д.9.

Д.13 (тяжело).

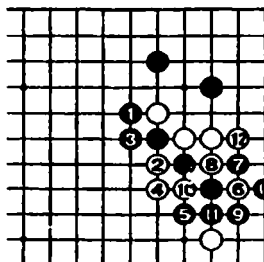
Ходы 6.2, 4 не рекомендуются. Чёрные противопоставляют 5 и далее, и белые получают тяжёлую форму.

Д.14 (соединение).

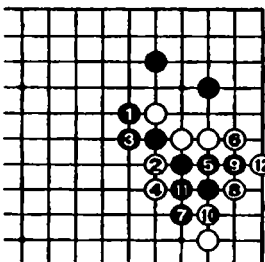
Ход 4.5 - плохая форма (гудзуми), но здесь это сильный ход. Белым удаётся соединиться понизу 6...12, но они загоняются на низкую позицию. Этот результат хорош для чёрных.

Д.15 (выживание).

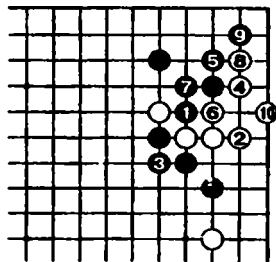
Чёрные ещё могут разрезать 1 (после 5 на Д.10). На 6.2 чёрные играют 3...9 и получают хороший результат.



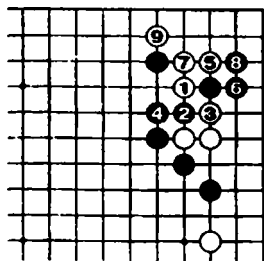
Д.13



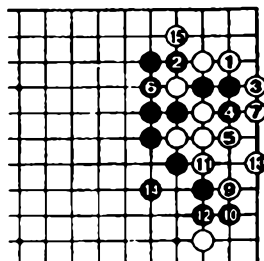
Д.14



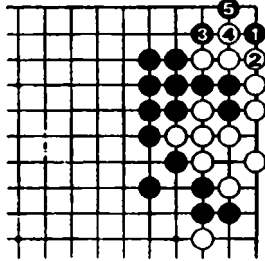
Д.15



Д. 16



Д. 17 (стенка)



Д. 18

Д. 16 (разрушение угла).

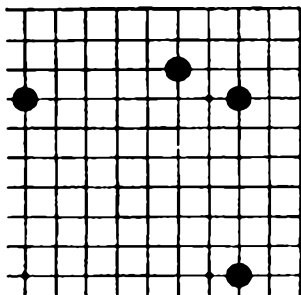
Если чёрные отвечают на ход б.1 (ход 5 на Д.8), вставляя клин ходом 2, белые режут 3, а затем используют три своих камня в качестве жертвы для того, чтобы размочить угол чёрных ходами 5...9. Вместо хода 7...

Д. 17 (стена).

Ход б.1 здесь плохой. Белые соединяются снизу 3...7, получают один глаз последовательностью до хода 13, а затем выживают 15, но это даёт чёрным слишком большую стенку. Если белые пренебрегают ходом 15...

Д. 18 (ко-борьба).

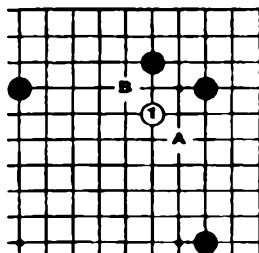
Чёрные могут организовать ко, вставив ход 1 с последующими 3, 5.



Чёрные осуществили хираки в обоих направлениях от своего симари. Это идеальная двукрылая формация. Белые вынуждены делать лёгкое вторжение.

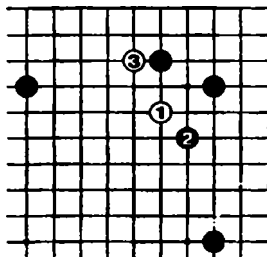
Д.1 (боси).

Ход б.1 занимает критический пункт для атаки кэйма-симари. За чёрных ход в 1 сильно укрепляет их мойо и создаёт очень большие трудности противнику для уменьшения его. Два основных ответа на ход б.1 - «А» и «В».



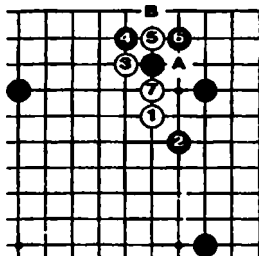
Д.2 (стандартная техника).

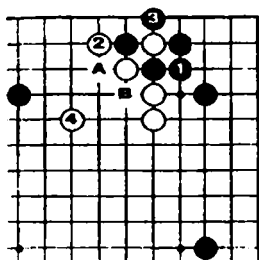
Ход ч.2 направлен на атаку белых, в то же время обеспечивая территорию на правой стороне. Вместо этого откровенная попытка окружить белых будет неразумной. Цукэ 3 - стандартная техника сабаки.



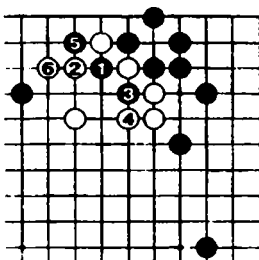
Д.3 (перерезание).

На ч.4 перерезание 5 - логичное развитие камня 3. После того, как чёрные играют 6, белые дают атари 7. Чёрные должны теперь решить, соединиться ли в «А», или заедать в «В».

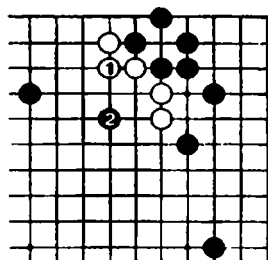




Д.4



Д.5



Д.6

Д.4 (лёгкая игра).

Если чёрные соединяются 1, белые играют кикаси 2, а затем легко отпрыгивают 4. Последний является ключевым ходом: при уменьшении мойо нужно всегда стремиться играть эластично, подобно этому, чтобы получить сабаки (т.е. лёгкую, упругую форму). Имеются два разрезания в форме белых: «А» и «В», но о них нет нужды беспокоиться.

Д.5 (стенка).

Если чёрные режут 1, белые не соединяются в 3, а дают контратари 2, позволяя чёрным взять 3. Белые играют магари 4, а затем ноби 6, если чёрные забирают ещё один камень ходом 5 - это делает белых плотными в центре. Играть 6.2 в 3 будет плохим стилем и лишь утяжелит форму.

Д.6 (тяжело).

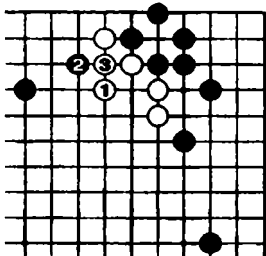
Ход 6.1 тяжёлый: белые позабыли о необходимости играть легко, как ходом 4 на Д.4. Форма белых сразу разрушается после того, как чёрные играют в критический пункт 2. Теперь даже простое убежание будет нелёгкой задачей для белых.

Д.7 (вызывающий раздражение).

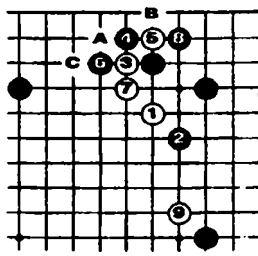
Диагональное соединение 1 тоже несколько тяжеловато. Нодзоки чёрных в 2 является неприятным кикаси.

Д.8 (сильный ход).

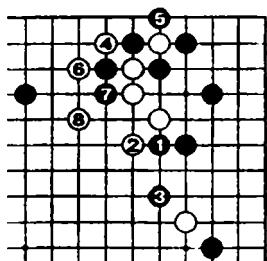
Ход ч.6 является сильной контрмерой, возможной, когда ситё в пользу чёрных. Белые удлиняются 7, чтобы не давать чёрным поннуки, поэтому чёрные захватывают 8. Если дальше белые играют в «А», чёрные берут в «В», и белые не могут получить ситё в «С». Затем ката-цуки 9 становится тэсудзи за белых для достижения сабаки. Далее...



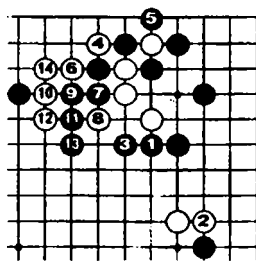
Д.7



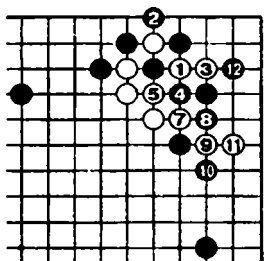
Д.8



Д.9



Д.10



Д.11 (6 тоже 2)

Д.9 (зажимающий ход).

Если чёрные выдвигаются 1, 3, белые могут сейчас резать 4. После б.6 идеально работает прижимающий ход 8.

Д.10 (обстоятельства).

В зависимости от общей ситуации белые также могут попробовать опуститься вниз 2. Чёрные могут удлиниться 3, но белые могут сопротивляться 4, 6. Стратегия белых - пожертвовать свои камни справа вверху в обмен на построение сильной стены ходом 14. Чёрные получают большую территорию, однако их одиночный камень слева ослаблен (не говоря уже о заработке белых, полученном от хода 2).

Д.11 (неразумно).

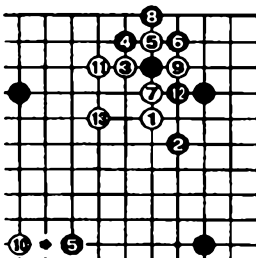
Немедленно резать 1 вместо 9 на Д.8 плохо. После того как белые удлиняются 3, чёрные преграждают путь 4. Белые могут резать 7, 9, но чёрные вставляют кикаси 10, а затем берут угол ходом 12. Группа белых развалилась.

Д.12. (чёрные заедают).

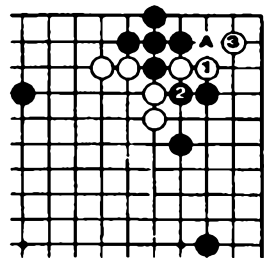
Если в ответ на б.7 чёрные заедают 8, белые сразу же делают кикаси 9. После ноби 11, укрепление 12 является правильным ответом. Белые так же фиксируют свою форму - 13, и борьба временно прекращается. Можно сказать, что белые достигли своей цели в проведении кэси.

Д.13 (ловкость).

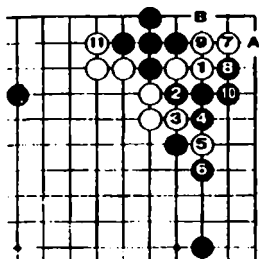
Если чёрные не укрепляются 12 на Д.12, белые имеют адзи удлинения 1. Если чёрные режут 2, б.3 - ловкий ход, который делает трудным для чёрных нахождение ответа. Если ходом 3 белые играют в «А», у чёрных есть цукэ-тэсудзи 3.



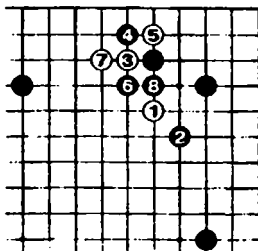
Д.12



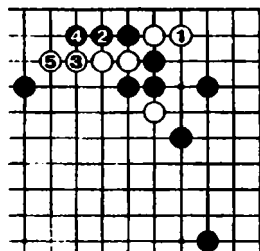
Д.13



Д.14



Д.15



Д.16

Д.14 (адзи).

Ещё один сильный путь игры за белых - это пролезание и разрезание 3, 5, прежде чем сделать косуми 7. Если на ход 11 чёрные играют в «А», белые играют в «В» и начинается ко-борьба.

Д.15 (вариант для чёрных).

Возможной альтернативой для чёрных является ответ на б.5 посредством атари сверху 6. Стратегия чёрных - это построить центральную стенку в обмен на то, чтобы отдать белым угол.

Д.16 (взятие угла).

Если белые играют 1, они могут ликвидировать угол чёрных и обеспечить выживание. Удлиниться 2 нехорошо: белые просто продолжают удлиниться 3, 5.

Д.17 (цукэ к носу).

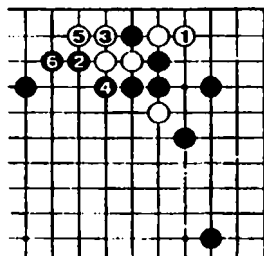
Цукэ 2 - правильный стиль. Захват камня ходом 3, вероятно, лучшее. Последовательность до 6 - стандартная.

Д.18 (неблагоразумно).

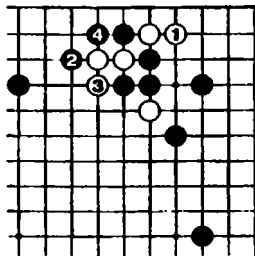
Поворачивать к центру 3 неразумно. После того как чёрные связываются 4, белые теряют свою базу и попадают под сильное давление.

Д.19 (могучий ход).

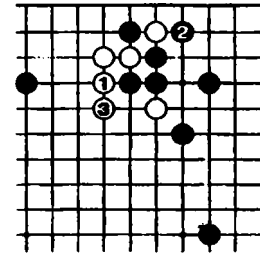
Белые также могут повернуть ходом 1 взамен хода 1 на Д.16. Это отличный ход, и белые получают впечатляющую форму ходом 3.



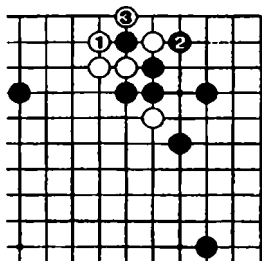
Д.17



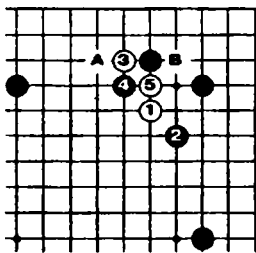
Д.18



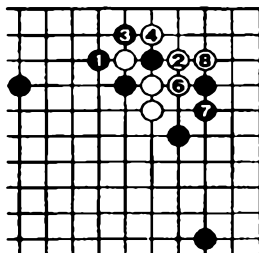
Д.19



Д.20



Д.21



Д.22 (5 правес 1)

Д.20 (неудовлетворительно).

Белые ещё могут захватить камень ходом 1 вместо 1 на Д.16. Это избегает сложных вариантов и сохраняет спокойную позицию. Ход ч.2 является большим, однако б.3 гарантирует жизнь. Тем не менее этот результат несколько неудовлетворительный для белых.

Д.21 (ханэ сверху).

В реальной игре чёрные могут решить сделать ханэ сверху 4. Белые, естественно, режут. Далее чёрные могут играть в «А» или «В».

Д.22 (решительный ход).

Резким является ход ч.1. Белые могут отнять угол 2...8. Играть 5 в 6 опасно, так как это начинает серьёзную ко-борьбу. Вслед за ходом 8 чёрные имеют выбор между ликвидацией глазной формы белых в углу и блокированием их пути в центр.

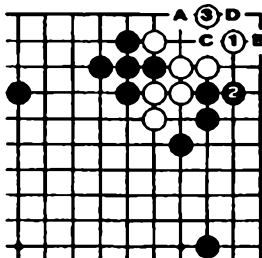
Д.23 (глазная форма).

В этой конфигурации ход б.1 является ключевым ходом для обеспечения глазной формы. На ход ч.2 продолжением будет ход б.3. Если белые играют 3 в «А», может быть неизбежно ко после ч.«В» - б.«С» - ч.«Д».

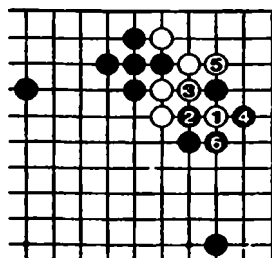
Д.24 (помощь противнику).

Вариант 1...3 выглядит как удачная последовательность ходов (это следует поговорке:

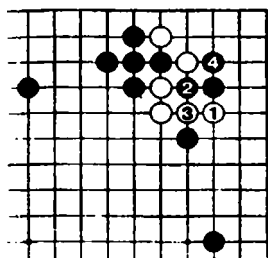
«играй цукэ внутрь кэймы»), но это непродуктивно, так как лишь помогает чёрным укрепиться 4, 6. Ход б.1 теряет очки.



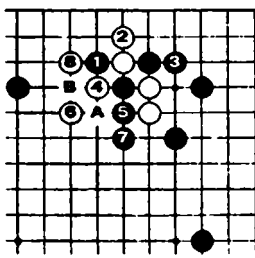
Д.23



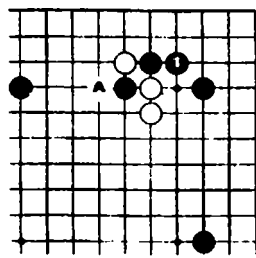
Д.24



Д.25



Д.26



Д.27

Д.25 (цель чёрных).

Чёрные могут также отвечать на ход б.1, взяв угол простыми ходами 2, 4. Сейчас чёрные могут нацелиться на атаку четырёх белых камней.

Д.26 (стенка).

Белые ещё могут опуститься 2 взамен хода 2 на Д.22. Ноби 3 достаточно хорошо для чёрных. Белые способны обезопасить свою группу 4, 6, но простой ход 7 обеспечивает чёрным удовлетворительный результат. Если белые играют 6 в 8, следуют ходы: ч.«А» - б.«В» - ч.6.

Д.27 (проблема ситё).

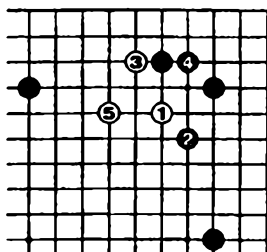
Могут или не могут чёрные просто отступить 1, зависит от ситё. Если белые могут получить ситё ходом в «А», то они добиваются здесь хорошего результата, однако, если ситё неблагоприятно, им довольно трудно получить сабаки. Когда ситё неблагоприятно для чёрных...

Д.28 (лёгкость).

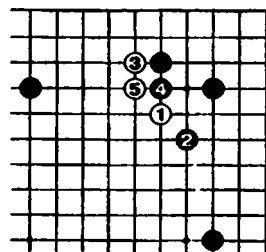
Чёрные могут в ответ на б.3 отступить 4. Белые играют легко 5 и фиксируют свою форму. Игре чёрных здесь немного не хватает решительности.

Д.29 (упрямство).

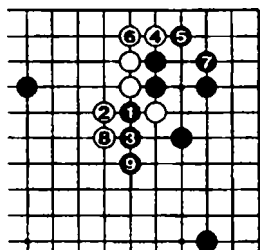
Ход ч.4, допускающий ход б.5, является плохим стилем: это превращает ход 1 в ханэ на голову двух камней. Чёрные делают акцент на территорию и надеются укрепить правую сторону, но играть таким образом плохо.



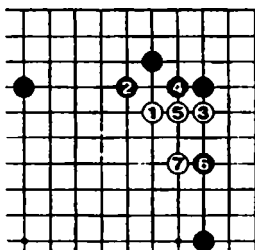
Д.28



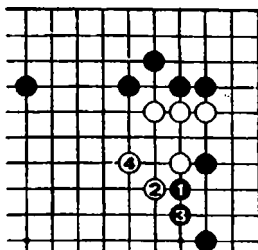
Д.29



Д.30



Д.31



Д.32

Д.30 (замечание о стратегии чёрных).

Чёрные продолжают кири 1 - они концентрируются исключительно на развитии своей территории на правой стороне. Однако белые возводят великолепную стенку после 8 хода, благодаря своим кикаси 2 и далее. С учётом построений наверху и на левой стороне чёрным, наверное, будет трудно выиграть такую игру.

Д.31 (косуми чёрных).

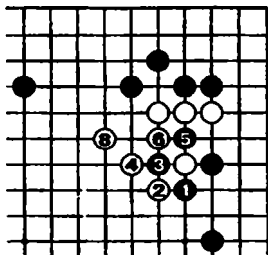
Смысл хода ч.2 - прочно защитить верхнюю сторону и бороться на правой стороне. Белые обычно играют цукз 3, что сопровождается ходами ч.4 и б.5. Если затем чёрные атакуют 6, белые играют цукз 7. Далее...

Д.32 (сабаки).

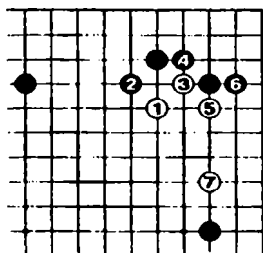
На ход ч.1 белые играют кикаси 2, а затем спокойно делают диагональное соединение 4. Белые получили сабаки внутри мойо чёрных и сократили объём территории, которую могут заработать чёрные. Белые могут считать своё вторжение успешным.

Д.33 (контратари).

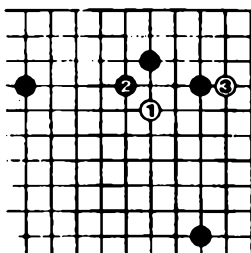
Если чёрные дают атари в 3, белые противостоят посредством своего атари 4. Эта структура часто встречается. Заметим, что ход 4 является ключевым сабаки - техническим приёмом, совершенное владение которым необходимо для игроков любого уровня. После хода 7 белые проводят ещё одно диагональное соединение и получают хорошую, сильную позицию. Если хотите, позиция белых сейчас сильнее, чем чёрных.



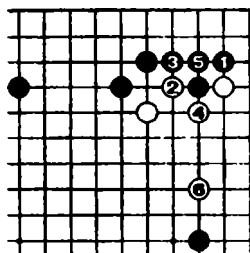
Д.33 (7 правес 3)



Д.34



Д.35



Д.36

Д.34 (альтернативная система).

Ходы б.3, 5 - лёгкие и эффективные. Ход ч.6 - обязательный - они не могут допустить, чтобы белые сюда сыграли - поэтому белые распространяются 7. Это стандартная структура.

Д.35 (цукэ на второй линии).

Цукэ снизу 2 - ещё один вариант. Но белые должны быть внимательны, так как у чёрных имеются различные контрварианты. Далее...

Д.36 (покорность).

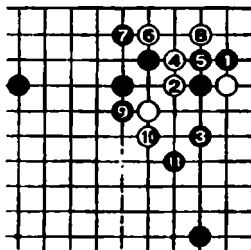
Если чёрные довольно мягко играют 1, белые с радостью проводят кикаси 2, 4, а затем расширяются 6. Сравнение с Д.34 показывает, что это плохо для чёрных. Это как раз то, что хотят белые, следовательно, чёрным надо искать возможность контратаки.

Д.37 (боевая игра).

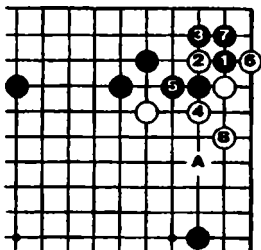
Боевой дух требует от чёрных удлинения 3. Белые, естественно, играют 4, но ч.5 будет сильным ходом. В последовательности до 11 чёрные не дают белым глаза, однако белые ликвидировали угловую территорию чёрных, поэтому позиция равная.

Д.38 (тэсудзи разрезания).

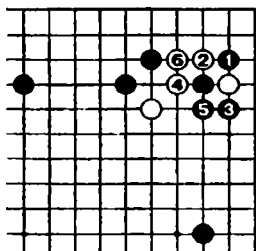
Перерезание 2 - тэсудзи. Чёрные отвечают надёжно 3, поэтому белые используют свой камень в качестве жертвы, чтобы сыграть кикаси 4, 6, а затем защищаются. Чёрные ещё могут нацелиться на атаку в «А», но белым легче обезопасить свою группу, чем на предыдущей диаграмме.



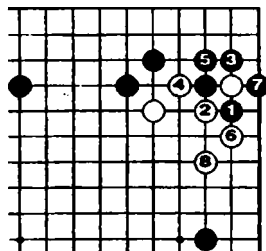
Д.37



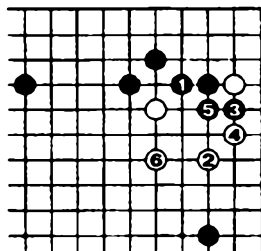
Д.38



Д.39



Д.40



Д.41

Д.39 (надежда на атаку).

Ход ч.3 - тоже приемлемый ответ на б.2. Белые опустошают угол 4, 6, но чёрные ещё могут атаковать их. Как и на Д.37 позиция равна.

Д.40 (стандартная последовательность).

Если чёрные блокируют снаружи 1, белые по-прежнему режут. Если чёрные идут за территорией ходом 3, белые играют кикаси 4, 6, а затем фиксируют свою форму ходом 8. Этот результат в пользу белых.

Д.41 (эффективность).

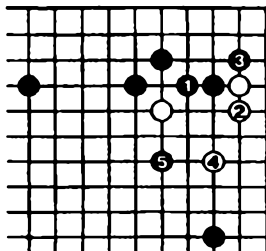
Смысл хода ч.1 - не помогать белым делать форму и избежать кикаси с их стороны. Ход б.2 - эластичный ответ. На ч.3 ход б.4 эффективно использует первоначальный контактный ход. Правильным является ход б.6 - белые удовлетворены своей формой.

Д.42 (критическая точка).

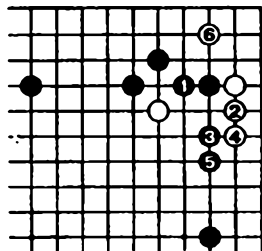
Ход б.2, может быть, большой, но чувствуется, что это тяжело. Ход ч.5 занимает критический пункт для атаки. Белых, по-видимому, не съест, но очевидно, что их позиция чрезмерно сжатая.

Д.43 (особый случай).

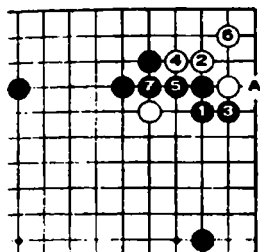
Если чёрные хотят сделать упор на внешнем влиянии, они могут попробовать прижать 3. Но белые один раз удлинняются 4, а затем выживают в углу - 6. Это очень много, поэтому чёрным следует так играть лишь при особых обстоятельствах.



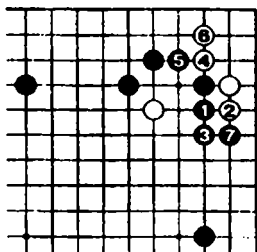
Д.42



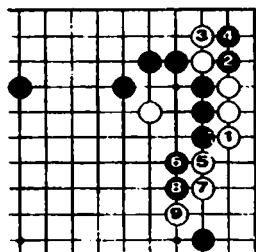
Д.43



Д.44



Д.45



Д.46

Д.44 (могучее внешнее влияние).

Цель хода ч.1 - построить мощное внешнее влияние, в то же время позволяя белым выжить в углу. Ход ч.3 продолжает эту стратегию. Соединение 7 обеспечивает чёрным хорошее адзи. Если сейчас белые играют тэнуки, у чёрных остаётся атари в «А».

Д.45 (кажущееся готэ).

Белые могут удлиниться 2 в попытке выжить по более крупному масштабу. Ход ч.3 является спокойным ответом. Белые добиваются выживания ходами 4, 6, но чёрные получают прекрасную стенку с ходом 7. Это выглядит как готэ, однако наружность обманчива (см. Д.49). Вместо б.6...

Д.46 (бой).

Если белые ещё раз удлинятся 1, чёрные, конечно, режут 2. При этом продолжении начинается борьба.

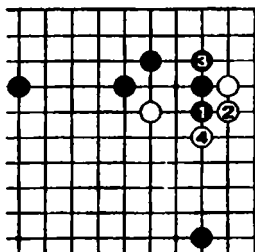
Д.47 (надёжность).

Ещё одна возможность за чёрных - отступление в угол 3. Это обеспечивает чёрным очень крепкую позицию. Белые, естественно, играют ханэ 4. Далее...

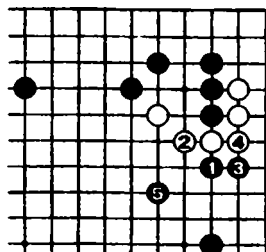
Д.48 (стандартная система).

Зажим 1 занимает критический пункт для атаки белых. Чёрные играют кикаси 3, а затем продолжают атаку 5.

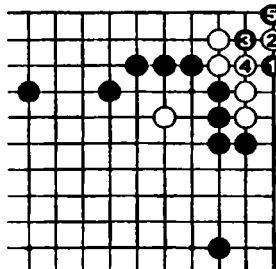
Это стандартная структура.



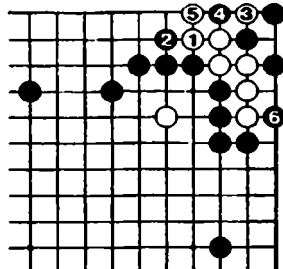
Д.47



Д.48



Д.49



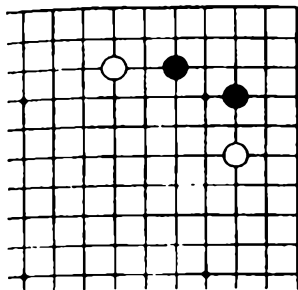
Д.50

Д.49 (оки-тэсудзи).

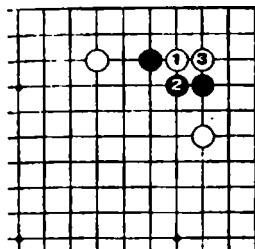
Если после 7 на Д.45 белые играют тэнуки, чёрные могут атаковать их глазную форму посредством оки 1. Ход б.2 - единственный ответ. Кажется, что взятие камня 3, 5 приводит к ёнмокунакадэ (группа из четырёх камней, которая даёт противнику только один глаз), но сопротивление белых не так-то легко подавить.

Д.50 (ко-борьба).

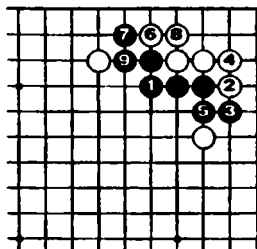
Белые играют магари 1, а затем вбрасывают 3. Последовательность до хода 6 приводит к ю. Однако, наличие этой угрозы означает, что белые не могут играть тэнуки после хода чёрных 7 на Д.45.



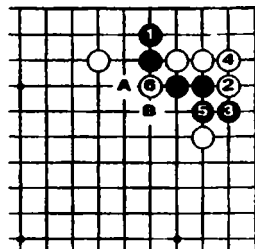
Кэйма-симари предположительно гарантирует угловую территорию, но что случится, если у белых по обеим сторонам вблизи имеются камни?



Д.1



Д.2



Д.3

Д.1 (вторжение).

Цукэ 1 занимает критический пункт. Заметим, что вместо этого цукэ в 3 неэффективно: чёрные отвечают ходом в 1. Чёрные должны играть 2, однако ход б.3 позволяет белым выжить в углу.

Д.2 (захват территории).

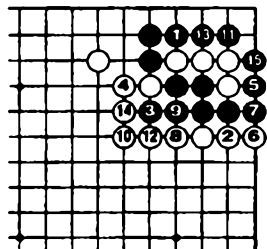
Прочное соединение 1 наиболее логично. Ходами 2...8 белые отнимают у чёрных угловую территорию в сэнтэ. Два белых камня снаружи играют необходимую и эффективную роль.

Д.3 (не угроза).

Ход ч. 1, попытка захватить белые вторгшиеся камни, выглядит неприятно, но здесь белые камни снаружи доказывают свою полезность. Сначала белые играют 2, 4, а затем режут 6. Давать атаки в «А» или «В» плохо для чёрных ввиду того, что белые удлиняются.

Д.4 (сжатие).

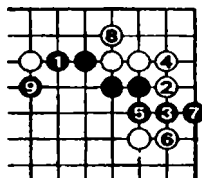
Если чёрные пытаются заесть белых ходом 1, белые жертвуют угловые камни для того, чтобы сдвинуть последовательностью до 14. Белые строят могучую стену в сэнтэ и получают очень благоприятный результат.



Д.4

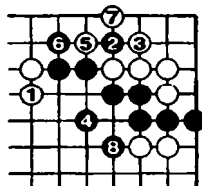
Д.5 (успешное сопротивление).

Ход ч.1 - более агрессивный ответ на вторжение. Белые выбирают простейший ответ, выживая 2...8; затем чёрные играют ханэ 9 и могут претендовать на успех за свою стратегию. Взамен хода 8...



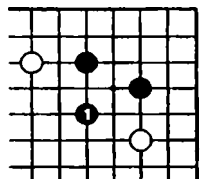
Д.6 (укрепление чёрных).

Если б.1, чёрные играют кикаси 2, а затем защищают 4 - это удачно подобранная комбинация. Белым надо съедать 5, 7, чтобы выжить, но в итоге они помогли чёрным укрепиться последовательностью до хода 8.



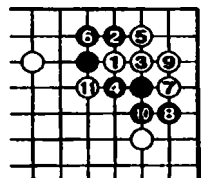
Д.7 (укрепление).

Даже если белые вторгаются в кэйма-симари, чёрные получают компенсацию за свою угловую территорию, строя стенку снаружи, как мы уже видели, но в то же время предварительная защита ходом ч.1 является хорошим, надёжным ходом.



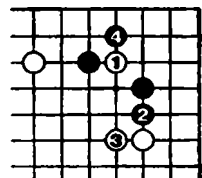
Д.8 (неразумно).

В большинстве случаев отвечать на вторжение посредством ханэ на вторую линию неразумно. Белые набирают силу внутри 3...9, а затем режут 11. У чёрных нет надежд на выигрыш этой борьбы: они проиграют любой сэмзай с угловой белой группой.



Д.9 (косвенная контрмера).

Изменение направления ходом 2 является интересным непрямым ответом на вторжение. Этот ход - один из способов получения сабаки в угловой борьбе. Ход б.3 - ответ, на который надеются чёрные. Они играют ханэ 4, и теперь у них нет проблем в углу.



Д.10 (трудности чёрных).

Игнорирование хода ч.2 для того, чтобы продолжать в углу ходом 3, намного сильнее. На ход ч.4 белые организуют разрезание 11. Борьба трудная для чёрных.

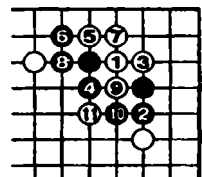


Рисунок 1 (стиль копирования).

Эта позиция похожа на зеркальное Го (ман-го), но белый камень слева и чёрный справа расположены в разных точках. Обе стороны - белые ходом 1 и чёрные ходом 8 - играют ёсэ-о-миру против угловых симари. Цель ходов 12 и 16 - выгнать белых в центр, а затем атаковать их.

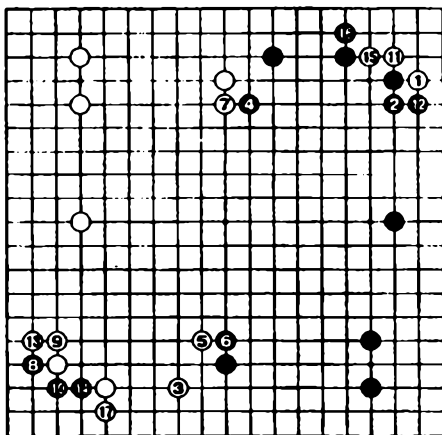
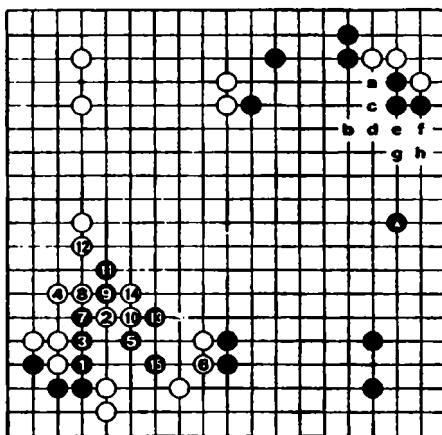
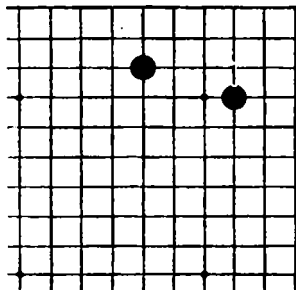


Рисунок 2 (успех стратегии чёрных).

Чёрные убегают в центр искусно подобранной последовательностью до хода 15, однако, если белые попробуют сделать то же самое ходом в «а», тогда после ч.«b» - б.«с» - ч.«d», белые не могут резать в «с». Причина в том, что после ч.«f» - б.«g» - ч.«h», отмеченный чёрный камень находится в засаде как раз в нужном месте. Стратегия чёрных добилась успеха.



ГЛАВА II ВТОРЖЕНИЯ В ОГЭЙМА-СИМАРИ

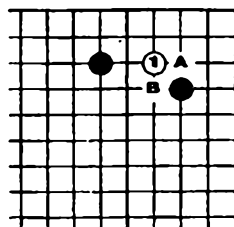


ФОРМА №1

Вы можете без посторонней помощи осуществить вторжение в огэйма-симари без боязни быть съеденным, но, даже если вы выживаете, результат неблагоприятный.

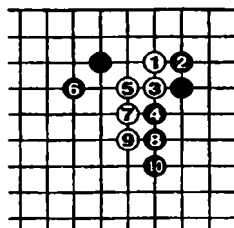
Д.1 (вторжение).

Ход б.1 в угол формы чёрных является критическим пунктом для использования слабости огейма-симари. Однако формулируя первый вывод, вторжение без учёта окружающей обстановки приведёт к неблагоприятному результату, даже если белые выживут. У чёрных два ответа: «А» и «В».



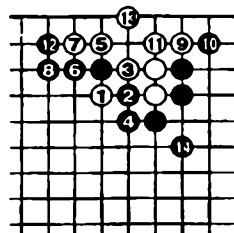
Д.2 (ключевой пункт).

Чёрные добиваются достаточного результата блокированием 2, что является ключевым пунктом. На ход б.3 сильным будет ханэ ч.4. Чёрные, естественно, получают территорию ходами 8, 10, в то же время атака белых. Вместо хода 5...

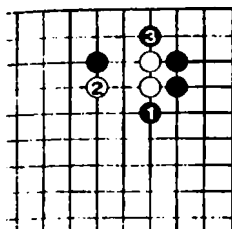


Д.3 (белые прыгают вбок).

Если белые прыгают 1, сильным ответом является ход ч.2. У белых нет выхода, кроме как дать атари снизу 3, 5, а затем искать выживания на краю. Однако, ход ч.12 - сэнтэ и, после того как чёрные укрепляются 14, они получают роскошную внешнюю стенку.



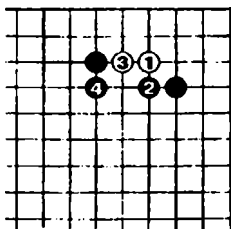
Белые выжили, но такой исход вряд ли: для них удовлетворительный.



Д.4

Д.4 (ханэ снизу).

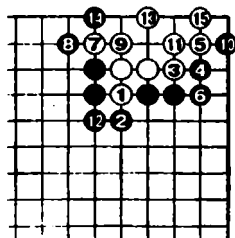
Ханэ 3 также удовлетворительно для чёрных. Белым трудно найти продолжение.



Д.5

Д.5 (блокирование сверху).

Блокирование сверху, вероятно, никак не может быть плохо для чёрных. На б.3 очень сильным ответом является ход ч.4.



Д.6

Д.6 (внушительная стена).

Когда белые пытаются выжить, чёрные добиваются прочного укрепления ходом 12, строя подавляющую стенку.

Д.7 (неразумно).

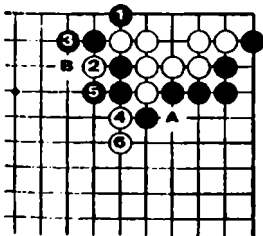
Попытка съесть белых ходом 1 вместо 12 на Д.6 конечно неразумна. Белые проводят разрезание 2, с которым трудно справиться. Чёрные должны удлиниться 3, но тогда белые имеют хорошее продолжение 4, 6. Чёрные не могут совладать с двойной угрозой б.«А» и б.«В».

Д.8 (готэ).

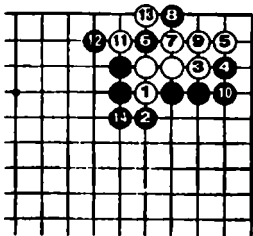
Кикаси 6 и 8 дают почти такой же результат, как на Д.6, с той разницей, что чёрные закачивают в готэ.

Д.9 (спокойствие).

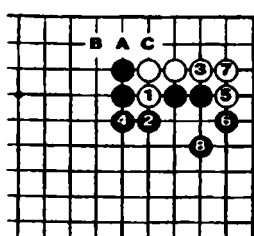
Простое сосдинение 4 является мирным вариантом. У белых два продолжения: 5, как здесь, или б.«А» - ч.«В» - б.«С». Оба обеспечивают белым реальные очки, а чёрным внешнее влияние. Без учёта окружающей обстановки локальный результат равный.



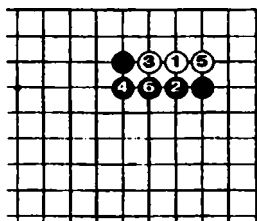
Д.7



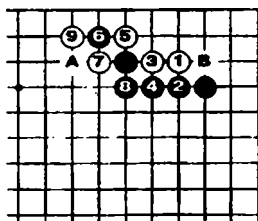
Д.8



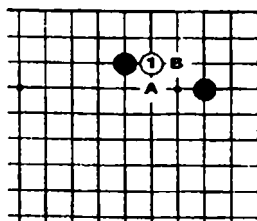
Д.9



Д.10



Д.11



Д.12

Д.10 (идеальная форма).

Пренебрежение удлинением 1 на Д.9 слишком беспечно. Чёрные получают безупречную форму и превосходный результат после 6.

Д.11 (спокойствие).

В ответ на 6.3 стандартным является блокирование 4, но это всё-таки несколько слабовато. Это даёт белым безопасность своей группы. Если чёрные играют 6 в 7, они получают более худший результат после 6.6 - ч.«А» - 6.«В».

Д.12 (цукэ).

Цукэ 1 - ещё один способ атаки. Чёрные отвечают в «А» или «В».

Д.13 (блокада).

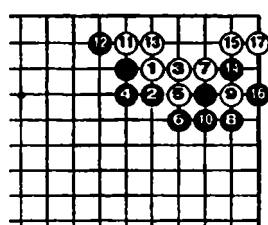
Стандартным будет ход ч.2. На 6.3 достаточно хорошо прочное соединение 4. Диагональное соединение 8 - правильная форма. Белые выживают 9...13, однако ходы чёрных 14, 16 - сэнгэ. Чёрные запечатывают белых в сэнгэ, и их стенка обеспечивает им более лучший результат.

Д.14 (стена камней).

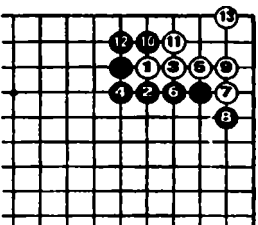
Если белые удлиняются 5, чёрные прочно соединяются 6. Внешняя стенка чёрных подобна стальной стене. Сэнгэ-ёсз чёрных 10, 12 - тоже много.

Д.15 (плохое адзи).

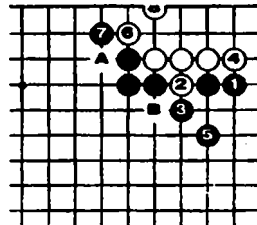
Всё, что могут сделать чёрные для того, чтобы вторжение белых было неудачным - закрыть их с хорошим адзи, поэтому за чёрных нет необходимости быть слишком агрессивными. Сагари 1, например, взамен 6 на Д.14 создаёт плохое адзи. После 6.4 чёрные не могут пренебрегать защитой 5 и, после того как белые выживают 6, 8, чёрные остались со слабостями в «А» и «В».



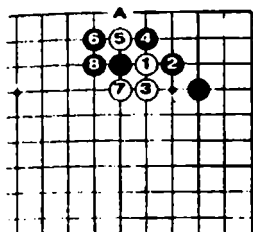
Д.13



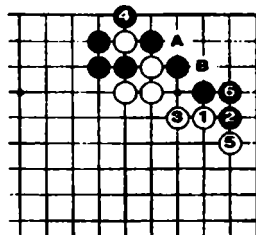
Д.14



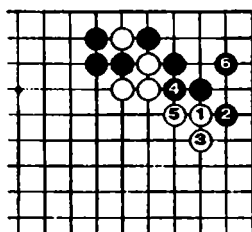
Д.15



Д.16



Д.17



Д.18

Д.16 (особый случай).

Ход ч.2 не рекомендуется: это будет приемлемо лишь в особых обстоятельствах. Ход ч.8 также мог быть сделан в «А». Далее...

Д.17 (сабаки).

Продолжение за белых ходом 1 - тэсудзи. Чёрным надо съедать 4. Если они играют 4 в 5, тогда белые съедают в «А» - ч.4 - б.«В». Блокирование 5 обеспечивает белым лёгкую форму.

Д.18 (крупномасштабное выживание).

Белым нельзя на ход 2 отвечать 3. Ход ч.4, хотя и плохая форма, является здесь хорошим ходом. Чёрные живут в углу по большому масштабу, и все их камни работают с максимальной эффективностью.

Д.19 (проблема ситё).

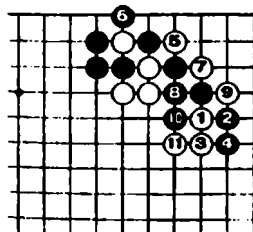
Если чёрные хотят удлинить 4, они сначала должны проверить ситё. Если белые могут получить ситё 5 и далее, результат - провал чёрных. В любом случае, итог на Д.18 благоприятен для чёрных, поэтому можно сделать вывод, что б.3 рискован.

Д.20 (взятие).

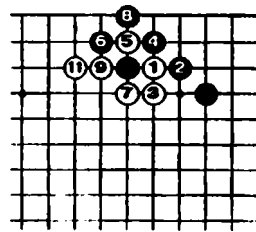
Вместо хода 8 на Д.16 чёрные ещё могут съесть 8 здесь. Белые дают атари 9 и, если чёрные соединяются 10, удовлетворяются удлинением 11. Ход ч.10 в 11 начнёт большое ко.

Д.21 (Шукэ в сан-сан).

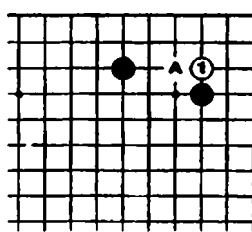
Также работает здесь вторжение 1. Обычно чёрные отвечают в «А».



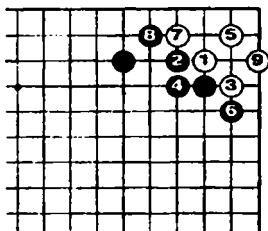
Д.19



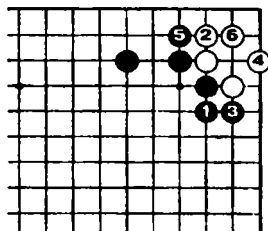
Д.20 (10-3)



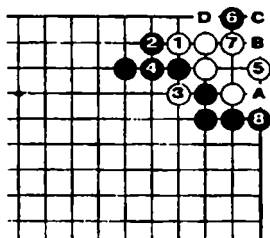
Д.21



Д.22



Д.23



Д.24

Д.22 (надёжность).

Ход ч.2 - простой и надёжный. Контрханэ 3 - тэсудзи. В ответ лучшим является прочное соединение 4. Далее 6.5 - тэсудзи для создания живой формы. Белые добились своей цели последовательностью до 9, но чёрные построили устойчивое внешнее влияние.

Д.23 (укрепление правой стороны).

Чёрные удлиняются 1 (вместо 4 на Д.22) когда они хотят подчеркнуть свою позицию на правой стороне. Ход б.2 приводит к такой же форме, с какой мы встречались с кэйма-симари (система 1, Д.2). Белые выживают в углу, а чёрные возводят крепкую позицию.

Д.24 (ко-борьба).

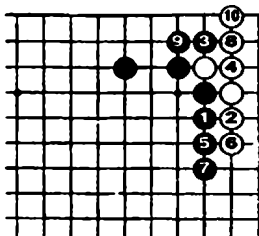
Ход б.1 (взамен 4 на Д.23) является плохим, поскольку он сокращает белым собственные степени. После ходов ч.6, 8, неизбежно ко: на ход б.«А» чёрные играют в «В»; на б.«С» ход чёрных в «А» даёт ко после б.«Д».

Д.25 (заставить удлиняться).

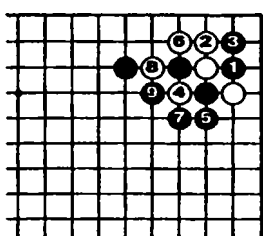
Белые ещё могут удлиниться 2. Чёрные ничего не теряют, давая атари 3. Далее чёрным следует делать обычные ходы, не делая никаких неожиданных попыток съесть белых. Достаточно хорошо заставить белых ползти по второй линии: чёрные строят крепкую позицию последовательно до хода 9.

Д.26 (трудный вариант).

Кири ч.1 решительно, но это приводит к осложнениям. На б.6 чёрные отвечают, давая атари снаружи 7. Продолжение после 9 будет трудным, тем не менее чёрные должны справиться с ситуацией.



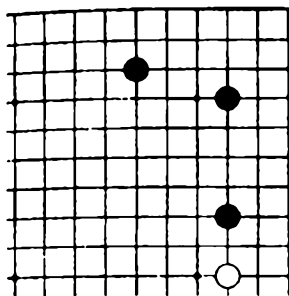
Д.25



Д.26

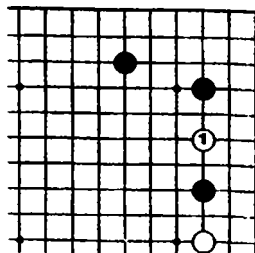
ФОРМА №2

Часто встречается построение, показанное здесь, когда чёрные провели хираки через три пункта. Где же пункт для вторжения?



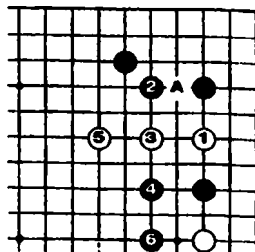
Д.1 (вторжение).

Правильным является ути-коми в середину сангэнбираки.



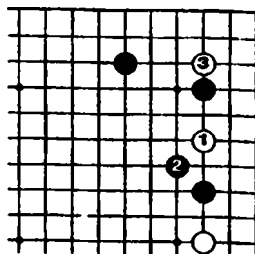
Д.2 (борьба).

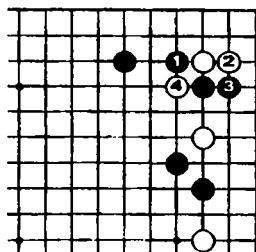
Защита 2 или в пункт «А» является надёжным ответом. Белые, вероятно, отпрыгивают 3, 5, и чёрные поворачивают в другую сторону ходом 6. Это приемлемо для обоих. Дальше начинается борьба.



Д.3 (сабаки).

Белым нельзя вторгаться 1, если они не знают как делать сабаки после хода ч.2, цукэ 3 - единственный ход. Поскольку у чёрных близкое расширение, переключение на угол - лучшее.





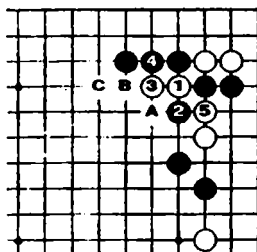
Д.4

Д.4 (ситё).

Обычно чёрные блокируют 1. Белые могут продолжать 2 только когда ситё благоприятно.

Д.5 (ситё).

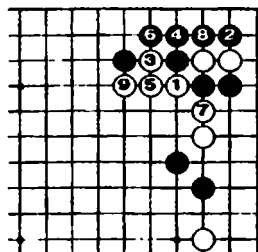
Белые могут резать 1 (ход 4 на Д.4) лишь когда они могут продолжить разрезанием 5. Разрезание не проходит, если чёрные могут получить ситё: ч.«А» - б.«В» - ч.«С».



Д.5

Д.6 (удар в живот).

Чёрные играют цуэ 2, когда ситё на Д.5 неблагоприятно. Белые жертвуют два свои камня и сжимают.



Д.6

Д.7 (чёрные опускаются).

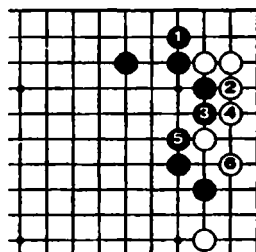
На ход ч.1 банальная последовательность 2...6 достаточно хороша для белых. Они не могут быть съедены.

Д.8 (слишком пассивно).

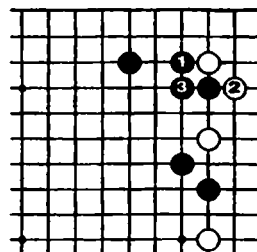
Ханэ 2 - ещё один вариант. Ход ч.3 чересчур пассивный: это создаёт большие удобства для белых.

Д.9 (успех для белых).

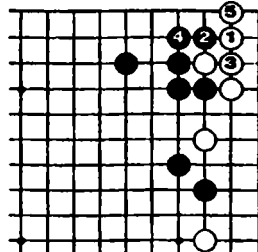
Ход б.1 - стандартный. Ход б.5 необходим. Зарывание в угол, подобно этому, даёт белым успешный результат.



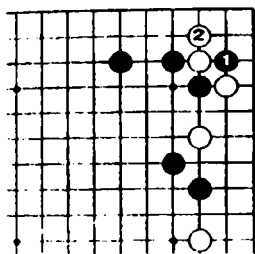
Д.7



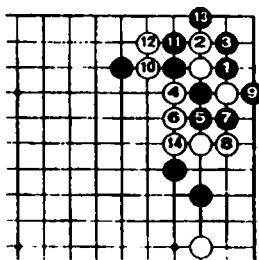
Д.8



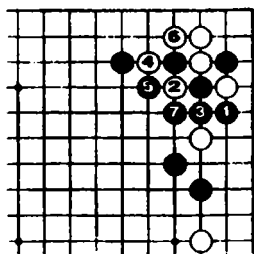
Д.9



Д.10



Д.11



Д.12

Д.10 (решительное противодействие).

Ход ч.1 (взамен 3 на Д.8) является сильным ходом. Белые, естественно, удлиняются 2.

Д.11 (неблагоразумно).

Неразумен ч.3. Вариант до 14 вынужден и плох для чёрных. Вместо 3...

Д.12 (неприятность).

Чёрные могут сыграть 1, 3. На ход б.4 чёрные могут продолжать решительно 5, 7, однако у чёрных есть некоторые причины для опасения.

Д.13 (ко-борьба).

Ход ч.1 (7 на Д.12) демонстрирует боевой дух, но, если белые режут в «А», возникает ко. Ход ч.1 в «В» будет слабым.

Д.14 (кири-тигаи).

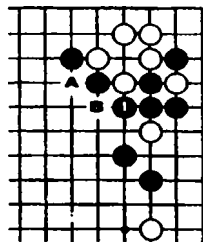
Перерезание 2 приводит к некоторым очень сложным вариантам.

Д.15 (беда?).

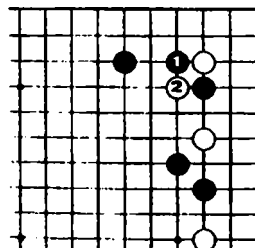
Атари 3 усиливает белых. Кажется, что 5, 7 ставят белых в трудное положение, но...

Д.16 (белые убегают).

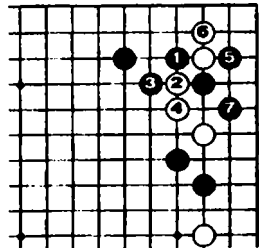
После обмена: 1 - 2, белые убегают 3, 5. Это ослабляет чёрные камни справа. Белые, к тому же, могут связаться в «А», поэтому этот результат не очень хорош для чёрных.



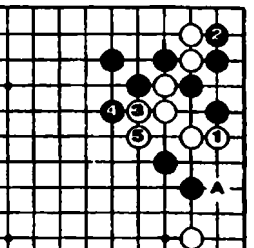
Д.13



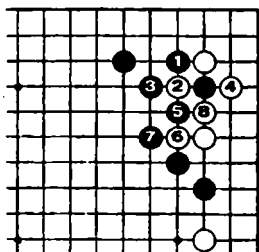
Д.14



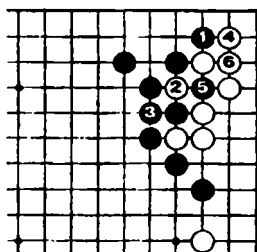
Д.15



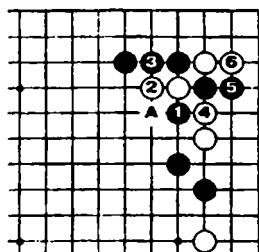
Д.16



Д.17



Д.18 (3-ю)



Д.19

Д.17 (выживание).

После того, как чёрные играют 3, выживание 4...8 будет тоже достаточно хорошо для белых. Далее...

Д.18 (сабаки).

Если чёрные дают атари 1, белые прекрасно устанавливают свою группу 2...6.

Д.19 (проблема ситё).

Ходы ч.1 (взамен 3 на Д.15) и 3 продолжают проблему ситё. Если она в пользу белых, они могут взять реальные очки, блокируя 6 в углу.

Д.20 (запасной план белых).

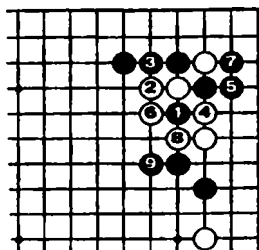
Если ситё неблагоприятно для белых, они съедают камень ходами 6, 8. Начинается сражение.

Д.21 (надёжное удлинение).

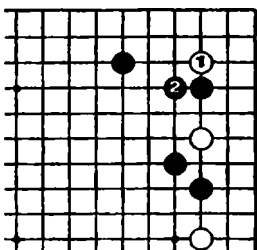
Простое удлинение 2 - небольшой минус для чёрных, хотя это и отдаёт угол белым.

Д.22 (фурикавари).

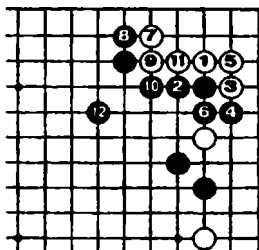
Белые отдают свой камешь на стороне и взамен выживают в углу. Это фурикавари выглядит неудовлетворительно для чёрных, поскольку их форма чересчур тесная.



Д.20

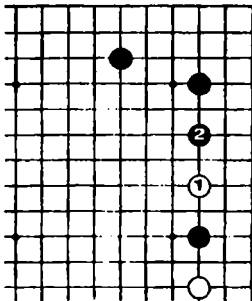


Д.21

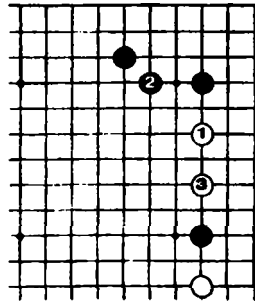


Д.22

31



4.2



2.3

Вторжение вплотную к симари ходом 1 является критическим пунктом в этой позиции.

Д.2 (недостаточно).

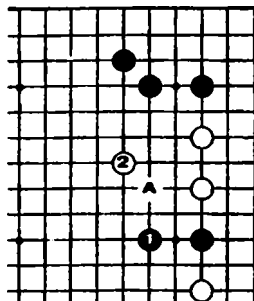
Зторжение 1 выглядит приемлемым, но это неубедительно. Невыгодно допускать ход ч.2.

Д.3 (сдержанность).

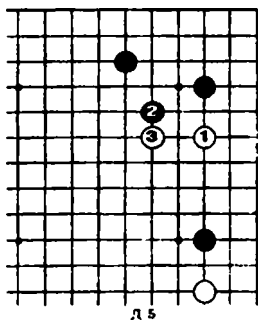
Ход ч.2 является мягким; чёрные довольствуются защитой угла. Далее ход б.3 занимает ключевой пункт.

Д.4 (борьба).

Далее чёрные прыгают 1, начиная борьбу в центре. Стандартными являются ходы б.2 и б.«А».



Д.4



Д.5 (кэйма).

На ч.2 цукэ 3 - тэсудзи.

Д.6 (сабаки-форма).

Если затем чёрные играют 1, белые получают сабаки 2...6. Белые угрожают сыграть в «А», и к тому же ослаб чёрный камень на стороне.

Д.7 (атака снизу).

Цель хода ч.2 - не дать белым базу на стороне, однако белые способны получить сабаки, используя слабость огэйма-симари. Тем не менее, после ути-коми 1, белые должны знать контрмеру против ч.2.

Д.8 (тэсудзи).

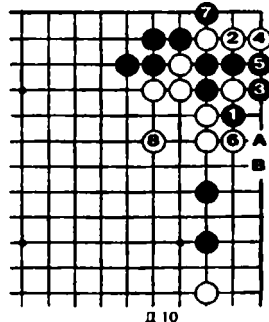
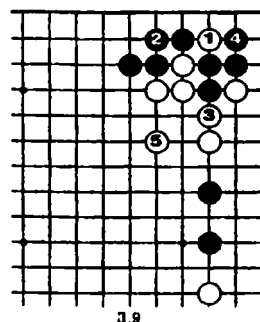
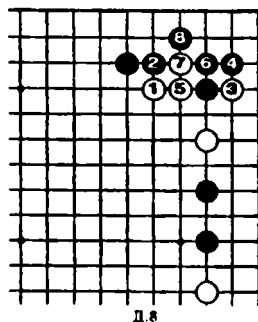
Ката-цуки 1 - критический пункт. Продолжение 3...7 - основное тэсудзи. Далее...

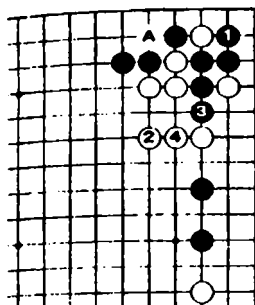
Д.9 (хорошая форма).

Белые вставляют разрезание 1. На ход ч.2 белые играют кикаси 3, а затем фиксируют свою форму 5.

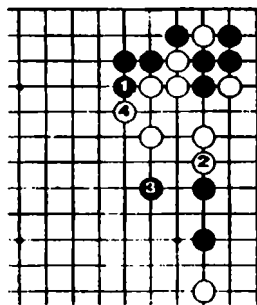
Д.10 (кикаси).

Если ч.1 (вместо 4 на Д.8), белые жертвуют 2, 4, а затем фиксируют свою форму 6, 8. Сейчас ходы б.«А» или «В» будут сэнтэ.

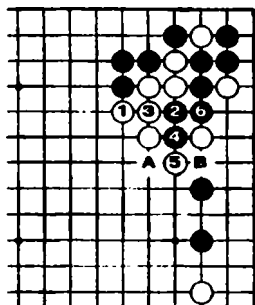




Д.11



Д.12



Д.13

Д.11 (борьба).

Если ч.1 вместо соединения 2 на Д.9, белые прыгают 2. Это допускается ход ч.3, но 6.4 является хорошим соединением. Белые нацеливаются на использование адзи разрезания в «А».

Д.12 (магари чёрных).

Если чёрные играют магари 1, белые проводят обмен: 2 - 3, а затем играют ханэ 4. Отметим, что ход 2 необходим.

Д.13 (беда).

Если белые пренебрегают кикаси и сразу играют 1, чёрные проводят грубое, но эффективное разрезание 2, 4. После ч.6 в форме белых остались разрезания «А» и «В», поэтому они несут невосполнимые потери.

Д.14 (неудовлетворительно для чёрных).

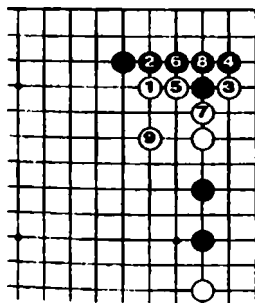
Если на 5 - ч.6 (вместо 6 на Д.8), белые получают полезное атари 7.

Д.15 (укрепление).

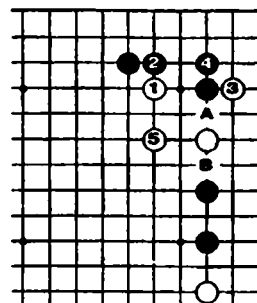
Ход ч.4 пытается не допустить, чтобы белые получили сабаки. Белые укрепляются - 5, образуя миан: «А» и «В».

Д.16 (жизнь).

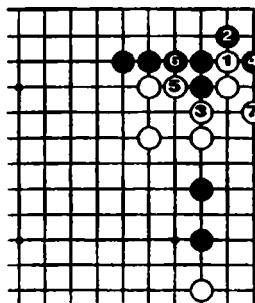
Белые будут ожидать удобной возможности удлиниться 1 и выжить после 7.



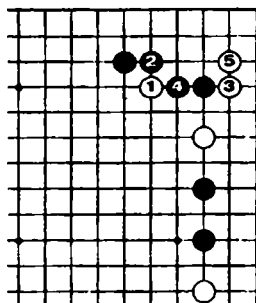
Д.14



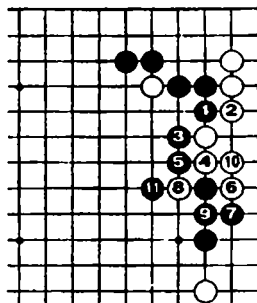
Д.15



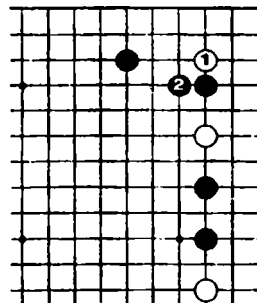
Д.16



Д.17



Д.18



Д.19

Д.17 (крепкое блокирование).

Ход ч.4 солидный. Белые могут сыграть 5, но намерение чёрных - построить стенку снаружи.

Д.18 (стенка).

Чёрные играют кикаси 1...5, а затем возводят огромную стенку после 11. Но белые удовлетворены захватом угловой территории.

Д.19 (вторжение в угол).

Белые также могут откровенно вторгнуться в угол. Ход ч.2 согласен позволить белым выжить в углу.

Д.20 (равный результат).

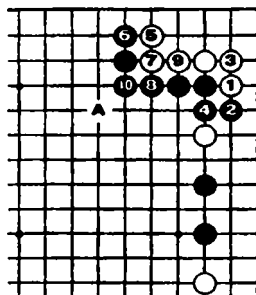
1...9 - стандартный вариант. В итоге равенство: чёрные получают влияние, а белые - территорию. Ход ч.10 также может быть сделан в «А».

Д.21 (внешняя стенка).

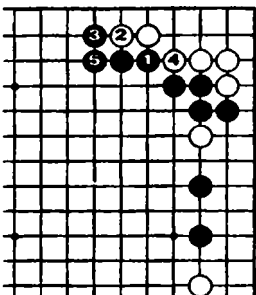
Если чёрные блокируют 1 (взамен 6 на Д.20), белые играют 2, 4 и удовлетворены.

Д.22 (особый случай).

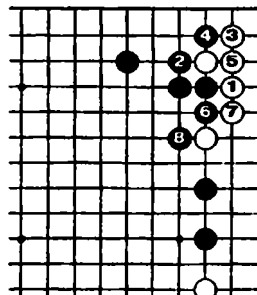
В особых случаях возможно блокирование с другой стороны 2. Стенка чёрных теперь несколько отличается по направлению от Д.20 и 21.



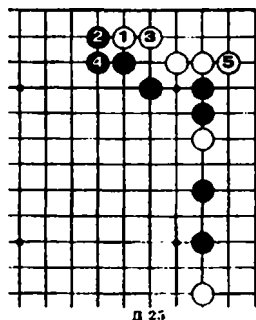
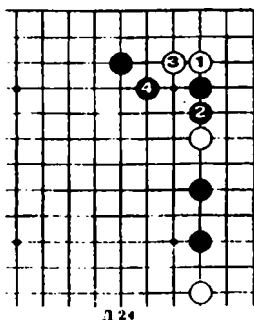
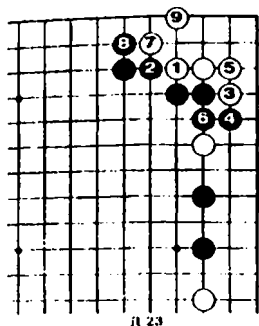
Д.20



Д.21



Д.22



Д.23 (готэ). Удлиняться 1 плохо. Ходы б.3, 5 такие же, как на Д.20, однако белые заканчивают в готэ 9.

Д.24 (цукэ-атари).

Плотный блок чёрных (цукэ-атари) 2 также возможен. Белые могут выжить после 3, но они должны знать противоядие от ч.4.

Д.25 (жизнь).

После 1...3 чёрные получают центральную стенку, но вторжение белых достигает успеха после 5. Последний ход нельзя пропускать.

Д.26 (ко-борьба).

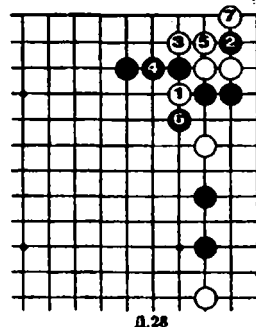
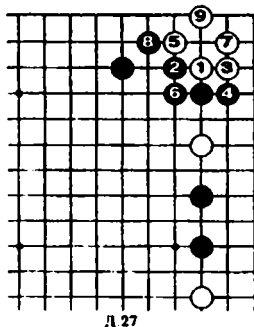
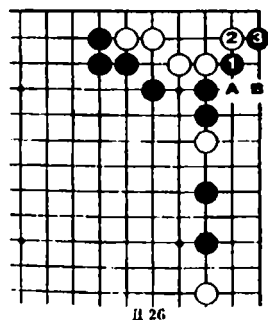
Если белые не играют в 1, чёрные организуют ко - 1, 3. На б.«А» чёрные противопоставляют ход в «В».

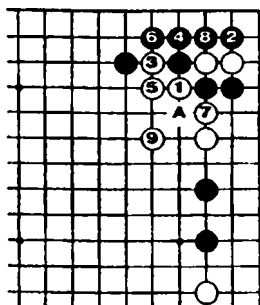
Д.27 (стенка).

Ханэ 2 - сильный ход, когда ситё благоприятно для чёрных. Белые выживают после 9, но такой результат для них нехорош. Абсолютно точен ч.8, который даёт большую внешнюю стенку.

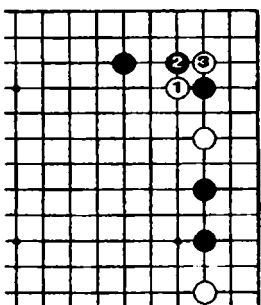
Д.28 (жизнь в углу).

Когда ситё неблагоприятно для чёрных, цукэ 2 - тэсудзи. Белые выживают, но чёрные по-прежнему получают стенку - 6. Вместо 3...

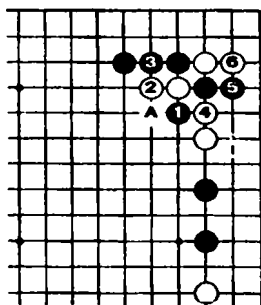




Д.29



Д.30



Д.31

Д.29 (выход наружу).

Белые могут получить достаточно, после атаки 3. После 9 они доби-
ваются хорошей формы снаружи. Когда ситё в пользу чёрных, они хо-
дом 2 играют в «А», с последующими ходами белых в 5, чёрных в 3.

Д.30 (та же система).

Если белые начинают с 1, а затем режут 3, мы получаем ту же форму-
у, когда игру определяет вопрос ситё.

Д.31 (ситё).

Чёрным нельзя играть 1, 3, если ситё в пункте «А» после 6 не за них.

Д.32 (сопротивление).

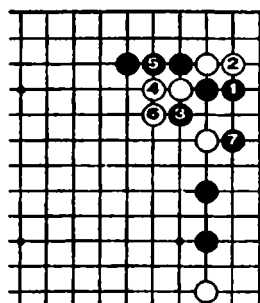
Последовательность 1...5 - ещё один метод игры, когда ситё в пользу
чёрных. Но чёрные должны остерегаться б.6. Ход ч.7 - тэсудзи. Далее...

Д.33 (сабаки-форма).

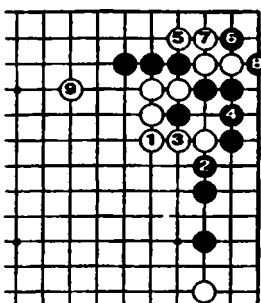
Ход б.1 - правильная форма. Чёрные вынуждены играть 2, 4. Затем
белые играют кикаси 5, 7, создавая адзи в углу, после чего отпрыгивают
в район камня 9.

Д.34 (требуется осторожность).

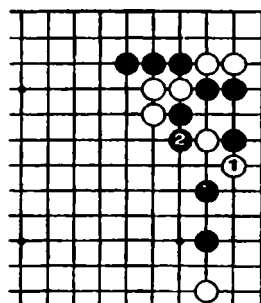
Немедленно блокировать 1 плохо: белые гибнут после хода ч.2.



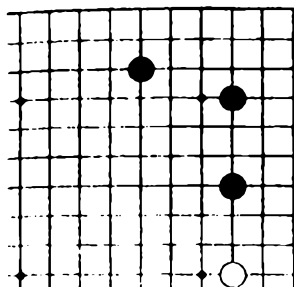
Д.32



Д.33



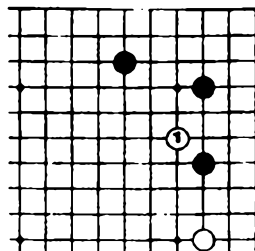
Д.34



Чёрные сделали хорошую форму с хираки через два пункта от своего симари. Белые имеют камень, отодвинутый на два пункта. Где находится критический пункт?

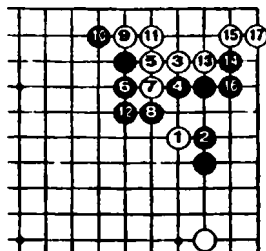
Д.1 (ката-цуки).

В этом случае ката-цуки 1, является зондированием для того, чтобы посмотреть, какова реакция чёрных, традиционно считается хорошим ходом. В зависимости от того, что делают чёрные, белые могут использовать поддержку своего ката-цуки с целью добиться чего-либо в углу.



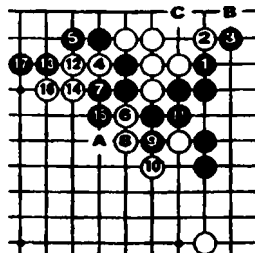
Д.2 (вторжение).

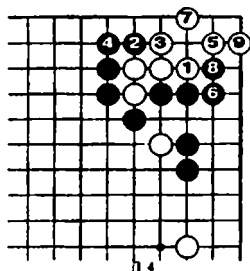
Ход ч.2 по смыслу здравый ответ на ход б.1. Вторжение белых 3 связано с ходом 1. Если чёрные блокируют снаружи 4, белые выживают в углу после 17. Чёрные получают соответственно стенку.



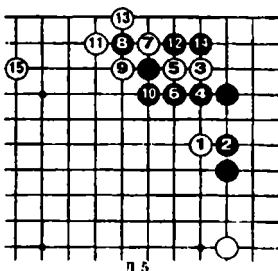
Д.3 (зависимость от ситё).

Если ситё в пользу чёрных, они могут блокировать 1 (вместо 12 на Д.2) в попытке заесть белых. Вслед за последовательностью до 17 возникает вопрос, могут ли белые получить ситё в «А». Если белые играют 4 в «В», чёрные безоговорочно убивают их посредством оки в «С».

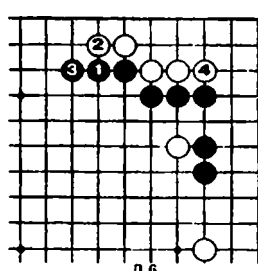




Д.4



Д.5



Д.6

Д.4 (стенка).

Белые также могут сыграть 1 взамен 9 на Д.2. Они выживают после 9, но чёрные получают полезную внешнюю стенку.

Д.5 (неудовлетворительно).

Блокирование 6 немного слабовато. Если чёрные продолжают ниданбанз 8, белые отдают свои угловые камни и заедают 9...13, а затем распространяются 15. Игра чёрных пассивна, и результат плох.

Д.6 (реальные очки).

Если чёрные удлиняются 1 вместо 8 на Д.5, белые выживают 2, 4. Такой итог тоже несколько неудовлетворительный для чёрных.

Д.7 (в центр).

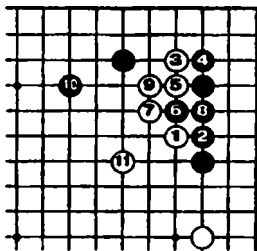
Чёрные, на 6.3, могут блокировать 4. После 6.5, их первоначальный ход 1 доказывает свою ценность. Всё было бы по другому, если бы белые сразу же вторглись 3, не сделав предварительный ход 1. Атака 10 после соединения 9, выглядит правильной. Белые легко убегают - 11.

Д.8 (тяжело).

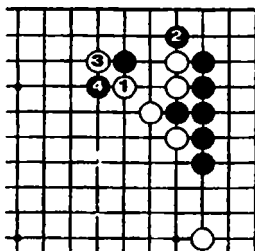
Если белые делают диагональное соединение 1 взамен 9 на Д.7, ханэ 2 сразу же делает их группу тяжёлой. Если следует ход 3, белые попадают в беду после того, как чёрные разрезают 4.

Д.9 (цукэ-тэсудзи).

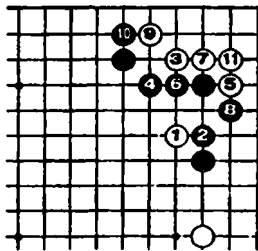
Встреча 6.3 косуми 4 оставляет чёрным плохое адзи. В этой ситуации ход 6.5 - тэсудзи. На ч.6 белые выживают после 11, хотя и в готэ.



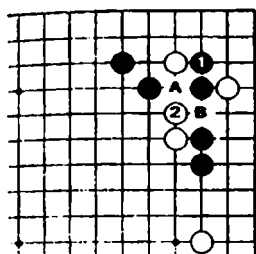
Д.7



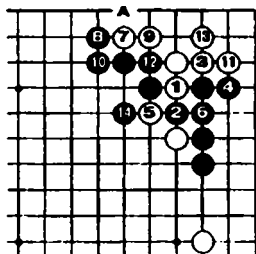
Д.8



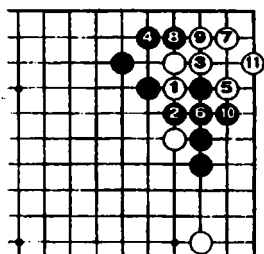
Д.9



Д.10



Д.11



Д.12

Д.10 (неблагоприятно).

Ноби 1 вместо 6 на Д.9 неразумно. Простое ноби б.2 даёт двойную угрозу: «А» и «В». Вторжение белых достигло успеха.

Д.11 (проталкивание).

Также возможно ноби 1 вместо 5 на Д.9. Если на магари 3 - ч.4, белые выживают 7 и далее. Если белые пренебрегают 13, чёрные убивают их после ханэ «А». При таком исходе у чёрных осталось плохое адзи.

Д.12 (попытка захвата).

Если чёрные пытаются уничтожить белых ходом 4, ход б.7 является ключевым для обеспечения выживания.

Д.13 (плохой стиль).

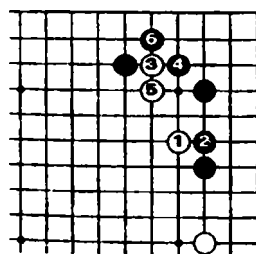
Цукэ б.3 - ошибка в этой форме; ч.4 - хороший, спокойный ответ.

Д.14 (в нужном месте).

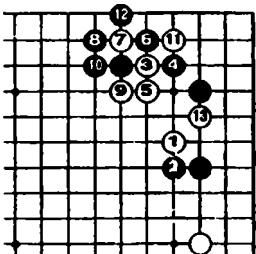
Цукэ 3 является правильным только когда чёрные на б.1 отвечают 2. На этот раз хорошо работает разрезание 7. После кикаси 9, 11, б.13 оказывается как раз в нужном месте. Белые легко устраивают свою группу.

Д.15 (дальнейшая цель).

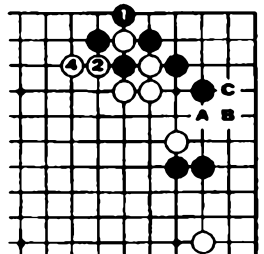
Чёрные также могут съесть 1 вместо 10 на Д.14. Ход б.2 единственный; если чёрные соединяются 3, белые удлиняются 4. Они доминируют в центре и имеют хорошую форму. В дальнейшем они ещё могут сыграть цукэ в «А»; на ч.«В» они получают сабаки, разрезая в «С».



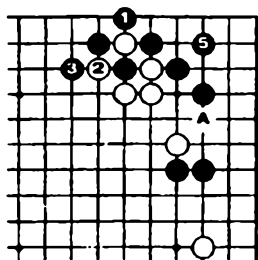
Д.13



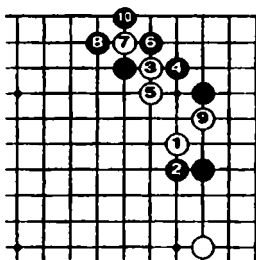
Д.14



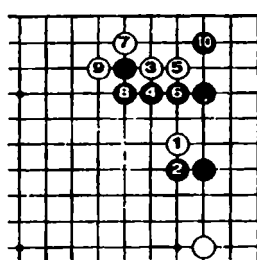
Д.15



Д.16 (4-ко)



Д.17



Д.18

Д.16 (хорошее адзи).

На ход 2 чёрные также могут ответить 3. После того как белые берут ю, чёрные защищаются 5, получая хорошее адзи в углу и ликвидируя угрозу хода белых в «А».

Д.17 (неблагоприятно).

Кикаси 9, 11 на Д.14 - точные по времени ходы, и белые ничего не теряют, делая их. Играть сразу же 9 здесь может показаться достаточно хорошо, но белые получают плохой результат после съедения ч.10.

Д.18 (реальная выгода).

В ответ на 3 чёрные ещё могут ответить посредством ханэ сверху 4. Чёрные, если захотят, могут обеспечить себе угловые точки, играя 8, 10. Ход ч.8 - хороший.

Д.19 (простая игра).

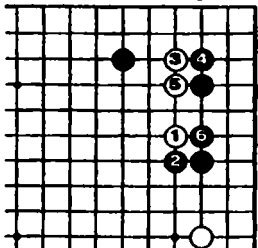
Вторжение 3 - не лучший ход. Чёрные просто отвечают 4, 6, и белые получают тяжёлую форму.

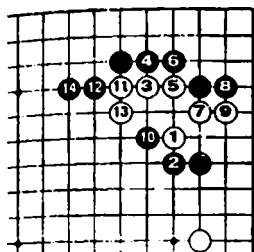
Д.20 (слишком близко).

Ход ч.1 взамен хода 8 на Д.18 - плохой стиль. После б.2, 4 внешняя стенка чёрных переконцентрированная, так как их позиция чересчур тесная. Это плохой результат для них.

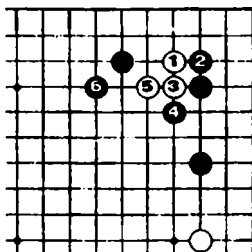
Д.21 (слишком пассивно).

Ход ч.1 слабый. Белые добиваются хорошего результата - 2, 4, и чёрные неудовлетворены.

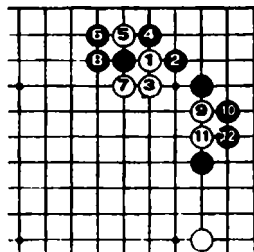




Д.22



Д.23



Д.24

Д.22 (грубость).

Обмен: 1 - 2 логичный, но продолжение 3, 5 слишком грубое. На б.9 ход ч.10 занимает критический пункт. После 14 чёрные укрепляют свою условную территорию, в то время как белые получают тяжёлую форму.

Д.23 (плохая форма).

Проведение одинокого вторжения в угол в данной форме не рекомендуется. Чёрные блокируют 2, а затем резко бьют белых по голове - 4. Белые вынуждены делать плохую форму ходом 5, и вступает в действие атака чёрных - 6.

Д.24 (соединение).

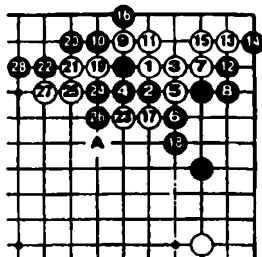
Если б.1, достаточно хорош ход ч.2. В последовательности до 12 чёрные послушно отвечают на каждый ход белых, однако белые не могут гордиться результатом.

Д.25 (связь с ситё).

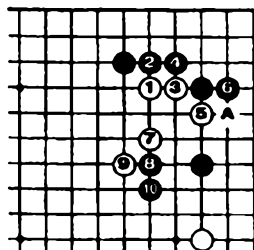
Цук 1 опасно, когда ситё в пользу чёрных. Чёрные могут сопротивляться решительно 2, 4, а затем опуститься 8. Продолжение до 15 вынуждено. Ход ч.16 не даёт получить белым два глаза. Если белые режут 17, продолжение до 28 является улицей с односторонним движением. Если сейчас белые не могут получить ситё в «А», они погибают.

Д.26 (агрессивность).

Ката-цуки 1 не рекомендуется ни при каких обстоятельствах. Ход б.7 - правильная форма, но вместо соединения снизу ходом в «А» чёрные бросаются в решительную атаку 8, 10.



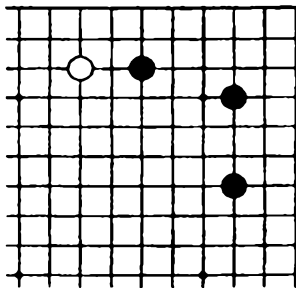
Д.25



Д.26

ФОРМА №5

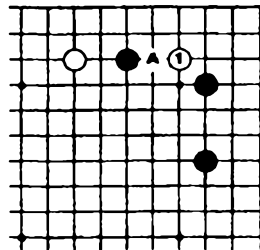
Против формы чёрных у белых есть цумэ на верхней стороне...



Д.1 (в угол).

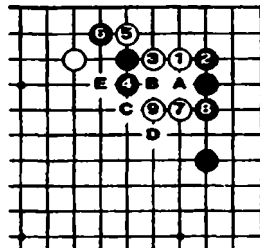
Когда цумэ белых находится рядом с симари, а не рядом с хираки чёрных, белые прямо вторгаются в угол. Это отличается от формы №4.

В определённых случаях белые ходом 1 также могут играть в «А».



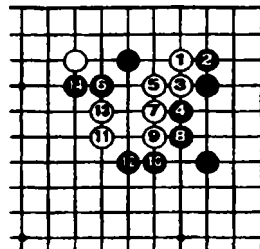
Д.2 (стандартная структура).

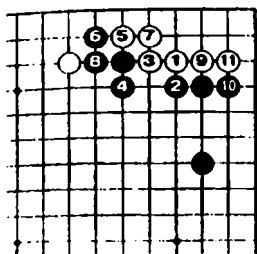
Защита угла 2 - подходящий ответ на 1. В варианте с ходом 9, который является стандартной системой, чёрные выгоняют белых наружу для того, чтобы атаковать их. Ход чёрных в 8 плохой ввиду ходов б.«В» - ч.9 - б.«С» - ч.«D» - б.«Е».



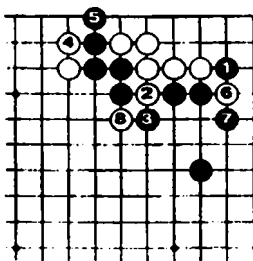
Д.3 (неудовлетворительно).

Удлиняться 3 плохо, даже если белые имеют поддержку на верхней стороне. Сильный ход ч.4 загоняет белых в плохую форму; с хода 6 и далее чёрные берут территорию, в то же время продолжая свою атаку. Белые получают грустный результат после 14.

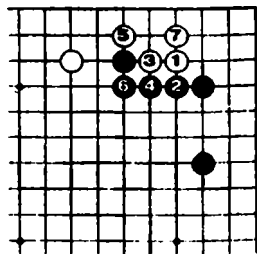




Д.4



Д.5



Д.6

Д.4 (неудовлетворительно для чёрных).

Блокировать сверху 2 за чёрных неинтересно. Белые выживают в углу по большому масштабу и могут радоваться успеху своего вторжения.

Д.5 (недопустимо).

Ханэ 1 вместо 10 на Д.4 неразумно. Кири 6 после 2, 4 показывает правильную последовательность: у чёрных нет ответа на 8. Если 5 чёрные играют в 8, белые играют в 5 с хорошим результатом.

Д.6 (простодушие).

Простое блокирование 2, 4 чересчур простое. Позволять белым соединиться понизу, подобно этому, очень невыгодно для чёрных.

Д.7 (плохое адзи).

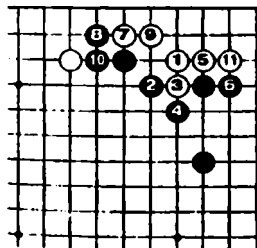
Косуми 2 обладает плохим адзи. Чёрные обязаны играть 6, 8, 10. Жизнь с такой территорией выглядит прекрасной для белых.

Д.8 (Цукэ).

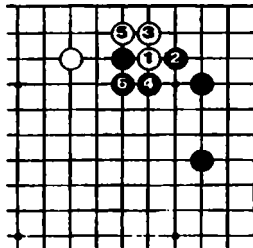
Наличие белого камня делает возможным ход б.1. Ход ч.2 - спокойный ответ. Белые соединяются понизу, но они не полностью удовлетворены таким исходом.

Д.9 (вытягивание вверх).

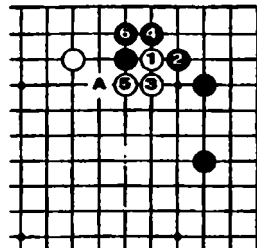
Если белые удлиняются по направлению к центру 3, чёрные связываются понизу. На б.5 чёрные соединяются б и в дальнейшем стремятся сыграть в «А». Это также выглядит не хорошо для белых. В заключение можно сделать вывод, что цукэ 1 недостаточно убедительно.



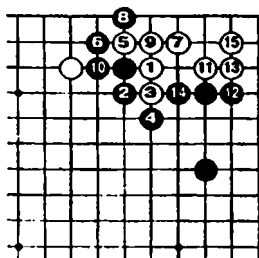
Д.7



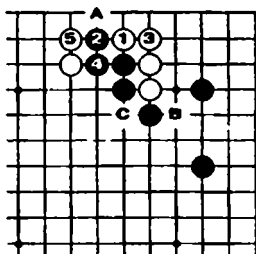
Д.8



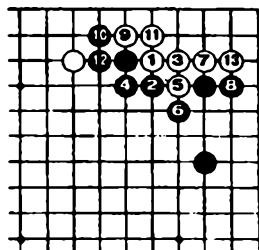
Д.9



Д.10



Д.11



Д.12

Д.10 (ошибка).

Чёрным следует дважды подумать, прежде чем отвечать 2. Белые один раз удлинняются 3, а затем образуют форму ходами 5, 7. Белые легко выживают после 15. Разочаровывающий итог для чёрных.

Д.11 (прочное соединение).

Белые также могут, вместо 7 на Д.10, сыграть 3 здесь, их цель - продолжить 5. На ч.«А» белые намереваются сыграть в «В»; если ч.«С», то б.«А» и добиваются хорошего результата.

Д.12 (блокировка сверху).

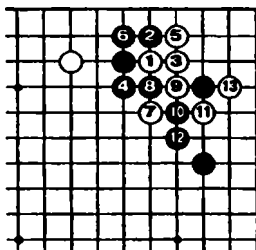
Блокировать сверху 2 не очень сильно, когда белые имеют цумэ слева. Белые удовлетворяются выживанием в углу после 13.

Д.13 (лишнее напряжение).

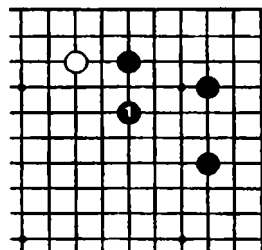
Ходы ч.2, 4 - напрасные усилия. Белые используют камень 7 в качестве жертвы для того, чтобы обеспечить себе базу в углу.

Д.14 (укрепление).

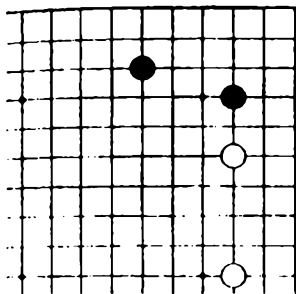
Как и с кэйма-симари, чёрные не получают плохого результата, даже если белые успевают провести вторжение и разрушить угловую территорию. Тем не менее, укрепление 1, если появляется такая возможность, является отличным ходом, который берёт много территории.



Д.13



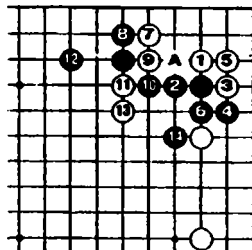
Д.14



Белые имеют сангэнбираки рядом с симари чёрных. Естественно, белые могут осуществить вторжение.

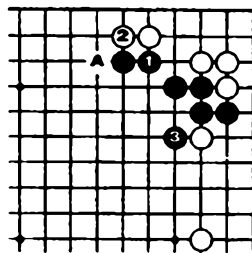
Д.1 (приемлемая борьба).

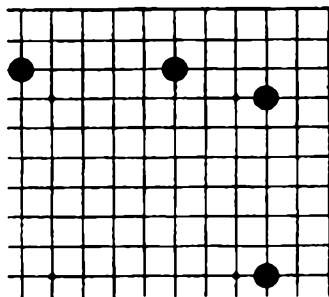
Ход б.1 - хороший стиль в данной позиции. Последовательность с хода 2 встречалась ранее. Когда чёрные блокируют 8, однако, они должны быть готовы к контратаке белых посредством разрезания 9, 11. Чёрные ставят конструкцию 12, а затем играют ханэ 14: они должны суметь разобраться в последующей борьбе. В какой-то момент белые должны вернуться и защищаться в «А».



Д.2 (предусмотрительность).

В зависимости от позиции на верхней стороне, чёрные могут решить, что целесообразно ответить спокойно 1. И вновь, в каких-то позициях может получиться так, что ч.3 в «А» будет хорошим, мощным ходом.

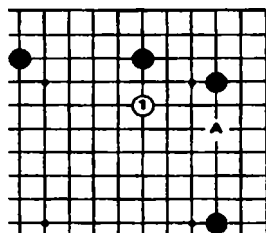




Чёрные построили идеальную двукрылую формацию. Как белым следует обращаться с ней?

Д.1 (накрывающий ход).

Как и с кэйма-симари, боси 1 является хорошим ходом. Белые хотят посмотреть как будут отвечать чёрные. С огэйма-симари ход б.«А» тоже, судя по внешнему виду, является критическим пунктом, но с оговорками. Смотри Д.26.



Д.1

Д.2 (сабаки).

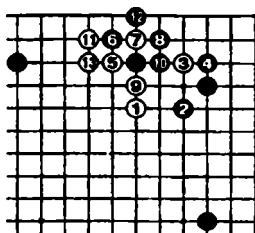
Ход ч.2 - хорошая форма. Ход б.3 пробный; если чёрные играют 4, белые меняют направление ходами 5, 7. Это стандартное тэсудзи позволяет белым получить сабаки после 13.

Д.3 (адзи).

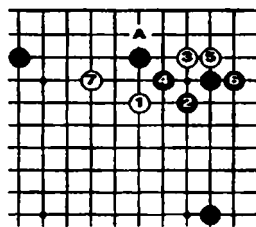
Если чёрные продолжают путь ходом 4, белые один раз играют 5 в качестве пробы, а затем переключаются на 7. Это достаточный результат для белых: они могут в дальнейшем стремиться использовать адзи в «А».

Д.4 (бсрьба).

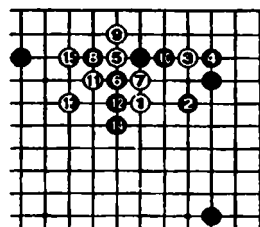
Если на 5 чёрные контратакуют 6, единственным является ход б.7. Если дальше чёрные играют 8, 10, достаточно хорош ответ 11...15. Начинается борьба.



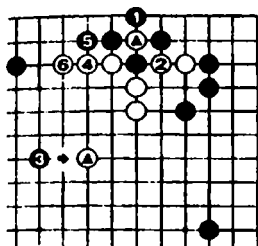
Д.2



Д.3



Д.4



Д.5

Д.5 (достаточно).

Если чёрные съедают ходом 1 (вместо 10 на Д.2), белые могут сыграть кикаси 2. Удлинение 4, 6 даёт белым достаточный результат. Это неприятно для чёрных.

Д.6 (кэйма).

Если чёрные отвечают кэймой 2, белые обменивают 3 на 4, а затем делают хорошее цукэ 5. На ход ч.6 белые получают хорошую форму ходами 7...13.

Д.7 (лёгкость).

Лёгким ходом является немедленное цукэ снаружи 3. На ход ч.4 белые делают ещё один лёгкий ход 5, и обмен достигает паузы. Итог приемлем для обеих сторон. Вместо хода 4...

Д.8 (прорыв).

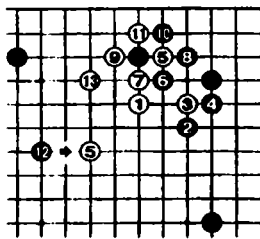
Если чёрные играют 1, белые прорываются в угол ходами 2...10. Таким образом, белые удачно осуществляют сокращение территории чёрных. Взамен хода 8...

Д.9 (хороший стиль).

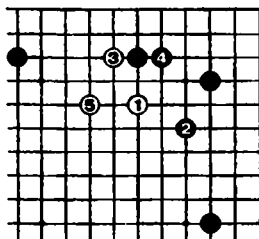
Белые ещё могут сыграть цукэ 1, ход, который является хорошим стилем. Ход ч.2 - критический пункт, а ходы 4, 6 не дают белым получить базу. Такой исход схож с Д.8.

Д.10 (другая борьба).

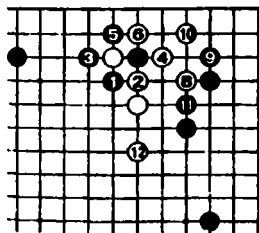
Ход 4 на Д.8 в 1 здесь приводит к такой же борьбе, как на Д.4.



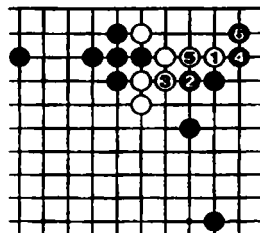
Д.6



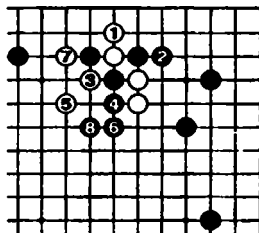
Д.7



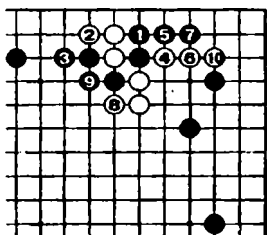
Д.8



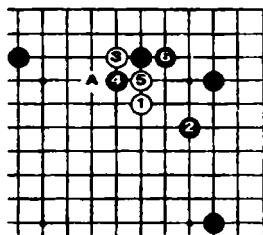
Д.9



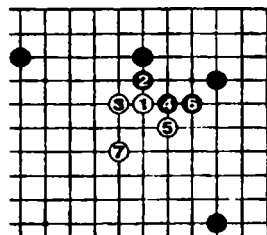
Д.10



Д.11



Д.12



Д.13

Д.11 (плохо для чёрных).

Вместо хода 2 на Д.10 играть 1 здесь плохо: это перестарание. Белые пробиваются в угол после 10 хода. Результат, вероятно, в пользу белых.

Д.12 (особый случай).

Чёрные вынуждены проверить ситё, прежде чем отступать назад 6. Сторона, в чью пользу ситё, добивается благоприятного результата.

Д.13 (равенство).

Надён ч.2. Ходы б.3 и далее - стандартные, и б.7 занимает ключевой пункт для создания формы. В итоге, по-видимому, равенство.

Д.14 (лёгкость).

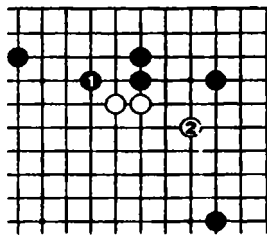
Если чёрные играют 1 вместо хода 4 на Д.13, белые должны играть эластично 2. Ход ч.1 в 2 не рекомендуется, так как это оставляет угол явно слабым.

Д.15 (противоположное удлинение).

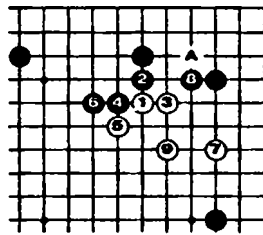
Возможно удлинение в другую сторону 3. Чёрные делают такого же типа ответ с другой стороны ходами 4, 6. Далее интересным является ход б.7: белые стремятся пойти в «А». Если чёрные защищаются 8, белые образуют форму ходом 9.

Д.16 (угроза белых).

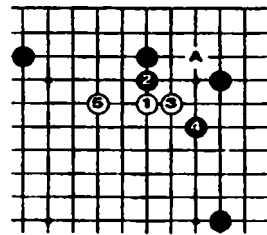
Слабым является ход ч.4. Пока белые отпрыгивают 5, но в дальнейшем они могут нацелиться на вторжение в «А».



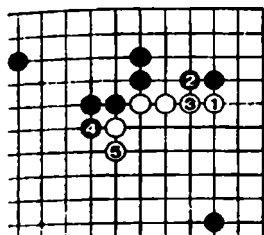
Д.14



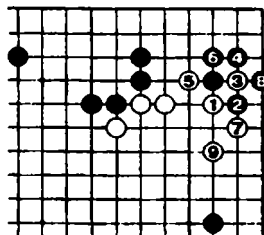
Д.15



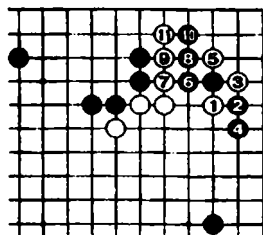
Д.16



Д.17



Д.18



Д.19

Д.17 (альтернативная стратегия).

Цукэ 1 взамен хода 7 на Д.15 является откровенным методом игры. На ход ч.2 белые играют 3, 5. Такая стратегия выглядит приемлемой.

Д.18 (хорошая форма).

Если чёрные играют 2, белые тотчас перерезают 3. Перерезание является основным принципом сабаки. Это хорошо работает здесь, обеспечивая белым хорошую форму после 9.

Д.19 (сопротивление).

Противодействие 4 неразумно. Атари 6.5 - жертвенное тэсудзи, позволяющее осуществить прорыв 7...11. Этот результат в пользу белых.

Д.20 (эластичный прыжок).

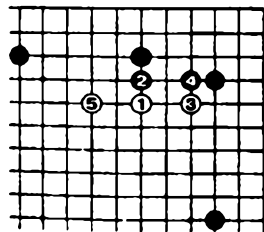
Белые также могут играть легко 3, 5. Со своей стороны у чёрных нет причины быть неудовлетворёнными таким итогом. Проблема в том, как игроки будут продолжать дальше.

Д.21 (база).

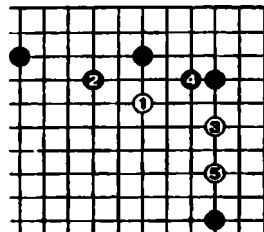
Возможен ответ на ход 1 посредством кэймы на верхней стороне 2. Ход 6.3 занимает критическую точку для атаки огэйма-симари. Если чёрные укрепляют угол 4, белые добиваются базы на стороне ходом 5.

Д.22 (тяжело).

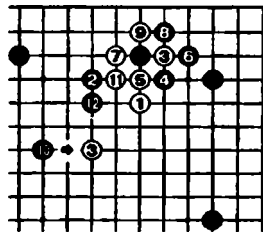
Если белые сразу играют цукэ 3, чёрные контратакуют 4. Белые прорываются на верхний край ходами 5...11, но затем ход ч.12 занимает критический пункт, делая группу белых тяжёлой.



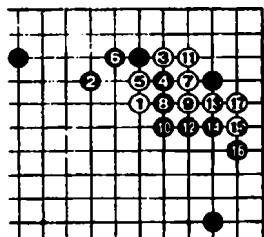
Д.20



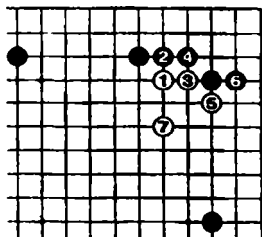
Д.21



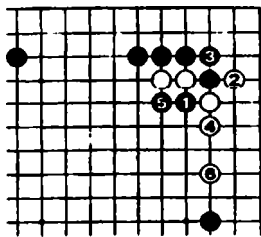
Д.22



Д.23



Д.24



Д.25

Д.23 (слабо).

Отступление 6 - небрежность: это позволяет белым взять большой угол после 17. Такой итог несколько неудовлетворительный для чёрных.

Д.24 (дзёсеки).

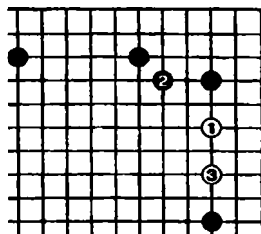
Ката-цуки 1 - ход, который может доказать свою эффективность в реальной игре. Ход ч.6 - правильный. Затем белые образуют форму ходом 7.

Д.25 (хорошая форма белых).

Разрезание 1 взамен хода 6 на Д.24 слишком импульсивно. Белые играют кикаси 2, а затем обеспечивают себе базу ходами 4, 6. Они удовлетворены своей позицией.

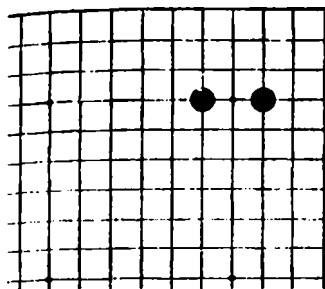
Д.26 (недостаточно).

Ход б.1 занимает критический пункт, но в данном случае это нехорошо. Ход ч.2 - надёжный ответ. Обмен заканчивается тем, что белые получают базу ходом 3.



Д.26

ГЛАВА III ВТОРЖЕНИЕ В ИККЕН-СИМАРИ

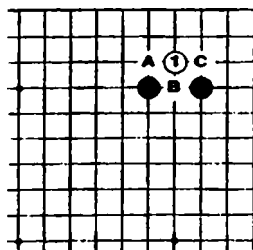


ФОРМА №1

Белые хотят осуществить самостоятельное вторжение в иккен-симари. Это один из фундаментальных технических приёмов Го.

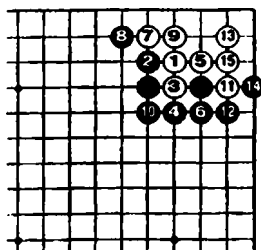
Д.1 (вторжение).

Белые почти всегда вторгаются 1. У чёрных три ответа: «А», «В» и «С».



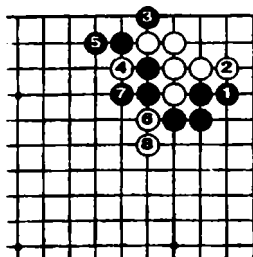
Д.2 (базовая структура).

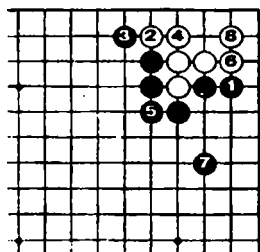
На ход ч.2 белые жертвуют в углу последовательностью до 15. Это базовая структура, тем не менее чёрные получают прекрасную внешнюю стенку.



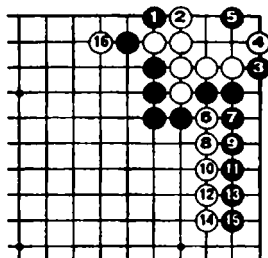
Д.3 (попытка захвата).

Если чёрные пытаются съесть белых ходом 1 здесь взамен хода 10 на Д.2, белые сопротивляются 2...8. Угловая группа белых вполне эластична и не может быть безоговорочно взята в плен.

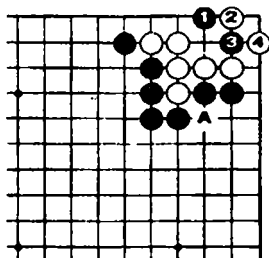




Д.4



Д.5



Д.6

Д.4 (эффективность).

Чёрные также могут опуститься 1 вместо хода 6 на Д.2. После того, как чёрные защищаются 7, они получают более эффективную форму.

Д.5 (неприятность).

Если чёрные пытаются заесть белых ходом 1 вместо 7 на Д.4, у белых имеется очень неприятное разрезание 6. После 15 белые играют цуэ 16. Попытка чёрных заедания неразумна.

Д.6 (ко-борьба).

Чёрные могут получить ко, если они сыграют 1, но, белые имеют местные ко-угрозы, начиная с хода в «А». Это нетрудное ко для белых.

Д.7 (жизнь в сэнтэ).

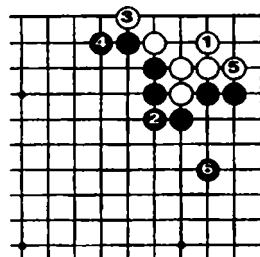
Если белые готовы играть ко, они могут сыграть 1 здесь взамен 4 на Д.4. На ход ч.2 белые выживают в сэнтэ 3, 5.

Д.8 (ко-борьба).

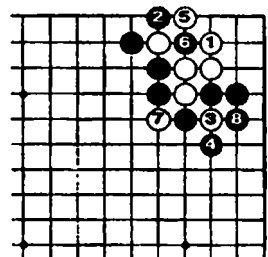
Если чёрные принимают вызов ходом 2, белые вставляют разрезание ходом 3, прежде чем начинать ко. Белые имеют местную ко-угрозу 7, поэтому эта ко-борьба неблагоприятна для чёрных.

Д.9 (особый случай).

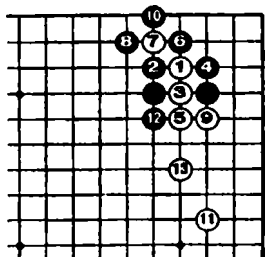
Чёрные играют 4 только в особых обстоятельствах. Это приводит к обмену правой стороны на верхнюю.



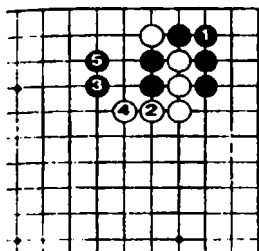
Д.7



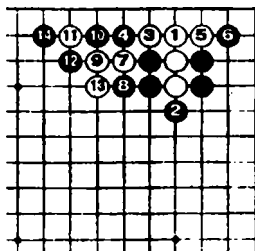
Д.8



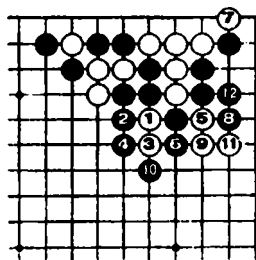
Д.9



Д.10



Д.11



Д.12

Д.10. (внешняя стенка).

Если чёрные играют 1 вместо 8 на Д.9, белые концентрируются на строительстве центральной стенки 2, 4.

Д.11 (сагари).

Если белые играют вниз 1 взамен 5 на Д.9, ход ч.2 начинает драку. Белые обязаны играть 3, 5, а затем режут 7, но после 8, 10...

Д.12 (продолжение).

Белые режут 1, имея в виду это как жертву, однако сражение развивается неблагоприятно для них. После того, как чёрные соединяются 12, чёрные удовлетворены.

Д.13 (плотность).

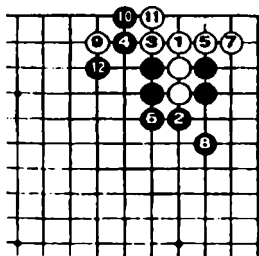
Взамен ханз 6 на Д.11 Чёрные могут тупо соединиться 6. Белые выживают в сэнз 7...9, однако чёрные строят прекрасную внешнюю стенку последовательностью до хода 12.

Д.14 (прочное соединение).

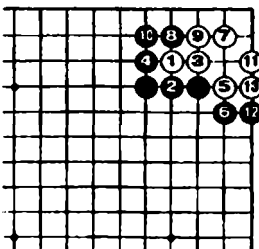
Если на б.1 чёрные отвечают 2, белые играют 3...7. Если чёрные хотят играть просто, они могут позволить белым выжить после 13.

Д.15 (ко-борьба).

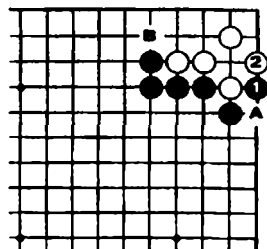
На ч.1 белые, конечно, вызывают их на ко ходом 2. Белые могут сохранить это ко в резерве до лучших времён. Если ходом 2 чёрные играют в «А», белые выживают в «В».



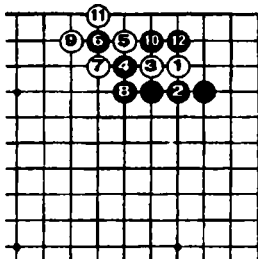
Д.13



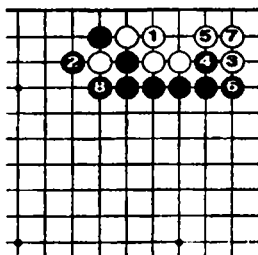
Д.14



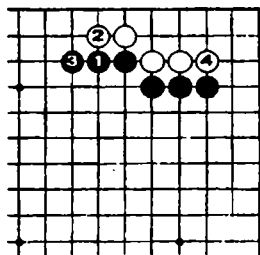
Д.15



Д.16



Д.17



Д.18

Д.16 (не рекомендуется).

На ход 6.3 противостоять 4, 6 не рекомендуется. Захват камня 7...11 хорош для белых.

Д.17 (мощь).

Если белые соединяются 1 вместо 9 на Д.16, чёрные возводят ситё - 2. Белые выживают после 7, но ч.8 даёт чёрным сильную позицию.

Д.18 (слабость).

Удлиняться 1 взамен хода 6 на Д.16 тоже слабо. Белые удовлетворяются выживанием 2, 4.

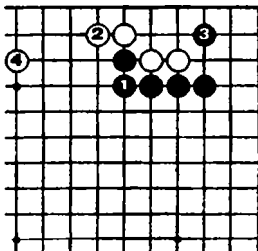
Д.19 (прочное соединение). Чёрные могут прочно соединиться 1. Если белые играют 2, чёрные защищают угловую территорию ходом 3. Белые, вероятно, будут распространяться 4.

Д.20 (ханэ белых).

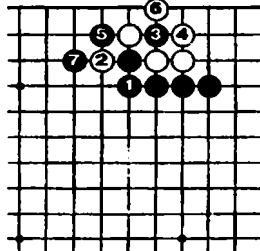
Возможно ханэ б.2. Чёрные режут 3, и белые следуют поговорке, заедая разрезающий камень. Затем чёрные возводят ситё 5, 7. Такой исход является делением реальных очков и влияния.

Д.21 (плотность).

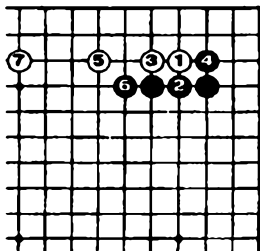
Ход ч.4 - крепкий, территориально-ориентированный ход. Если белые играют 5, чёрные занимают критический пункт ходом 6 (белые получили бы отличную форму, если бы им позволили сделать ханэ в 6). Белые играют 7, и они удовлетворены своим сабаки.



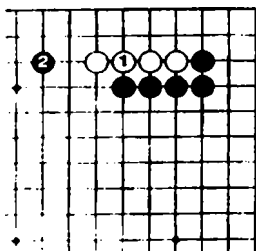
Д.19



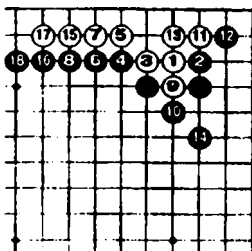
Д.20



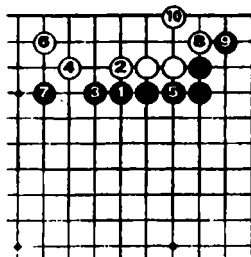
Д.21



422



123



9.24

Д.22 (тяжело).

Тяжелый ход 1 хуже эластичного расширения 7 на Д.21. Ход ч.2 становится сильным атакующим ходом.

Д.23 (стандартное дзёсеки).

Ход 4.2 акцентирует угол. Продолжение до хода 18 - стандартное длясеки, которое даёт белым территорию, а чёрным внешнюю стенку.

Д.24 (глазная форма).

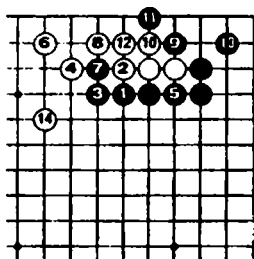
Вместо 4 на Д.23 чёрные ещё могут удлиниться 1. Ход ч.7 блокирует дорогу белых в центр, поэтому белые обеспечивают себе глазную форму ходами 8, 10.

Д.25 (угол).

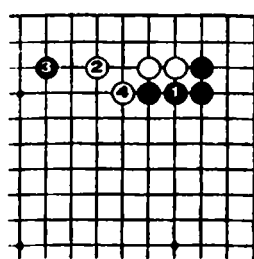
Если чёрные желают защитить угол, они могут сыграть кикаси 7...11, а затем защититься 13. При таком развитии событий белые способны выйти в центр 14.

Д.26 (хорошая форма).

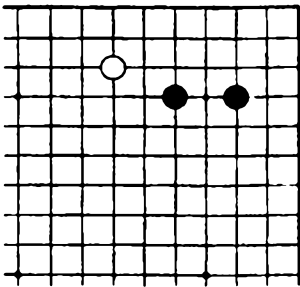
Если чёрные играют 1, мы получаем такую же форму, как на Д.21 и Д.22. В некоторых случаях чёрные могут предпочесть атаковать 3, учитывая свою позицию на верхней стороне. Тем не менее, позволять белым получать хорошую форму ходом 4 неприятно.



Q.25



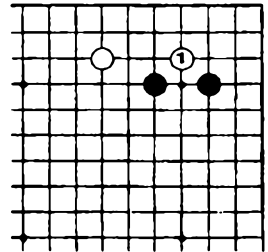
Д.26



Наличие белого какари означает, что вторжение белых становится намного сильнее.

Д.1. (нодзоки).

Когда у белых есть какари, возможно, неподходяще называть ход б.1 вторжением, но цель и технические приёмы те же. В реальной игре это самый стандартный ход.



Д.2 (стандартная система).

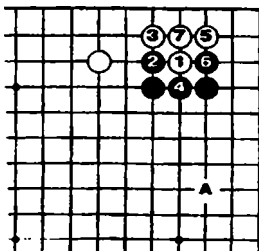
Заграждение 2 - стандартный ответ. Продолжение до 7 - дзёсэки. Вопрос, что случится в районе «А» на правой стороне, будет определять, эффективно или нет работает внешняя стенка чёрных.

Д.3 (ситё).

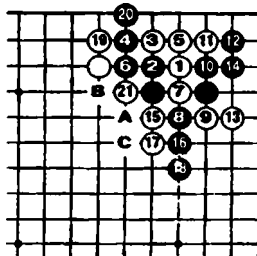
Если чёрные блокируют 4, белые будут противостоять 5...9. Ход ч.10 - сильнейший ответ, но, если чёрные не могут получить ситё ходами: ч.«А» - б.«В» - ч.«С», после б.21, они получают плохой результат.

Д.4 (реальные очки).

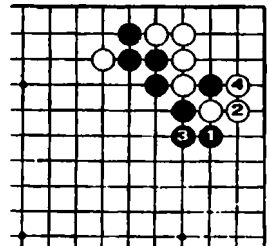
Мирными будут ходы 1 (вместо 10 на Д.3) и 3. Чёрные получают крепкую форму, но белые берут большой угол. Итог - успех для белых.



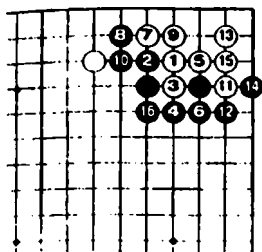
Д.2



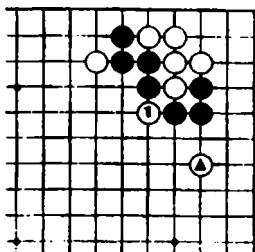
Д.3



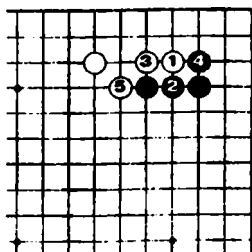
Д.4



Д.5



Д.6



Д.7

Д.5 (базовая модель).

Белые также могут сыграть 3...5. Они выживают после 15, а чёрные наносят последний мазок на своё внешнее влияние 16 ходом.

Д.6 (особый случай).

Чёрные должны быть осторожны, когда у белых есть отмеченный камень, так как белые могут осуществить агрессивное разрезание 1 вместо 11 на Д.5. Это приводит к трудной для чёрных борьбе, а это означает, что их первоначальный выбор дзёсэки здесь был ошибочным.

Д.7 (прочное соединение).

Ход ч.2 - самый надёжный. На б.3 чёрные забирают угол - 4. Но б.5 - настолько хороший, что итог не очень хорош для чёрных. Вместо ч.4...

Д.8 (раненство).

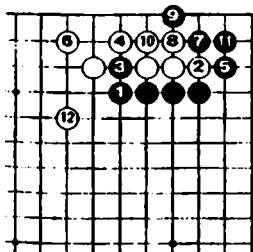
Ключевым ходом является ноби 1. Если белые удлиняются в угол - 2, чёрные устанавливают форму 3...11. После б.12 - равенство.

Д.9 (фокус на правой стороне).

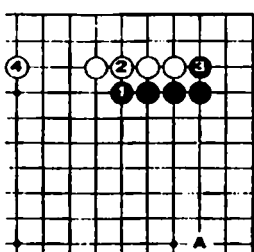
Ход б.2 - спокойный ответ на 1. По-видимому, последуют ходы ч.3 и б.4. Сейчас ход чёрных в «А» становится очень хорошим развитием на правой стороне.

Д.10 (косуми).

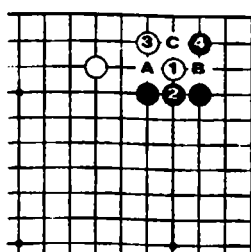
Также возможен ход б.3. Защита угла ходом 4 - лучшее для чёрных. Ход ч.4 в «А» возвращает нас к Д.2 с ходами белых в 4 - ч.«В» - б.«С».



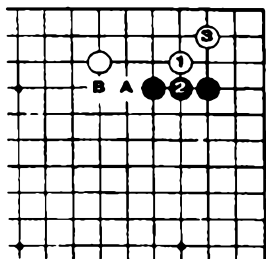
Д.8



Д.9



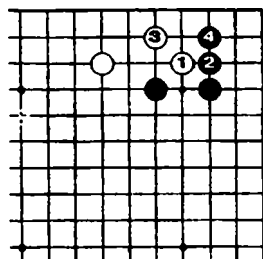
Д.10



Д.11

Д.11 (слабость).

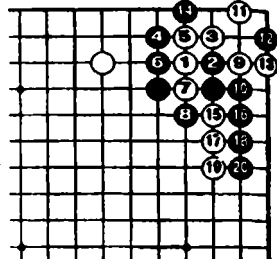
Косуми в противоположном направлении 3 выглядит эффективно, но это делает позицию белых слабой. Чёрные имеют в своём распоряжении ходы в «А» и «В».



Д.12

Д.12 (крепкий угол).

Прочным является блокировка 2. На 3 чёрные опять защищают угол 4 и получают крепкую позицию.



Д.13

Д.13 (захват).

Плохим является ход 6.3, так как у белых нет ответа на ход ч.4. Если белые соединяются 5, чёрные играют 6...20 и безоговорочно убивают группу белых.

Д.14 (хорошо для чёрных).

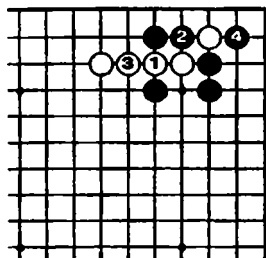
Белые, вероятно, будут прорываться 1 вместо 5 на Д.13, но захват камня ходами 2, 4 обеспечивает чёрным хороший результат. Чёрные обезопасили угол, в то время как у белых тяжёлая, безглазая группа.

Д.15 (равенство).

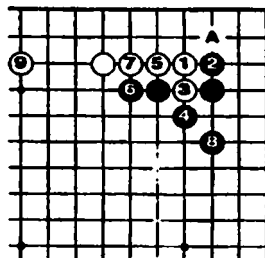
На 2 белые также могут отвечать 3...5. Ход ч.6 занимает критический пункт. Итог к 9 - равенство. Если ходом 7 белые играют в «А», за чёрных необходимо защититься ходом в 8.

Д.16 (особый случай).

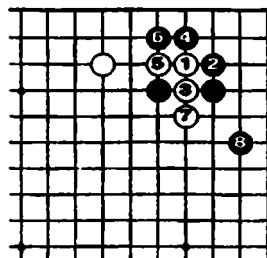
В редких случаях интересной контрмерой на 6.3 может служить ход ч.4. Но, как правило, позволять белым прорываться 7, плохо.



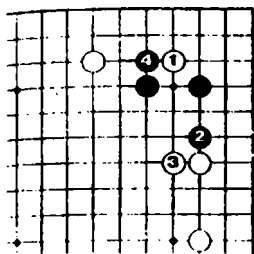
Д.14



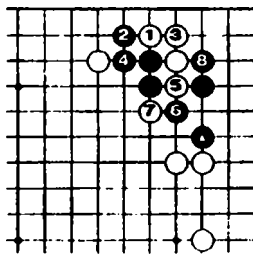
Д.15



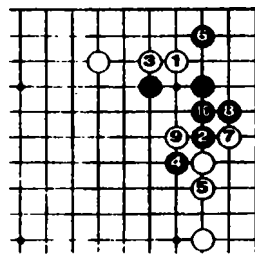
Д.16



Д.17



Д.18



Д.19

Д.17 (другой особый случай).

Когда у белых имеется никкенбаки на правой стороне, чёрные могут встретить б.1 посредством тэсудзи 2. На б.3 чёрные пытаются взять угол ходом 4.

Д.18 (продолжение).

Ходы б.1, 3 не являются угрозой. То же можно сказать и о разрезании 7: чёрные заполняют дамэ ходом 8 и выигрывают борьбу на один ход. Отмеченный чёрный камень работает эффективно.

Д.19 (вариант).

Если белые игнорируют ход 2, чёрные играют кикаси 4, а затем заведывают углом ходом 6. Это пример того, как варьируются ответы на вторжение белых в зависимости от окружающей обстановки.

Д.20 (ко-борьба).

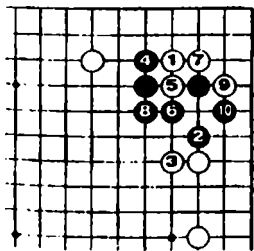
Сопротивление 3...7 - настойчивое продолжение. Чёрные намертво соединяются 8, а затем ход 9 встречают посредством ко.

Д.21 (эластичная форма).

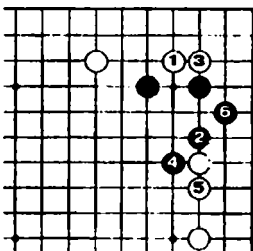
Если белые играют 3, чёрные играют кикаси 4, а затем ныряют вниз ходом 6. Это создаёт эластичную форму, избавляя от любых волнений по поводу глазной формы, и является искусным методом игры.

Д.22 (миаи).

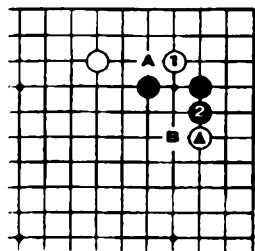
Даже если отмеченный камень стоит только через один пункт, ход ч.2 - по-прежнему, хороший. Дело в том, что «А» и «В» - миай.



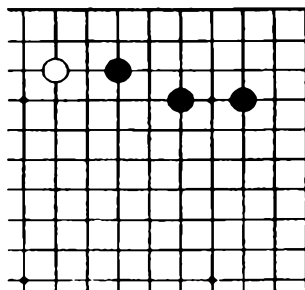
Д.20



Д.21



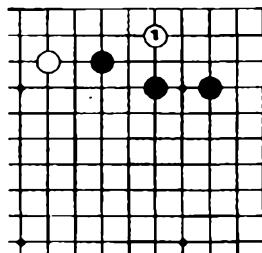
Д.22



Чёрные усилили иккен-симари - кэй-мой. Как наличие белого камня, находящегося поблизости, воздействует на угол? Где находится критический пункт?

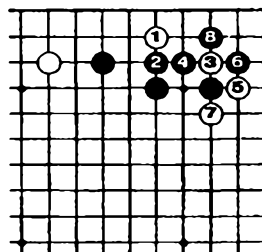
Д.1 (вторжение).

При такой форме ход б.1 становится критическим. Присутствие рядом стоящего помощника делает вторжение возможным даже в такой крепкий угол, как здесь.



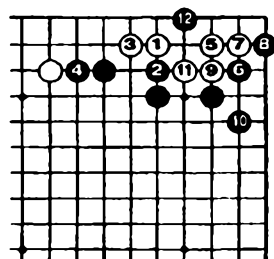
Д.2 (кикаси).

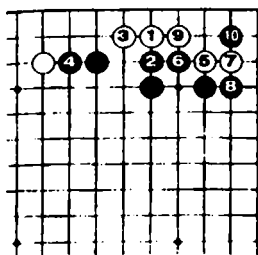
Сильным ответом является ход ч.2. Далее цукэ 3 - хороший стиль. На ход 4 белые играют кикаси 5, 7, завершая обмен.



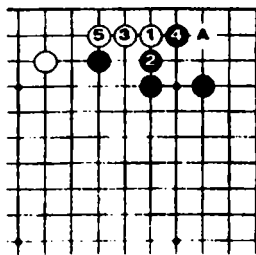
Д.3 (белые падают).

Если белые удлиняются 3, чёрные противостоят 4. Белые борются за выживание в углу ходами 5 и далее, но это подавляется посредством 12.

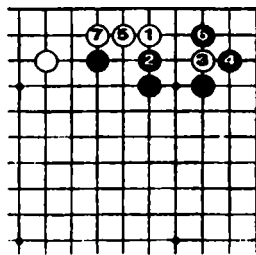




Д.4



Д.5



Д.6

Д.4 (белые падают).

Белые могут испытать ход 5 здесь, но это не успешнее. Цукэ 10 - тэсудзи, которое разрушает их план.

Д.5 (слабость).

Блокирование 4 выглядит слабым. После 5 белые в будущем могут сыграть цукэ в «А», поэтому чёрные неудовлетворены.

Д.6 (порядок ходов).

Мы упоминали раньше, что ход 6.3 - хороший стиль. На ч.4 белые удлиняются 5; чёрные более или менее вынуждены играть 6, поэтому белые связываются 7 и они удовлетворены. Взамен 6...

Д.7 (удовлетворительно для белых).

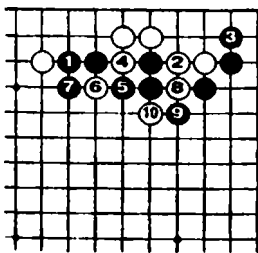
Если чёрные играют 1, чтобы помешать белым соединиться, белые сначала разрезают 2...6, вынуждая ход ч.7, а затем снова режут 8, 10. Развитие должно быть хорошим для белых.

Д.8 (тяжёлая форма).

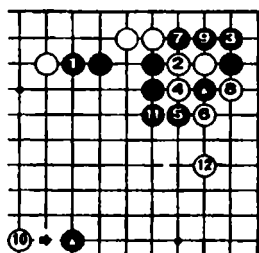
Если белые просто разрезают 4, 6 здесь, чёрные сдавливают 7, 9. Такой результат неудовлетворительный для белых, поскольку они получают тяжёлую форму. Порядок ходов на Д.7 важен.

Д.9 (стена).

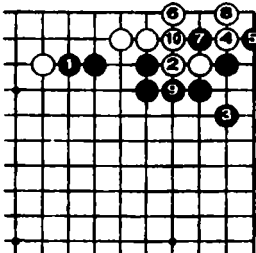
Ход ч.3 - мирный, который позволяет белым выжить 4 и далее. Разрезание 7 делает 9 - сэнтэ, и чёрные строят сильную стенку.



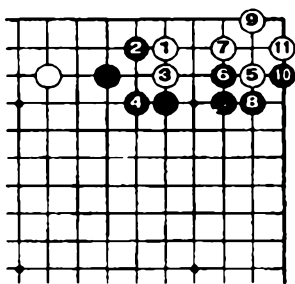
Д.7



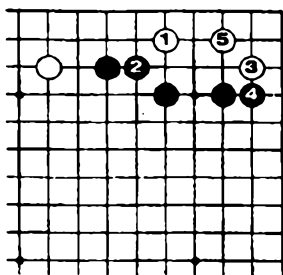
Д.8



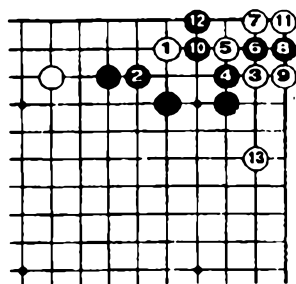
Д.9



Д.10



Д.11



Д.12

Д.10 (ко-борьба).

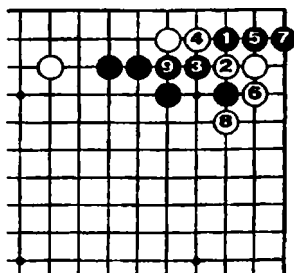
Также возможно, конечно, цукэ 2. После 3 прыжок 5 - хорошее продолжение за белых. Даже если чёрные атакуют 6, 8, белые могут получить ко.

Д.11 (слабо). На б.1 ответ ч.2 даёт чёрным слабую, инертную форму. Белые прыгают 3, а затем на 4 отвечают 5. Вторжение достигло успеха. Взамен хода 4...

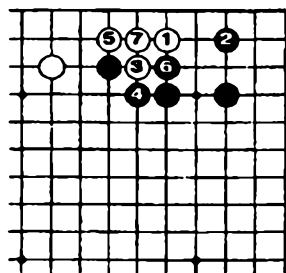
Д.12 (белые вырываются). Если чёрные противостоят 4, 6, белые играют 5, 7. Чёрные могут отрезать камень б.1, но белые убегают наружу 13. Вместо ч.4...

Д.13 (фурикавари). Если чёрные пробуют вставить 1, белые режут 2, 4. Чёрные могут захватить два камня, но в обмен белые развивают свою позицию на правой стороне.

Д.14 (слабо). Крепким является ход ч.2, но это развязывает белым руки. Белые удовлетворяются соединением 3, 5.



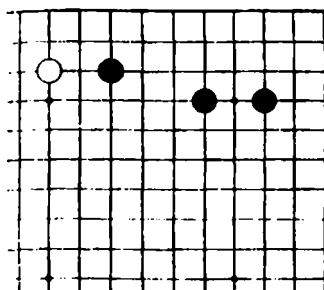
Д.13



Д.14

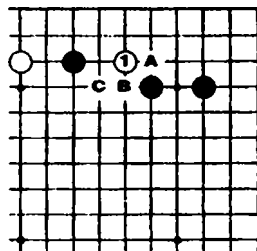
ФОРМА №4

Чёрные осуществили огэйма-хираки от своего симари. Куда вторгаться белым?



Д.1 (вторжение).

Когда у белых рядом есть союзник, единственным является ход б.1. Чёрные могут отвечать в «А», «В» или «С».



Д.2 (блокирование сверху).

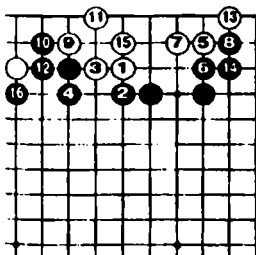
На ч.2 ходы белых 3, 5 - хорошая комбинация. За чёрных правильно отвечать 6, 8. Белые выживают последовательно до хода 15, а чёрные получают внешнее влияние.

Д.3 (прочное соединение).

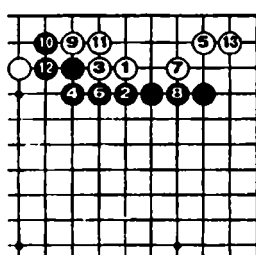
Если чёрные прочно соединяются 6, белые играют кикаси 7, а затем выживают последовательно до хода 13. Чёрные удовлетворены внешним влиянием, которое они построили. Вместо хода 8...

Д.4 (неразумно).

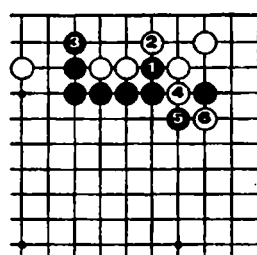
Ходы ч.1, 3 неразумны: белые просто отдают два своих камня и порежут 4, 6. Они вполне способны выжить.



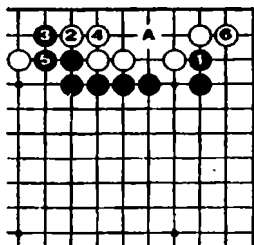
Д.2



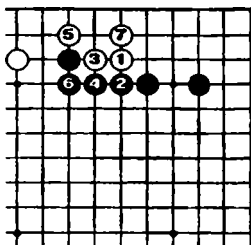
Д.3



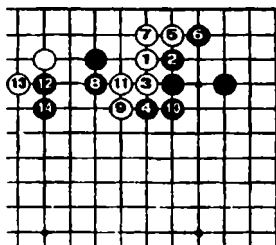
Д.4



Д.5



Д.6



Д.7

Д.5 (атэ-коми).

На ход ч.1 (атэ-коми) белые противодействуют 2...6. Ход ч.1 первоначально нацеливался на нодзоки в «А», но результат к 6 схож с Д.3.

Д.6 (слишком пассивно).

Ход ч.2 логичный, но ч.4, позволяющий белым соединиться 5, 7, чрезвычайно пассивный. Это создаёт очень большие удобства белым.

Д.7 (приемлемо для чёрных).

Чёрные могут блокировать 2; 6.3 тяжёлый и даёт чёрным эффективное ханэ 4. Ход ч.8 - агрессивный, который ищет борьбу. Чёрные разъединяют 12, 14, и их перспективы выглядят предпочтительными.

Д.8 (слабо).

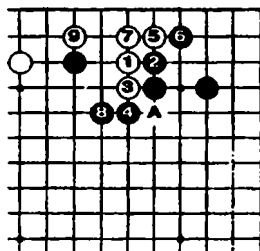
Удлиняться 8 чересчур тяжело. Соединение 9 делает вторжение белых успешным. У чёрных в форме ещё остался дефект в «А».

Д.9 (тяжело).

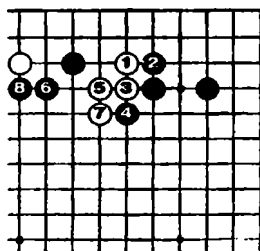
Магари 5 - тяжёлый ход, который образует неэффективный «пустой треугольник». Чёрные продолжают атаку, опираясь на камень слева 6, 8. Белые должны позаботиться о своей тяжёлой группе.

Д.10 (стандартная система).

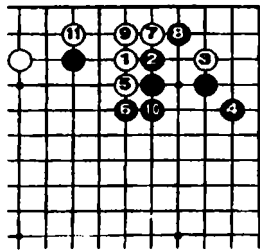
Противодействие на ход ч.2 посредством ёсэ-о-миру 3 - очень умная стратегия. Если чёрные выбирают острый ответ 4, белые играют 5...9, а затем связываются 11. Взамен ч.10...



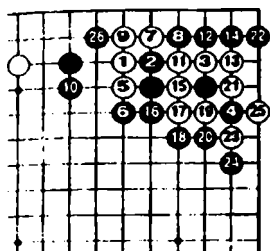
Д.8



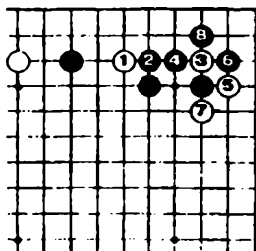
Д.9



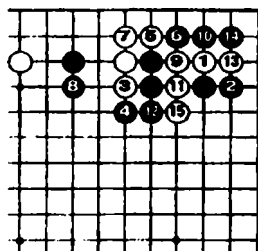
Д.10



Д.11



Д.12



Д.13

Д.11 (вариант).

Сильным является ход ч.10. Белые обязаны резать 11. Продолжение длинное, но вынужденное. Белые выживают, а чёрные захватывают в плен четыре камня.

Д.12 (кикаси).

На ход ч.4 белые играют кикаси 5, 7, и они удовлетворены.

Д.13 (не рекомендуется).

Сагари 2 не рекомендуется. После 5, 7 не проходит ход ч.8. Белые режут 9, начиная сражение, которое не в пользу чёрных.

Д.14 (сабаки).

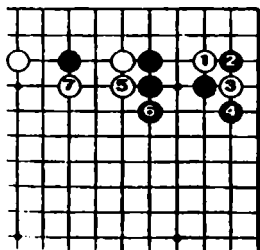
Если чёрные играют ханэ 2, белые отвечают перерезающим тэсудзи 3. На ход ч.4 белые играют 5, 7 и, должно быть, способны устроиться своей группой.

Д.15 (соединение).

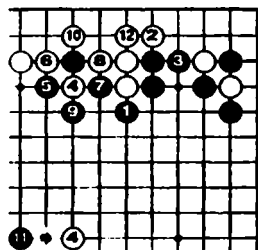
Если чёрные играют ханэ 1 вместо 6 на Д.14, белые играют ханэ 2, Чёрные вынуждены отвечать, делая неуклюжую форму 3. Затем белые соединяются понизу 4...12.

Д.16 (борьба).

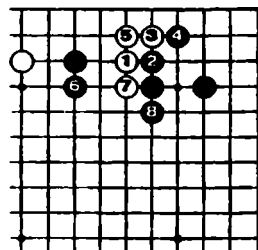
Если белые сразу играют 3, 5, возможен ход ч.6. На ход 6.7 чёрные играют 8, и борьба выходит в центр.



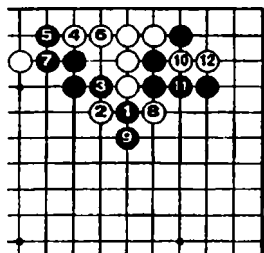
Д.14



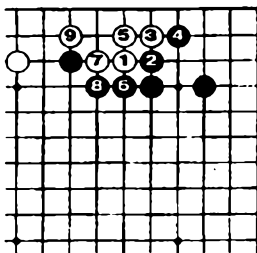
Д.15



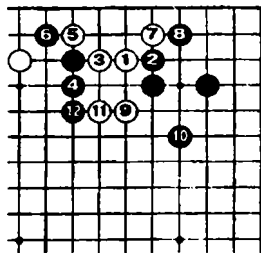
Д.16



Д.17



Д.18



Д.19

Д.17 (неразумно).

Резать 1, 3 взамен 8 на Д.16 неблагоприятно. Белые играют кикаси 4, а затем разрезают 8, 10. Такая борьба плохая для чёрных.

Д.18 (слабо).

Блокировать 6 слабо, поскольку белые удовлетворятся соединением 7, 9. Вторжение белых достигло успеха.

Д.19 (беготня).

Ход 6.3 несколько тяжеловат. На ход ч.4 белые играют ханэ 5 и 7 в качестве подготовки к прыжку 9. Чёрные защищаются 10, а затем обе стороны прокладывают себе дорогу в центр.

Д.20 (белые живут).

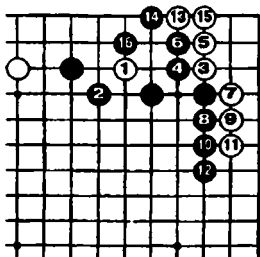
На ч.2 - 6.3 - хороший стиль. На ч.4 белые играют 5 и выживают в сэнтэ последовательностью до 15.

Д.21 (выживание на стороне).

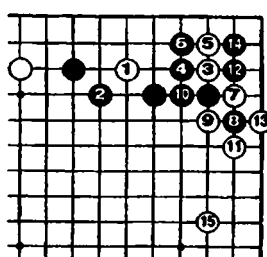
Если чёрные делают ниданбанэ 8, белые отдают свои камни в углу в обмен на базу на правой стороне.

Д.22 (выживание на верхней стороне).

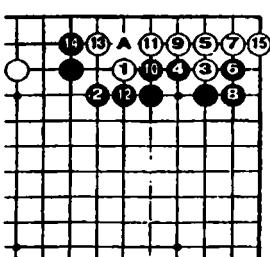
Ход 6 в попытке заесть белых надеется на слишком многое. Белые легко выживают наверху 7...15. Если чёрные играют 12 в 13, белые живут: «А» - ч.12 - 6.15.



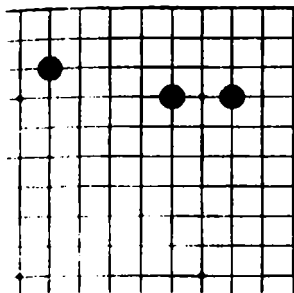
Д.20



Д.21



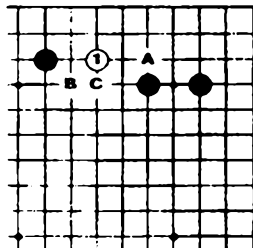
Д.22



Чёрные сыграли хираки через три пункта от своего симари. Белые могут осуществить одинокое вторжение.

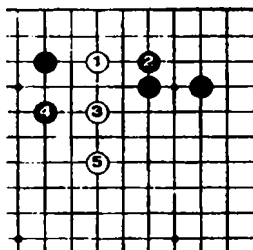
Д.1 (вторжение).

После того, как чёрные сделали широкое хираки, возможно отдельное вторжение ходом 1. Чёрные отвечают в «А», «В» или «С».



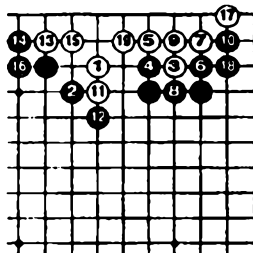
Д.2 (угловые очки).

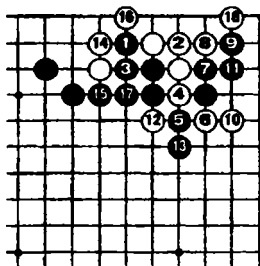
Ход ч.2 делает безопасными угловые очки. Белые держат курс в центр ходами 3, 5. Это откровенное дзёсеки.



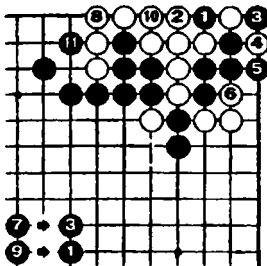
Д.3 (закрывание белых).

Цель хода ч.2 - запечатать белых и заставить их выживать на стороне. В качестве компенсации чёрные получают внешнюю стенку.

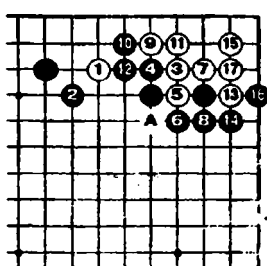




Д.4



Д.5



Д.6

Д.4 (сэмзай).

Если чёрные блокируют 1 вместо 6 на Д.3, белые режут 4, 6. Если чёрные пытаются убить белых ходом 7, начинается сэмзай. После 18...

Д.5 (ко-борьба).

Получается ко. Белые соединяются 8, 10, прежде чем бороться за это ко. Их перспективы выглядят сносно.

Д.6 (выживание в углу).

Белые могли протолкнуться 5 (взамен хода 5 на Д.3), а затем сыграть магари 7. Если так, они способны надёжно выжить в углу и могут в дальнейшем стремиться к разрезанию в «А».

Д.7 (неразумно).

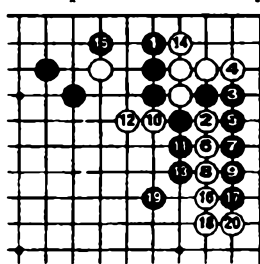
Попытка захватить угловую белую группу ходом 1 здесь, вместо 8 на Д.6, неприемлема. Белые режут 2, и вариант до 20 вынужден. Далее...

Д.8 (ко-борьба).

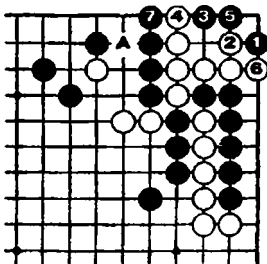
Чёрные получают ход - приближающий ко (ёсэ-ко) в углу. Обычно белые способны выиграть это ко, но это зависит от того, есть или нет какие-либо большие ко-угрозы. Если 6 белые играют в «А», чёрные всё равно играют 7.

Д.9 (такой же результат).

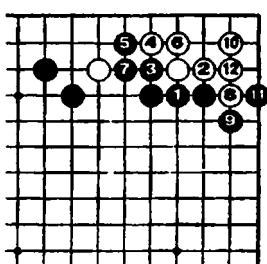
Чёрные ещё могут соединиться 1 вместо 4 на Д.6. Если белые идут в угол - 2, они выживают точно таким же способом, как на Д.6, хотя форма чёрных немного другая. Вместо хода 2...



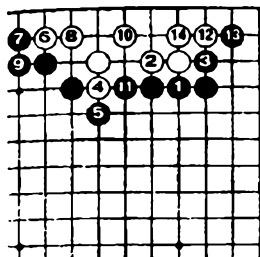
Д.7



Д.8



Д.9



Д.10

Д.10 (вариант).

Белые также могут отступить 2. Если чёрные блокируют 3, белые выживают последовательностью до 14. Чёрные удовлетворены своим внешним влиянием.

Д.11 (сходный результат).

Что, если чёрные блокируют 1 в углу? Белые играют то же тэсудзи 4 и получают надёжную живущую форму последовательностью до хода 12. Это похоже на Д.10.

Д.12 (ко-борьба).

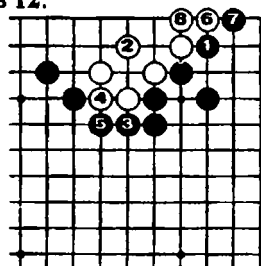
Белые играют цукэ 3, когда они считают, что они могут выиграть ко-борьбу. На ход 5 удлинение 6 необходимо, поэтому происходит ко с ходами 7 и 9.

Д.13 (жизнь).

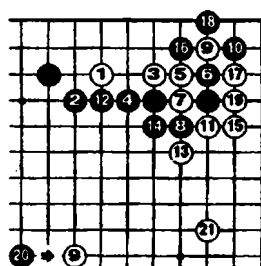
Если чёрные просто блокируют 1 взамен 8 на Д.12, белые проводят диагональное соединение 2. Ходы ч.3, 5 надёжные; белые живут 6, 8.

Д.14 (переключение на правую сторону).

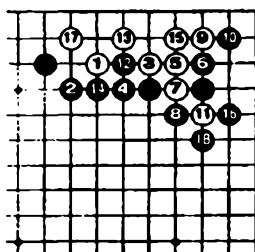
Чёрные также могут сделать удлинение 4. Белые играют 5...9 в качестве жертвы, что позволяет им сдать последовательностью до хода 19. С ходом 21 белые устраивают свою позицию на правой стороне. Отметим, что 12 в 15 ставит чёрных в бедственное положение после того как белые удлиняются в 12.



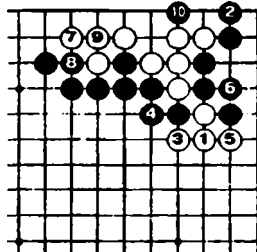
Д.13



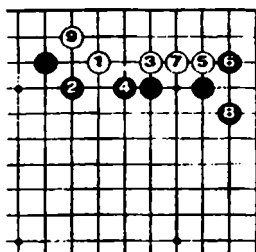
Д.14



Д.15



Д.16



Д.17

Д.15 (жизнь).

Если чёрные предпочитают сыграть 12, 14, как здесь, белые соединятся 15 и выживают наверху. Понюки чёрных с 16, 18 обеспечивает им прекрасную внешнюю стенку.

Д.16 (не рекомендуется).

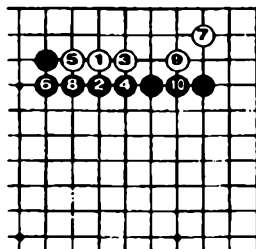
Убегание 1 взамен 17 на Д.15 опасно. Ход ч.2 - хорошее противодействие. На ход 7 чёрные играют кикаси 8, а затем цукэ 10. Позиция белых безнадёжна.

Д.17 (прыжок в угол).

Ход б.5 - интересный вариант. На ход 6 лучшим является прочное соединение 7. Если чёрные затем фиксируют свою форму ходом 8, белые выживают 9.

Д.18 (стальная стена).

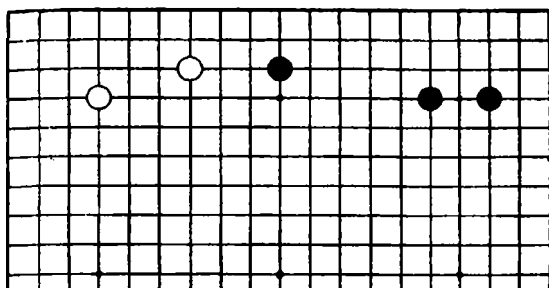
Цукэ 2 - откровенный ход. Белые могут выжить в сэнто 3...9, но 8, 10 завершают чрезвычайно мощную стену. Стенка чёрных обеспечивает им благоприятный результат.



Д.18

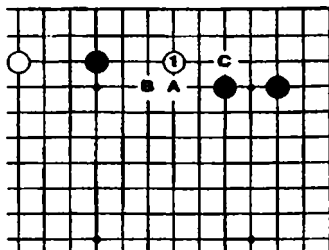
ФОРМА №6

Форма чёрных на верхней стороне стоит напротив построения белых слева. Где лучший за белых пункт вторжения?



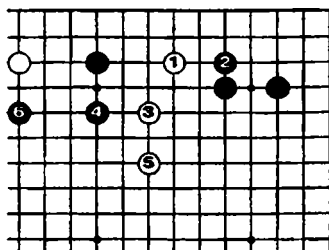
Д.1 (единственный ход).

В этой форме ход б.1 является единственным. Он хорошо работает с поддерживающим его белым камнем слева. Чёрные отвечают в «А», «В», или «С».



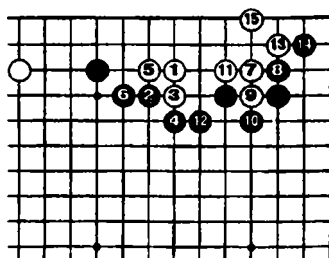
Д.2 (стандартная система).

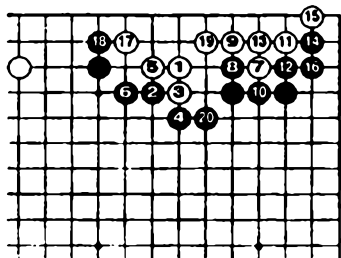
Защита угла ходом 2 является стандартной. Белые элегантно отпрыгивают 3, а затем продолжают двигаться в центр, опережая чёрных на один шаг - 5. Следует борьба в центре.



Д.3 (дзёсэки).

Прессинг 2 - тоже стандартный ход при такой формации. Белые должны протолкнуться 3, прежде чем поворачивать 5. Затем они играют нодзоки 7 в качестве зондирования. На ход ч.8 белые выживают 9...15, в то время, как чёрные строят стенку.





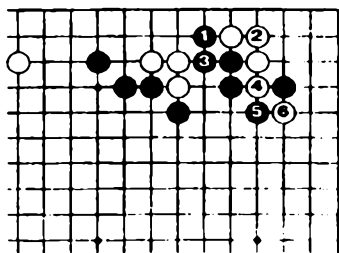
Д.4

Д.4 (внешнее влияние).

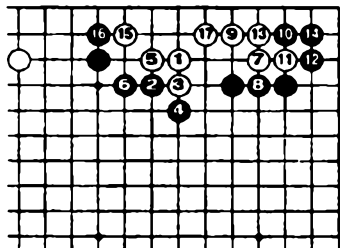
Если вместо этого чёрные блокируют 8, белые выживают 9...19. Чёрные укрепляются 20 и удовлетворяются внешним влиянием.

Д.5 (большой угол).

Если чёрные блокируют 1 взамен 10 на Д.4, белые режут 4, 6 и забирают угол. Размер их угла является достаточной за отдачу трёх камней слева, поэтому белые удовлетворены.



Д.5



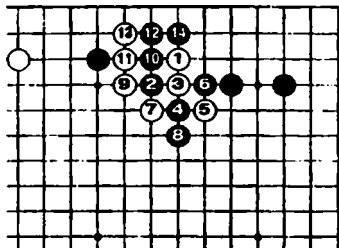
Д.6

Д.6 (внешнее влияние).

Если чёрные соединяются 8, белые отвечают 9. Если чёрные атакуют 10, белые играют кикаси 11, 13, а затем выживают 15, 17. Чёрные всё равно удовлетворены своим внешним влиянием.

Д.7 (ханэ белых).

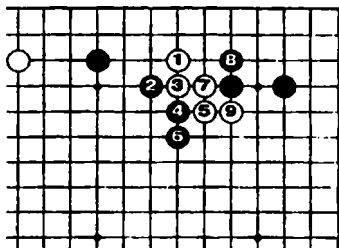
Белые ещё могут сделать ханэ 5. Если чёрные сразу режут 6, белые прорываются 7...13. Результат, по-видимому, равный.



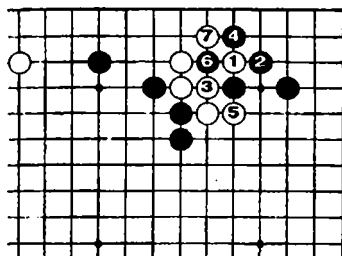
Д.7

Д.8 (агрессивность).

Агрессивным является ход ч.6. На б.7 чёрные занимают критический пункт формы белых - 8. После б.9 начинается сложная борьба.



Д.8



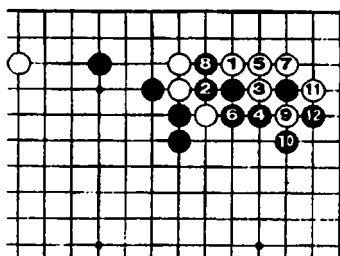
Д.9 (8-цуги)

Д.9 (сабаки).

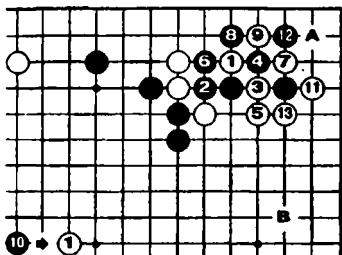
Если белые хотят обезопасить свою группу, они играют цукэ 1 взамен 7 на Д.8. Ход ч.2 - как раз то, чего хотят белые. После 5, 7 белые получили сабаки.

Д.10 (контратака).

Чёрные могут контратаковать посредством разрезания 2. Ход б.3 - тэсудзи. Чёрные делают атари снаружи 4 и происходит последовательность до 12. Это приемлемый результат для обоих.



Д.10



Д.11

Д.11 (эластичное сабаки).

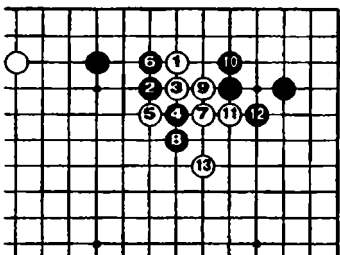
Если чёрные дают атари 4, белые удлиняются 5, а затем наносят контратари 7. Продолжение до 13 наиболее вероятно. Поннуки белых обеспечивает им упругую форму и, поскольку «А» и «В» - миаи, им нечего тревожиться за свою группу.

Д.12 (вариант).

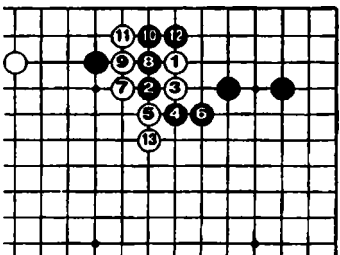
Белые также могут разрезать 5 взамен ханэ 7. Сильным является ход ч.6, поэтому белые должны довольствоваться убеганием в центр 7...13.

Д.13 (позднее адзи).

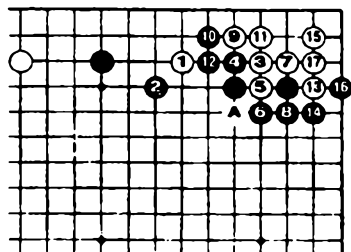
Отступление ходом 6 несколько пассивно. Белые идут на обмен: 7...13, но у них ещё остаются различные виды адзи в углу. Это неудовлетворительно для чёрных.



Д.12



Д.13



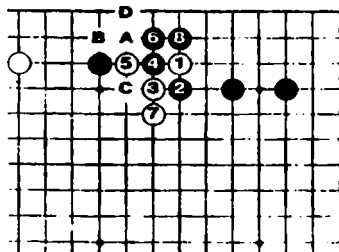
Д.14

Д.14 (базовая структура).

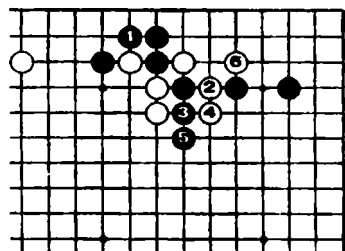
Белые также могут переключиться на угол ходом 3. Они выживают последовательно до 17, и позднее чёрные вынуждены позаботиться об угрозе разрезания в «А».

Д.15 (базовая модель).

Цукэ сверху 2 - тоже дзёсеки. На ч.4 эффективной комбинацией являются ходы б.5, 7. Стандартным ответом будет ход ч.8. Если далее белые играют в «А», чёрные отвечают в «В» - б.«С» - ч.«D».



Д.15



Д.16

Д.16 (прорыв).

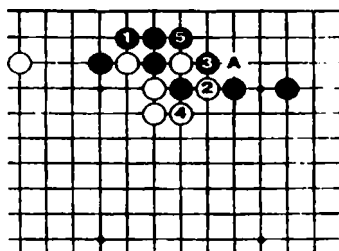
Соединение снизу 1 вместо 8 на Д.15 сомнительно. Белые прорываются 2...6 и опустошают угол. Результат выглядит хорошим для белых.

Д.17 (контратари).

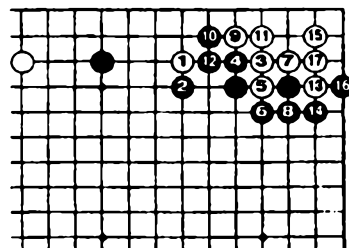
Можно дать контратари 3, однако после 5 чёрным приходится беспокоиться о возможности б.«А».

Д.18 (базовая структура).

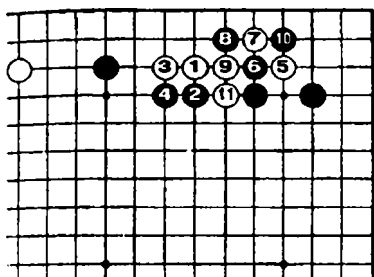
Если белые немедленно прыгают в угол ходом 3, последовательность ходов транспонируется в дзёсеки на Д.14.



Д.17



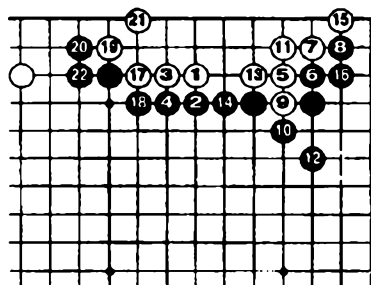
Д.18



Д.19

Д.19 (убегание).

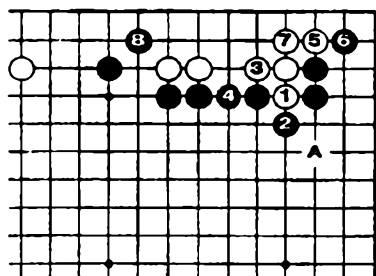
На ход 6.3 чёрные параллельно двигаются 4. Далее ёсз-о-миру 5 - правильный порядок. Если чёрные блокируют 6, белые режут 7, 9, а затем вылезают 11.



Д.20

Д.20 (блокирование в углу).

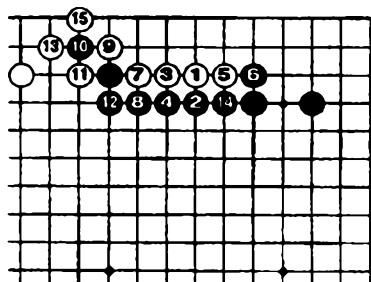
Если чёрные блокируют 6, ходы белых 7, 9 и 11 - правильный порядок ходов. Чёрные защищаются 12, и белые выживают последовательностью до хода 21. Чёрные удовлетворены своей стенкой.



Д.21

Д.21 (опасность).

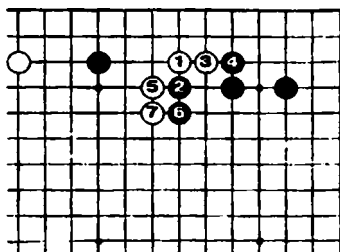
Изменение порядка ходов, играя сначала 1, 3, рискованно. Раз уж чёрные укрепились 4, они могут постараться заесть белых 8, а не защищаться в «А». Это довольно опасно для белых.



Д.22

Д.22 (равенство).

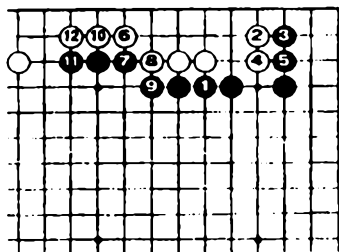
Откровенным является удлинение 5. Если чёрные укрепляют угол - 6, белые соединяются понизу ходами 7 и т.д.



Д.23

Д.23 (вариант).

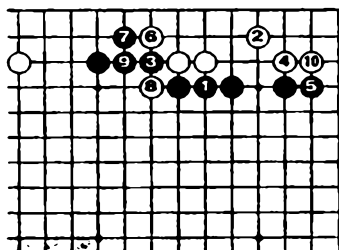
Белые ещё могут удлиниться 3. На ход ч.4 белые играют ханэ 5 и вылезают в центр. Они намереваются атаковать чёрный камень слева.



Д.24

Д.24 (построение влияния).

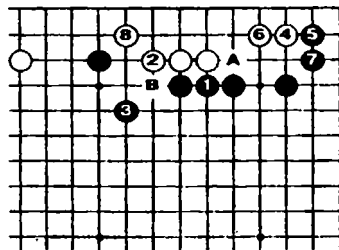
Блокирование 1 взамен 4 на Д.23 позволяет чёрным построить могучую стенку. Белые теряют надежду получить выход в центр, а взамен связываются по стороне.



Д.25

Д.25 (блокада).

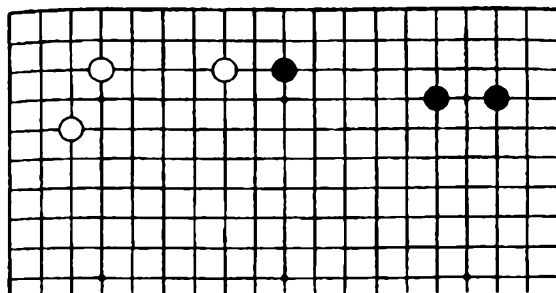
Смысл хода 3 - закрыть белых. Белые живут с ходом 10, и чёрные получают своё влияние.



Д.26

Д.26 (блокада).

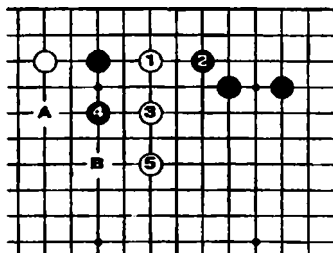
Ещё белые могут удлиниться 2; на ход 3 они выживают 4...8. Чёрные также могут акцентировать угол, играя 3 в «А», в таком случае белые вылезают в «В».



Хираки белых на один пункт ближе к форме чёрных. Эта позиция часто встречается в реальной игре.

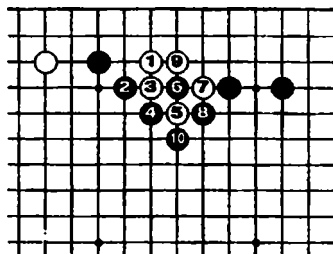
Д.1 (правильное вторжение).

В этой позиции правильным вторжением будет ход б.1. На ч.2 белые отпрыгивают 3, 5. Далее чёрные играют в «А» или «В».



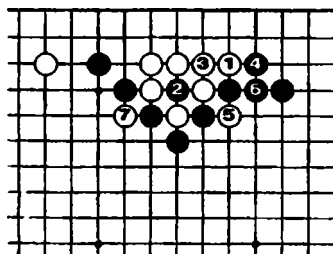
Д.2 (острейшее противодействие).

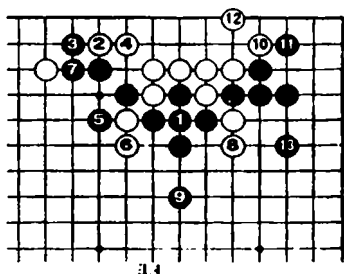
Ход ч.2 - самый решительный ответ на б.1. После 3...7 ход ч.8 - тэсудзи.



Д.3 (продолжение).

После ханэ 1, и следуют ходы до 7. Разрезание 5, 7 создают белым адзи для дальнейшего использования. Далее...





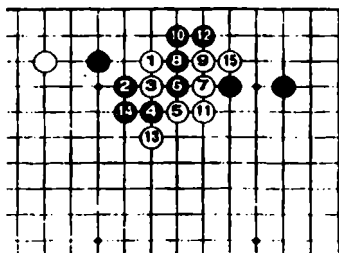
Д.4

Д.4 (стандартная система).

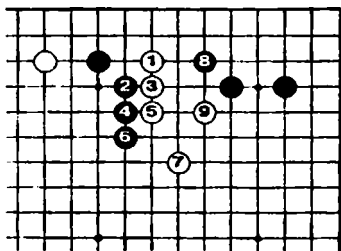
Чёрные соединяются 1. Стандартная последовательность до 13, в которой каждый ход очень точен, форсирована. Белые живут, однако чёрные получают удовлетворительную внешнюю стенку.

Д.5 (потеря угла).

Удлиняться 8 (взамен 8 на Д.2) плохо. Белые проталкиваются 9, и чёрные несут большие потери в углу. Захват двух камней не является компенсацией.



Д.5



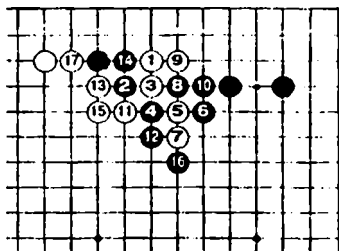
Д.6

Д.6 (лёгкое достижение цели).

Если чёрные удлиняются 4, чтобы избежать осложнений, ход б.5 оказывает давление на их группу. Чёрные могут сыграть кикаси 8, но белые получают хорошую форму - 9. Они добились своей цели с вторжением.

Д.7 (зажим).

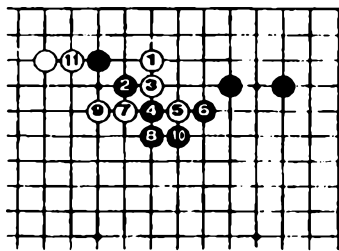
Хасами-цукэ 6 - плохой стиль. Белые удлиняются 7 и захватывают в плен три камня после 17. Достаточный результат для белых.



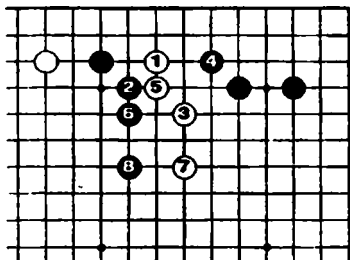
Д.7

Д.8 (тоже достаточно).

Простые ходы 7...11 тоже выглядят достаточно хорошо. Поглощение камней чёрных наверху - это много.



Д.8



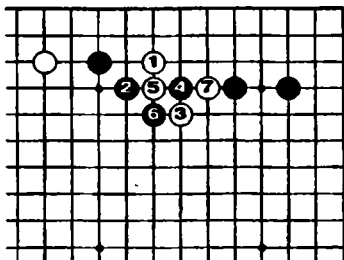
Д.9

Д.9 (борьба).

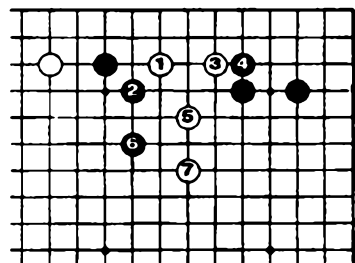
Если белые играют 3, ключевой точкой является ход ч.4; это одновременно защищает угол и разрушает форму белых. В центральной борьбе, которая начинается, обе стороны имеют равные шансы.

Д.10 (клин).

Сильным ходом является вбивание клина в белых - 4. Вариант возвращается к Д.2.



Д.10



Д.11

Д.11 (кикаси).

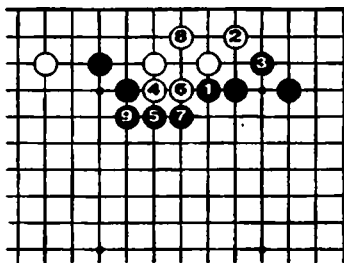
Если белые могут заставить чёрных ответить на кикаси 3 ходом 4, они получают намного более комфортательную позицию ходом 5, но...

Д.12 (запор).

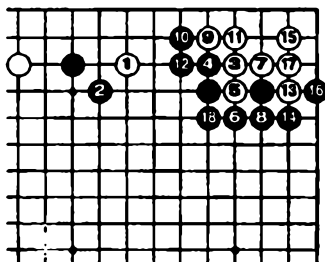
Они должны ожидать, что чёрные будут противостоять 1, взамен 4 на Д.11. Белые могут выжить, но чёрные блокируют их доступ к центру, следовательно, белые неудовлетворены.

Д.13 (базовая система).

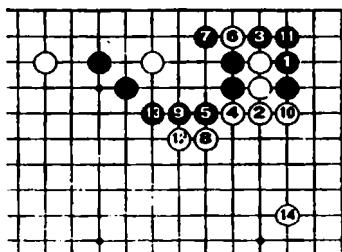
Возможным является ёсэ-о-миру 3. Если чёрные блокируют 4, продолжение с хода 5 - дзёсеки. Белые берут угол, но чёрные строят солидную стену.



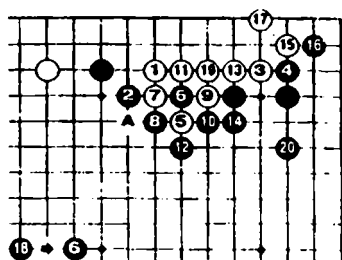
Д.12



Д.13



Д.14



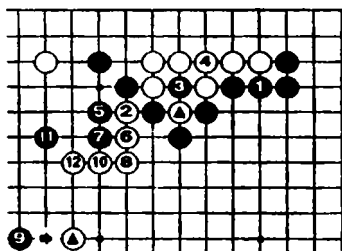
Д.15

Д.14 (реальные очки).

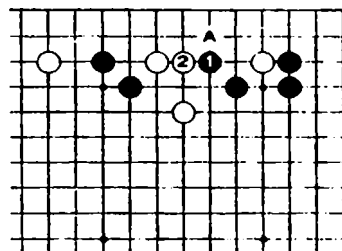
В определённых ситуациях чёрные могут сыграть 1, взамен 6 на Д.13. Чёрные обеспечивают себе угловые очки 3, но белые искусно используют разрезание 6 для того, чтобы построить влияние на правой стороне.

Д.15 (дефект чёрных).

Чёрные также могут блокировать 4, а затем перерезать кэйма белых 6. Белые выживают, а чёрные строят влияние, но чёрные неудовлетворены своим дефектом в «А».



Д.16



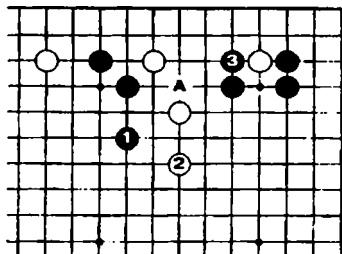
Д.17

Д.16 (продолжение для белых).

Соединение 1 вместо 14 на Д.15 является ошибкой. Ход 6.2 - сильное разрезание, которое позволяет белым контролировать последующее течение игры.

Д.17 (эффективно для белых).

Ход 1 взамен 6 на Д.15 даёт белым эффективный ход 2. Это говорит о хорошем использовании ёсз-о-миру белых, предоставляя ханз в «А».



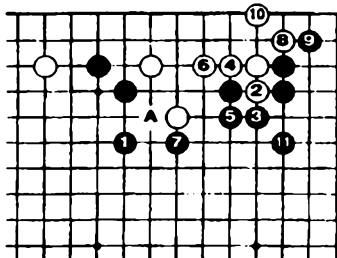
Д.18

Д.18 (стандарт).

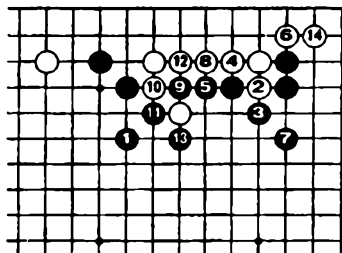
Чёрные также могут прыгнуть 1. На ход 6.2 чёрные надёжно захватывают белый камень ходом 3 и имеют в виду адзи в «А». Однако, здесь нет гарантии, что белые будут играть так мирно.

Д.19 (горячность).

Вместо стандартного ответа 2 на Д.18 белые могут предпринять более энергичный ответ - 2. Вероятно продолжение до 11. Угроза хода белых в «А» вполне серьёзна. Взамен хода 5...



Д.19



Д.20

Д.20 (хорошее адзи).

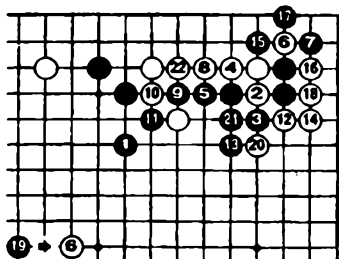
Чёрные могут удлиниться 5. Итог к 13 даёт чёрным хорошее адзи, но боби 14 означает, что у белых нет причин для недовольства.

Д.21 (агрессивность).

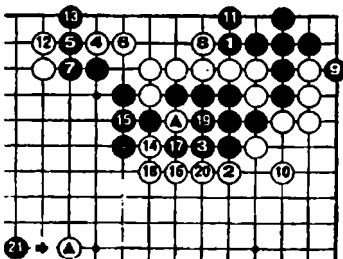
Агрессивным будет ч.7. Белые режут 12, начиная трудную борьбу. После 22 в углу начинается сэмзай.

Д.22 (сжатие).

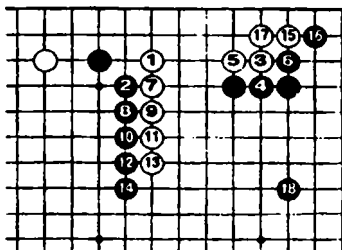
Ходами 1 и далее чёрные выигрывают сражение, но белые сдавливают последовательностью до хода 20, получая внешнее влияние в сэнтэ. Такой исход выглядит удовлетворительным для белых.



Д.21



Д.22



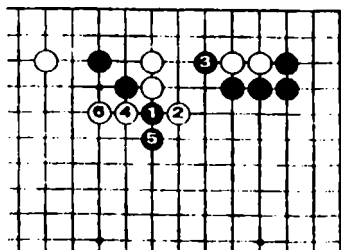
Д.23

Д.23 (в центр).

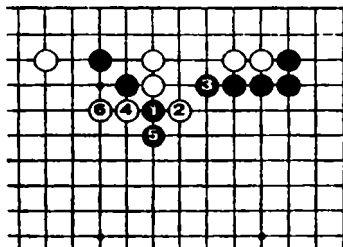
Спокойным является ход ч.4. Белые меняются: 5 - 6, а затем двигаются в центр, ликвидируя мой чёрных. Они также обеспечивают базу ходами 15, 17. Вместо хода 8...

Д.24 (дух борьбы).

Ход ч.1 является боевым, однако чёрные попадают в трудное положение после 2...6.



Д.24



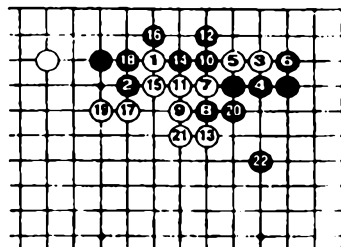
Д.25

Д.25 (трудная борьба).

Если чёрные играют 3, белые по-прежнему играют 4, 6. Как и на предыдущей диаграмме, у чёрных трудная игра.

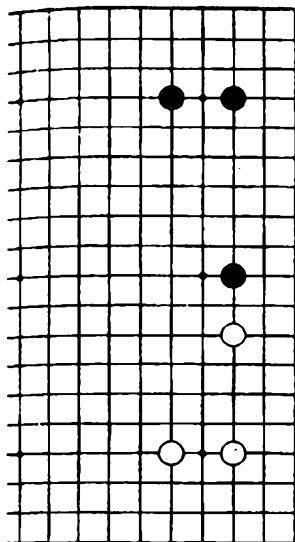
Д.26 (большие реальные очки).

Смысл комбинации 7...9 - захватить контроль в центре. Белые возводят внешнюю стенку, тем не менее, чёрные берут большие очки последовательностью до 22.



Д.26

При таком построении здесь много точек вторжения, но всё равно белые должны внимательно выбирать свой ход.



Д.1 (ошибочная стратегия).

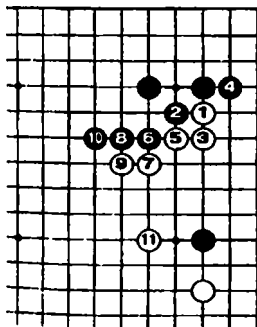
В этом случае цукэ 1 не очень интересно. Тем не менее, белые получают прекрасный результат последовательностью до хода 11 здесь. Вместо ч.8...

Д.2 (осложнения).

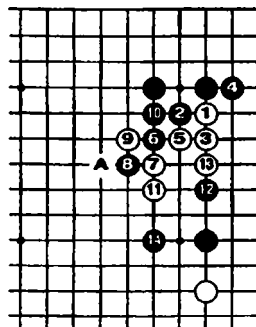
На ханэ ч.8 белые создают форму: 9, 11. На ч.12, 14 белые дают атари в «А», Позиция становится довольно сложной.

Д.3 (белые накрывают).

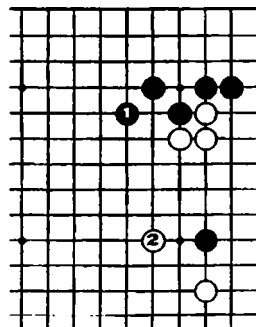
Ход ч.1 (взамен ч.6 на Д.1 и Д.2) мощный, но белые идут на обострение, накрывая 2.



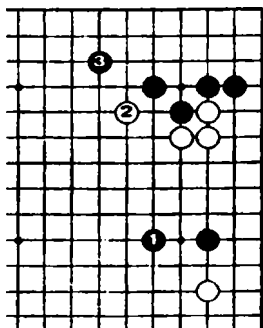
Д.1



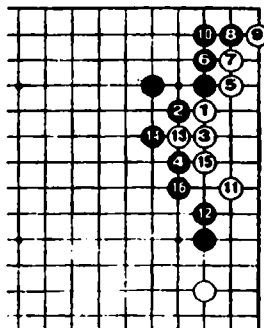
Д.2



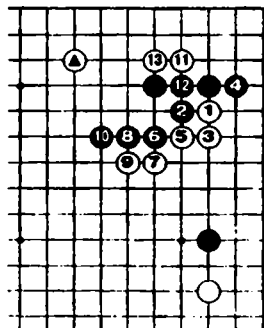
Д.3



Д.4



Д.5



Д.6

Д.4 (прыжок).

Тоби 1, прежде чем белые накроют, лучше. На б.2 чёрные берут территорию 3 и намериваются продолжать свою атаку.

Д.5 (особый случай).

Альтернативной стратегией служит зажим 4. Это теряет территорию после того, как белые играют 5, 7, поэтому это рекомендуется только тогда, когда внешняя стенка в последовательности до хода 16 работает эффективно.

Д.6 (неподходяще).

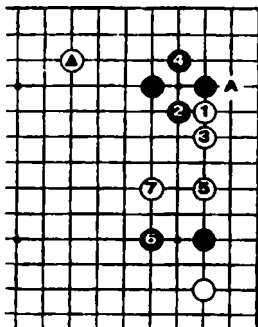
Ходы чёрных 4 и 6 ошибочны, когда у белых имеется отмеченный камень на верхней стороне. Причина в том, что после хода 10 белые могут разрушить угол: 11, 13.

Д.7 (спокойный ответ).

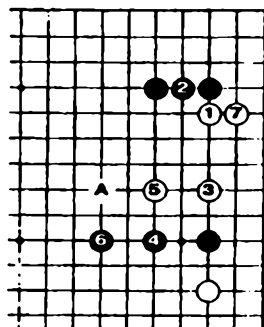
Спокойным является ход ч.4, который в корне пресекает атаку белых на Д.6 и ханэ белых в «А»; белые должны убежать 5, 7.

Д.8 (лёгкость).

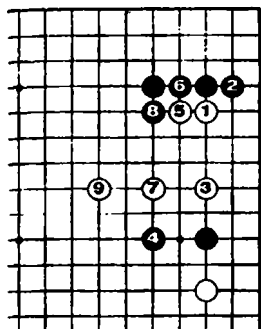
Чёрным не хочется отвечать 2, так как белые могут продолжать эластично 3, 5. Белые могут 7 сыграть в «А».



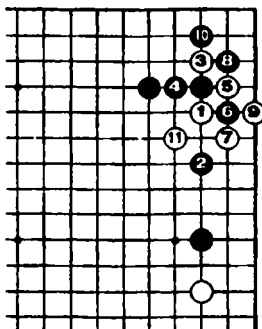
Д.7



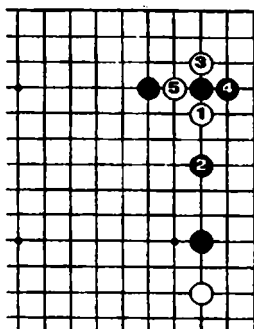
Д.8



Д.9



Д.10



Д.11

Д.9 (схожесть).

Чёрные также могут опуститься 2, но развитие в основном такое же, как на Д.8.

Д.10 (сабаки).

Если чёрные атакуют 2, ход 6.3 - тесудзи для получения сабаки. Последовательностью до 11 белые сокращают территорию чёрных и устривают свою группу.

Д.11 (плохо для чёрных).

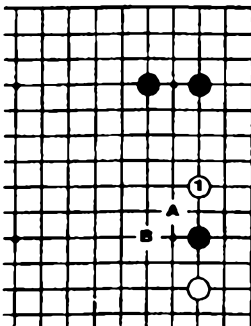
Неразумно опускаться 4. Что бы ни случилось, белые получают хороший результат после хода 5.

Д.12 (вторжение).

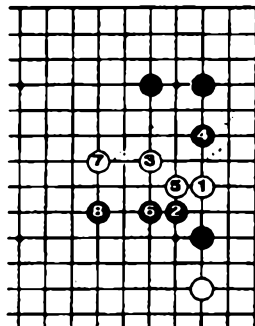
Вторжение 1 всё-таки чуточку нелогично. Чёрные отвечают в «А» или «В».

Д.13 (выход).

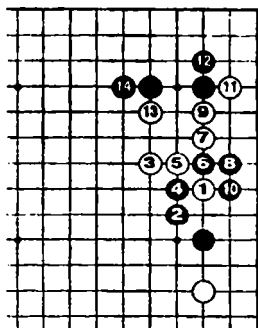
Сильным является ход ч.2. На 3 чёрные играют кикаси 4. Затем противоборствующие стороны выходят в центр.



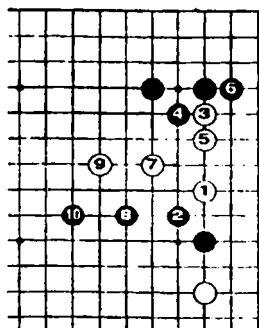
Д.12



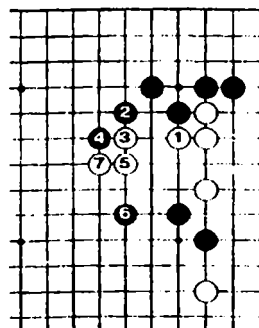
Д.13



Д.14



Д.15



Д.16

Д.14 (плохой стиль).

Разрезание 4, 6 - плохой стиль. Белые образуют хорошую форму последовательностью до хода 13.

Д.15 (инициатива чёрных).

Белые играют 3, потому что им не нравится кикаси чёрных 4 на Д.13. Однако при таком развитии чёрные получают перевес в убегании в центр.

Д.16 (правильная форма).

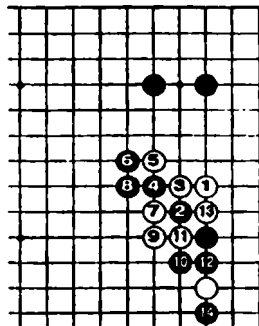
Если белые играют 1 вместо 7 на Д.15, ход ч.2 образует правильную форму. Белые убегают 3...7.

Д.17 (прорыв).

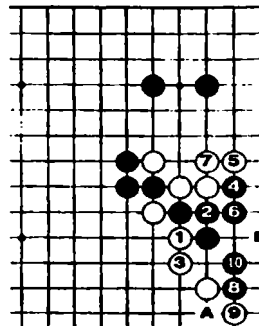
Белые ещё могут удлиниться 3. На ч.6 белые прорываются в центр 7...13.

Д.18 (неразумно).

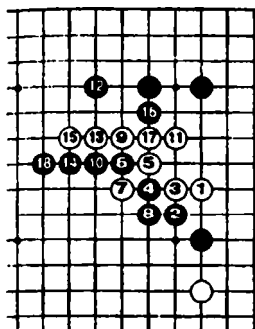
Попытка съесть чёрных ходом 2, вместо хода 9 на Д.17, неразумна. Чёрные выживают последовательностью до хода 10: они угрожают порезать в «А», поэтому белые не могут играть в «В».



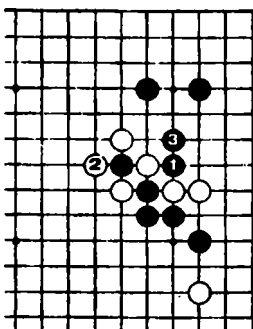
Д.17



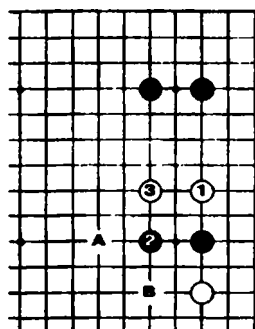
Д.18



Д.19



Д.20



Д.21

Д.19 (ошибочная стратегия).

Ходы 7 и 9 - ошибка, когда у чёрных симари через один пункт. Чёрные берут территорию, в то же время атакуют белых.

Д.20 (влияние).

Гнаться за реальными очками ходами 1 (вместо хода 10 на Д.19) и 3 плохо - понюки белых даёт им сильное влияние.

Д.21 (мир).

Ход чёрных 2 не оказывает давления на белых. Достаточно хорош прыжок 3. Далее чёрные играют в «А» или «В».

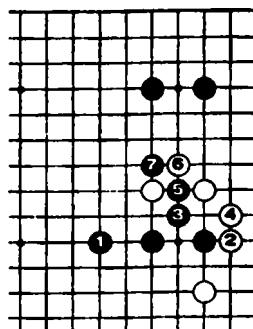
Д.22 (контактный ход).

Если чёрные продолжают 1, белые играют цукэ 2. На ч.3 ходы б.4, 6 делают вторжение успешным.

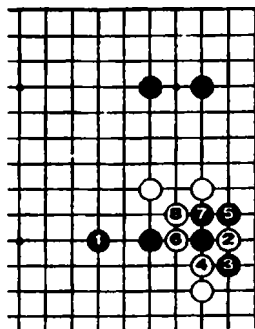
Д.23 (соединение).

Белые могут связаться, даже если чёрные играют ханз 3.

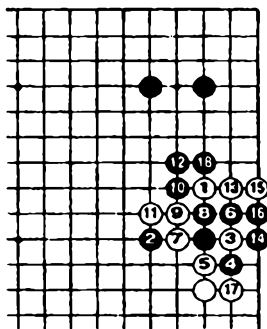
Итог к ходу 8 является большим успехом для белых.



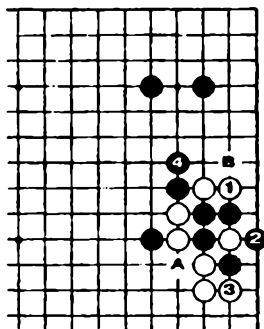
Д.22



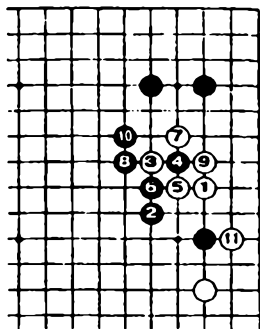
Д.23



Д.24



Д.25



Д.26

Д.24 (сжатие).

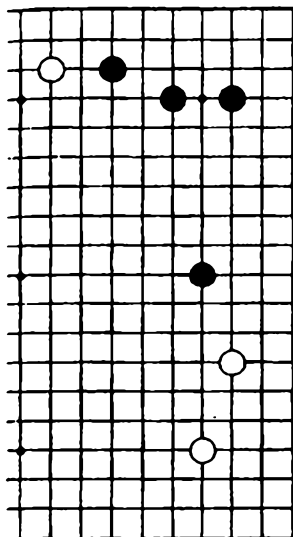
Также возможно немедленное цукэ 3. Чёрные получают много очков, но белые проводят великолепное сжатие и они удовлетворены.

Д.25 (неразумно).

Попытка заедания чёрных ходом 1, взамен хода 11 на Д.24, нелогична. Ход чёрных 4 создаёт миаи: «А» и «В».

Д.26 (кэйма).

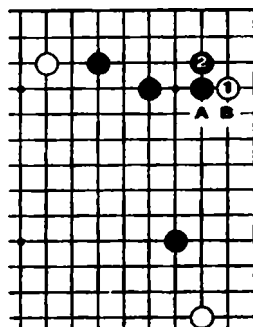
При определённых обстоятельствах возможен ход чёрных 2. Чёрные используют жертву ходом 4 для того, чтобы поставить забор в центре.



Это ещё одна стандартная ситуация. Ключом является расположение белого камня на верхней стороне.

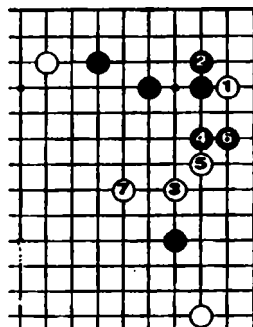
Д.1 (высококлассная стратегия).

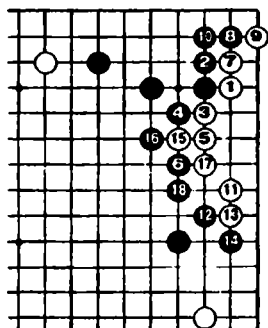
Ёсэ-о-миру 1 - высококлассная стратегия. Чёрные могут отвечать в 2, «А» или в «В». Оценить, что для них лучше, очень трудно.



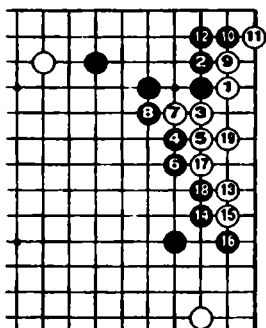
Д.2 (эластичное сабаки).

Ход 6.3 - лёгкое развитие. На ход чёрных 4 белые могут сделать эффективное кикаси 5. В последовательности до хода 7 белые добиваются своей цели в стремлении сократить мойо чёрных.

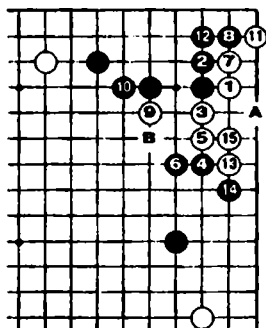




Д.3



Д.4



Д.5

Д.3 (белые немедленно выживают).

Белые также могут сыграть 3, если они хотят сразу же выжить. Чёрные строят внешнюю стенку, но они несколько неудовлетворены ввиду узости своей позиции на верхней стороне.

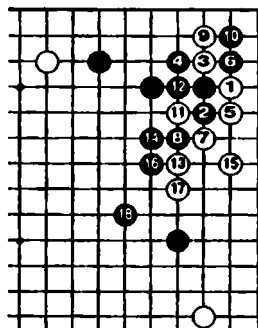
Д.4 (белые живут).

Ход 4 вместо хода 7 приводит к небольшой разнице. Белые выживают почти точно таким же способом, как на Д.3. Чёрные по-прежнему неудовлетворены скомканностью своей позиции.

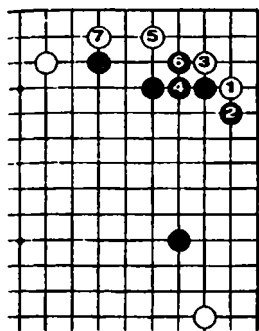
Д.5 (без забот).

Ход ч.4 занимает критический пункт, но белые могут справиться с ним ходом 5. Белые один раз играют кикаси 9, а затем обеспечивают себе базу последовательностью до хода 15. Если чёрные вбрасывают камень в «А», белые защищаются в «В».

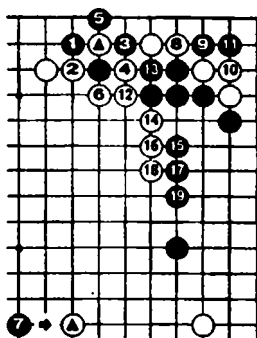
Д.6 (белые дают отпор). Если чёрные удлиняются 2, белые сопротивляются 3, 5. Чёрные, естественно, режут 6, но 7, 9 - удачно подобранная по времени комбинация. Белые выживают 11...17, и их вторжение достигло успеха.



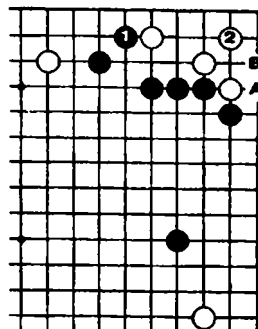
Д.6



Д.7



Д.8



Д.9

Д.7 (контактный ход).

Если чёрные блокируют снаружи 2, белый камень на верхней стороне доказывает свою полезность. После хода б.3 у белых имеется элегантный ход 5, который прокладывает две дороги. На ч.6 белые продолжают контактным тэсудзи 7. Далее...

Д.8 (белые сжимают).

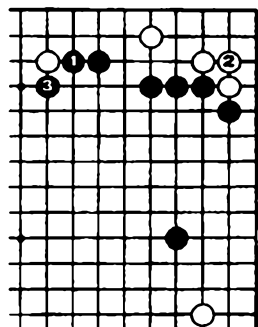
На ч.1 белые жертвуют свои угловые камни и сдвигают снаружи ходами 2 и далее.

Д.9 (упругая форма).

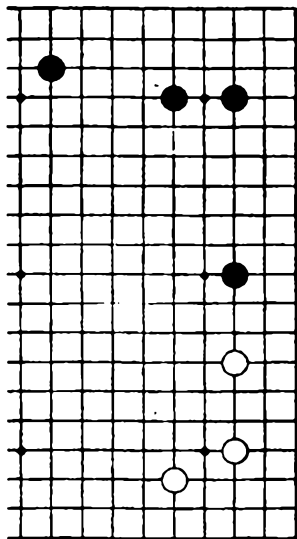
Если чёрные играют 1 с целью помешать белым связаться наверху, диагональное соединение 2 обеспечивает белым эластичную форму. На ход чёрных в «А» белые идут на ко ходом в «В».

Д.10 (внешняя стенка).

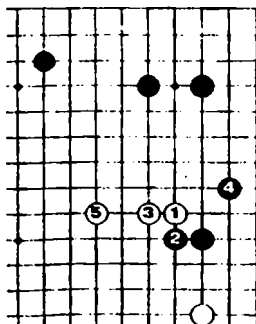
Также выглядит возможным ход ч.1. На б.2 чёрные строят стенку ходом 3.



Д.10



Чёрные имеют двукрылую формуцию, а у белых расширение по правой стороне. Эта система тоже часто встречается в практической игре.



Д.1

Д.1 (ката-цуки).

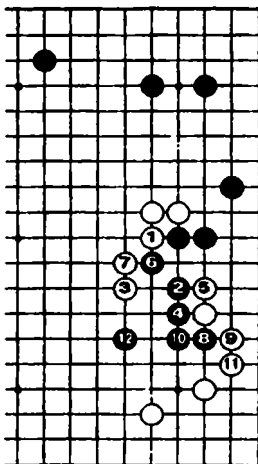
Идеально ката-цуки 1. После 2 и 3 необходим ход ч.4. Дзёсэки завершается ходом 5. Вместо 5...

Д.2 (прислоняющаяся стенка).

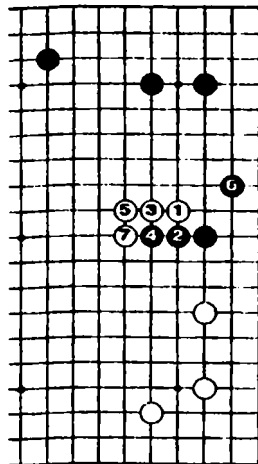
На магари 1 чёрные набирают силу, «облокачиваясь» на белый камень на стороне ходами 2, 4. Белым грозит опасность стать объектом крупномасштабной атаки.

Д.3 (белые должны повернуть).

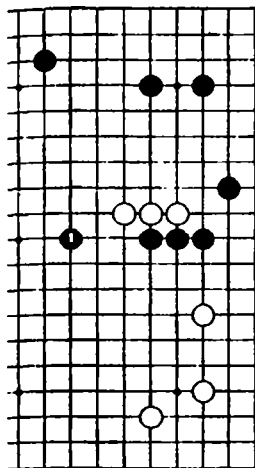
Чёрные могут ещё один раз удлиниться 4, прежде чем играть 6. В этом случае магари 7 необходимо для белых.



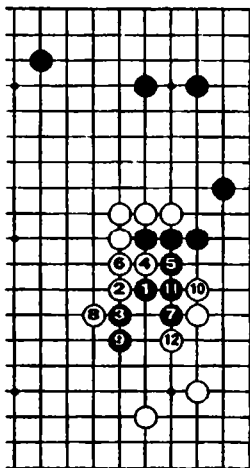
Д.2



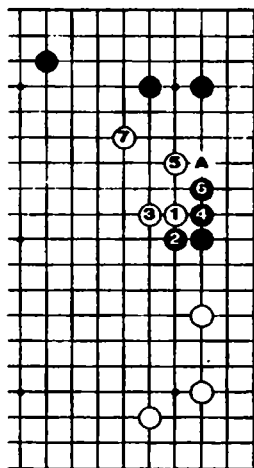
Д.3



Д.4



Д.5



Д.6

Д.4 (резкая атака).

Если белые пренебрегают ходом 7 на Д.3, чёрные бросаются в решительную атаку ходом 1. Это недопустимо для белых.

Д.5 (неэффективная атака).

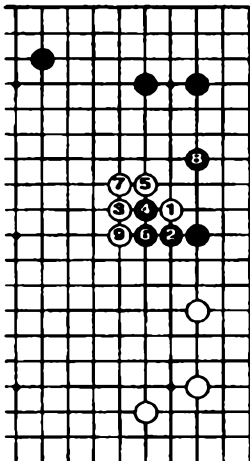
Если чёрные продолжают после Д.3 попыткой разъединить белых ходом 1, белые противостоят 2 и далее, и атака чёрных имеет малый эффект.

Д.6 (ошибка).

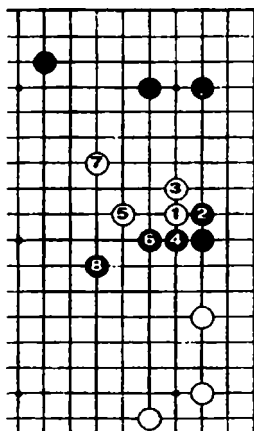
Ходы чёрных 4, 6 ошибочны. Белые создают хорошую форму и могут планировать блокирование в «А» или использование слабости построения чёрных на верхней стороне.

Д.7 (тоби).

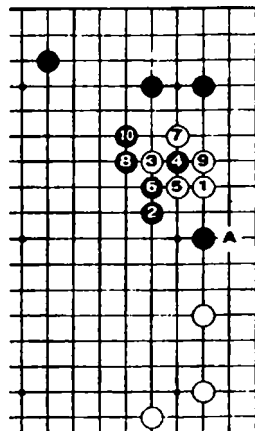
Белые также могут прыгнуть 3. Клинь 4 - правильный стиль. Чёрные удовлетворены соединением понизу 8, в то время как белые строят внешнюю стенку ходом 9.



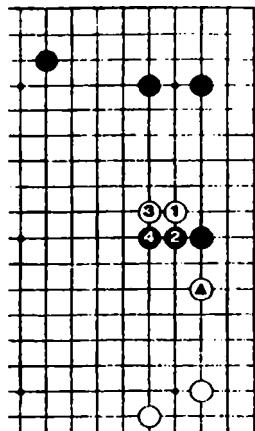
Д.7



Д.8



Д.9



Д.10

Д.8 (базовая структура).

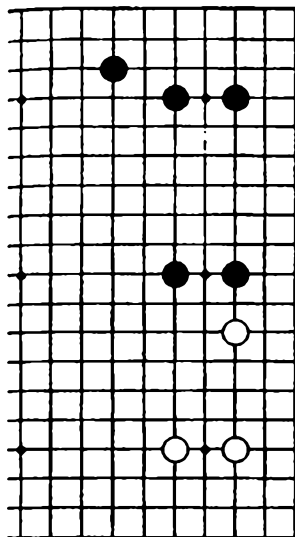
Ходы чёрных 2, 4 - тоже дзёсэки. Чёрные атакуют, окружая 8.

Д.9 (глубокое вторжение).

Ход 6.1 вторгается слишком глубоко: это неблагоприятно. Белые попадают в затруднительное положение после ч.2. После того, как чёрные закрывают их последовательностью до хода 10, они не могут соединиться понизу в «А».

Д.10 (ошибочная позиция).

Когда белые сделали более близкое хираки-цумэ камнем (А), ката-цуки 1 плохой ход, поскольку чёрные с удовольствием удлиняются 2, 4.



Чёрные осуществили прыжок через пункт от своего хираки. Каким образом белым использовать своё цумэ?

Д.1 (стандартный ход).

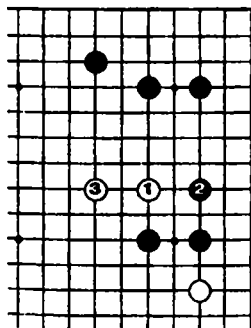
В таком типе позиций стандартным является эластичное кэси 1, 3.

Д.2 (вторжение).

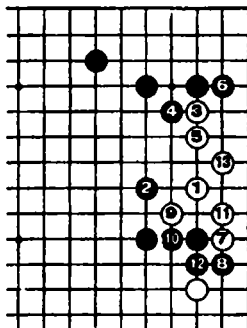
Белые могут вторгнуться 1, но тогда чёрные попытаются наказать их за нелогичную игру. Последовательность до хода 13 - стандартная система. Вместо хода 8...

Д.3 (сильный ход).

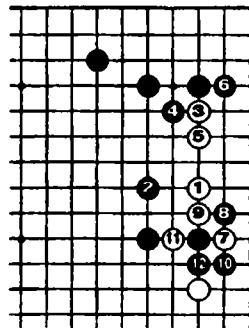
Сильным является ход ч.8. Белые обязаны внимательно выбирать своё продолжение после 12.



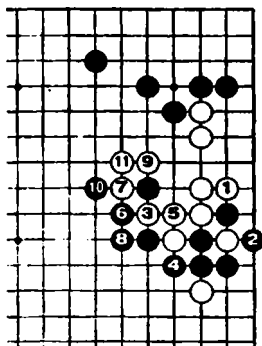
Д.1



Д.2



Д.3



Д.4

Д.4 (тэсудзи белых).

Белые дают атари 1, а затем вбрасывают 3, который в этой позиции является тэсудзи. Это позволяет белым прорвать окружающую сеть.

Д.5 (гибель).

Белые гибнут, если они играют 1 вместо хода 1 на Д.4. Вслед за вынужденным вариантом до хода 8, пункты «А» и «В» - миан для чёрных.

Д.6 (сабаки).

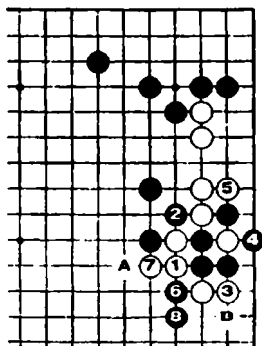
Сильным будет ход ч.2. Белые ищут сабаки с помощью цукэ 3. Если чёрные играют 4, 6, белые устраивают свою группу последовательностью до хода 11.

Д.7 (фурикавари).

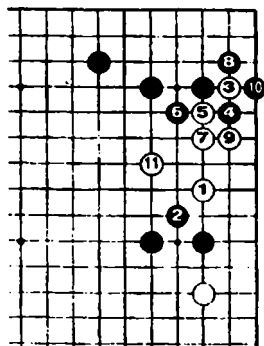
Если чёрные сопротивляются 6, белые переключаются на угол - 7, 9. Белые выживают последовательностью до 17 и не сожалеют о том, что укрепили позицию чёрных снаружи.

Д.8 (стеснённость).

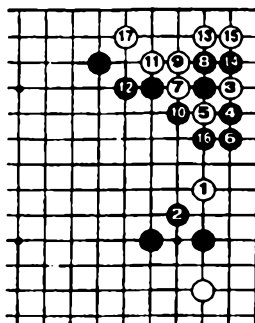
Ходы б.3, 5 не рекомендуются, так как ход чёрных 6 стесняет позицию белых. На б.7 чёрные прижимают 8, делая жизнь белых некомфортальной.



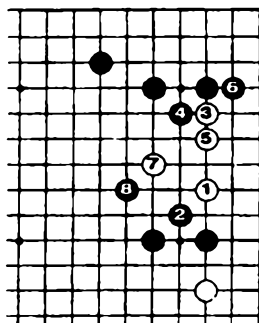
Д.5



Д.6

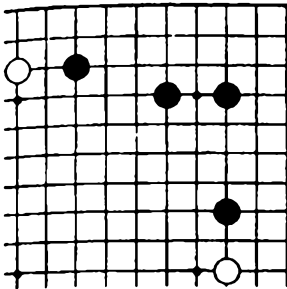


Д.7

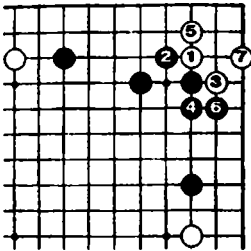


Д.8

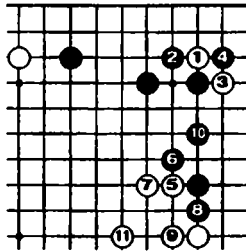
ФОРМА №12



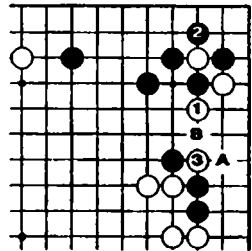
Угловое построение чёрных очень солидное, но белые поставили камни цумэ по обеим сторонам.



Д.1



Д.2



Д.3

Д.1 (контактный ход).

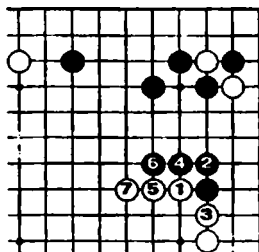
Цукэ 1 - наиболее интересный ход. На ч.2, 4 белые выживают 5, следуя обычному дзёсеки-вторжению. Выживание, подобно этому, без существенного эффекта на внешнюю часть удовлетворительно для белых.

Д.2 (полезное кикаси).

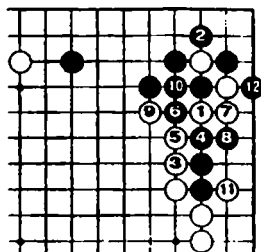
Чёрные обычно режут 4. Затем белые играют 5, 7 комбинация, которая связана с их кикаси в углу. Чёрные вынуждены защищаться 10, что обеспечивает белым эффективный результат.

Д.3 (белые высаживают десант).

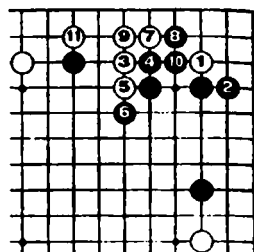
Если чёрные пренебрегают ходом 10 на Д.2, белые наносят им удар комбинацией 1...3 (хотя они могут оставить это на потом). Никакое атари в «А» и «В» не работает хорошо для чёрных.



Д.4



Д.5



Д.6

Д.4 (подавляющее влияние).

Если чёрные просто отступают - 2 (вместо 6 на Д.2), белые создают надёжный упор ходом 3, а затем возводят могучее влияние в центре ходами 5, 7. И вновь белые эффективно использовали свои кикаси в углу.

Д.5 (невыносимо для чёрных).

Если чёрные отказываются от магари 4 на Д.4, белые играют кикаси 1, после чего вступает в действие всесокрушающая сила ходов 3, 5. Белые не только вставляют кикаси 9, но ещё и сдвливают 11 - жалкий результат для чёрных.

Д.6 (изменение курса).

Если ч.2, белые переключаются на 3. Ёсэ-о-миру 1 доказывает свою полезность, позволяя белым выжить на верхней стороне.

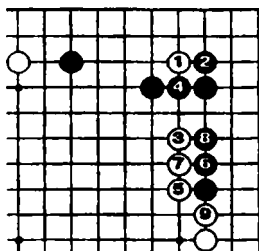
Д.7 (нодзоки).

Белые могут испробовать нодзоки 1. Если чёрные блокируют 2, белые ловко меняют направление - 3. Чёрным надо соединиться 4, а затем покорно отвечать 6, 8. Белые достигли успеха в гашении мойо чёрных.

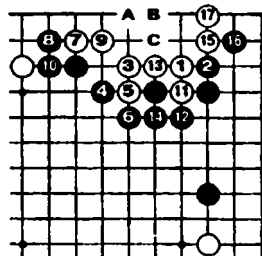
Д.8 (ко-борьба).

Белые также могут привести в движение верхнюю сторону ходом 3. Происходит последовательность до 17, после чего у чёрных имеется возможность начать ко (ч.«А» - б.«В» - ч.«С»). Однако в стене чёрных есть дефекты, поэто-

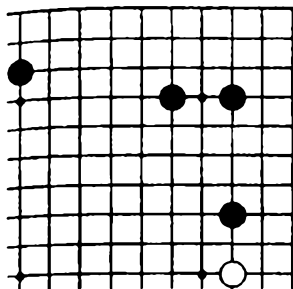
му этот вариант имеет недостатки и преимущества по сравнению с сокращением зоны снаружи, как на Д.7.



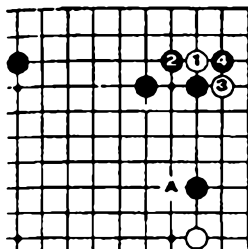
Д.7



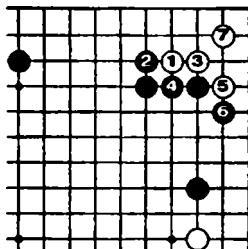
Д.8



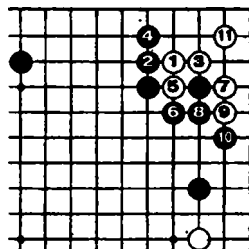
Построение чёрных такое же, как в форме №12, за исключением того, что они сделали более широкое хираки наверху. Что даёт эта разница?



Д.1



Д.2



Д.3

Д.1 (цукэ).

Сочетание 1, 3 - тэсудзи, применяющееся в широкомасштабных позициях. Цукэ в «А» после хода ч.4 имеет такой же смысл, как на Д.2 в форме №12. Тем не менее, ввиду широкой позиции чёрных на верхней стороне прямое вторжение тоже выглядит возможным.

Д.2 (вторжение).

Возможно ути-коми 1. На ч.2 белые подготавливают ко - 3...7.

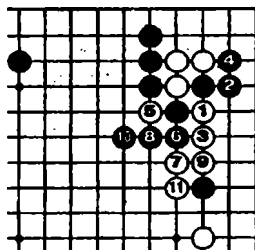
Д.3 (вяность).

Опускаться ходом 4 нехорошо: это делает выживание слишком лёгким для белых. Чёрные не будут удовлетворены результатом к ходу 11.

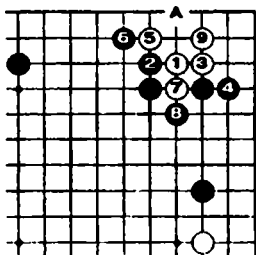
Д.4 (жертва).

Белые также могут порезать ходом 1 взамен хода 7 на Д.3. Они отдают угловые камни, но захватывают чёрный камень на стороне.

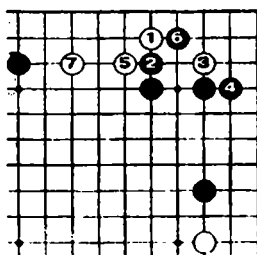
Белые смотрятся хорошо.



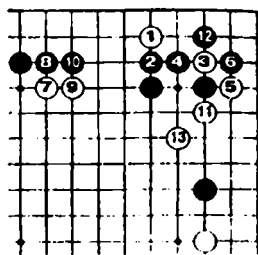
Д.4



Д.5



Д.6



Д.7

Д.5 (плохое адзи).

Если чёрные опускаются 4, белые готовы бороться в ко ходами 5...9. Чёрные могут лишить белых глазной формы, играя в «А», но чёрные получают плохое адзи.

Д.6 (сабаки).

Интересным вариантом является подводное вторжение 1. На ч.2 белые играют ёсз-о-миру 3; если ч.4, белые ставят лёгкую форму - 5 и 7.

Д.7 (Гашение).

Если чёрные отвечают 4, белые меняют свою стратегию. Вместо занятия угла, они делают лёгкое кэси снаружи. Прежде всего, они прижимают чёрных 7, 9, а затем 11, 13.

Д.8 (жизнь).

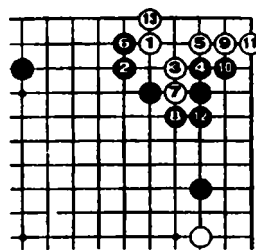
Если чёрные блокируют 2, белые выживают в углу. Ход б.11 - сэнтэ и после 13 хода белые живут.

Д.9 (вариант).

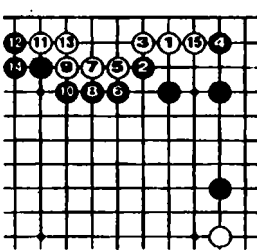
Белые также могут сыграть 3. Чёрные вынуждены защищаться 4, т.к. последовательность на Д.8 дала бы белым слишком большие очки в углу. Ходы 5 и далее - вынуждены. Белые живут, а чёрные выстраивают крепкую стенку. Заметим, что критическим является б.15.

Д.10 (в центр).

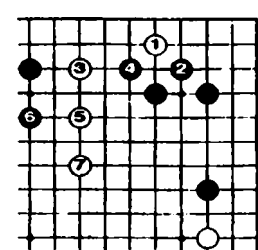
Ход ч.2 является мирным. Белым элегантно выпрыгивают в центр, удовлетворяясь пассивным ответом чёрных 2, 4.



Д.8



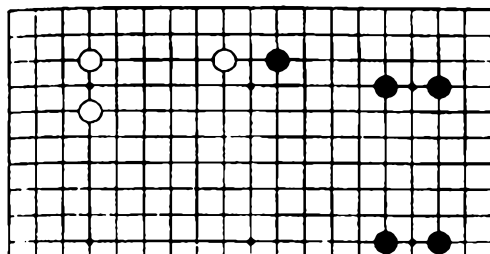
Д.9



Д.10

ФОРМА №14

Позиция чёрных настолько надёжна, что белым надо очень внимательно выбирать пункт для вторжения.



Д.1 (ёсэ-о-миру).

Белые начинают с цукэ 1. На ч.2 белые вновь проводят зондирование 3. Белые осуществляют максимальное использование этого обмена. Они продолжают, уменьшая зону сверху - 5, 7. Если чёрные занимают хороший пункт 8, то 9...13 - эффективное развитие для белых.

Д.2 (действенные кикаси).

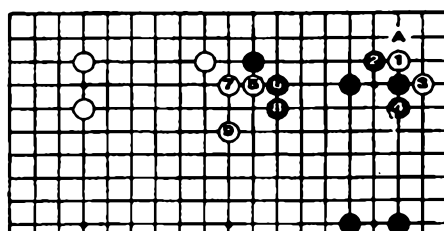
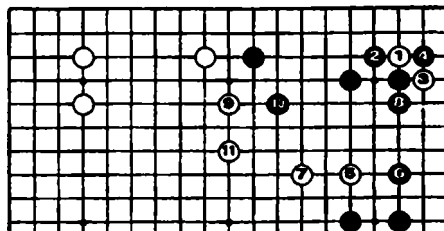
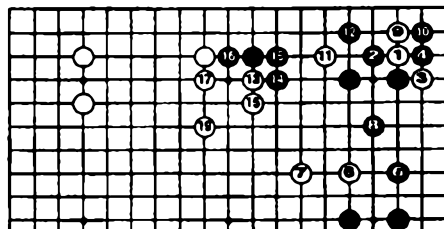
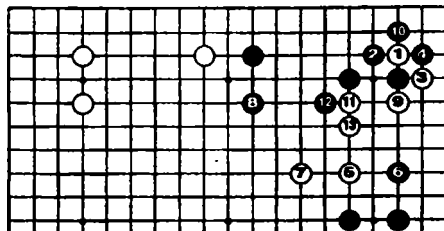
Чёрные могут защищаться 8, чтобы помешать белым отыграть 9...13 на Д.1. В этом случае белые удлинятся 9 с тем, чтобы сыграть кикаси 11, а затем цукэ 13. Белые провели серию тэсудзи точно во время и итог к 19 ходу является успехом для них.

Д.3 (белые удовлетворены).

Если чёрные надёжно удлинятся 8, белые могут быть довольны ослаблением позиции противника после 11.

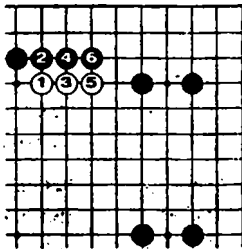
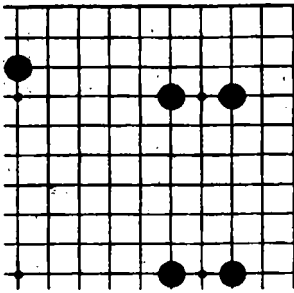
Д.4 (адзи).

Если ч.4, белые могут выйти в угол, когда-нибудь удлинившись в "А". поэтому они не боятся укрепить чёрных посредством кикаси 5, 7. Затем они расширяют своё мойо - 9.

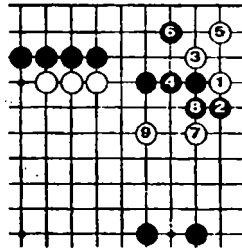


ФОРМА №15

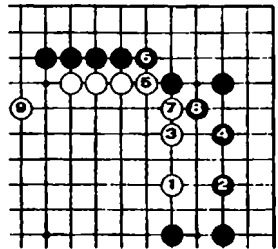
Что делать с мойо чёрных? Поблизости нет поддержки, поэтому белые должны быть осторожны. Глубоко входить запрещено.



Д.1



Д.2



Д.3

Д.1 (слабейший пункт).

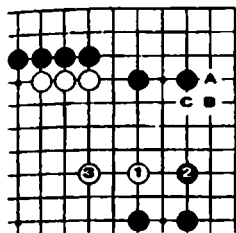
Удар в плечо (ката-цуки) 1 является правильным. На ч.2 белые продолжают удлиняться 3, 5...

Д.2 (жертва).

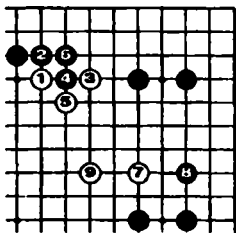
Продолжение с помощью ёсэ-о-миру 1 показывает точный порядок ходов. Проползание по третьей линии на Д.1 становится бессмысленным, если чёрные не сохраняют угол. Следовательно они будут отвечать 2. Белые жертвую ещё два камня, для кикаси 7. С ходом 9 белые справились с задачей глубоко вторжения в мойо противника.

Д.3 (отступление).

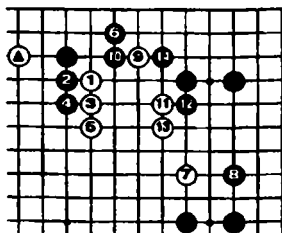
Вслед за Д.1 белые могут играть лёгкое кэси - 1. Если чёрные играют 2, 4 белые получают сэнтэ-ходы 5, 7, эффективно используя первоначальный обмен наверху. После хода 8 белые осмотрительно отступают 9 и миссия выполнена.



Д.4



Д.5



Д.6

Д.4 (надёжность).

Немедленное отступление к центру 3 - солидный путь. Белые стремятся использовать слабость угла в будущем, с помощью цукэ «А». Если затем чёрные отвечают в «В», белые разрежут в «С».

Д.5 (подвижность).

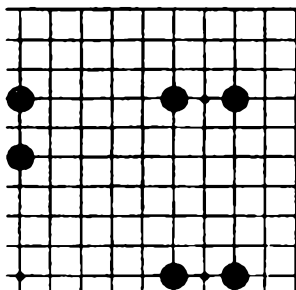
Ход б.3 - лёгкий и быстрый. Чёрные встречают это построением стенки 4, 6. Белые отвечают 5, а затем меняют направление 7, 9. Похоже, что этот путь является правильным. Начинать фронтальную борьбу было бы невыгодно.

Д.6 (союзник белых).

Если белые имеют камень цумэ, чёрные поднимаются 2, 4, чтобы белые не соединились. На б.5 чёрным необходим ход 6.

ФОРМА №16

Построение чёрных почти идеально. В игре не следует позволять противнику создавать такую форму. Но и здесь есть место для белых...



Д.1 (вторжение).

Ход б.1 - стандартное ути-коми, но, поскольку чёрные сильные здесь, они постараются съесть белых 2...6. Белые сопротивляются 7...11, но не могут получить безусловного выживания.

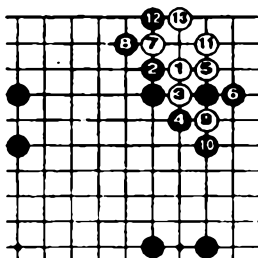


Рисунок 1

(начинающаяся борьба).

После решительного хира-ки чёрных белые немедленно провели ути-коми 1. В этой позиции ход белых в «А» был бы ошибочным.

Взамен, б.1 пользуется возможностью начать борьбу. После того как чёрные играют цукэ 4 и белые отвечают 5 их цель - построение стенки.

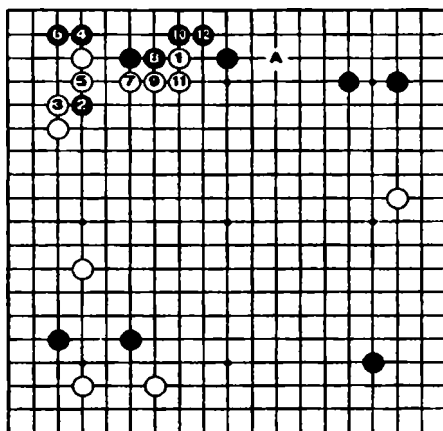


Рисунок 2

(реальные очки и влияние).

Ход ч.1 - резкий. Обычным здесь был бы ход в «А» или «В». Если б.2 играть в 12, чёрные расширяются в «С», упрощая игру. Ход б.2 показывает естественный дух борьбы; к 14 ходу получается базовая структура. Чёрные берут очки, белые зарабатывают влияние.

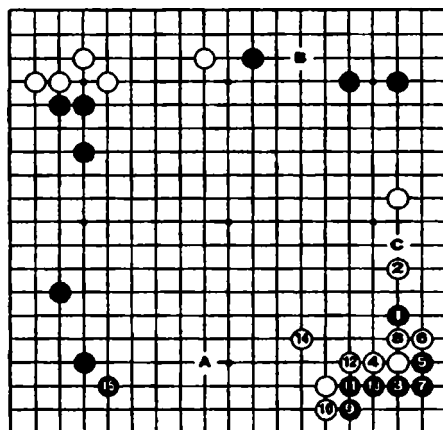


Рисунок 3

(формирование мойо).

В этой позиции сильным является прямое вторжение 1. Цель чёрных - закрыть белых и накопить силу в центре. Белые уstraиваются на стороне до 13 хода, но чёрные построили мойо продолжая: «А» - б. «В» - ч. «С» - б. «D» - ч. «E».

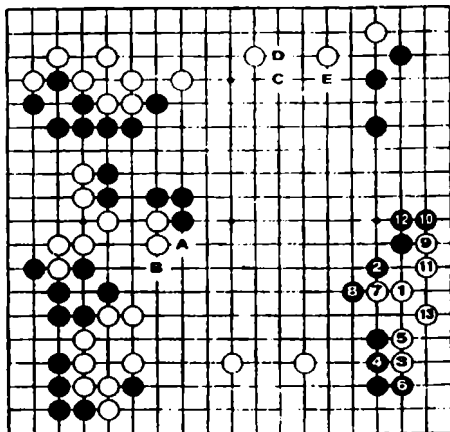
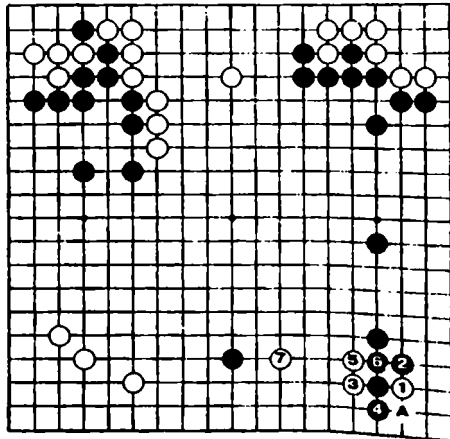


Рисунок 4

(особое дзёсэки).

Эта позиция взята из партии профессионалов, но форма несколько изменена. Здесь ёсэ-о-миру является хорошим ходом; на ч.2 изменение направления игры 3 будет интересной стратегией, которая хорошо работает в некоторых позициях. последовательностью до 7 белые прусупели в изоляции центрального нижнего хоси. Если ходом 3 белые играют в 4, ход ч. «А» делает позицию трудной для белых.

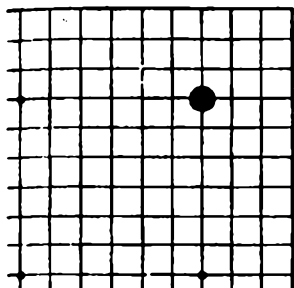


Глава IV

ВТОРЖЕНИЯ ПОД И РЯДОМ С ХОСИ

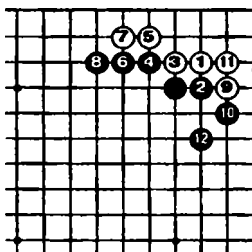
ФОРМА №1

Изучение Го мы начинаем с камня хоси. Это сталкивает нас с основными техническими проблемами вторжения.

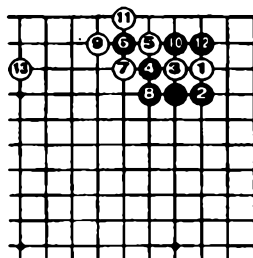


Д.1 (дзёсэки).

Форма к 12 ходу - стандартное ути-коми. Белые забирают угол, чёрные строят стенку.



Д.1



Д.2

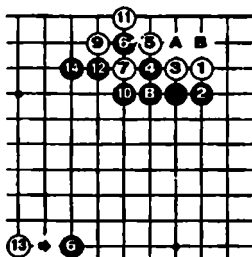
Д.2 (слабовато).

Чёрные могут сыграть ниданбанэ 4, 6.

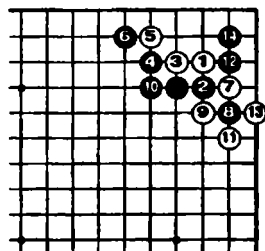
Если белые забирают камень 7...11, чёрные возвращают угол 10, 12. Дзёсэки заканчивается хираки 13, но результат выглядит вялым для чёрных.

Д.3 (внешняя стенка).

Смысл атари сверху 10 - построение стенки. Если белые соединяются 13, чёрные удлиняются 14; если вместо этого белые играют в 12, чёрные забирают угол: «А» - 6.11 - ч. «В» - ч.10.



Д.3



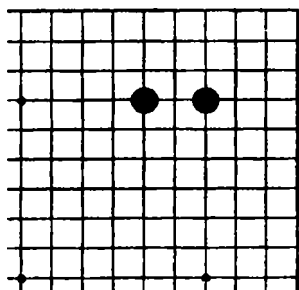
Д.4

Д.4 (вариант). Ходы 6,7, 9 - альтернативная система. Чёрные соединяются 10, а затем берут угол, в то время как белые получают поннуки.

ФОРМА №2

Чёрные сыграли тоби от хоси.

Одиночное вторжение необычно, но, конечно, возможно.



Д.1 (вторжение в сан-сан).

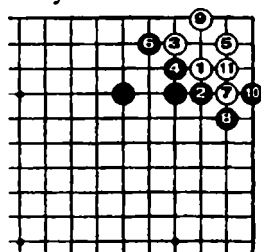
Обычным вариантом является ути-коми 1 - это критический пункт. Если ч.2, б.3 создаёт хорошую форму; на ч.4 белые выживают.

Д.2 (проигранные очки).

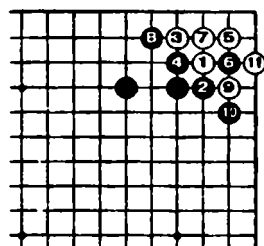
Давать атари до блокирования 8 плохо. Белые съедают камень и чёрные не получают компенсации за свою потерю.

Д.3 (важность правой стороны).

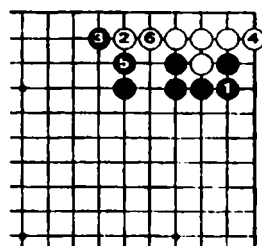
Всё будет по другому, если чёрные соединятся 1 вместо 8 на Д.2. Возможно усиление правой стороны, подобно этому. После 3, 5, белые живут 6.



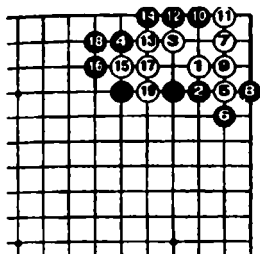
Д.1



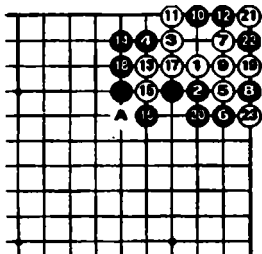
Д.2



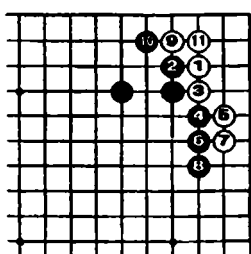
Д.3



Д.4



Д.5



Д.6

Д.4 (неразумно).

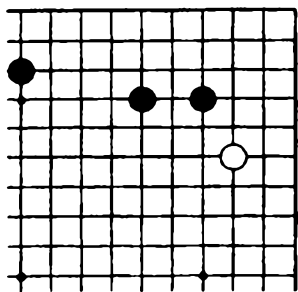
Чёрные могут сыграть 4, белые будут искать базу 5...9 и пытаться немедленно разрушить их глазную форму ходом 10 не разумно. Чёрные гибнут после вынужденной последовательности до 19 хода.

Д.5 (не удача).

Вспыльчивым ответом на 6.3 будет цукэ 4. Попытка чёрных убить белых ходом 10 едва ли достигнет успеха. Белые противостоят внимательно подобранной последовательностью до 23 хода и фактически выживают. Чёрным необходимо позаботиться о своей слабости в «А».

Д.6 (альтернатива).

В некоторых позициях возможно блокирование изнутри ходом 2. Белые выживают в углу, а чёрные строят стенку.



ФОРМА №3

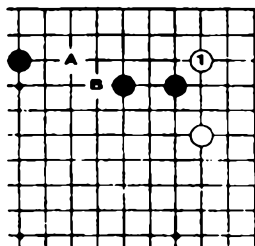
Чёрные сыграли хираки наверху на какари белых. Вторжение должно быть лёгким.

Д.1 (вторжение в сан-сан).

Ути-коми 1 - самый простой и наиболее эффективный ход. Тем не менее, также возможно вторжение в другие пункты - в «А» или «В».

Д.2 (дзёсэки).

Чёрные обычно блокируют 2, на что белые выживают 3...7. Чёрные играют цукэ, чтобы установить форму и дзёсэки завершается их укреплением 14. Обе стороны удовлетворены.

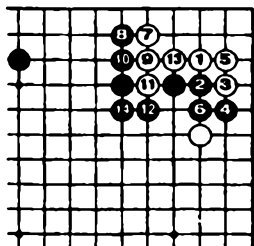


Д.3 (вариант).

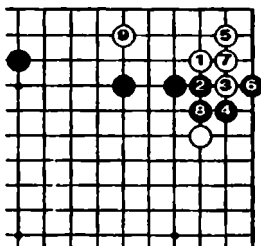
Белые также могут сыграть какэ-цуги 5. После 7 они прыгают 9. Это распределение реальных очков и влияния. Но форма белых несколько слабовата.

Д.4 (сэнтэ).

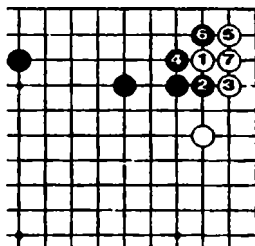
Иногда возможно блокирование 4. Особенно когда требуется получить сэнтэ, чтобы успеть в большой пункт. Чёрные довольствуются кикаси 6, но белые удовлетворены вторжением.



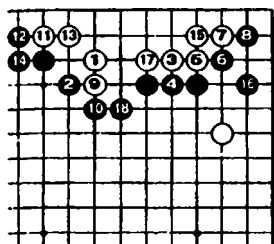
Д.2



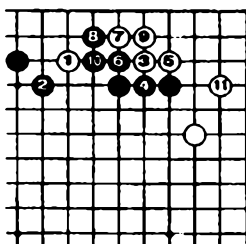
Д.3



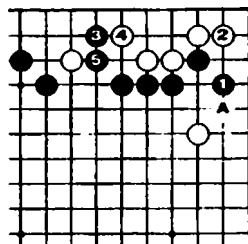
Д.4



Д.5



Д.6



Д.7

Д.5 (базовая модель).

В зависимости от позиции на верхней и правой сторонах, белые вторгаются 1. Обычно чёрные отвечают 2, на что белые играют ёсз-о-миру 3. Белые живут после 17 хода, чёрные завершают блокаду - 18.

Д.6 (слабо).

Ход ч.6, в попытке поймать белый камень, слабый. Белые получают угол, больший, чем ранее. Отметим, что б.11 – ватари-тэсудзи.

Д.7 (вариант).

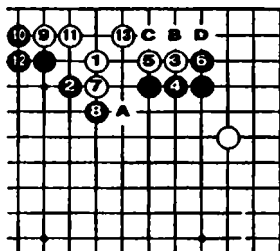
Если чёрные играют 1, вместо 8 на Д.5, белые удлинятся 2. Чёрные захватывают камень, а белые выживают в углу. В дальнейшем ход белых в «А» будет сэнтэ.

Д.8 (вариант).

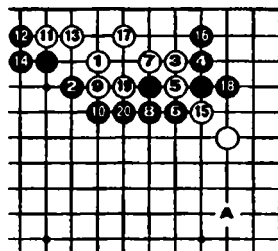
Если белые отступают 5 вместо 5 на Д.5, чёрные блокируют 6. Белые выживают в сэнтэ после 13. Далее чёрные защищаются в «А» или играют в «В» - б.«С» - ч.«D».

Д.9 (плохое адзи).

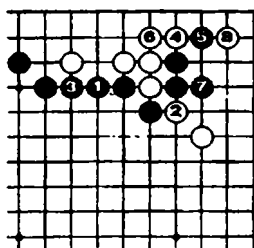
Блок 4 даёт чёрным плохое адзи. Белые проталкиваются 5, а затем играют магари 7. На ч.8 белые выживают 9...19, в то время как чёрные строят стенку. Вслед за этим становится огромным ход в районе «А».



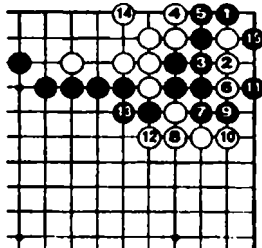
Д.8



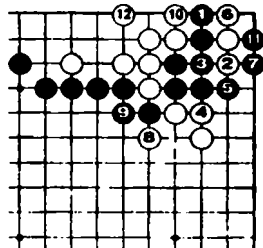
Д.9



Д.10



Д.11



Д.12

Д.10 (опасность).

Удлинение 1 взамен соединения 8 на Д.9 оставляет чёрных с ещё худшим адзи. Когда белые разрежут 2, чёрным надо играть 3. После 4, 6 у белых имеется тэсудзи 8...

Д.11 (сэнтэ).

На ч.1 белые играют кикаси 2, 4, а затем жертвуют 6. Ходы 7...11 вынуждены. Белые наносят кикаси 12, а затем выживают в сэнтэ. Они удовлетворены.

Д.12 (маленькая разница).

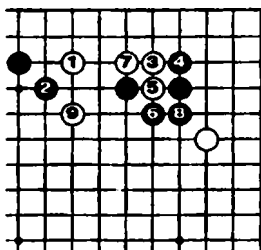
Сагари 1 приводит к незначительному отличию в конечном результате. Умным является ход б.6. Белые играют кикаси 8, 10 и снова выживают в сэнтэ.

Д.13 (тэсудзи).

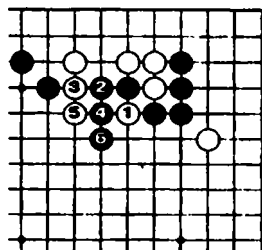
Если чёрные соединяются прочно 8, идеально работает тэсудзи 9. Белые легко выходят в центр.

Д.14 (не то же самое).

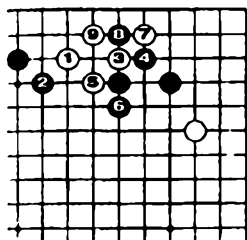
Атари 1 с последующим прорывом 3, 5 выглядит как тэсудзи и достигают той же цели - выход в центр, но это не то же самое. На этот раз чёрные на один шаг впереди и белые получают тяжёлую форму. Поэтому б.1 не рекомендуется.



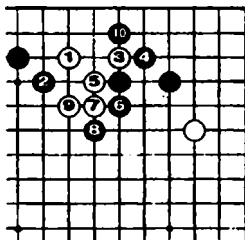
Д.13



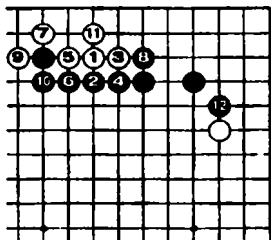
Д.14



Д.15



Д.16



Д.17

Д.15 (сабаки).

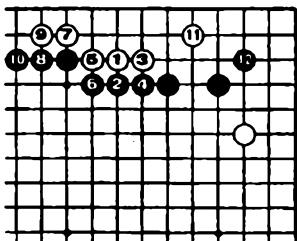
Белые могут сыграть цукэ 3. Хорошим будет ход ч.6. Ниданбанэ 7 создаёт условия для сабаки. На ч.8 белые подразумевают ко-борьбу.

Д.16 (тяжело).

Удлиняться 7, 9 плохо. Ход ч.10 лишает белых базы и делает группу подверженной атаке.

Д.17 (цукэ сверху).

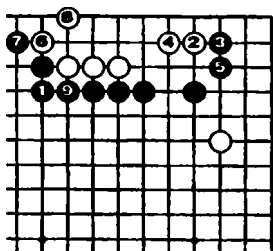
Цукэ 2 - стандартный ответ. Белые забирают верхний борт 3...11, но чёрные строят стенку, а затем закрывают угол 12. Чёрные удовлетворены.



Д.18

Д.18 (внешнее влияние).

Чёрные, в ответ на 6,7, ещё могут удлинить 8. Белые удлиняются ещё раз, прежде чем выжить 11. Ход ч.12 - правильная форма в таком типе позиций. В результате происходит делёж реальных очков и влияния.



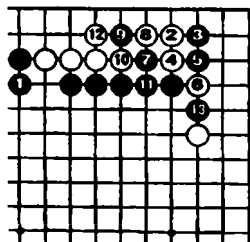
Д.19

Д.19 (блокировка).

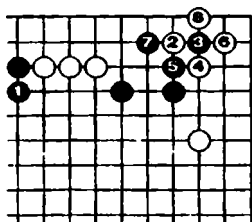
Сильным ходом будет ч.1 вместо 6 на Д.18. Белые выживают 2...9, но чёрные крепко запечатывают их, хотя и в готэ.

Д.20 (безрассудство).

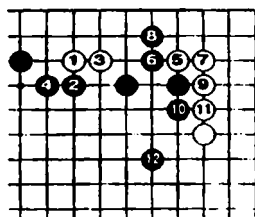
Отвечать на ч.3 разрезанием 4, 6 - опрометчиво. Чёрные ловко отыгрывают кикаси 7, 9, и забирают 13. Их внешняя стенка намного массивнее, чем раньше.



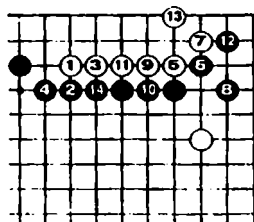
Д.20



Д.21



Д.22



Д.23

Д.21 (дух борьбы).

Позиция, вероятно, требует ханэ 4. Белые выживают в углу, но чёрные удовлетворяются захватом в плен трёх камней. Белые идут на этот вариант, когда их не устраивает результат на Д.19.

Д.22 (хорошо для чёрных).

Возможно и отступление 4. Ход 6.5 - тэсудзи для получения сабаки. На ч.6 белые отступают 7 и выживают в углу, но захват двух камней обеспечивает чёрным благоприятный результат.

Д.23 (блокада).

На 6.5 чёрные ещё могли ответить блокировкой 6, 6.7 - тэсудзи. На ч.8 белые выживают после 13. Чёрные завершают блокаду, крепко соединившись 14.

Д.24 (грубость).

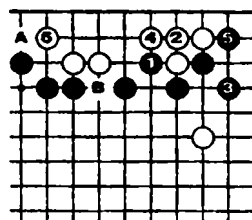
Ходы ч.1 (вместо 8 на Д.23), 3 - грубое сочетание. Ход 6.6 ставит чёрных в трудное положение. Если они блокируют в «А», то остаются со слабостью в «В».

Д.25 (сан-сан ути-коми).

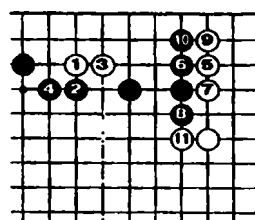
Белые также могут пойти на обмен, ходом 5 вторгаясь в сан-сан. Они играют кикаси 9, а затем ноби 11. Как и на Д.22 результат хорош для чёрных.

Д.26 (развал).

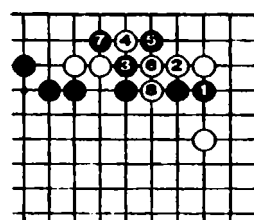
Блокировать 1 (вместо 6 на Д.25) плохо. После того как белые играют 2, чёрные не могут блокировать 3, так как они разваливаются после 4...8.



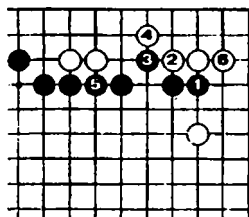
Д.24



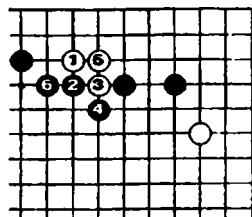
Д.25



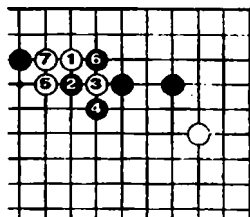
Д.26



Д.27



Д.28



Д.29

Д.27 (большой угол).

Если блокировать 3, белые соединяются понизу 4. Прочное соединение 5 даёт чёрным хорошее адзи, но белые забирают большой угол. Это плохо для чёрных.

Д.28 (ханэ-коми).

Возможно ханэ-коми 3. Спокойный ответ - атари 4. И чёрные отступают 6.

Д.29 (сила чёрных).

Ханэ 5 не рекомендуется. Чёрные накапливают мощь через поннуки. Белые смогли прорваться, но их группа является тяжёлой.

Д.30 (панцирь черепахи).

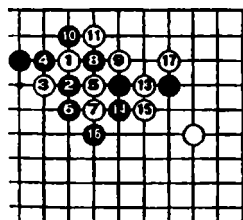
Ходы 6,3, 5, 7 - плохой стиль. Белые используют жертву, чтобы взять угол, но у чёрных идеальная форма «панцирь черепахи» (стоит 60 очков, согласно поговорке, о двойной стоимости этой формы, по сравнению с поннуки) 16 ходом. Чёрные получают великолепную внешнюю стенку, в то же время группа белых в углу ещё не обезопасила себя.

Д.31 (угловое адзи).

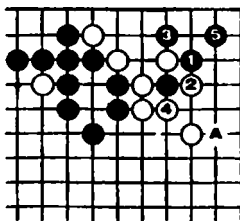
После Д.30 чёрные могут сыграть 1...5. Если вместо 2 белые играют 3, то цукэ ч.«А». Здесь много вариантов, которые чёрные должны иметь ввиду. Белые вряд ли могут считать угол своей территорией.

Д.32 (откровенность).

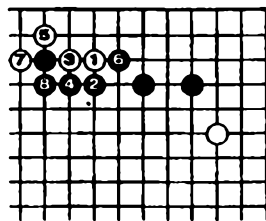
Если б.3, то самым простым будет блокирование ч.4, с последующей защитой угла 6. Можно построить стенку, вместо 6 удлинившись в 7.



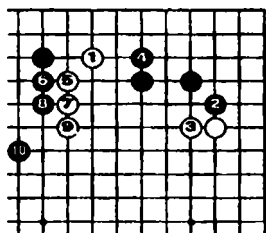
Д.30 (12-1)



Д.31



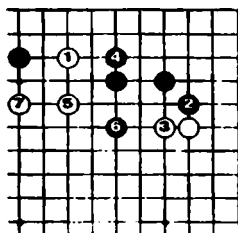
Д.32



Д.33

Д.33 (вытеснение).

Чёрные захватывают угол 2, 4 и выталкивают белых в центр, но их стратегия несколько неестественна. На 6.5 чёрные преследуют белых 6...10, тем не менее, такой метод не рекомендуется для чёрных.



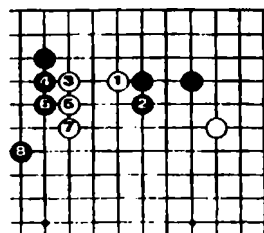
Д.34

Д.34 (вето).

Если тоби 6.5, чёрные разъединяют белых 6. Эта система часто встречается при игре на форе. Важным моментом является усиление 7.

Д.35 (базовая модель).

Иногда сильным ходом является цукэ 1 - ч.2 - спокойный ответ. Начинается беготня с борьбой в центре. Белые более или менее достигли своей цели своим цукэ 1.



Д.35

Д.36 (альтернатива).

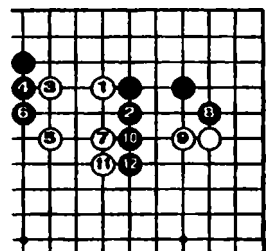
Можно прыгнуть 6.5. На ч.6 белые образуют хорошую форму 7. Чёрные утяжеляют противника 8, а затем выгоняют его в центр 10, 12.

Д.37 (естественно).

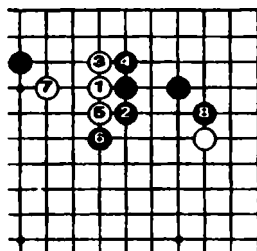
Если сагари 6.3, чёрные блокируют 4, белые поднимаются 5, получая импульс для ката-цуки 7. Чёрные закрывают угол 8.

Д.38 (ханэ сверху).

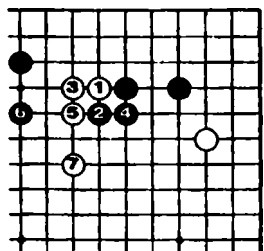
Сильным является ч.2, белые противостоят 3...7. И, поскольку они прошли по сфере влияния чёрных, они удовлетворены.



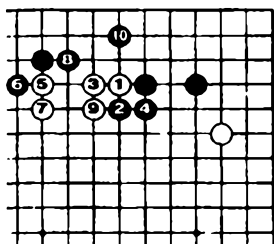
Д.36



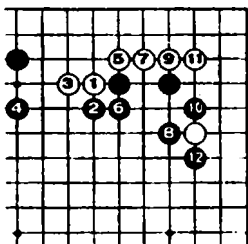
Д.37



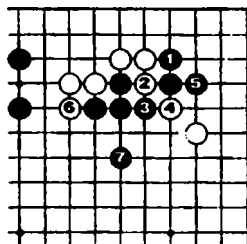
Д.38



Д.39



Д.40



Д.41

Д.39 (вариант для белых).

Белые ещё могут сыграть цукэ 5, а затем ноби 7, чтобы усилить свои камни. Если ч.8, б.9 - правильная форма, но ватари 10 работает идеально.

Д.40 (фурикавари).

Прыжок в центр, опережая белых на один шаг, ходом 4 (взамен немедленного соединения 6) также возможен. На б.5 правильной формой будет ч.6. Происходит размен, белые забирают угол.

Д.41 (осложнения).

Если ч.1 вместо 8 на Д.40, то после разрезания б.2, 4 возникают осложнения. Ход ч.5 - правильная форма, но чёрные должны сыграть 7, после б.6. Это несколько неприятный результат для чёрных.

Д.42 (прорыв).

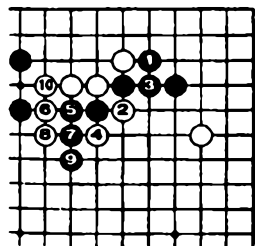
Блокирование 1 взамен 6 на Д.40 - плохой стиль. Чёрные терпят неудачу, когда белые прорываются в центр 2 и т.д.

Д.43 (чёрные соединяются).

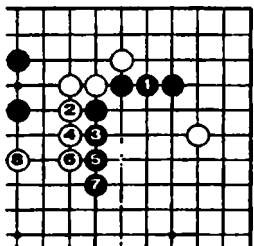
Возможен ход ч.1. Белые могут ответить просто, проталкиваясь 2...6, а затем накрывая 8. Это требует заботы о своей группе.

Д.44 (вариант).

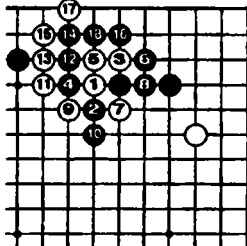
Возможна немедленная контрмера - ханэ 3. Чёрные сопротивляются 4, 6. В варианте с 7 чёрные с удовольствием следуют данному порядку ходов и забирают три белых камня. Это достаточно хорошо для них.



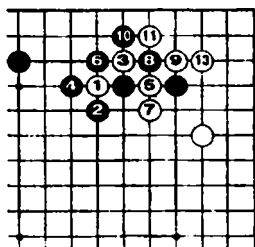
Д.42



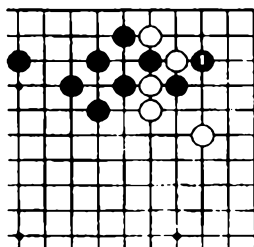
Д.43



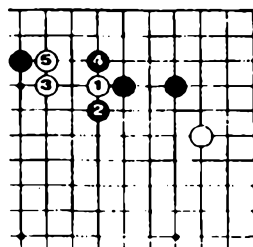
Д.44



Д.45 (12-3)



Д.46



Д.47

Д.45 (фурикавари).

Контратари 5 - ещё один вариант. Поннуки 6...10 довольно хорошо для чёрных, но соединяться 12 - слабо. После 13 белые получают хорошую форму.

Д.46 (ко-борьба).

Вместо соединения 12 на Д.45, чёрным следует начать боевое ко 1.

Д.47 (объект атаки).

На ката-цуки б.3, если атари 4, то сагари 5 и одинокий чёрный камень наверху стал объектом атаки.

Д.48 (базовая модель).

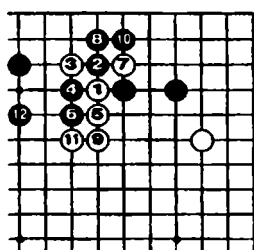
Чёрные ещё могут сыграть ханэ 2; на б.3 они разрезают 4. После 12 чёрные получают реальные очки, а белые внешнюю стенку.

Д.49 (вариант).

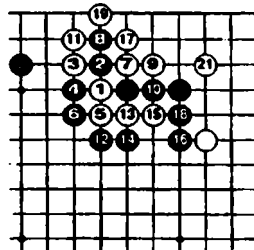
В особых случаях белые могут удлиниться 9 вместо 9 на Д.48. Чёрные противостоят 10...14, а затем тэсудзи 16. Белые гарантируют себе базу в углу, а чёрные строят стенку.

Д.50 (исключение).

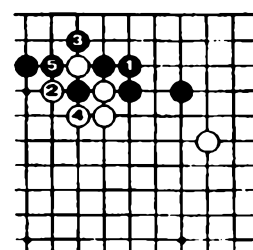
Соединяться 1 вместо 6 на Д.49 обычно плохо для чёрных. Причина в том, что белые строят стенку 2, 4 и чёрные должны играть таким образом, когда стенка не эффективна.



Д.48



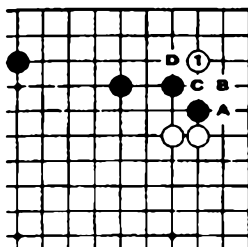
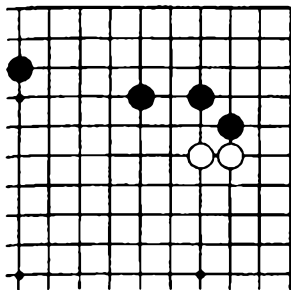
Д.49 (20-2)



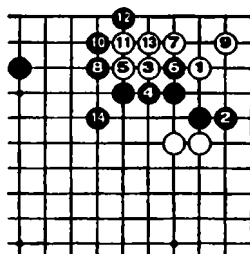
Д.50

ФОРМА №4

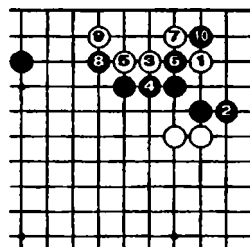
Эта структура постоянно встречается в игре и на равных и с форой. Какой же наиболее эффективный пункт вторжения для белых?



Д.1



Д.2



Д.3

Д.1 (сан-сан).

В этой форме критическим пунктом для вторжения является сан-сан.

У чёрных имеется четыре ответа: «А», «В», «С», «D».

Д.2 (базовая система).

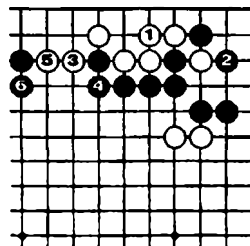
Ход ч.2 - позитивный ответ. Чёрные готовы позволить выжить в углу, в обмен они отрезают два наружных камня и готовы атаковать их. Последовательность до 14 - дзёсэки.

Д.3 (вариант).

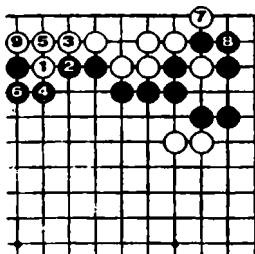
Белые играют 9, если хотят строить базу на верху, а не в углу. Чёрные естественно режут 10.

Д.4. (основная система).

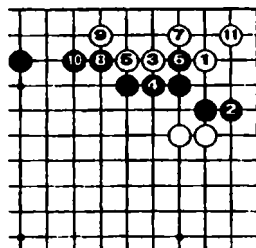
Белые соединяются 1. Вариант заканчивается 6 ходом. Вопрос в том, насколько полезной оказывается стенка чёрных.



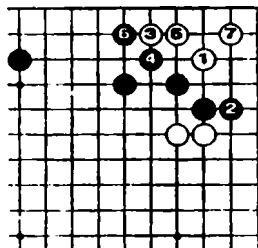
Д.4



Д.5



Д.6



Д.7

Д.5 (вариант).

Вместо атари, белые могут испытать цукэ 1. Чёрные отвечают просто, возводя стенку 2...6. Белые играют кикаси 7, а затем удлиняются 9.

Д.6 (слабо).

Ноби 10 (вместо кири 10 на Д.3) выглядит несколько вяло. На Д.3 и Д.4 чёрные получили некоторую территорию в углу, но здесь они не получили ничего, кроме внешнего влияния.

Д.7 (кюйма).

Правильной формой на субэри б.3 будет ч.4. На б.5 чёрные блокируют 6 и белые вынуждены идти на маленькую жизнь в углу.

Д.8 (исключение).

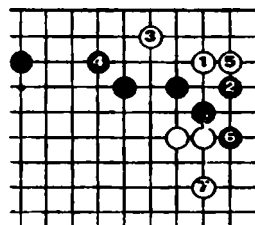
В некоторых позициях чёрные могут сыграть косуми 2; 3 - 4 - хорошие формы; 5 - выживание.

Д.9 (плюс и минус).

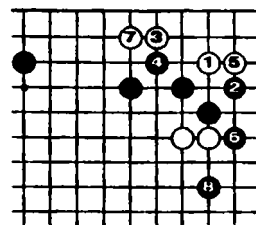
Чёрные могут сыграть 4 вместо 4 на Д.8. Белые блокируют 5 и удлиняются 7, но чёрные занимают ключевой пункт 8. В сравнении с Д.8 чёрные заработали на правой стороне, но потеряли на верхней.

Д.10 (гудзуми).

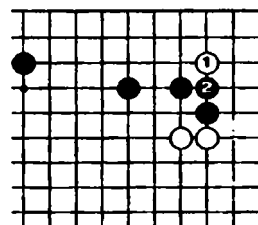
Самой энергичной контрмерой является гудзуми ч.2. Плохая форма, но в определённых позициях, работающая эффективно. Появляется в партиях игроков высокого уровня. Белые обычно оставляют угол и ждут благоприятной возможности для игры здесь.



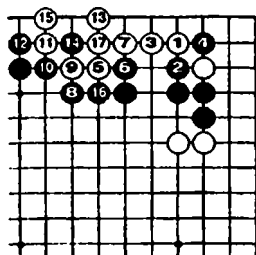
Д.8



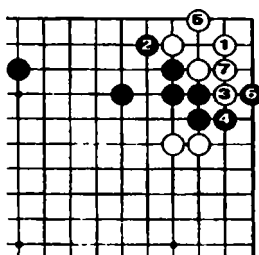
Д.9



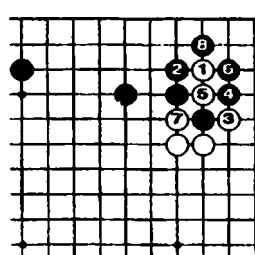
Д.10



Д.11



Д.12



Д.13

Д.11 (продолжение).

Если белые хотят немедленно играть в углу, косуми 1 - правильный ход. На ч.2 белые удлиняются 3. Белые выживают после 17 хода однако этот результат нехорош для них.

Д.12 (угол).

Белые играют 1, если хотят просто выжить в углу. Они достигают этого после 7 хода, но и этот результат плох для них. Играть немедленно в углу нежелательно.

Д.13 (потеря для чёрных).

Блокирование 2 негативно и слабо. Белые получают комфортабельную позицию.

Д.14 (агрессивно).

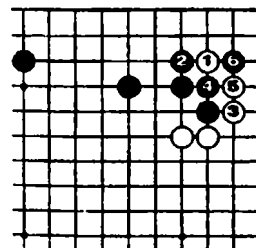
Цель гудзуми 4 - оставить надежду на атаку. Во многих случаях 6.5 сохраняется в резерве.

Д.15 (адзи).

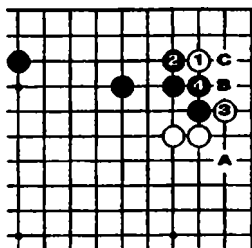
Белые обычно оставляют на время угол. Их надежды связаны с адзи в «А». Если у них появится камень, они продолжают в «С», а не в «В».

Д.16 (угол).

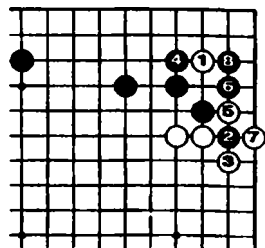
Если чёрные хотят сохранить территорию в углу, они могут сыграть 2, 4. Со своей стороны белые удовлетворены поннуки в сэнтэ.



Д.14



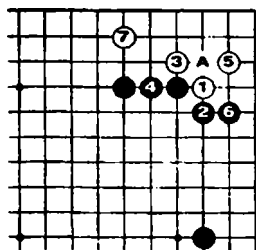
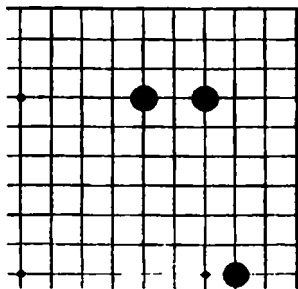
Д.15



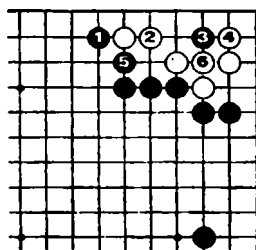
Д.16

ФОРМА №5

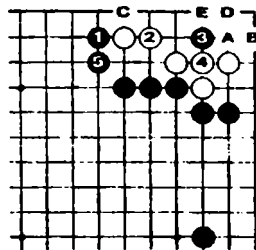
Чёрные сыграли хираки от иккен-симари. Куда вторгаться?



Д.1



Д.2



Д.3

Д.1 (наружный блок).

Цукэ 1 - интересный ход в этой форме. Чёрные могут блокировать 2 или «А».

Д.2 (правильный порядок).

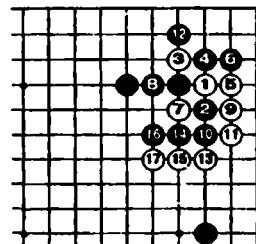
Чёрные продолжают цукэ 1, Если б.2, ёсэ-о-миру 3 - умный стратегический ход. На б.4 чёрные забирают сэнтэ 5.

Д.3 (адзи ко-борьбы).

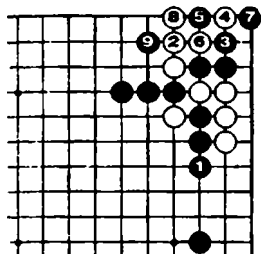
Если белые соединяются 4, чёрные играют 5. Это отличается от предыдущей диаграммы. В дальнейшем, чёрные могут соорудить ко-борьбу: ч.«А» - б.«В» - ч.«С» - б.«Д» - ч.«Е».

Д.4 (хорошо для белых).

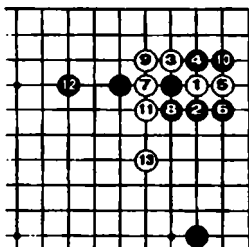
Если чёрные разрезают 4, белые противостоят 5 и далее... На б.11 - ч.12 и белые проворно выбегают в центр 13...17.



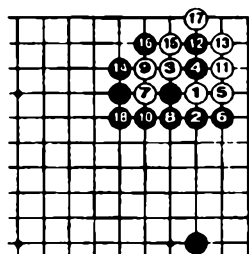
Д.4



Д.5



Д.6



Д.7

Д.5 (контрмера).

Чёрные могут удлиниться 1, вместо 12 на Д.4, поскольку они могут получить ко в углу. На б.2 - ч.3 занимает критический пункт. С ходами 4...9 получается ко-борьба. Если 3 играть в 6, они проигрывают борьбу после оки б.4.

Д.6 (блок снаружи).

Чёрные могут блокировать 6. Белые вылезают в центр, но после 12 чёрные намерены атаковать всю группу. Тем не менее, этот результат выглядит не очень хорошим для чёрных.

Д.7 (реальные очки).

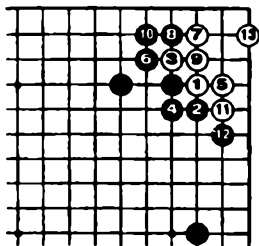
Чёрные могут закрыть белых 10 вместо 10 на Д.6. Белые устраиваются в углу, забирая два чёрных камня. Заметим, что чёрным необходимо соединиться 18, чтобы завершить стенку. Чёрные не могут играть тэнуки. Иначе белые получают большие очки.

Д.8 (прочное соединение).

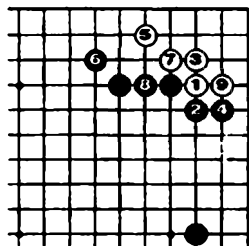
Хорошим ходом является цуги 4. Белые не так довольны итогом, как на предыдущей диаграмме.

Д.9 (несколько тяжело).

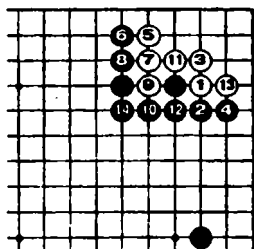
Удлинение 3 как сабаки - несколько тяжеловато. После того как белые играют 5, ход ч.6 выглядит как правильная форма. Белые могут совершить обмен: 7 - 8, но затем им нельзя играть тэнуки.



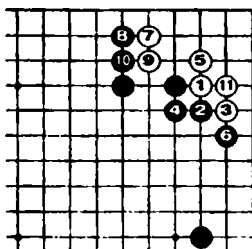
Д.8



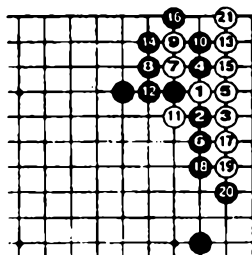
Д.9



Д.10



Д.11



Д.12

Д.10 (установление формы).

Чёрные могут сыграть цукэ 6, если хотят немедленно установить форму. После 7...13 чёрные прочно соединяются 14. Они удовлетворены внешним влиянием.

Д.11 (жизнь).

Контрханэ 3 - тэсудзи. На ч.4 - белые удлиняются 5, а затем выживают.

Д.12 (жизнь).

На контратаку 4...6 - б.7 - умная жертва. Белые жертвуют два камня с тем, чтобы сыграть кикаси 11, 13 и 15 и после 21 выживают.

Д.13 (блок изнутри).

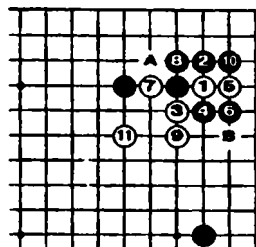
Если чёрные блокируют 2, белым легче получить сабаки, начиная с ханэ 3. Сильным будет разрезание 4; происходит стандартная последовательность до б.11. Далее «А» и «В» - миаи для белых.

Д.14 (сабаки).

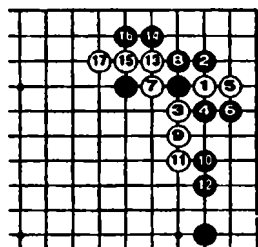
В определённых позициях играют ч.10. Осае б.11 - кикаси, затем 13...17. Это приводит в порядок белую группу. Со своей стороны у чёрных нет проблем со своей позицией на правой стороне.

Д.15 (сжатие).

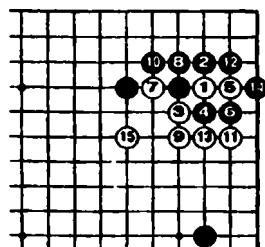
Если чёрные соединяются 10, белые сдавливают 11. 13. Затем 15 - форма и чёрный камень на правой стороне изолирован.



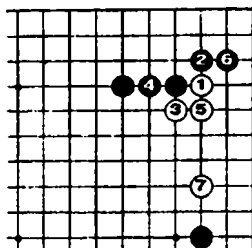
Д.13



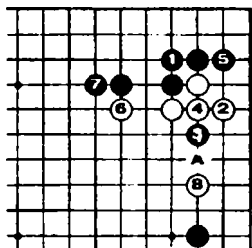
Д.14



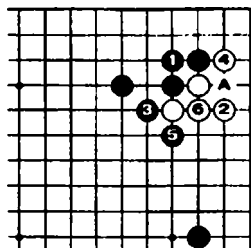
Д.15



Д.16



Д.17



Д.18

Д.16 (база).

Спокойным будет соединение 4, но это позволяет обеспечить белым себе базу 5, 7. Результат, похоже, равный.

Д.17 (какэ-цуги).

Если чёрные прочно соединяются 1 вместо 4 на Д.16, какэ-цуги 2 образует хорошую форму. Чёрные могут атаковать 3, 5, но белые противостоят 6, 8 и у них нет проблем. Ход 6.2 в 4 был бы слишком тяжёлым и сделал бы ч.“А” сильным атакующим ходом.

Д.18 (вариант).

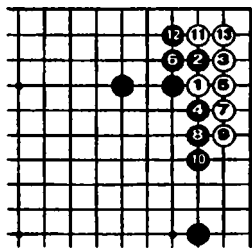
Если ч.3, белые, естественно, играют ханэ 4. Если они играют 4 в 5, то ч.“А” разрушает их форму. Дальше у белых нет выбора, кроме соединения 6.

Д.19 (ноби по второй линии).

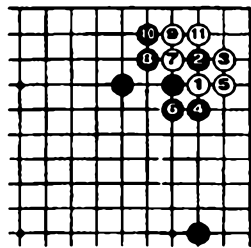
Контрханэ 3 – ещё один технический приём для построение сабаки и это часто встречается в практической игре. Чёрные дают атари 4, а затем соединяются 6 с целью заставить белых ползти по второй линии. Белые выживают после 13, а чёрные строят стенку.

Д.20 (жизнь).

Если чёрные соединяются 6, белые разрезают 7. Они удовлетворены выживанием в углу. Если белые играют просто 9 в 11, чёрные нанесут атари 9 и могут начать ко-борьбу.



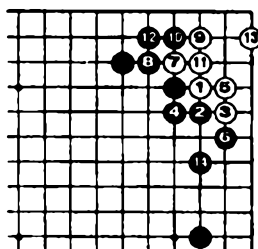
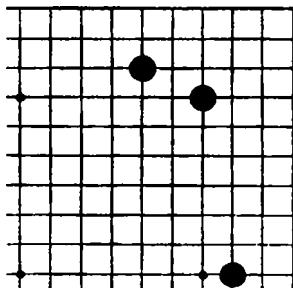
Д.19



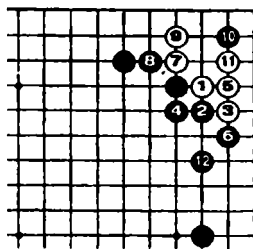
Д.20

ФОРМА №6

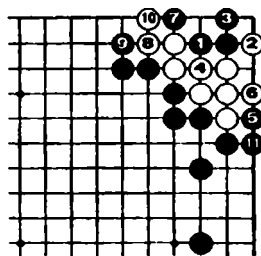
На этот раз у чёрных кэйма от хоси. В чём разница по сравнению с иккен-симари в предыдущей форме?



Д.1



Д.2



Д.3

Д.1 (блокирование снаружи).

Цукэ 1 - по-прежнему, критический пункт. Вторжение в сан-сан помогало бы чёрным усиление мойо. Если ч.2, ч.3 - сабаки-тэсудзи. Жизнь после 13 хода означает, что белые достигли успеха в ограничении размаха мойо чёрных, поэтому белые удовлетворены.

Д.2 (адзи).

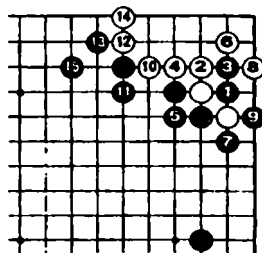
Если белые опускаются 9, чёрные играют оки 10, заставляя отвечать 11. В дальнейшем чёрные могут получить ход - приближающее ко.

Д.3 (ко-борьба)

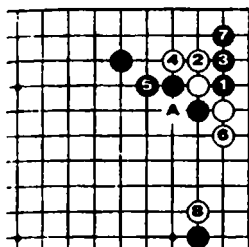
Здесь показан вариант ко-борьбы, о которой идёт речь.

Д.4 (сложный вариант).

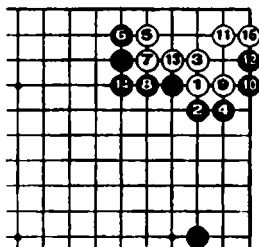
Разрезание вместо соединения 4 на Д.2 приводит к трудным вариантам. Надёжно соединившись 5, белые играют кикаси 6, 8 и после 14 выживают. Чёрные строят стенку.



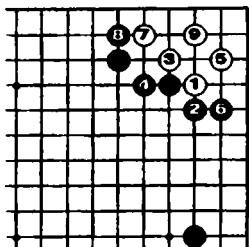
Д.4



Д.5



Д.6



Д.7

Д.5 (угол).

Чёрные удлиняются 5, когда хотят уверенно взять угол. Белые должны отдать три своих камня, поэтому ноби 6. Затем цукэ 8, чтобы получить сабаки. Этот ход использует угрозу разрезания в «А».

Д.6 (опасность).

Отступать 3 опасно, поскольку у чёрных имеется неприятный ход 4. Белые бегут 5, но это не обеспечивает лёгкого выживания. Если на 13 чёрные играют 14 белые могут выжить 15, но вполне возможно, чёрные сами сыграют в 15. В этом случае белые способны создать благоприятную для себя борьбу, разрезав 14, или им не следует с самого начала играть 3.

Д.7 (жизнь).

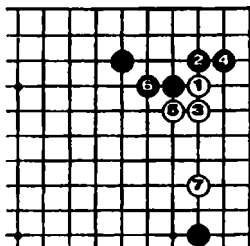
Также возможно ханэ 3. Чёрные отвечают просто 4 и белые выживают в углу.

Д.8 (блокирование изнутри).

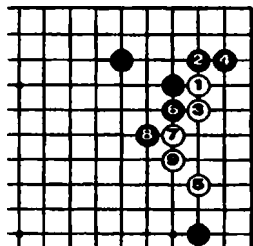
Чёрные блокируют 2, если хотят сохранить угол. На 6.3 хорошим является сагари 4. Белые сначала играют магари 5, прежде чем обеспечить себе базу 7. Это дзёсэки.

Д.9 (кикаси).

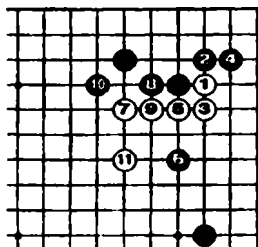
Белые, вероятно, могут просто развиваться 5, но здесь есть опасность, что чёрные отыграют кикаси 6, 8, строя стенку.



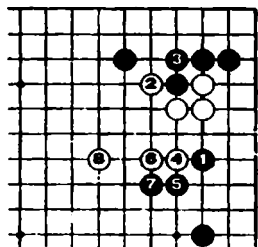
Д.8



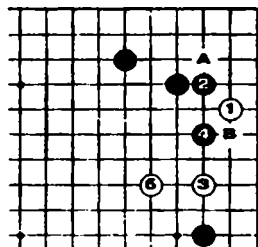
Д.9



Д.10



Д.11



Д.12

Д.10 (агрессивность).

Можно атаковать 6, мешая белым получить базу на стороне. Белые прыгают 7, а затем соединяются 9. Чёрные захватывают территорию, в то же время атакуя 10, но белые гасят мою чёрных - 11.

Д.11 (низкая атака).

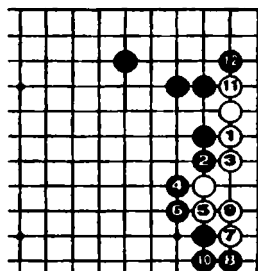
Если атаковать по третьей линии 1 вместо 6 на Д.10, белым легче устроить свою группу. Кикаси 2, затем цукэ 4, и быстро убегают 6, 8.

Д.12 (глубокое вторжение).

Интересным является низкое ути-коми 1. Чёрные обычно отвечают 2, иначе 6.«А» забирает угол. Белые распространяются 3, а затем игнорируют 4, не удлиняясь в «В» чтобы выпрыгнуть 5.

Д.13 (внешняя стенка).

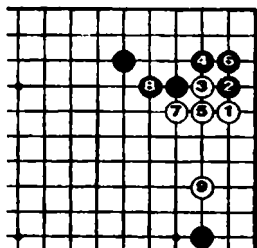
Причина того, что белые не удлиняются 1 вместо 5 на Д.12 в том, что чёрные получают отличное развитие, строя превосходную стенку.



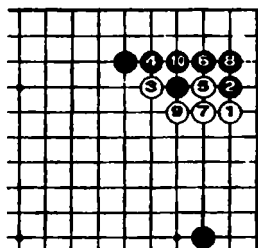
Д.13

Д.14 (укрепление).

Цукэ 2 - тоже стандартный ход, но он усиливает белых. Вари-коми 3 - тэсудзи и до 6.9 - стандарт. В сравнении с Д.12 это плохо для чёрных.



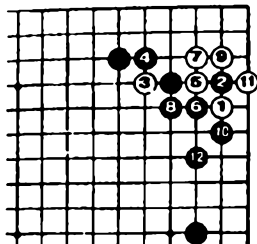
Д.14



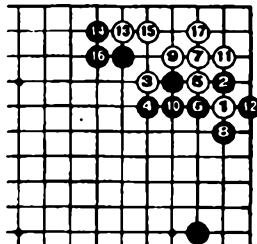
Д.15

Д.15 (хитрый ход).

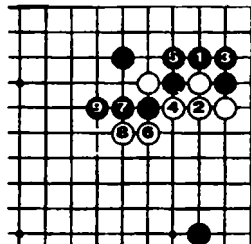
Ход 6.3 - ловушка; ч.4 - правильный ответ, но затем белые надеются на ч.6, 8, которые дают им сэнгэ 9. Это эффективный результат для белых. Поэтому чёрные не должны играть так пассивно.



Д.16



Д.17



Д.18

Д.16 (опровержение).

Нужно играть 6, загоняя белых в угол. Это хорошо для чёрных.

Д.17 (сопротивление).

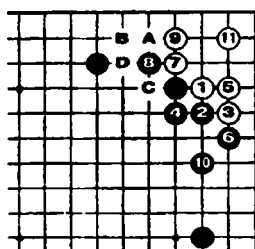
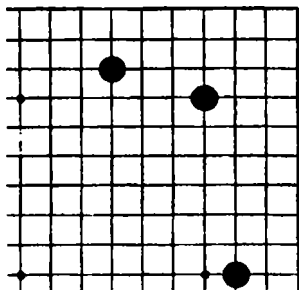
Ход ч.4 - сильное противодействие на б.3. После того как белые играют 5, чёрные дают атари снаружи, а затем забирают камень. Белые выживают, чёрные строят стенку. Единственный момент заключается в том, что этот итог отличается от первоначального плана чёрных, связанного с цукэ 2.

Д.18 (угол).

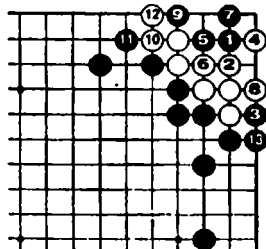
Чёрные могут взять большие очки в углу, дав атари изнутри 1 вместо 6 на Д.17. У белых нет выбора, кроме как играть кикаси 6, 8.

ФОРМА №7

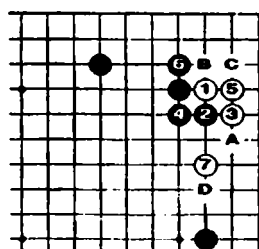
Чёрные сыграли отэйма от хоси. В чём отличие по сравнению с более узким симари в предыдущих двух формах?



Д.1



Д.2



Д.3

Д.1 (дзёсэки).

И снова цукэ 1 - критический пункт. Чёрные идут за внешним влиянием ходом 2. Вариант до 11 - дзёсэки. Белые ещё могли отыграть кикаси б.«А» - ч.«В» - б.«С» - ч.«D», прежде чем защититься 11.

Д.2 (Ко-борьба).

Если белые пренебрегают 11 на Д.1, чёрные могут сразу же сыграть оки 1. Вариант до 13 является лучшим для обеих сторон и в результате возникает ход - приближающее ко.

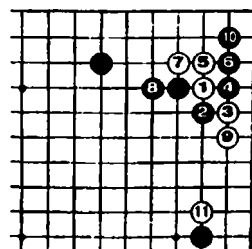
Это цветущее ко для чёрных - они ничего не рискуют потерять.

Д.3 (развитие на правой стороне).

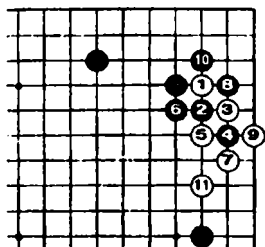
Если чёрные опускаются 6 вместо 6 на Д.1, белые двигаются вниз по правой стороне 7. Если вместо 5 белые играют в «А», чёрные дают атари в «В», что ведёт к б.5 - ч.«С» и белые могут идти на один пункт ближе к чёрному камню в «D».

Д.4 (сабаки).

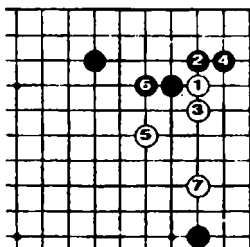
Точно так же, как с кэйма-симари чёрные могут разрезать 4. Белые жертвуют три камня, а затем играют цукэ 11, чтобы получить сабаки.



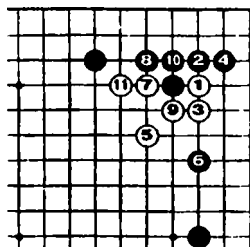
Д.4



Д.5



Д.6



Д.7

Д.5 (ниданбанэ).

Белые не боятся ниданбанэ 4. Они встречают это взятием камня 5...9. Чёрные получают большой угол, белые - безопасную позицию после 11. Вопрос в том, что будет с одиноким чёрным камнем на правой стороне.

Д.6 (блок изнутри).

Чёрные блокируют 2, чтобы уверенно взять угол. Вариант до 7 - дзёсски. Вместо ч.6...

Д.7 (форма).

Могут атаковать 6. Белые сопротивляются через цукэ 7, угрозой, созданной б.5. Белые используют свои ходы - кикаси, чтобы построить хорошую форму после 11.

Д.8 (жертва).

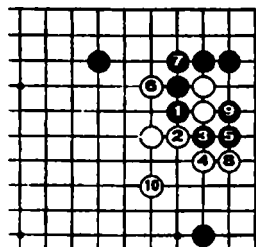
Если ноби ч.1 вместо 6 на Д.6 или Д.7, белые позволяют порезать 3. В большинстве случаев эта стратегия не хороша для чёрных. Белые жертвуют два камня и создают хорошую форму 10.

Д.9 (прочное соединение).

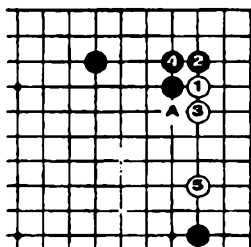
На ч.4 ноби 5. Стратегия чёрных имеет преимущества и недостатки. Здесь пункт "А" будет довольно сильным ходом для обеих сторон.

Д.10 (перерезание).

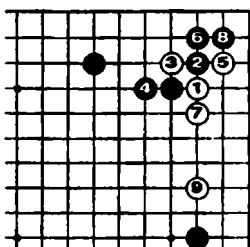
Кири 3 - стандартное сабаки-тэсудзи. Ход ч.4 является надёжным ответом. После атари 5 белые устраивают форму 7, 9.



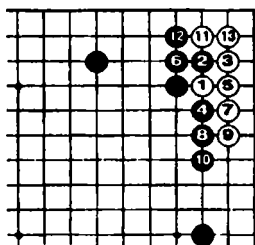
Д.8



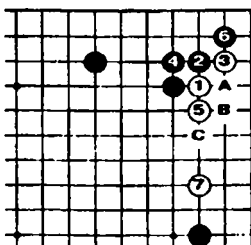
Д.9



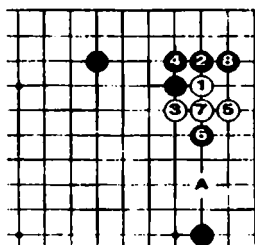
Д.10



Д.11



Д.12



Д.13

Д.11 (теснота).

Белые также могут сыграть контрханэ 3. Если атари ч.4, они, вероятно, соединятся 6. Тем не менее, белые легко выживают 7...13. Чёрные строят внешнюю стенку, но белые удовлетворены, поскольку камень огэйма стоит близко к этой стенке.

Д.12 (дзёсэки).

Если чёрные прочно соединяются 4, ходы 6, 5, 7 - дзёсэки. Если 5 играть в "А" вариант возвращается к предыдущей диаграмме после ч.5 - б."В" - ч."С".

Д.13 (плохо для белых).

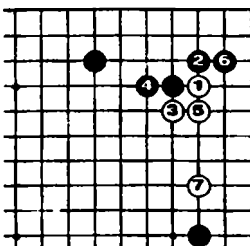
Если белые играют ханэ на четвёртую линию, ч.4 - солидный ответ. Затем б.5 - правильная форма, но 6...8 создаёт небольшие трудности для белых в получении сабаки. Далее, по-видимому, будет б."А".

Д.14 (дзёсэки).

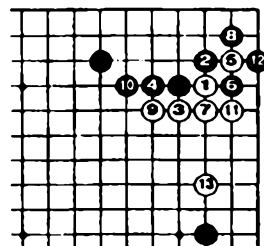
Откровенным будет удлинение 4. Белые получают комфортабельную форму 5, 7.

Д.15 (усиление).

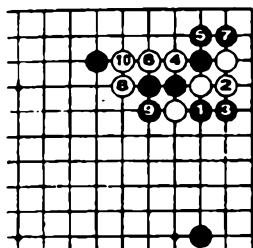
Ниданбанэ 5 - ещё один технический приём для получения лёгкой формы. Захват камня ходами 6, 8 обладает несколько отрицательным эффектом помощи белым в укреплении своей позиции. Белые играют кикаси 9, 11, а затем обеспечивают себе базу 13. Заметим, что белые имеют возможность оставить 13 ход на потом.



Д.14

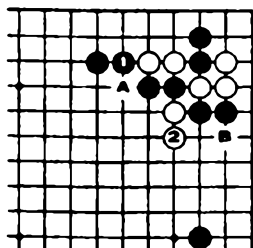


Д.15



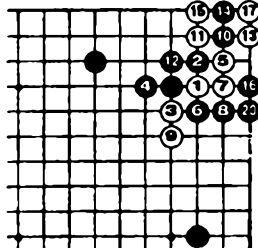
Д.16

Д.16 (контратака).



Д.17

Д.17 (проблема ситё).



Д.18 18-10, 19-14

Д.18 (каменная башня).

Чёрные могут броситься в контратаку, разрезая 1 вместо 6 на Д.15. Белые переключаются на верхнюю сторону 4...10.

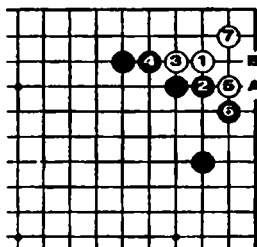
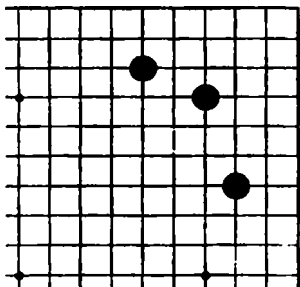
Блокирование 1 вместо 7 на Д.16 включает ситё. Ход 6.2 – хороший, он образует миаи: “А” и “В”. Если же ситё не в пользу белых, им не следует начинать с ханэ 5 на Д.15.

Белым нельзя удлиняться 9 вместо 4 на Д.16. Чёрные съедают белых известным приёмом “каменная башня”.

ФОРМА №8

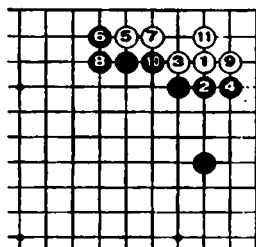
Кэйма и огэйма от хоси.

Но даже в этой плотной позиции есть пункты для вторжения!

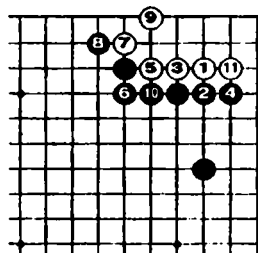


Д.1

Д.1 (ко-борьба).



Д.2



Д.3

Первым ходом, который встречается, является вторжение в сан-сан. Наиболее типично блокирование 2. Белые удлиняются 3, а затем создают эластичную форму 5, 7. Если чёрные играют далее в "А", белые образуют ко-борьбу "В".

Д.2 (жизнь).

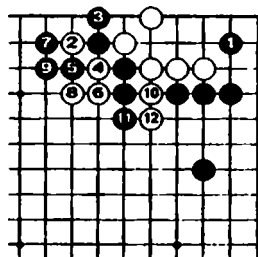
Сагари 4 - один из вариантов для чёрных. Белые ищут выживания с помощью тэсудзи 5, 7. Ход ч.8 необходим, поэтому белые могут блокировать 9 и после 11 живут.

Д.3 (слабо).

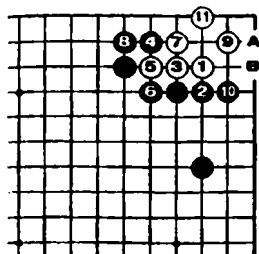
Что можно сказать о лобовом толчке (буцу-кари) 5? Ход ч.6 - стандартный ответ, таким образом, белые добиваются почти глазной формы 7, 9. Надёжным будет ч.10, но тогда белые выживают с достаточно большими очками. Это кажется несколько вяло для чёрных.

Д.4 (убийство!).

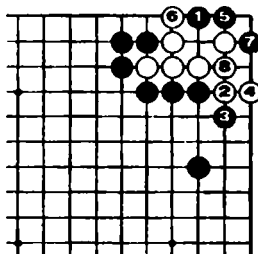
Ход ч.1 - неприятная попытка уничтожить белых. Они способны прорваться 2...12, но невозможно сказать, что случится после этого.



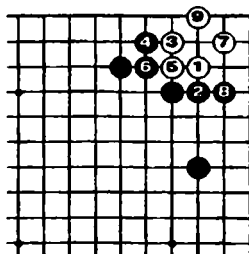
Д.4



Д.5



Д.6



Д.7

Д.5 (глазная форма).

Что если чёрные попытаются убить белых, играя 4? Белые проталкиваются 5, а затем блокируют 7; 6.9 занимает критический пункт для образования глазной формы. После ч.10, белые выживают 11. На ч.“А” - 6.“В”, сохраняет глаз в углу.

Д.6 (сэки).

Если ч.1 вместо 10 на Д.5. Белые получают сэки после 2...8. Если чёрные играют 5 в 6, белые живут в 5.

Д.7 (жизнь).

Если 6.3, они живут. На ч.4 белые играют 5...9 - идея такая же, как на Д.5. Нельзя определённо сказать, этот результат или результат на Д.1 лучше, но ко-борьба на Д.1, кажется, более популярна на практике.

Д.8 (жизнь).

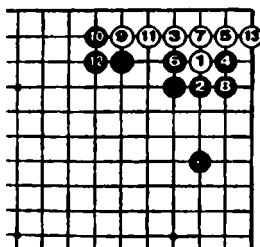
Альтернативой для чёрных является 4, 6. Белые выживают после 13.

Д.9 (слабый ход).

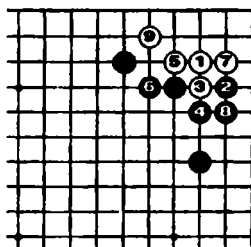
Ход ч.2 - слабый. Белые проталкиваются 3 прежде чем повернуть 5 - это правильный порядок. Белые легко выживают 7, 9.

Д.10 (ко-борьба).

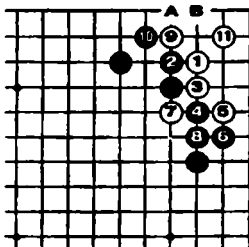
Можно блокировать с другой стороны 2. Если 6.3, 5, то ч.6 - сильно. После кири 7 - 9, 11. На ч.“А” - 6.“В” - ко-борьба.



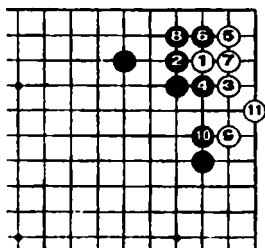
Д.8



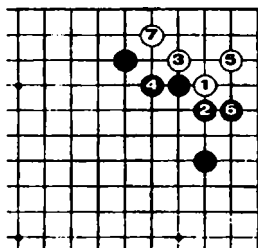
Д.9



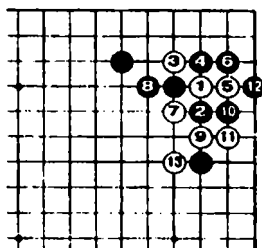
Д.10



Д.11



Д.12



Д.13

Д.11 (выживание).

Если белые просто хотят выжить, избегая ко-борьбы на Д.10, они на ч.2 могут ответить 3. Ход ч.4 занимает критический пункт в этой форме; следуют стандартные ходы до 8. Ход б.11 - тэсудзи.

Д.12 (цукэ).

У белых имеется альтернатива, связанная с цукэ 1. На ч.2 белые выживают 3...7. Эта форма встречалась раньше (Д.7, форма №6).

Д.13 (насилие).

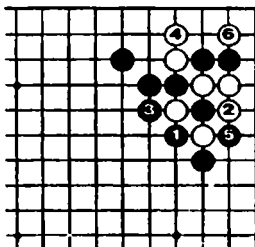
Жёстким будет разрезание 4. Белые один раз удлинняются 5, следуя поговорке: "увеличь жертву до двух камней". Это позволяет им сыграть кикаси 7...11 и отрезать чёрный камень. Чёрные берут много очков, но б.13 даёт белым приемлемый результат.

Д.14 (стенка).

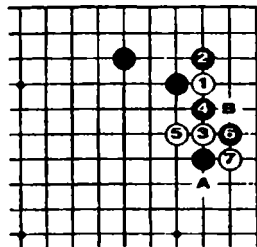
Чёрные могут провести контрразрезание 1 вместо 10 на д.13. В этом случае чёрные строят стенку, а белые забирают угол.

Д.15 (сабаки).

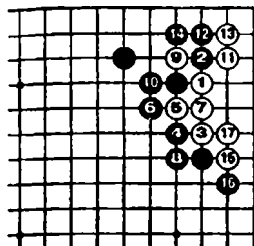
Блокировать изнутри 2, конечно, тоже можно. Ход б.3 - тэсудзи для получения сабаки. Если чёрные хотят усилиться 4, белые поднимаются 5; на ч.6 белые разрезают 7, образуя миаи: "А" и "В".



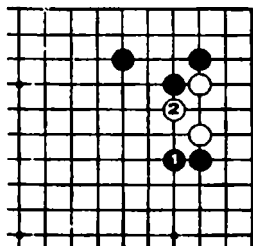
Д.14



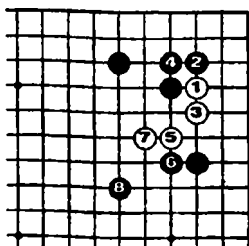
Д.15



Д.16



Д.17



Д.18

Д.16 (влияние).

Если вместо этого чёрные блокируют сверху 4 и они могут закрыть белых. Белые выживают после 17 хода, а чёрные возводят стенку.

Д.17 (эластичность).

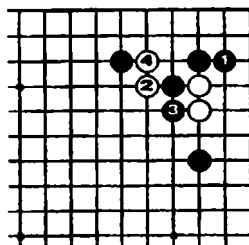
Смысл ч.1 (вместо 4 на Д.16) - создать трудности для белых. Белые создают эластичную форму 2 - они готовы бороться в ко.

Д.18 (тяжело).

Ноби 3 чересчур тяжело. Соединение 4 будет хорошим, устойчивым ходом. Белые убегают 5, 7. Однако чёрные создают отличный импульс для их преследования. Вместо 4...

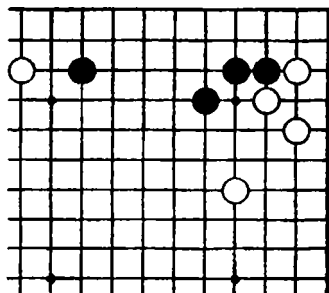
Д.19 (обмен).

Если чёрные играют 1, белые отвечают цукэ 2; на ноби 3, белые меняют направление - 4.



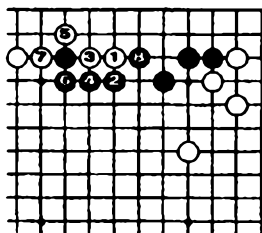
Д.19

Глава V ДРУГИЕ ВТОРЖЕНИЯ

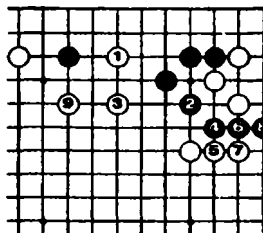


ФОРМА №1

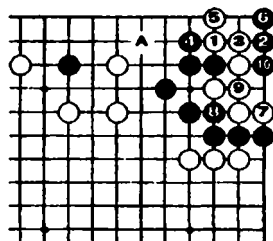
Данная структура часто встречается в фусэки. Если белые имеют камень цумэ, они могут немедленно играть ути-коми.



Д.1



Д.2



Д.3

Д.1 (мирно).

При цумэ белых слева, ути-коми 1 - сильный ход. Цукэ ч.2 - спокойный ответ. Белые берут очки, чёрные - строят стенку.

Д.2 (фурикавари).

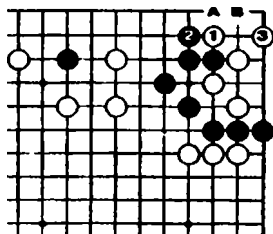
Можно сыграть ёсэ-миру 2. Если тоби 3, то после б.9 происходит обмен.

Д.3 (плохое адзи).

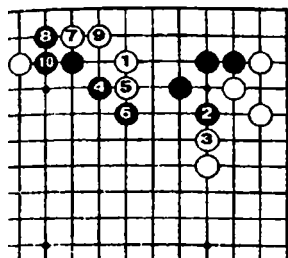
Если белые усиливаются снаружи, 1...9 может быть неприятным для чёрных. По крайней мере, ходы подобные б. "А", будут сэнтэ.

Д.4 (ко-борьба).

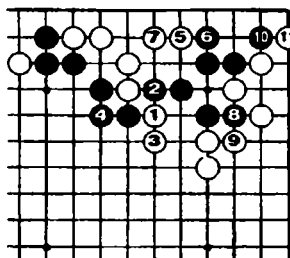
Если осасе ч.2, то возникает ко после ч. "А" - б. "В". Это очень большое ко для чёрных.



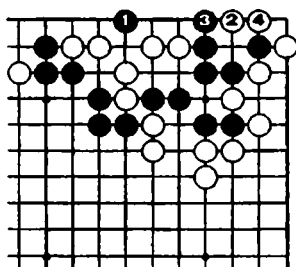
Д.4



Д.5



Д.6



Д.7

Д.5 (спасая угол).

Если белые играют 3, то после 4...10...

Д.6 (сэмзай).

...после ханэ 1 начинается сэмзай. После 11...

Д.7 (благоприятно для белых).

После обмена оки: 1 - 2 белые выигрывают этот бой.

Д.8 (сэки или ко).

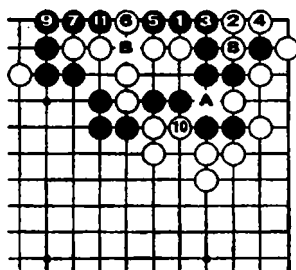
После ч.1 2...11 - вынужденная последовательность. Если белые забирают два камня в "А", получается ко-борьба. Если белые соединяются в "В", получается сэки.

Д.9 (попытка съесть белых).

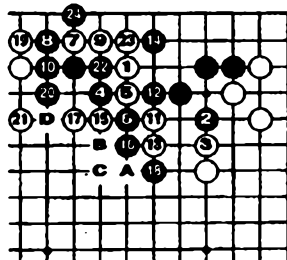
Возможен ч.14. Белые естественно режут 15. Ханэ 18 возможно, если ситё б. "А" - ч. "В" - б. "С" не в пользу белых. Чёрные захватывают белых после 24, но белые могут сжать в "Д".

Д.10 (неудача).

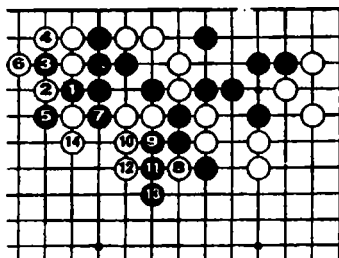
Ходы 1, 3 вместо 24 на Д.9 не достигают успеха. Белые контратакуют 8...14.



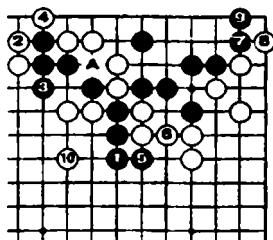
Д.8



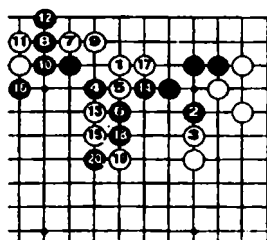
Д.9



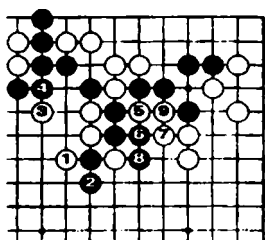
Д.10



Д.11



Д.12



Д.13

Д.11 (жизнь в углу).

На ноби ч.1 (вместо 18 на Д.9) белые соединяются понизу 2, 4. После обмена: 5 - 6, чёрные выживают в углу 7, 9. После 6.10 ход в "А" - сэнэтз для белых. Поэтому итог благоприятен для белых.

Д.12 (изменение последовательности).

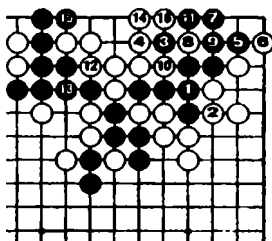
Если сагари 11 (до ханэ 11 на Д.9), то ч.12. Белые естественно режут 13. После 20...

Д.13 (сэмзай).

Ходы 6.1, 3 - кикаси. Затем 5, 7 - тэсудзи.

Д.14 (ход - приближающий ко).

После ч.1 начинается сражение. Ход 6.8 - умный. После 14 чёрные обязаны заполнять дамэ снаружи.



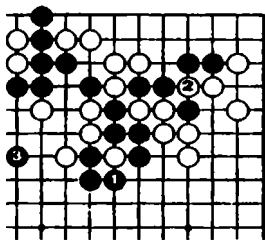
Д.14

Д.15 (отдать угол).

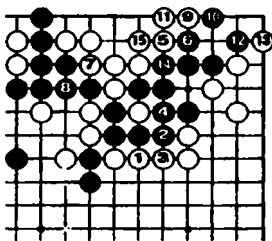
Если у чёрных нет надежды сохранить угол, они получают поннуки 1 и забирают контроль над центром 3.

Д.16 (большой бой).

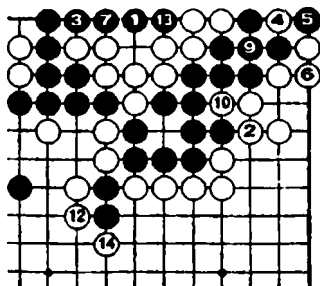
Вместо 7 на Д.13 белые дают атари 1. Это приводит к трудному бою. После 15...



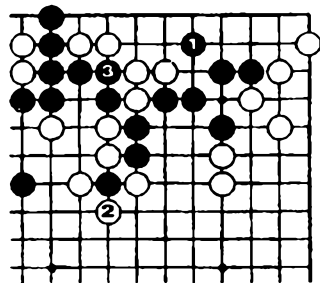
Д.15



Д.16



Д.17 (8. 11 - ко)



Д.18

Д.17 (ко-борьба).

Оки 1 не даёт двух глаз. Чёрные выигрывают ко, белые получают влияние.

Д.18 (поннуки).

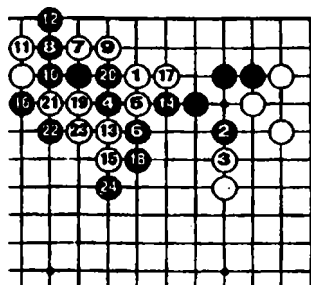
Если чёрные пытаются захватить белых ходом 1 вместо 2 на Д.13, белые забирают камень и чёрные должны сыграть 3.

Д.19 (ситё).

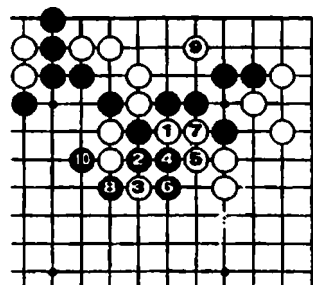
19 здесь вместо 19 на Д.12 поднимает вопрос о благоприятности ситё после 24. Если ситё не работает...

Д.20 (лёгкий прессинг).

1 вместо 17 на Д.19 оказывает меньше давления на чёрных. После 10 чёрные забирают контроль над центром.



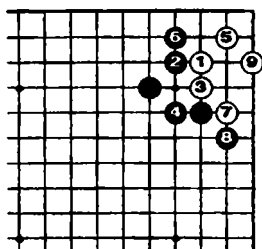
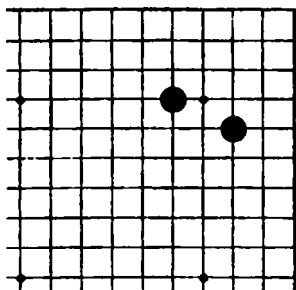
Д.19



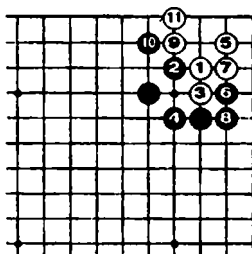
Д.20

ФОРМА №2

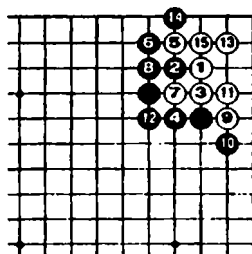
В этом необычном самари есть интересные варианты...



Д.1



Д.2



Д.3

Д.1 (сан-сан ути-коми).

Вторжение в сан-сан - самый простой вариант. На косуми 2 - буцукари 3 - хороший ответ. Косуми 5 - тэсудзи для жизни.

Д.2 (вариант).

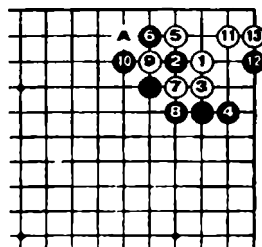
И в этой последовательности у белых жизнь.

Д.3 (внешняя стенка).

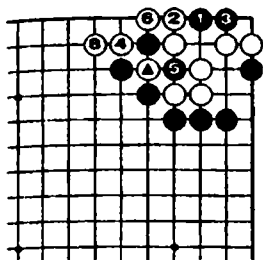
Ханэ 5 не удачно, так как позволяет чёрным укрепиться. Белые выживают после 15 ценой прекрасной стенки чёрных.

Д.4 (сверхагрессивность).

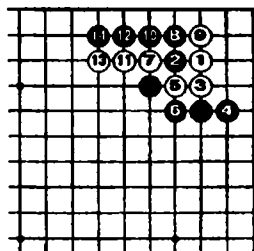
Сагари 4 ставит чёрных в трудное положение. Если на 6.5 чёрные продолжают играть агрессивно 6...10, белые могут сыграть 13 в "А" - борьба.



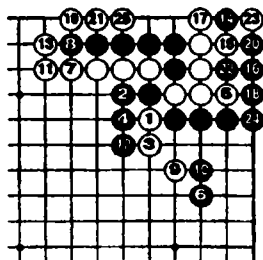
Д.4



Д.5 7-④



Д.6



Д.7

Д.5 (белые убегают).

После Д.4 чёрные имеют ввиду оки 1. После ч.3 у белых один глаз, но они уходят на сторону 4...6.

Д.6 (опасно).

После 5, 7 сагари 8 - неприятно для белых. После вынужденного варианта до 14...

Д.7 (ко-борьба).

Белые разрезают 1 и начинается крупномасштабный бой. Вариант здесь - лучший для белых, но возникает ко, и очередь взятия у чёрных.

Д.8 (кэйма).

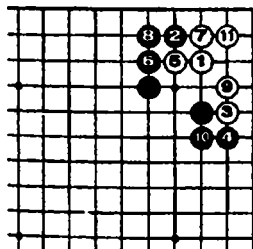
После кэйма 2 белые выживают 3...11.

Д.9 (сабаки).

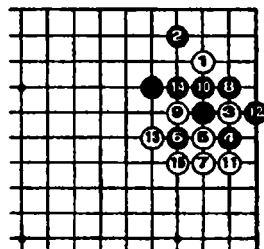
Кири-тигаи 5 - тэсудзи; ч.6, 8 - сильнейшее противодействие. Белые отыгрывают кикаси 9, 11, затем забирают камень. Это приемлемо для белых.

Д.10 (ко-борьба).

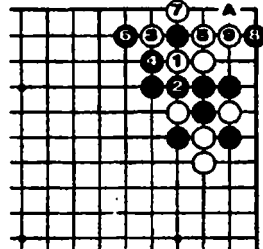
Альтернативой является б.1 (вместо 11 на Д.9). После 2...9 чёрные могут получить ко в "А".



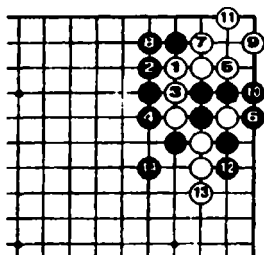
Д.8



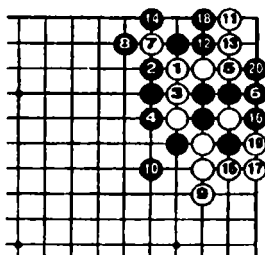
Д.9



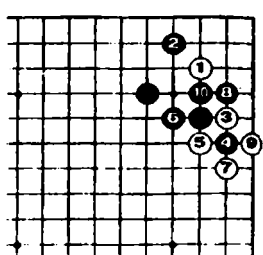
Д.10



Д.11



Д.12 (21-ко)



Д.13

Д.11 (жизнь).

Чёрные могут попытаться съесть белых, блокируя 2. Ход 6.5 - кикаси, затем 7, 9, стремясь к ко-борьбе, вбросив камень в 10. Если чёрные уклоняются от ко, играя 10, белые выживают 11.

Д.12 (ко-борьба).

На сопротивление ч.6 белые получают ко после 7...21.

Д.13 (хорошо для белых).

Хики 6 - слабо. Поннуки белых взамен угла - хорошо для белых.

Д.14 (особый случай).

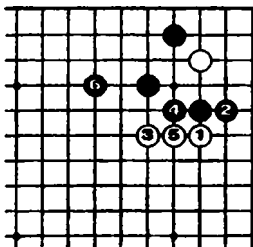
В определённых позициях белые могут сыграть пукэ 1. Ход ч.2 - надёжен. Белые строят стенку, но чёрные получают большой угол.

Д.15 (слабо).

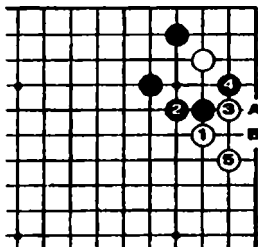
Хики 2 - слабо. белые получают хорошую форму 3, 5. Если ч. "А", то б. "В" - ко-борьба.

Д.16 (изменение курса).

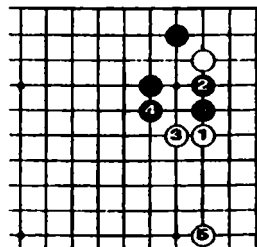
Буцу-кари 2 полностью умирляет камень в углу. Тогда белые играют кикаси 3 и хираки 5.



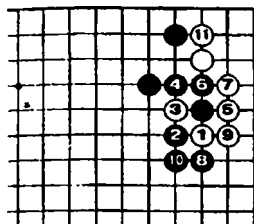
Д.14



Д.15



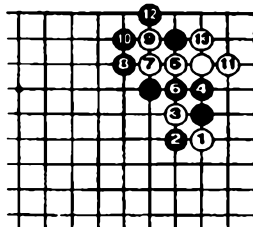
Д.16



Д.17

Д.17 (влияние).

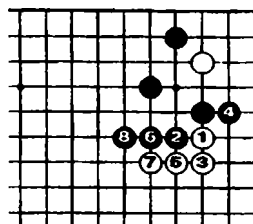
Ханэ 2 делает акцент на влияние. Кири-тигаи 3 - тэсудзи и после 11 - жизнь.



Д.18

Д.18 (влияние).

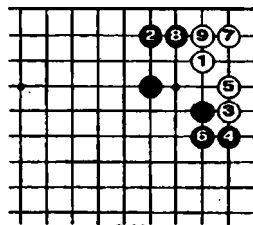
Ноби 4 не даёт белым соединиться, но белые всё равно живут 5...13.



Д.19

Д.19 (тяжело).

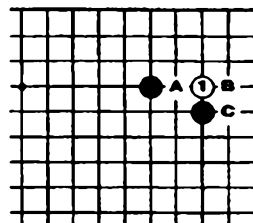
Ноби 3 - тяжёлый ход. Чёрные берут надёжные очки. Белые поднимаются к центру, но реальная выгода чёрных велика.



Д.20

Д.20 (вариант).

Ход ч.2 - хороший. Белые живут, но чёрные строят стенку. Играть 4 в 5 плохо для чёрных.



Д.21

Д.21 (цукэ).

Цукэ 1 - ещё одна возможность. Чёрные отвечают в «А», «В» или «С».

Д.22 (откровенно).

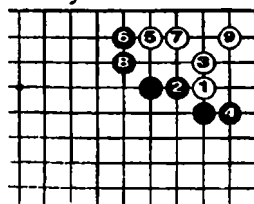
Ход ч.2 - простой ответ. Белые выживают после 9.

Д.23 (обмен).

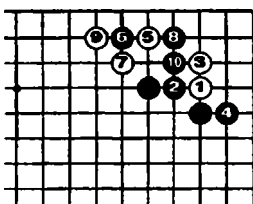
После ханэ 7 следует естественный обмен. Белые устраивают группу, но чёрные крепко забирают угол.

Д.24 (блокада).

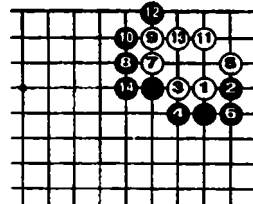
Ханэ 2 - сильно. Белые выживают 3...11. Чёрные получают мощную стенку.



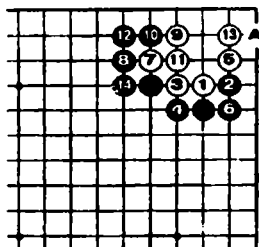
Д.22



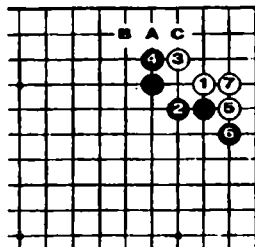
Д.23



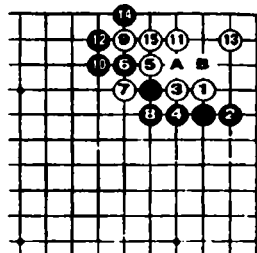
Д.24



Д.25



Д.26



Д.27

Д.25 (альтернатива).

Белые могут выжить и с помощью какэ-цуги 9. Если не играть б.13, то ч.«А».

Д.26 (пассивно).

Хики 2 - чересчур пассивно. Белые легко выживают 3...7. Ход б.5 даёт точно такой же результат после ч.«В» - б.«С».

Д.27 (сагари).

Прежде чем выжить, белые разрезают 7. Белые могут удлиниться 11 в 12, но ч.«А» - б.15 - ч.«В».

Д.28 (глубоко).

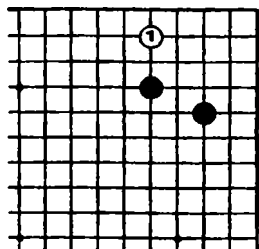
Можно начать вторжение и со второй линии.

Д.29 (сабаки).

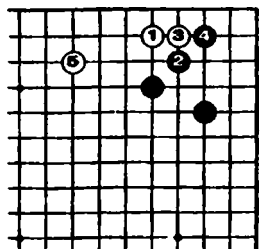
Ход б.1 создаёт миаи создания базы в углу или на стороне.

Д.30 (гибкая стратегия).

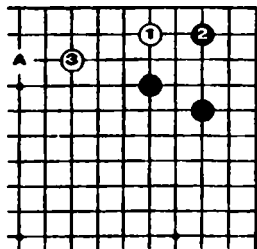
Цель ч.2 - избежать установки формы. Хираки 3 - по-прежнему хорошо для белых. В дальнейшем чёрные вероятно сыграют хасами в районе «А».



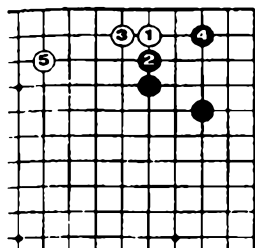
Д.28



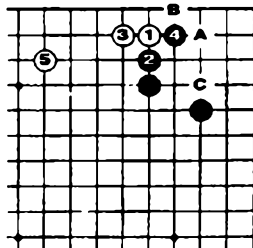
Д.29



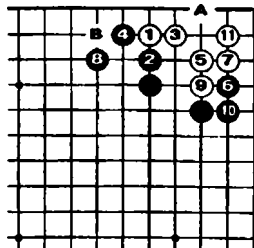
Д.30



Д.31



Д.32



Д.33

Д.31 (ёсэ-о-миру).

Ход ч.2 уступает право выбора белым. Если белые выходят на сторону, чёрные закрывают угол.

Д.32 (адзи).

Ханэ 4 смотрится как сэнтэ, но у белых остаётся адзи хасами-цукэ «А» - ч.«В» - б.«С» и у чёрных трудности.

Д.33 (угол).

Если белые решают идти в угол, чёрные строят хорошую стенку. Это плохо для белых. Попытка съесть белых ходом 8 в «А» опровергается б.«В».

Д.34 (косуми).

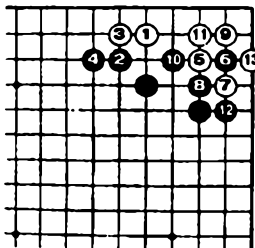
Цель косуми 2 - построить стенку; б.3 до б.5 - правильный порядок ходов. После 13 белые добиваются приемлемого результата.

Д.35 (контратака).

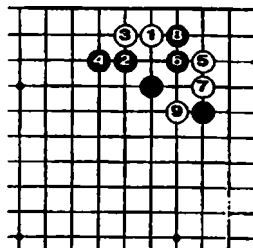
На косуми 6, нужно учесть контратаку 7, 9

Д.36 (жизнь).

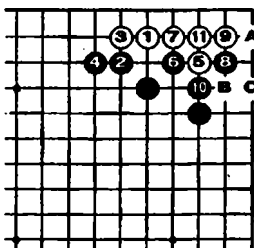
После б.7 белые живут, но у них низкая позиция. После 11 чёрные могут нацелиться на ко-борьбу: ч.«А» - б.«В» - ч.«С».



Д.34



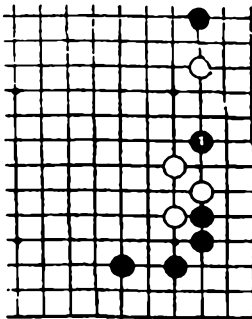
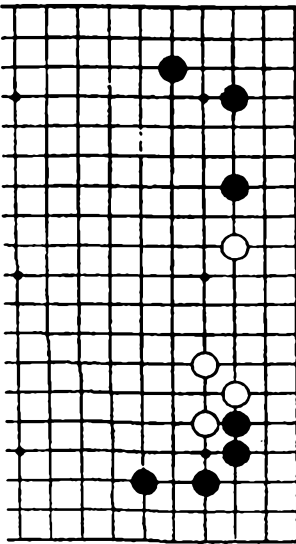
Д.35



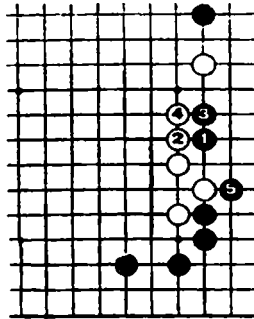
Д.36

ФОРМА №3

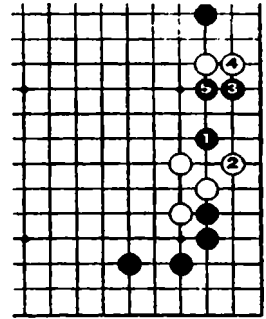
И последняя в этом сборнике очень популярная система.



Д.1



Д.2



Д.3

Д.1 (удар в челюсть).

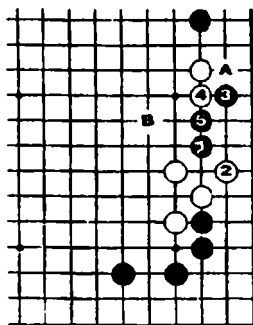
Ход ч.1 - критический пункт в этой форме. Белые не могут захватить этот камень.

Д.2 (пассивно).

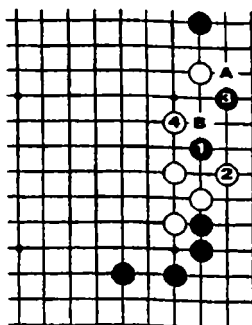
Осае сверху 2 предоставляет для чёрных большие удобства.

Д.3 (ошибка).

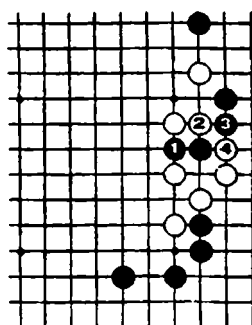
Косуми 2 - сильный ответ на вторжение; ч.3 - тэсудзи. Блокировать 4 плохо, так как чёрные поднимаются 5.



Д.4



Д.5



Д.6

Д.4 (ошибка).

После ч.4 у чёрных миаи: «А» и «В».

Д.5 (правильно).

На ч.3 правильным будет прессинг б.4. Если далее ч.«А», б.«В»...

Д.6 (грубо).

Удлиняться 1 грубо. Белые встречают это ноби ходом 2, ставя чёрных в неудобное положение.

Д.7 (беда).

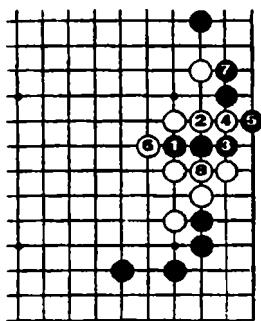
Если на б.2 чёрные играют сагари 3, то б.4, 6. Чёрные не могут спасти три своих камня после б.8.

Д.8 (дзёсэки).

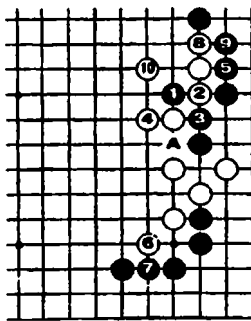
Цукэ-коси 1 - тэсудзи. показанный здесь вариант правильный. Нодзоки б.6 защищает от разрезания ч.«А».

Д.9 (ката-цуки).

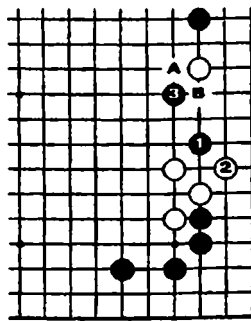
Ката-цуки ч.3 - хороший ход. Чёрные играют так, когда хотят изменить результат на Д.8, где белые построили влияние. Если б.«А» - ч.«В».



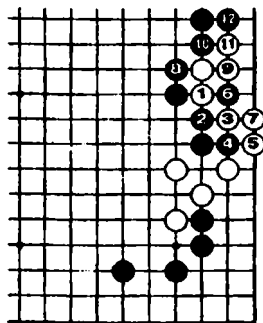
Д.7



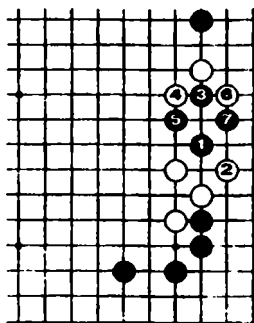
Д.8



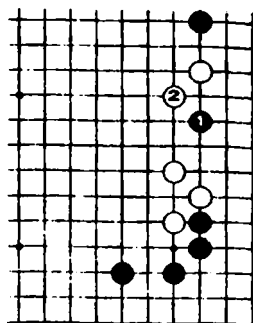
Д.9



Д.10



Д.11



Д.12

Д.10 (стенка).

Если белые соединяются 1, 3, чёрные получают сильную позицию в центре.

Д.11 (ко-борьба).

Цукэ 3 - агрессивно, стремясь расколоть белых на две части.

Д.12 (ошибка).

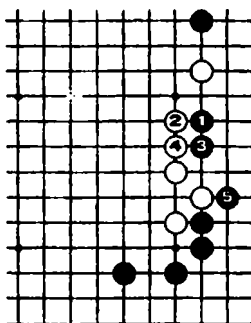
Здесь ути-коми 1 ошибочно. Чёрные испытывают трудности после 6.2.

Д.13 (слабо).

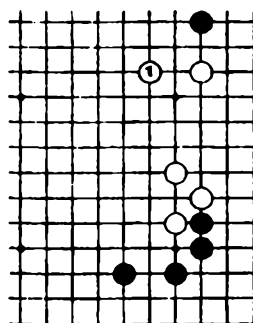
Цукэ 2 позволяет чёрным выиграть, получая тот же результат, что и на Д.2.

Д.14 (укрепление).

Защитой от ути-коми будет простое тоби 1, дающее превосходную форму.



Д.13



Д.14