

Йосэ тэсүдзи

Киев - 2006

Перевод на русский язык:	Виктор Тищенко
Редактор:	Аркадий Богацкий
Оригинал макет книги:	Аркадий Богацкий

Первое издание на русском языке: февраль 2006 г.

Первое издание на японском языке: декабрь 2003 г.

Предисловие

Что делать, чтобы усилиться?

Что надо сделать, чтобы увеличить процент побед?

Это вечная тема.

Изучение йосэ – самый надежный способ совершенствования.

Хорошая техника йосэ позволяет уверенно выиграть выигранную партию и, в некоторых случаях, даже спасти проигранную.

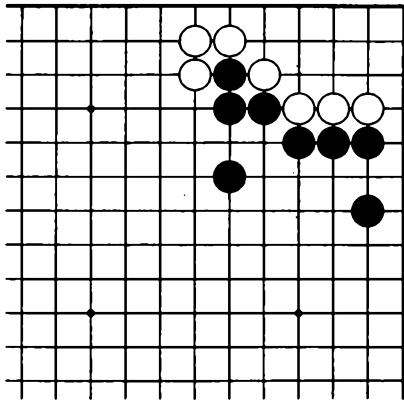
Задача 1

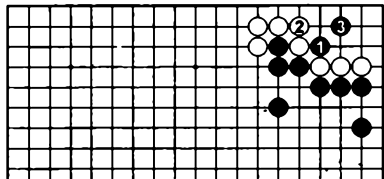
Пункт разрезания

Первый ход играется без раздумий. Используя тэсудзи, постарайтесь уменьшить размеры территории белых.

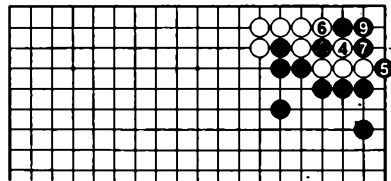
Для средних кю

Ход ●





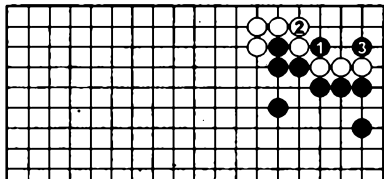
1. Правильно



2. Продолжение

Диа. 1. Правильно (Кири)
Начинать следует с кири ①, потом косуми ③ – хороший ход, направленный на создание противнику дамэдзумари.

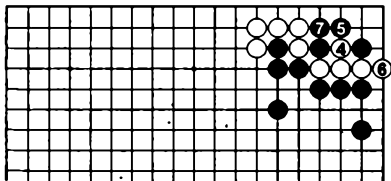
Диа. 2 (Продолжение)
На атэ ④ черные отвечают ⑤, ⑦. К ⑥ территория белых превращается в территорию черных.



3. Хасамицукэ

Диа. 3 (Хасамицукэ)

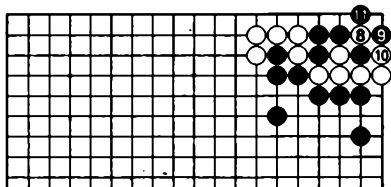
Бросается в глаза и хасамицукэ ③. В результате получается практически то же, что и в правильном ответе.



4. Продолжение

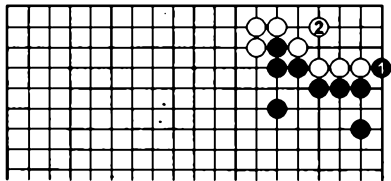
Диа. 4 (Продолжение)

На атэ ⑤ сагари ⑥ – сильный ответ. Черные не смогут зажать белых. Что же произойдет после этого?



5. Потеря очков

Диа. 5 (Потеря очков)
Белые играют кири ⑧ и у черных остается только два темпа. Ходы ⑨, ●11 делают ко. И в результате черные терпят неудачу.



6. Ошибка

Диа. 6 (Ошибка)
Простое ханз ① позволит белым защититься ② и избежать неприятностей.

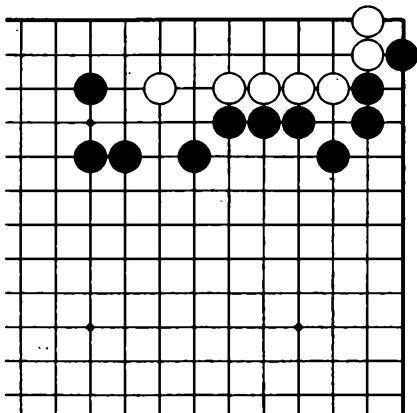
Задача 2

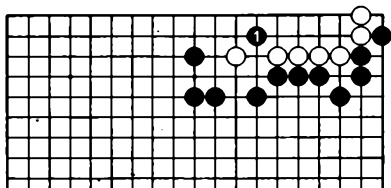
Критический пункт

Если вы сразу найдете первый ход, то сможете решить эту задачу.

Для средних кю:

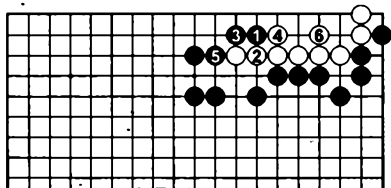
Ход ●





1. Правильно

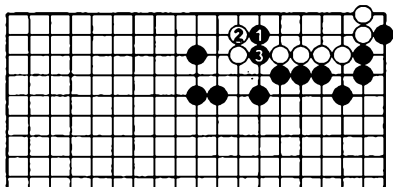
Диа. 1. Правильно (Оки)
Оки ① – критический пункт.



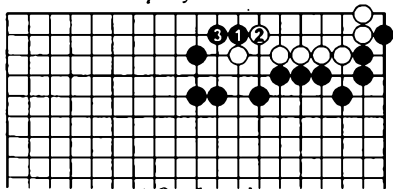
2. Продолжение

Диа. 2 (Продолжение)

Если вы нашли первый ход, то потом все просто. Если белые ответят цуги ②, то черные соединятся слева – ③. Белые вынуждены играть ⑥, чтобы выжить, и поэтому у черных остается сэнтэ.



3. Безрассудство белых



4. Ошибка - 1

Диа. 3

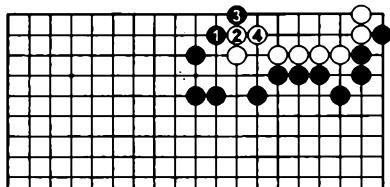
(Безрассудство белых)

Играть осаз ②, как показано на этой диаграмме, – безрассудно. Черные в ответ поднимутся ③, отрезая белые камни.

Диа. 4 (Ошибка - 1)

Хода ① в этом случае недостаточно, чтобы заметно уменьшить территорию белых.

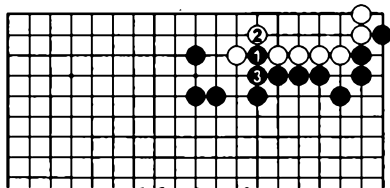
Для черных это готэ.



5. Ошибка - 2

Диа. 5 (Ошибка - 2)

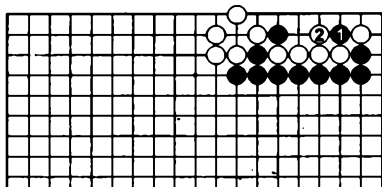
❶ — слишком осторожный ход. Этого совершенно недостаточно.



6. Ошибка - 3

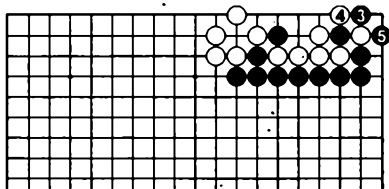
Диа. 6 (Ошибка - 3)

Поспешное вклинивание
❶ лишит черных возможности уменьшить территорию белых и, кроме того, они закончат в готэ — ❸.



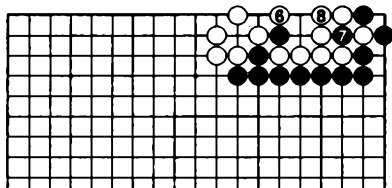
1. Правильно

Диа. 1. Правильно (Кири)
Начать с кири ① – правильное решение.

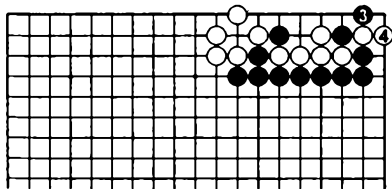


2. Продолжение

Диа. 2 (Продолжение)
③ сыграно с целью использования особенностей угла. Этот ход демонстрирует силу того, кто сделал его в реальной игре. На пробитие ④ черные ответят атэ ⑤. У черных получилось легкое ко.



3. Огромная выгода



4. Сопротивление белых

Диа. 3

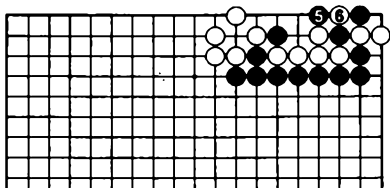
(Огромная выгода)

Двухшаговое ко – слишком большое бремя для белых. В конце концов они вынуждены будут сыграть ⑥. Чёрные в сэнтэ смогли внедриться в угол.

Диа. 4

(Сопротивление белых)

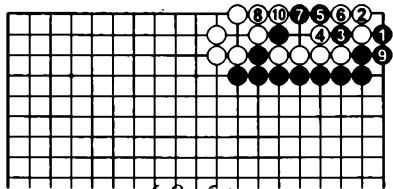
А если белые на атэ ③ ответят сагари ④?



5. Ко

Диа. 5 (Ко)

На ④ с Диа. 4 черные ответят ханэ ⑤. Для белых это ко слишком рискованно.



6. Ошибка

Диа. 6 (Ошибка)

Ханэ ① – слишком простой ход. Белые ответят сагари ②. Несмотря на кири ③, у черных ничего не выйдет.

Здесь для белых важен правильный порядок ходов.

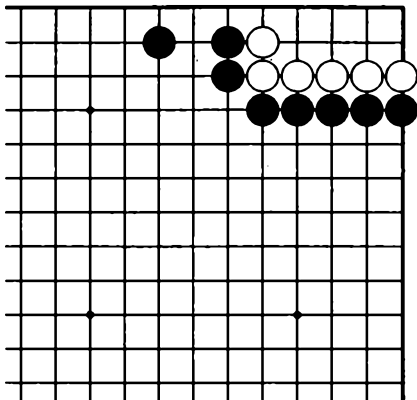
Задача 4

Достижение цели

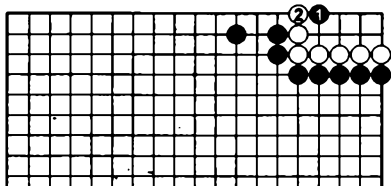
Для черных настал удобный момент, чтобы попытаться отобрать угол.

Для данов

Ход ●

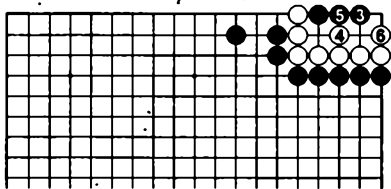


16



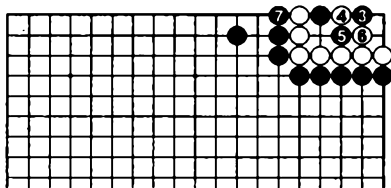
1. Правильно

Диа. 1. Правильно (Оки)
Оки ① – правильное решение.
Как теперь черным отвечать на сазгири ②?



2. Продолжение

Диа. 2 (Продолжение)
③ – критический пункт.
От ④ черные защищаются ⑤.
К ⑥ черные добились сэки в сэнтэ.

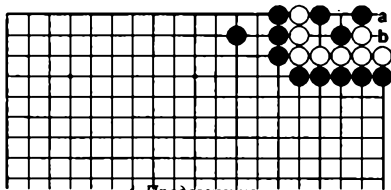


3. Сопротивление белых

Диа. 3

(Сопротивление белых)

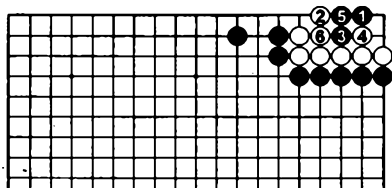
Белые играют хорикоми ④, на что черные берут ⑤. На ⑥ следует ⑦, создающее дамэдзумари.



4. Продолжение

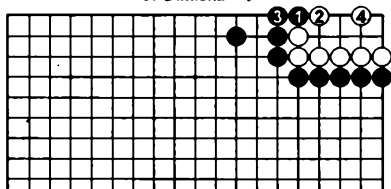
Диа. 4 (Продолжение)

Если ○а, то ●b, а если ●b, то ○а. Получается ко. Делать ко или сэки – это право выбора черных. Поэтому белые здесь терпят неудачу.



5. Ошибка - 1.

Диа. 5 (Ошибка - 1)
Играть оки ① – ошибка. Белые займут критический пункт ②. К ⑥ у белых живущая форма.



6. Ошибка - 2

Диа. 6 (Ошибка - 2)
Ханэцуги ① – слишком простецкий ход. У белых живущая форма, к тому же у них появится 6 очков территории.

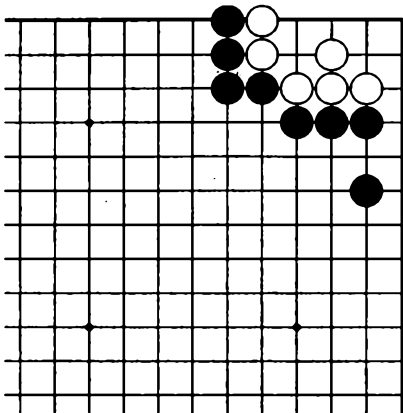
Задача 5

**Критический
пункт**

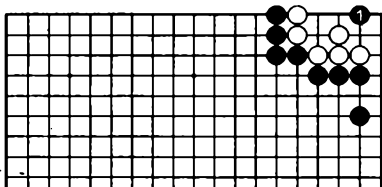
Лишить белых глаз не удастся, но свести их территорию к нулю возможно. Для этого найдите критический пункт формы.

Для низких $k\gamma$

Ход ●

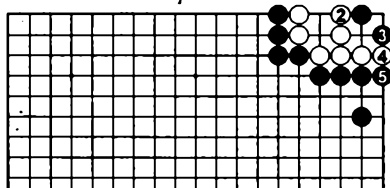


20



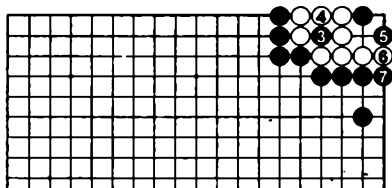
Диа. 1. Правильно (Оки)
Оки ① – критический
пункт формы.

1. Правильно

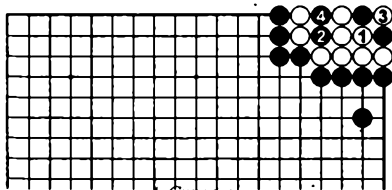


Диа. 2 (Продолжение)
② – хороший ход. Далее
черные после кикаси ③
сыграли ④.
В результате в углу они
добились сэки.

2. Продолжение



3. Черные теряют одно очко



4. Справка

Диа. 3 (Черные теряют одно очко)

Есть игроки, которые вместо ③ на Диа. 2 играют хорики ③, как здесь но на Диа. 2 уже есть сэки, поэтому при таком ③ черные теряют 1 очко.

Диа. 4 (Справка)

Если после Диа. 2 белые сделают атэ ①, то тогда и играется хорики ②. В результате и у белых, и у черных по 4 очка территории, т. е. баланс равен нулю.

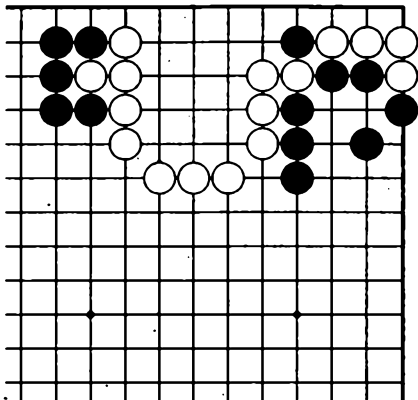
Задача 6

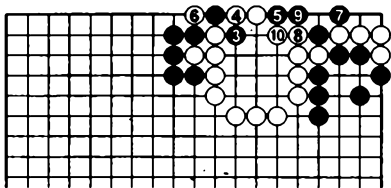
Вторжение

Создайте ситуацию
мат — захват четы-
рех белых камней в
правом углу либо
соединение с груп-
пой черных камней
слева.

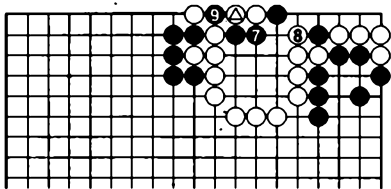
Для данов

Ход ●





5. Ошибка - 1



6. Ошибка - 2. ⑩ в △

Диа. 5 (Ошибка - 1)

А что же может произойти, если черные сыграют ханэ ⑥? Белые спокойно ответят ⑩, и вместо ко получится осицубуси.

Диа. 6 (Ошибка - 2)

Что же будет если ⑦ сделать атэ на два камня? Белые спокойно ответят каказ ⑧. Черные ходом ⑨ возьмут два камня, а белые ответят контрвзятием ⑩. В итоге черные не смогут осуществить ватари.

Задача 7

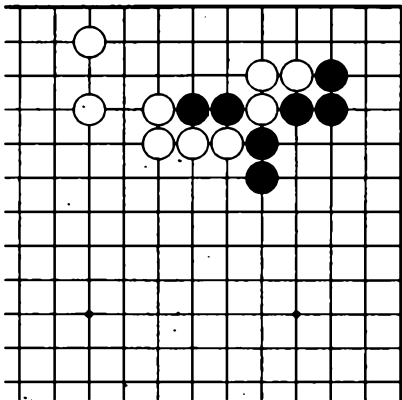
Использование слабости

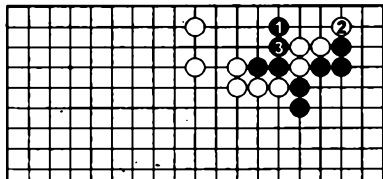
Два черных камня пленены, но так просто отдавать их нельзя.

Подумайте, как пожертвовать эти камни, чтобы получить выгоду.

Для высоких кю

Ход ●

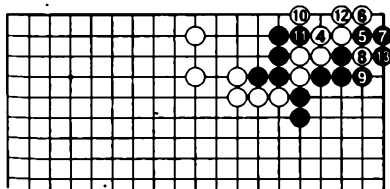




3. Вариант

Диа. 3 (Вариант)

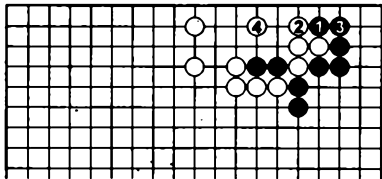
Как отвечать на ханэ ②?
Заполнение дамэ ③ –
критический пункт.



4. Продолжение

Диа. 4 (Продолжение)

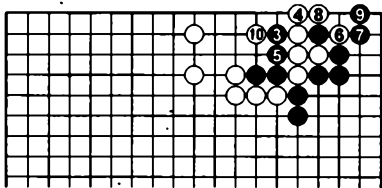
С ④ начинается сэмзай,
однако к ●13 выясняется,
что у белых 2 темпа про-
тив 3-х темпов у черных.
Черные выигрывают сэм-
зай за счет этого темпа.



5. Ошибка - 1

Диа. 5 (Ошибка - 1)

Ханз ❶ – слишком прямой ход. К ❷ оказывается что, вторжения черных недостаточно.



6. Ошибка - 2

Диа. 6 (Ошибка - 2)

Если же черные сыграют цукэ ❸, то в результате ходов ❹ – ❿ они проиграют сэмзай из-за нехватки одного темпа.

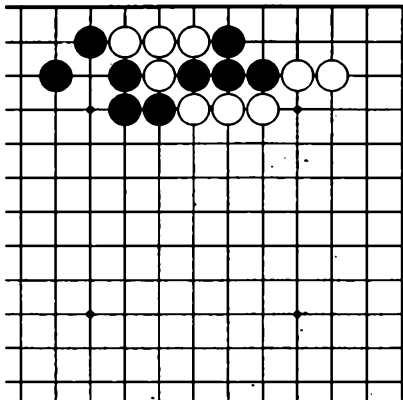
Задача 8

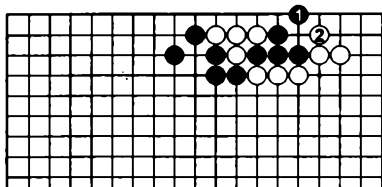
Упорство

Сэмзай черные проиграли, но можно еще побороться. Найдите ход, которым можно продолжить сопротивление.

Для средних кю

Ход ●

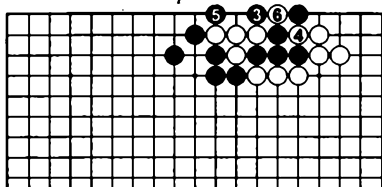




*Диа. 1. Правильно
(Косуми)*

Косуми ① – форма.
Белые вынуждены отве-
тить магари ②.

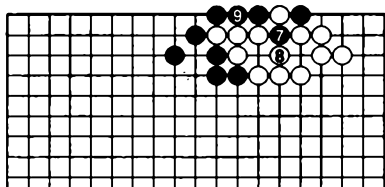
1. Правильно



Диа. 2 (Продолжение)

Черные спокойно играют
йосэ ③, ⑤. Белые заби-
рают четыре камня ходом
⑥.

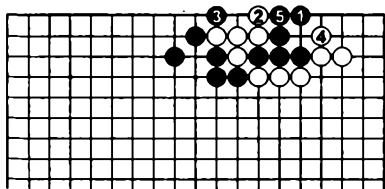
2. Продолжение



3. Ко

Диа. 3 (Ко)

Черные делают обратное
взятие ⑦. Против атэ ⑧
черные играют ⑨. Чер-
ные добились ко борьбы.

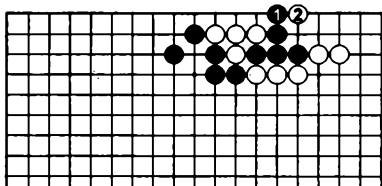


4. Сопротивление белых

Диа. 4

(Сопротивление белых)

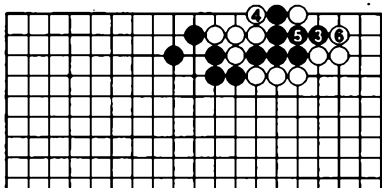
Если бы белые сыграли
сагари ②, то тогда чер-
ные ходами ③, ⑤ пол-
ностью уничтожили бы
белых.



5. Ошибка

Диа. 5 (Ошибка)

Что же произойдет, если черные опустятся ❶, чтобы увеличить количество темпов?



6. Продолжение

Диа. 6 (Продолжение)

Ничего. На ханз ❸ белые ответят атари ❹, и черные будут полностью уничтожены.

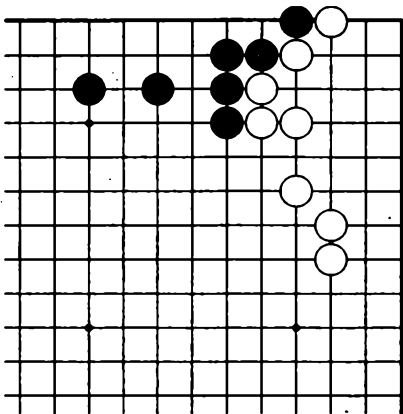
Задача 9

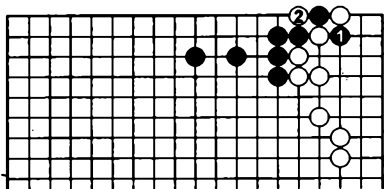
Интуиция

В этой форме белых, кажется, ничего плохого нет. Она часто встречается в игре, попробуйте невзначай вторгнуться в территорию белых.

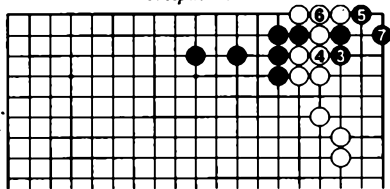
Для низких кю

Ход ●





1. Правильно



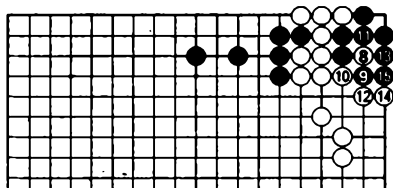
2. Продолжение

*Диа. 1. Правильно
(Кириками)*

Кири ① – острый ход, вынуждающий белых брать ходом ② черный камень.

Диа. 2 (Продолжение)

Черные играют ноби ③, вынуждая белых соединяться ④. После атэ ⑤ и какэцуги ⑦ черные строят глаза.

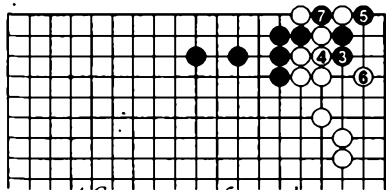


3. Продолжение

Диа. 3 (Продолжение)

На ⑧ черные отвечают мощным ⑨.

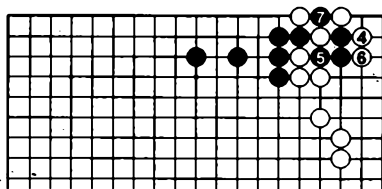
К ●15 черные прекрасно живут.



4. Сопротивление белых - 1

Диа. 4 (Сопротивление белых - 1)

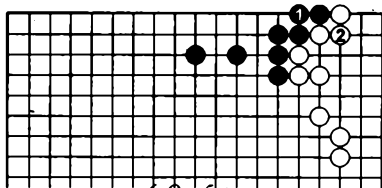
Если белых такое продолжение не удовлетворяет, то ⑥ будет выдавливать глаза, но ⑦ добивается ко. Если будет ко в территории белых, то это - успех черных.



5. Сопротивление белых - 2

Диа. 5 (Сопротивление белых - 2)

Возвратимся к Диа. 4. Что же может произойти, если там белые, не соединяясь ④, ответят ханз ④, как здесь? К ⑦ у черных все равно легкое ко.



6. Ошибка

Диа. 6 (Ошибка)

Можно встретить игроков, которые в такой позиции сыграют ①. Делать такой ход черным никак нельзя.

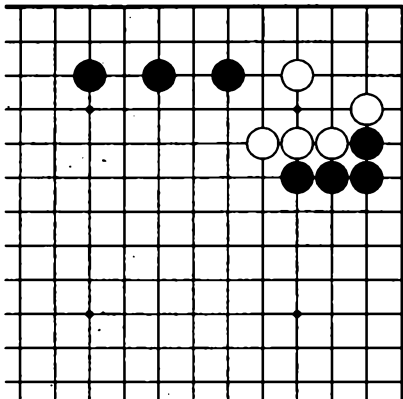
Задача 10

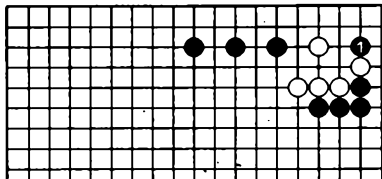
Обычный ход

Возникшая ситуация касается больше жизни и смерти, чем йосэ. Судзи, которое применяется здесь, можно использовать и в тубане.

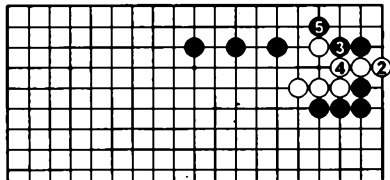
Для низких кю

Ход ●





1. Правильно



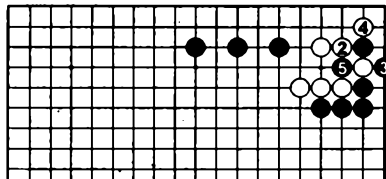
2. Продолжение

*Диа. 1. Правильно
(Хасамицукэ)*

Хасамицукэ ① – тэсудзи, лишаящее базы и сокращающее территорию белых.

Диа. 2 (Продолжение)

Если на сагари ② черные ответят кикаси ③ и соединятся ⑤, то у белых не только территории, но и глаз не будет.

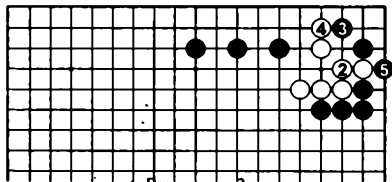


3. Вариант - 1

Диа. 3 (Вариант - 1)

Если в ответ на ① белые пойдут на столкновение – ②, то черные сыграют ватари ③. И белым надо будет больше беспокоиться о глазах, чем о территории.

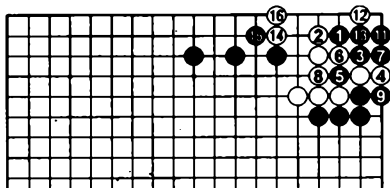
И белым надо будет больше беспокоиться о глазах, чем о территории.



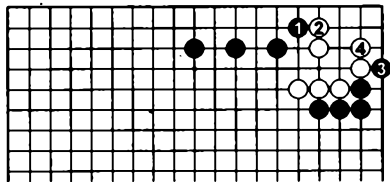
4. Вариант - 2

Диа. 4 (Вариант - 2)

А что будет, если белые соединятся ②? Черные спокойно пойдут ③. Ватари черных на нижней и верхней сторонах – миаи. У белых глаз нет.



5. Ошибка - 1. ⑩ в ⑤



6. Ошибка - 2

Диа. 5 (Ошибка - 1)

Сразу бросается в глаза вариант ①, ③. Но тут белые начнут сопротивление сагари ④. Черные попытаются использовать кирикомы ⑤ - ⑨, но это судзи успеха им не принесет. У белых живущая форма.

Диа. 6 (Ошибка - 2)

Косуми ① позволит белым легко выжить с заметной территорией.

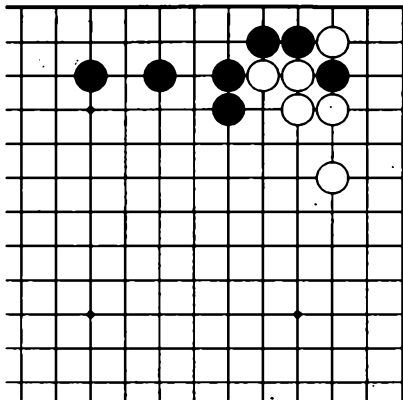
Задача 11

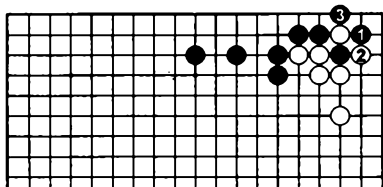
Упорство

Образовалась базовая форма фусэки. Как черным определить после дзёсэки? Если вы не знаете как играть, используйте этот шанс для запоминания.

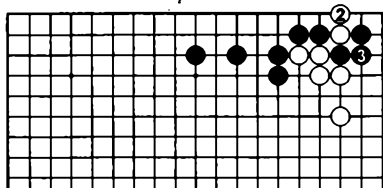
Для начальных кю

Ход ●





1. Правильно



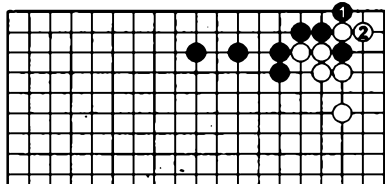
2. Необоснованно за белых

*Диа. 1. Правильно
(Ханэдаси)*

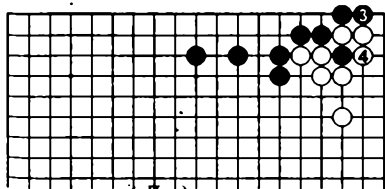
Ханэдаси ① – правильный ответ. В ответ на взятие ② ходом ③ играется ватари. С помощью ко разыгрывается крупное йосэ.

Диа. 2 (Необоснованно за белых)

② – совершенно нерезонный ход, так как черные ответят цуги ③:



3. Ошибка - 1



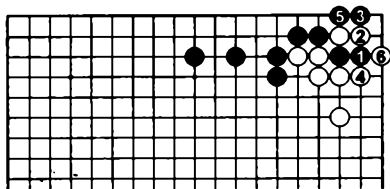
4. Продолжение

Диа. 3 (Ошибка - 1)

На простое ханэ ❶ белые ответят хики ❷. Если бы белые ходом ❷ взяли черный камень, то ❸ в 2 сделали бы атэ, и повторилась бы ситуация Диа. 1.

Диа. 4 (Продолжение)

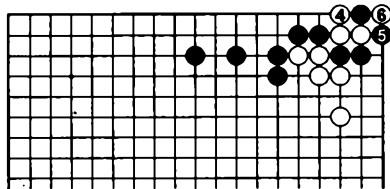
На хаи ❸ белые ответят пробиванием ❹. Черные могут получить сэнтэ, но для йосэ этого недостаточно.



5. Ошибка – 2

Диа. 5 (Ошибка – 2)

Что будет, если черные сделают ноби ①? На ② черные ответят цукэ ③. Обычно этот ход – тэсудзи. Здесь белые вынуждены будут взять два камня ⑥, но этого им будет вполне достаточно.



6. Вариант за белых

Диа. 6 (Вариант за белых)

Если белые хотят добиться ко, то могут ответить ④. Делать им ко или нет – это зависит от ситуации.

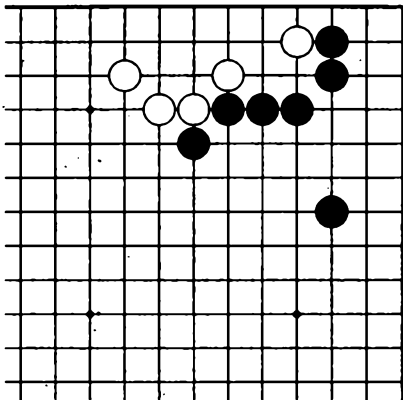
Задача 12

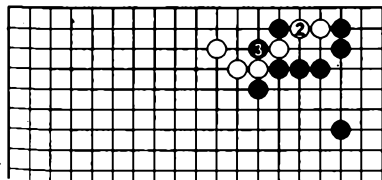
Прыжок

Забрать один белый камень просто, а вы найдите тэсудзи, которым можно отобрать у белых значительно больше территории.

Для средних кю

Ход ●

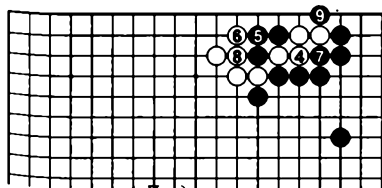




3. Сопротивление белых

Диа. 3 (Сопротивление белых)

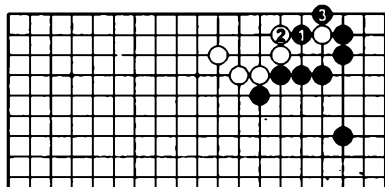
Если белые будут упорствовать ②, то черные отреагируют кири ⑥.



4. Продолжение

Диа. 4 (Продолжение)

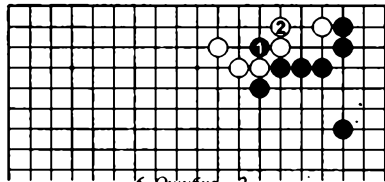
На цуги ④ черные также ответят цуги – ⑤. В результате к ⑩ черные оказываются впереди на один темп. В йосэ сэмзай возникают часто, поэтому надо делать точную оценку ходов.



5. Ошибка - 1

Диа. 5 (Ошибка - 1)

Захватывать один белый камень не годится. Если сравнить с Диа. 1, то становится понятно, что это слабо.



6. Ошибка - 2

Диа. 6 (Ошибка - 2)

Бросается в глаза и кирн ①, но тогда белые ответят хорошим ходом сагари ②. У черных получилась осечка.

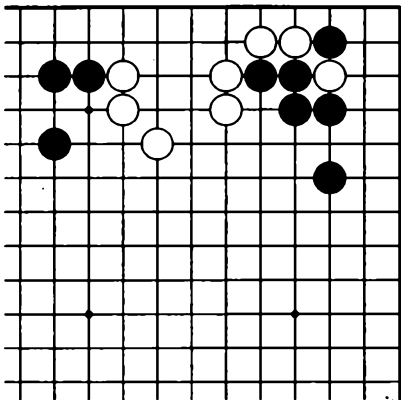
Задача 13

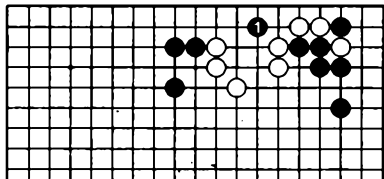
Выстрел

Если вам мгновенно придет в голову правильное решение, то это говорит о ваших больших способностях. Найдите миаи – атаку слабости в позиции белых и ход черных для ватари со своей группой слева.

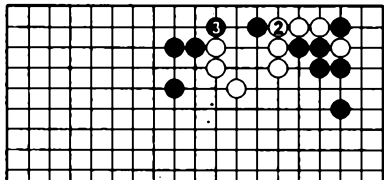
Для средних кю

Ход ●





1. Правильно



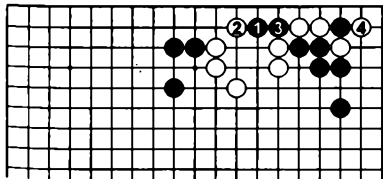
2. Продолжение

*Диа. 1. Правильно
(Нодзоки)*

Нодзоки ① – правильный
ответ.

Диа 2 (Продолжение)

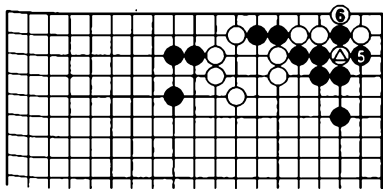
Белые, чтобы не потерять
свои два камня, вынуж-
дены соединиться ②, и
тогда черные делают хоро-
ший ход – ватари ③. Те-
перь белые должны побес-
покоиться о жизни своей
группы.



3. Вариант

Диа. 3 (Вариант)

Если же белые будут препятствовать ватари черных слева, то черные ответят кири ③.

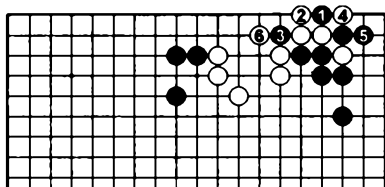


4. Продолжение. ⑦ в △

Диа. 4 (Продолжение)

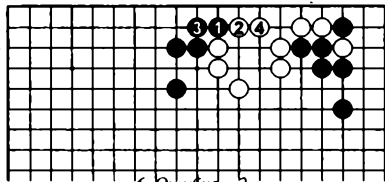
На атэ ④ черные ответят взятием ⑤, а на ⑥ – цуги ⑦.

Этот сэмзай черные выигрывают.



5. Ошибка - 1

Диа. 5 (Ошибка - 1)
 На простое ханз ❶ последует осаз ❷. На сопротивление черных кири ❸ белые ответят взятием ❹. Черные вынуждены будут отступить ❺, потерпев неудачу.



6. Ошибка - 2

Диа. 6 (Ошибка - 2)
 Ханэцуги ❶ позволит белым построить глаза и укрепиться и для черных это большая потеря.

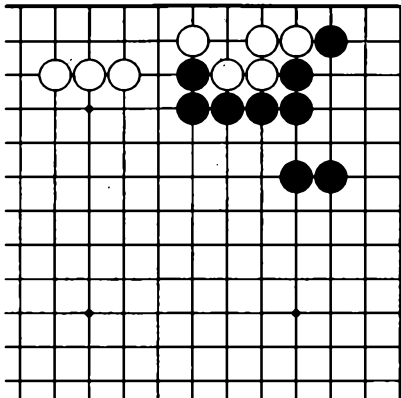
Задача 14

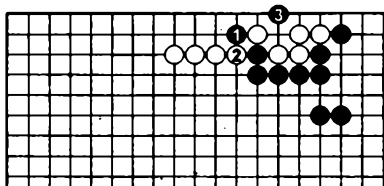
Последовательность

Найдите прием для сокращения территории белых. Это будет сэнтэ или готэ? Это очень важно. Хорошоенько определитесь, в какой последовательности вы будете играть йосэ.

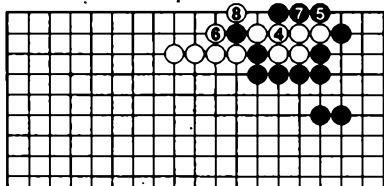
Для начальных кю

Ход ●





1. Правильно



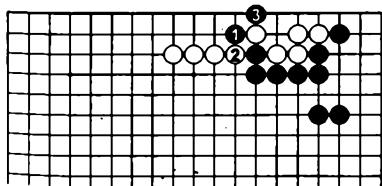
2. Продолжение

*Диа. 1. Правильно
(Ханэдаси)*

Первый ход, который надо сыграть, – ханэдаси ①. Затем черные играют оки судзи ③.

Диа. 2 (Продолжение)

После этого они играют ханэ ⑤ и ⑦, чтобы взять приступом позицию белых. Черные в сэнтэ смогли разыграть йосэ.

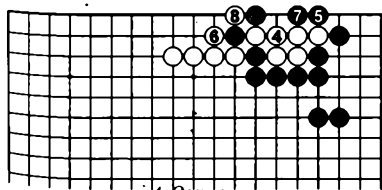


3. Невнимательность

Диа. 3

(Невнимательность)

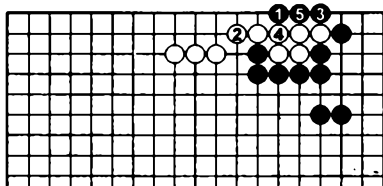
Что же будет если черные сыграют атэ ③ с другой стороны?



4. Осечка

Диа. 4 (Осечка)

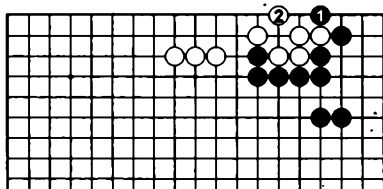
Когда будут сыграны ходы до ⑧, то окажется, что ④ не спасти. Черные теряют 2 очка по сравнению с правильным ответом.



5. Ошибка - 1

Диа. 5 (Ошибка - 1)

Если черные просто сыграют очки ①, то белые ответят хорошим хики ②. И черные закончат в готэ.



6. Ошибка - 2

Диа. 6 (Ошибка - 2)

Простое ханэ ① позволит белым ходом ② построить глаз. Черные получат на два очка меньше по сравнению с правильным ответом.

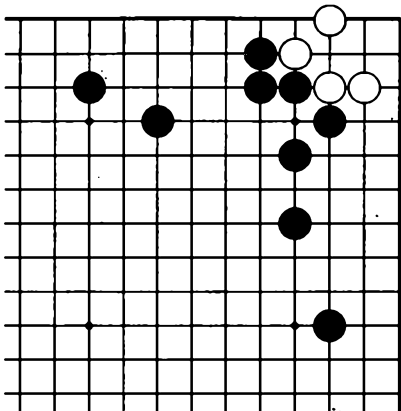
Задача 15

Неожиданность

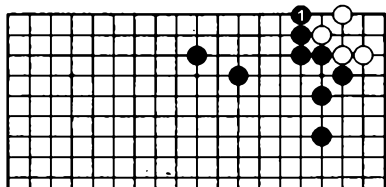
Такая форма часто встречается в игре. Белые будут жить, но, тем не менее, постарайтесь правильно сыграть йосэ до самого конца, не пропуская ходов.

Для высоких кю

Ход ●



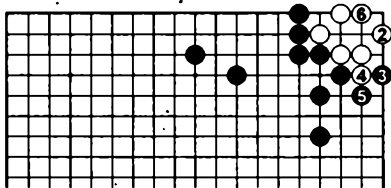
60



Диа. 1. Правильно
(Сагари)

Сагари ① – правильный
ответ.

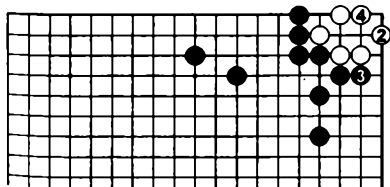
1. Правильно



Диа. 2 (Продолжение)

И ③ – очень важный ход.
К ⑥ черные в сэнтэ умень-
шают территорию белых
до двух очков.

2. Продолжение

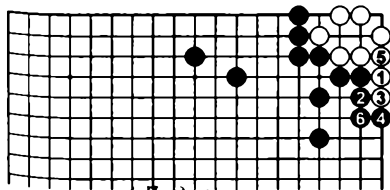


3. Ошибка - 1

Диа. 3 (Ошибка - 1)

● на Диа. 2 – очень важный ход.

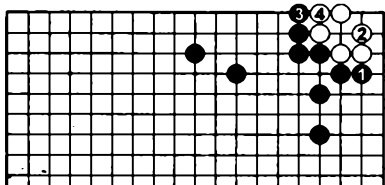
Что же будет, если черные сыграют простое осаэ ●?



4. Продолжение

Диа. 4 (Продолжение)

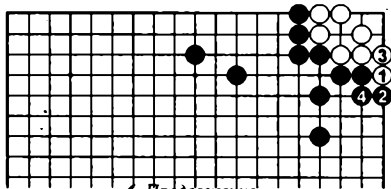
После хода ④ на Диа. 3 из-за ① черным, чтобы не играть ко, надо будет отступить ②, что по сравнению с правильным ответом на два очка хуже.



5. Ошибка - 2

Диа. 5 (Ошибка - 2)

Многие игроки сыграют здесь осаду ①. Этот ход дает белым возможность построить глаза ходами до ④.



6. Продолжение

Диа. 6 (Продолжение)

После этого у белых появляется возможность сыграть огромное ханэцуги ①. В результате у белых четыре очка территории, т.е. чёрные теряют два очка.

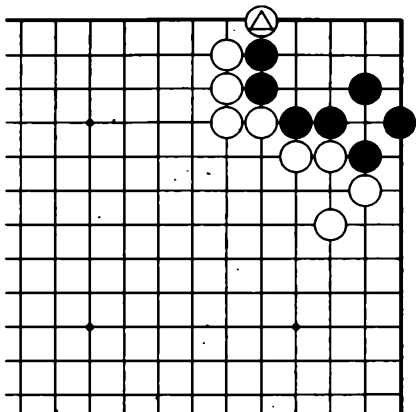
Задача 16

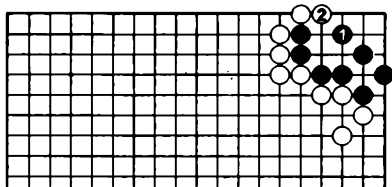
Правильность выбора

Белыми камнем  сыграно ханэ. Судьба территории чёрных зависит от того, как они ответят на это ханэ.

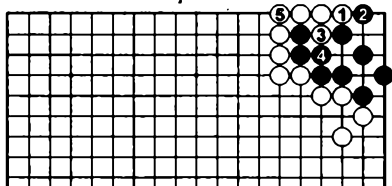
Для начальных кю

Ход ●





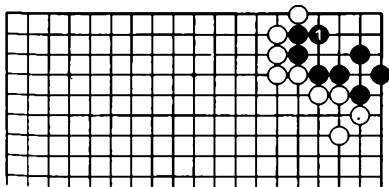
1. Правильно



2. Неожиданность

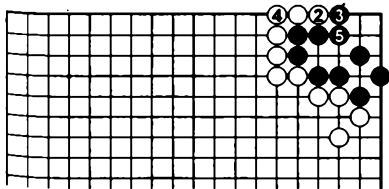
Диа. 1. Правильно (Тоби)
Тоби ① – правильный ответ. А как черным отвечать на хан ②?

Диа. 2 (Неожиданность)
А никак. Предположим, что чёрные делают тэнуки. Тогда белые проталкиваются ①, ③.
Цуги ⑤ – необходимо.
У чёрных сэнгэ.



3. Ошибка – 1

Диа. 3 (Ошибка – 1)
Магари ❶ – ошибка.



4. Готэ черных

Диа. 4 (Готэ черных)
Белые ходами ②, ④ за-
канчивают в сэнгэ. Если
сравнить с Диа. 2, то
здесь к территории чёр-
ных добавилось два очка,
но чёрные на Диа. 2
дважды получали сэнгэ.

A 10x10 grid with a cluster of black and white dots in the top right corner. A black dot at the top right is labeled with the number 1.

Диа. 5 (Ошибка – 2)
И осаз ❶ – тоже ошибка.

Диа. 6 (Продолжение)
Белые делают хороший ход ②. На ③ следует атэ ④, и черным не спастись. Эта форма часто возникает в игре, поэтому ее следует хорошенько запомнить.

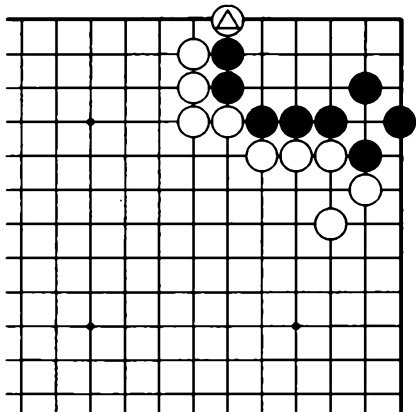
Задача 17

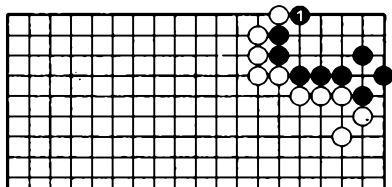
Интуиция

Белые снова сыграли ханэ . Подумайте, как в этом случае черным защититься без потерь.

Для начальных кю

Ход 

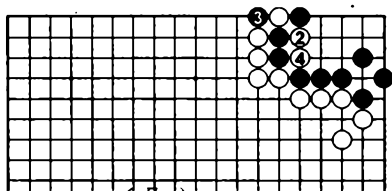




5. Ошибка - 2

Диа. 5 (Ошибка - 2)

❶ – тоже ошибка. Здесь Вам должно быть понятно, как будут отвечать белые.



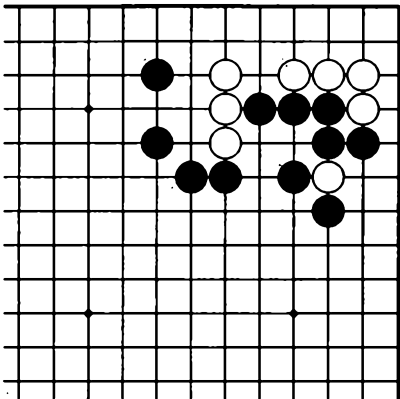
Задача 18

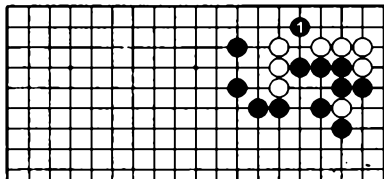
Ситуация,
которая часто
встречается в
игре

Такая форма может
встретиться на лю-
бой стадии игры.
Здесь используется
тэсудзи, которое на-
до знать.

Для средних кю

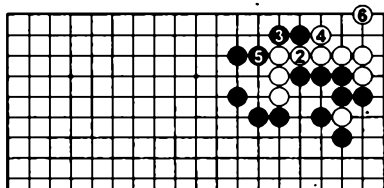
Ход ●





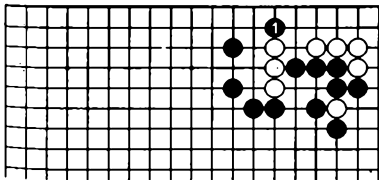
1. Правильно

Диа. 1. Правильно (Оки)
Оки ① – стандартный для такой формы прием.



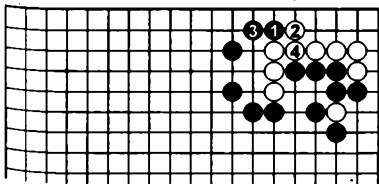
2. Продолжение

Диа. 2 (Продолжение)
Если белые соединятся ②, то чёрные соединятся слева – ③.
К ⑥ территория белых оказалась разрушенной.



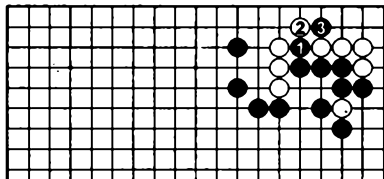
3. Ошибка - 1

Диа. 3 (Ошибка - 1)
 Такое поджимание ❶ –
 недостаточно.

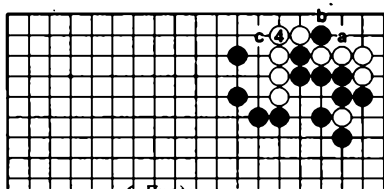


4. Продолжение

Диа. 4 (Продолжение)
 Белые ответят осаз ❷.
 При сравнении с Диа. 1
 видно, что метод сокра-
 щения территории белых
 неправилен. Для чёрных
 это неудовлетворительно.



5. Ошибка - 2



6. Продолжение

Диа. 5 (Ошибка - 2)

Начинать с дэ ①, а затем играть кири ② – опрометчиво. Надо точнее делать расчет вариантов.

Диа. 6 (Продолжение)

Белые спокойно ответят ④. Чёрные не смогут захватить четыре белых камня в углу.

Сделать своей добычей три белых камня в центре чёрные смогут при условии, что ходом ④ белые пойдут ○а и будут сыграны ⑤, ○b, ●с.

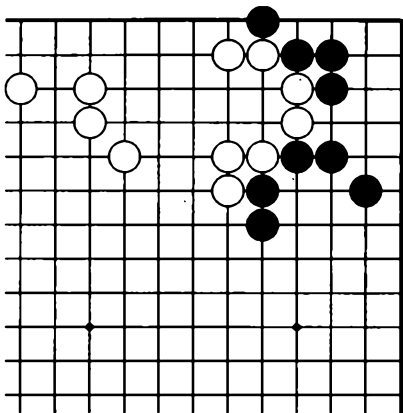
Задача 19

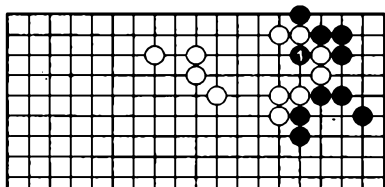
Кикаси

Такая позиция вполне может возникнуть в игре. Чёрным, чтобы уладить ситуацию, необходим четкий план действий.

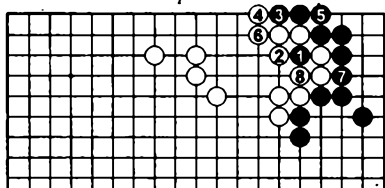
Для средних кю

Ход ●





1. Правильно



2. Продолжение

Диа. 1. Правильно (Кири)
Сначала играется кири ①, чтобы выяснить, как на этот ход будет реагировать соперник.

Диа. 2 (Продолжение)
Если белые играют какаэ ②, то чёрные ответят йосэ ходами ③, ⑤, а потом в сэнтэ закроются ⑦. Если же чёрные не сыграют ①, то удобный момент для этого хода будет упущен.

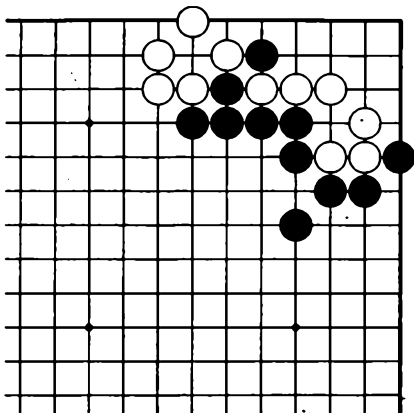
Задача 20

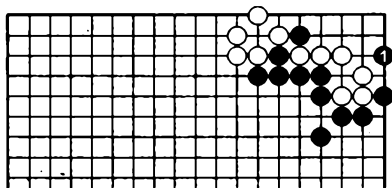
Энергично

Первый ход имеет огромное значение. Вариантов много, но какой из них правильный?

Для высоких кю

Ход ●

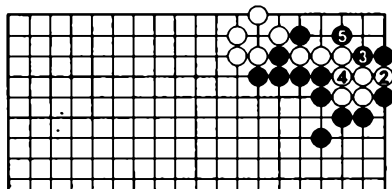




1. Правильно

Диа. 1. Правильно
(Тобиками)

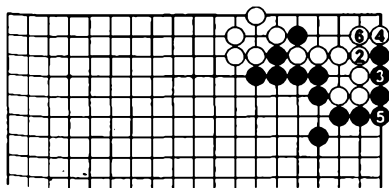
Тобиками ① – правильный
ответ.



2. Продолжение

Диа. 2 (Продолжение)

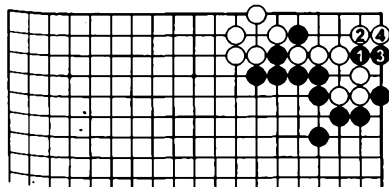
Если белые начнут сопро-
тивление ②, то последует
атэ ③, ④, и белые сами
окажутся зажатыми. В ре-
зультате получится дамэ-
дзумари, и позиция белых
будет разрушена.



3. Вариант

Диа. 3 (Вариант)

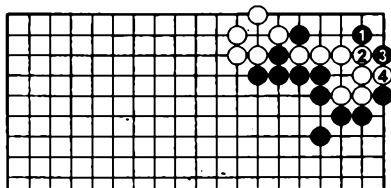
Белым лучше всего в этой ситуации играть ②. К ⑥ чёрные в сэнтэ отнимут у белых большой кусок территории.



4. Ошибка - 1

Диа. 4 (Ошибка - 1)

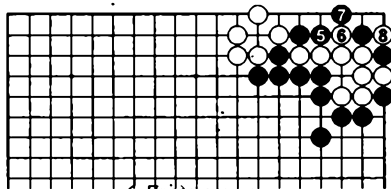
Тэсудзи, которое начинается с ①, в результате ходов до ④ черным успеха не принесет.



5. Ошибка – 2

Диа. 5 (Ошибка – 2)

❶ чем-то похож на ход в правильном решении но...



6. Продолжение

Диа. 6 (Продолжение)

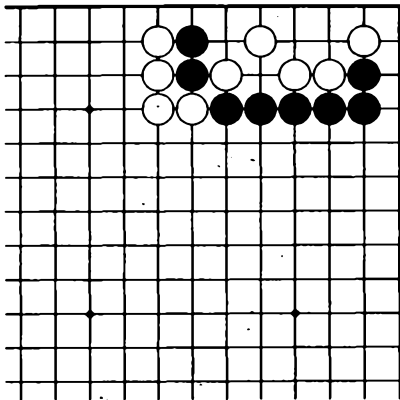
И хотя ход ❸ создает белым дамэдзумари, но у белых все же осталось некоторое пространство. К ❸ план чёрных терпит крах.

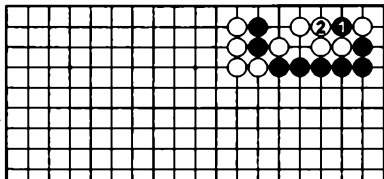
Задача 21

Последовательность

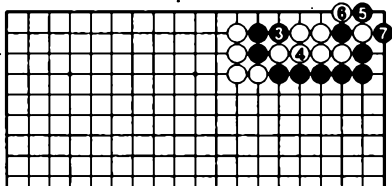
При изменении последовательности ходов тэсудзи проявляет свою магическую силу. Попробуйте проверить, как будут реагировать белые, а потом сделайте решающий ход.

Для высоких кю
Ход ●





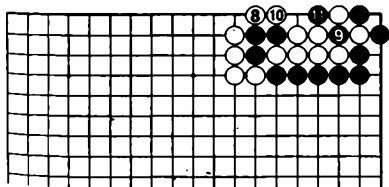
1. Правильно



2. Ко

Диа. 1. Правильно (Кири)
 Спокойное кири ① – правильный ответ. Если белые играют каказ, то...

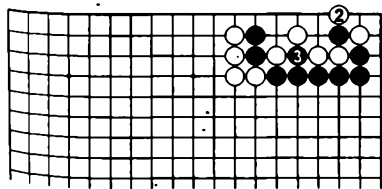
Диа. 2 (Ко)
 Чёрные слева делают атэ-коми ③.
 ⑤ – хороший ход. С его помощью удастся завязать ко.



3. Продолжение

Диа. 3 (Продолжение)

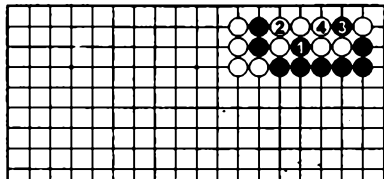
Для белых это слишком обременительно. Поэтому ходом ⑧ белые берут три камня. К ●11 чёрные разрушают территорию противника.



4. Вариант за белых

Диа. 4 (Вариант за белых)

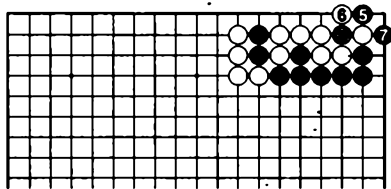
Если белые сыграют каказ ②, то тогда чёрные ответят атэ ③. В зависимости от того, как будут играть белые, чёрные будут решать как определяться.



5. Ошибка

Диа. 5 (Ошибка)

Атэ ❶ вынуждает белых играть цуги ❷. И хотя чёрные будут резать ❸, белые спокойно ответят ❹.



6. Продолжение. ❸ в ❹

Диа. 6 (Продолжение)

Чёрные ходами ❸ – ❷ пытаются завязать ко. Но поскольку белым лишние хлопоты ни к чему, они могут просто соединиться.

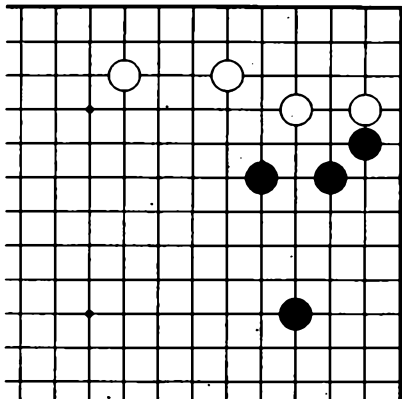
Задача 22

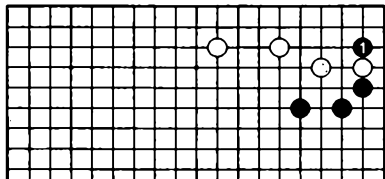
Большое йосэ

Такая форма часто встречается в игре. Она может возникнуть и в начале, и в середине игры, а когда игра входит в стадию йосэ, эти ходы будут очень важными. Как здесь определяться черным?

Для высоких кю

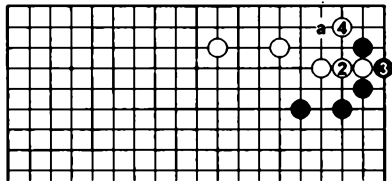
Ход ●





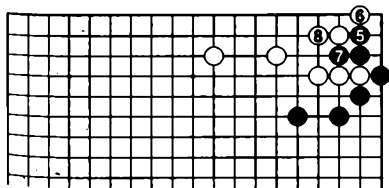
1. Правильно

Диа. 1. Правильно (Цукэ)
Цукэ ① – правильный ответ.



2. Продолжение

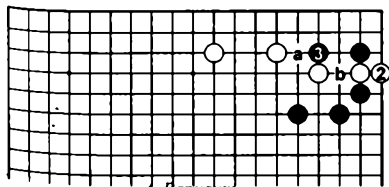
Диа. 2 (Продолжение)
Белые вынуждены ходом ② идти на компромисс и поэтому чёрные играют ватари ③. Из-за того, что потом в позиции белых появилась угроза хода ●а, белые защищаются ④.



3. Продолжение

Диа. 3 (Продолжение)

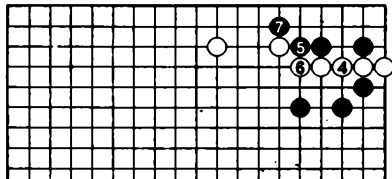
Можно предположить, что будут сыграны ⑤ – ⑧. Тогда территория белых будет уменьшена.



4. Вариант

Диа. 4 (Вариант)

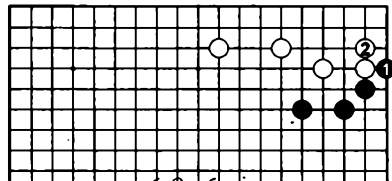
В этой ситуации сопротивляться ② обременительно. У чёрных есть хороший ход ③, на который у белых не находится ответа. Если белые пойдут ○а, то ●b, и территория белых будет разрушена.



5. Продолжение

Диа. 5 (Продолжение)

На ④ последует продолжение ⑤ – ⑦, и эта группа белых будет лишена базы.



6. Ошибка

Диа. 6 (Ошибка)

На ханз ① белые спокойно ответят хики ②. Теперь уже никакое вторжение не пройдет и таким образом чёрные терпят неудачу.

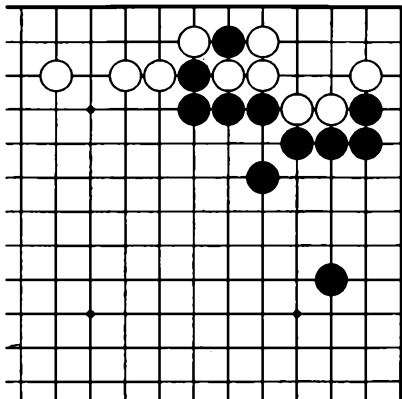
Задача 23

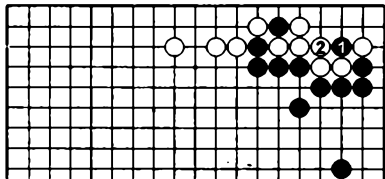
Дамэдзумари

В самом конце дается задача, в которой цель – красиво определиться. Надо быть большим безумцем, чтобы не получить здесь маленькой выгоды.

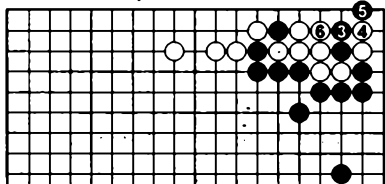
Для низких данов

Ход ●





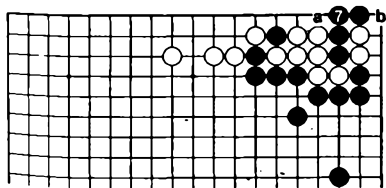
1. Правильно



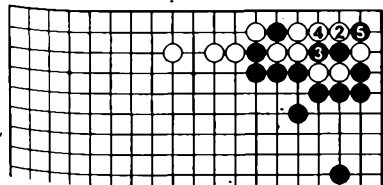
2. Продолжение

Диа. 1. Правильно (Кири)
Правильный ответ – сразу играть кири ①.

Диа. 2 (Продолжение)
Ноби ③ – естественный ответ.
На ④ ответ ⑤ – хороший ход. Идет сэмзай между двумя белыми камнями в углу и тремя чёрными.



3. Продолжение



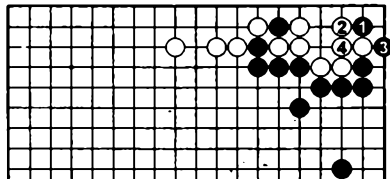
4. Сопротивление белых

Диа. 3 (Продолжение)

На атэ ⑥ чёрные сыграют хороший ход ⑦. И белые не смогут играть ни ①а, ни ①b из-за дамэдзумари.

Диа. 4 (Сопротивление белых)

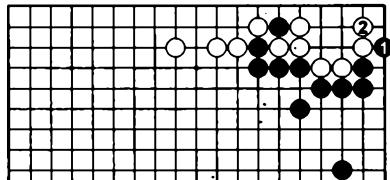
Если же белые сыграют атэ ②, то к ⑤ они понесут огромные потери.



5. Ошибка - 1

Диа. 5 (Ошибка - 1)

Сразу бросается в глаза и ①, но если результат сравнить с Диа. 3, то разница составит десять очков.



6. Ошибка - 2

Диа. 6 (Ошибка - 2)

① – слишком простой ход. Белые ответят хики ② и у чёрных ничего не выйдет.

Книги серии “96”

1. Като Масао, 9 дан “Каков ваш уровень?”. Выпуск 1
2. Като Масао, 9 дан “Каков ваш уровень?”. Выпуск 2
3. Ооя Коити, 7 дан “Каков ваш уровень?”. Выпуск 3
4. Ооя Коити, 8 дан “Каков ваш уровень?”. Выпуск 4
5. “10-ти секундное Цумэ Го”
6. “45 избранных задач из Гэнгэнгокё”
7. Майкл Рэдмонд, 7 дан “Основы цумэ го и их применение”
8. “Йосэ тэсудзи”

Книги серии “100 задач”

1. Масааки Фукуи, 8 дан “100 задач из Рэцу Го”, Выпуск 1
2. Харуяма Исаму, 9 дан “100 задач из Рэцу Го”, Выпуск 2
3. Масааки Фукуи, 8 дан “100 задач из Рэцу Го”, Выпуск 3