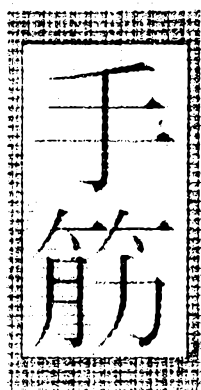


Справочник по основам тэсудзи

том 2:
Тэсудзи для защиты



Фудзисава Сюко
9 дан

Фудзисава Сюко

9 дан

Справочник по основам ТЭСУДЗИ

том 2:

Тэсудзи для защиты

Киев - 2006

Перевод на русский язык:

Редактор:

Оригинал-макет книги:

Александр Науменко

Аркадий Богацкий

Аркадий Богацкий

Первое издание на русском языке:

январь 2006 г.

Первое издание на английском языке:

2005 г.

Предисловие

Тэсудзи – название ходов, наиболее эффективно использующих стоящие камни. Приняв это за отправной пункт, в этой книге тэсудзи разбиваются на категории и иллюстрируют фундаментальные основы Го от начала до окончания партии.

Вплоть до недавнего времени обычно термин «тэсудзи» обозначал технический прием для ближнего боя; «судзи» обозначает ключевые пункты для атаки, а «форма» – ключевые пункты для защиты. Однако, несомненный факт и то, что люди обсуждают и «тэсудзи жизни и смерти», и «тэсудзи для йосэ (окончания партии)», и пр., так что с учетом столь многочисленных вариантов использования термина его определение стало несколько расплывчатым. Термин использовался даже для столь большого количества различных понятий, что классификация сводилась к двум или трем примерам.

На волне расширения сферы употребления этого слова я попытался разбить эти ходы по категориям. Можно сказать, что любой, сам по себе неплохой ход, можно назвать тэсудзи. Также можно сказать, что определение того плохой ход это или хороший – зависит от позиции на всей доске. Разумеется, схема классификации из этой книги содержит множество спорных моментов, и несомненно хорошую долю дублирования. Но я надеюсь, что я хотя бы в определенной степени ответил на фундаментальный вопрос о предпосылках для разыгрывания определенного тэсудзи.

Тэсудзи – ценный актив в багаже всех игроков Го и основа красоты игры. С учетом сказанного отметим, что тэсудзи это обоюдоострый меч. Если допустить ошибку, то возникает реальный риск навредить самому себе. Имея дело с тэсудзи, нельзя тешить себя иллюзиями. И в то же время игнорировать тэсудзи, оставить их секреты нераскрытыми означало бы отвернуться от сущности Го.

Эта книга разбита на четыре тома. Первые два содержат тэсудзи для борьбы (общепринятое на сегодня значение слова), а остальные два обсуждают тэсудзи для фусэки, сэмзай и йосэ. Первые два тома отведены под тэсудзи для атаки, том 1, и тэсудзи для защиты, том 2, и каждый из этих томов разбит на 11 глав, представляющих различные цели игры. Я попытался оформить содержимое, чтобы можно было пользоваться книгой либо как учебником по тэсудзи, либо как задачником для проверки своих знаний. Я предоставляю читателю самому решить, какой способ использования книги позволит ему выйти на дорогу к сокровенным тайнам Го.

При создании этой подборки я использовал много классических сборников тэсудзи. Чтобы дать читателю примеры на знакомых формах, я также брал позиции, возникающие как варианты дзёсэки. Я хочу выразить благодарность господину Айба Икко за набор текста и господину Сакамаки Тадао за его редактирование, а также поблагодарить их за грандиозный труд по оформлению этой книги.

Фудзисава Суюо



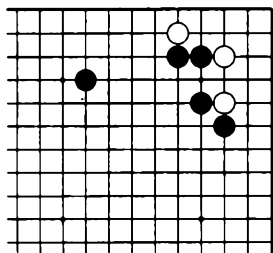
Фудзисава Сюко, почетный Кисэй

Он известен и любим в Японии как «Сюко-сэнсэй». В Го Альманахе Нихон Киин его называют Фудзисава Хидзюки. Китайские иероглифы его имени, которое он выбрал для себя в 1946 году могут читаться как «Сюко» или как «Хидзюки». Сам Фудзисава хотел бы, чтобы его звали Хидзюки, но остальные предпочитают читать Сюко. возможно потому что первый иероглиф в имени – такой же как «Сю» именах игроков семьи Хонинбо: Сюва, Сюсаку, Сюхо, Сюй и Сюсаи.

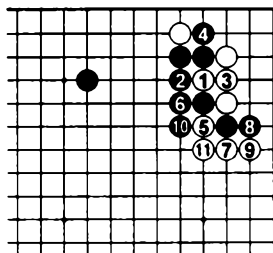
Он родился 6 июня 1925 года в Йокогаме. При рождении получил имя Тамоцу. Инсэем стал в 1934, 1 дан получил в 1940, 2 дан – в 1942, 3 дан – в 1943, 4 дан – в 1945, 5 дан – в 1948, 6 дан – в 1950, 7 дан – в 1952, 8 дан – в 1959, 9 дан – в 1963. Ушел на пенсию в 1998 году.

Победитель Чемпионата среди Молодых Игроков 1948 года, 1-го Кубка Премьер-Министра в 1957, 1-го Чемпионата Нихон Киин, 1959. Выиграл турнир на звание Сильнейшего Игрока в 1960 году. В 1962 выиграл лигу Мэйдзин и стал 1-м Мэйдзином. Снова завоевал титул в 1970 году. В промежутке, в 1965 и 1968 гг. дважды выиграл турнир 10 лучших Профи Японии. Победитель 10-го Чемпионата Игроков Го 1965 года. Выиграл 15-й розыгрыш титула Оза в 1967 г. и удержал его 2 срока. Чемпион НХК 1969 и 1981. Выиграл 1-й Блиц Го Чемпионат в 1969 и 1-й Тэнгэн в 1976. В 1-м розыгрыше титула Кисэй в 1977 году в матче за титул Фудзисава Сюко победил Хасимото Утаро и стал Кисэем. Удерживал этот почетнейший титул 6 раз подряд и этим завоевал право называться Почетным Кисэем. В 1991 году, в возрасте 66 лет выиграл титул Оза и стал старейшим в истории обладателем титулов. Побил этот рекорд, защитив титул в 1992 году. В 1987 был награжден Сидзю Хосо (наградой императора за достижения в искусстве). В 1988 получил Специальную Премию журнала «Кидо». В 1991 и 1992 – премию Превосходному Игроку журнала «Кидо». Он награжден премией 16-й Сюсаи. В 1990 году получил премию Окура Кисихиро. Также был удостоен Премии Клуба Журналистов и премии Телевизионных Продюсеров Программ по Го. В 1990 году состоялась его персональная выставка каллиграфии в Гинза. Полный сборник партий Фудзисавы напечатан в 1995 году. Автор большого количества книг.

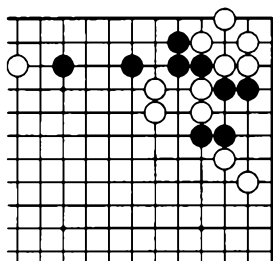
Фудзисава Казунари, 8 дан – его сын.



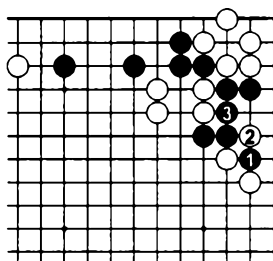
Ход белых: Вклинивание



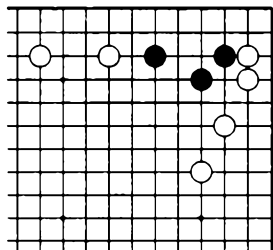
Защита от множественных угроз



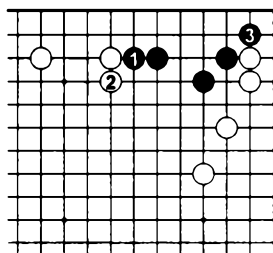
Ход черных: Угловое вклинивание

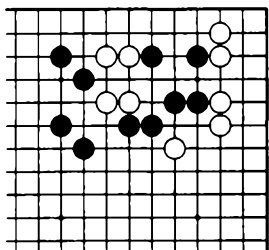


Укрепление базы

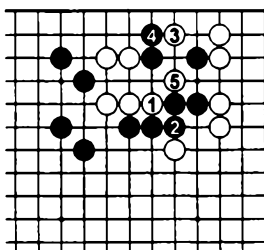


Ход черных: Толчок



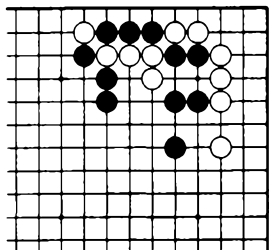


Ход белых: Оки

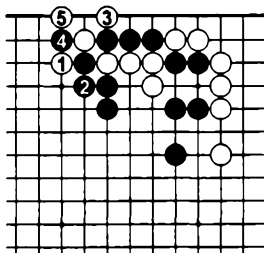


Сопротивление с помощью ко

224



Ход белых: Ко или вынуждающий ход

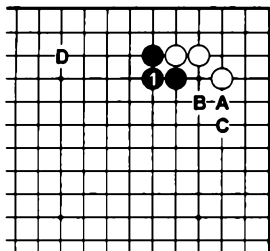


Изумительные тэсудзи из классических партий

248

Тэсудзи для соединения

Соединение означает связь камней. Почти в любом случае камни, связанные между собой, приносят намного больше пользы и, без сомнения, оказывают большее влияние на ближайшее окружение. Используемые сейчас термины уже не так строги, но часто в японском языке различают ходы, препятствующие разрезанию, (цуги) и ходы, предупреждающие разделение, (цунаги). Японское слово ватари долгое время использовалось для обозначения переправы вдоль края, что зачастую требует сложной техники. Детальному обсуждению переправы будет посвящен другой раздел.

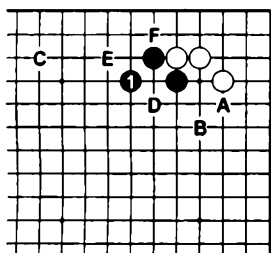


Диа. 1

Диа. 1: Прочное соединение

Черные соединяются прочным ①, превращая два отдельных камня в единую группу и создавая мощную форму. Теперь можно не бояться никаких контратак, поэтому далее черные намереваются прилипнуть ●А, запечатывая белых. Если белые избегают закупоривания с помощью ○В или ○С, то черные распространяются вдоль верхней стороны ●D, обеспечивая себе базу.

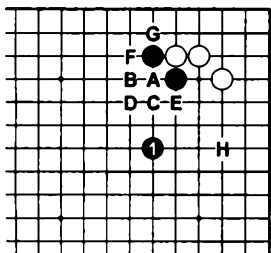
① – наиболее фундаментальное соединение.



Диа. 2

Диа. 2: Висячее соединение

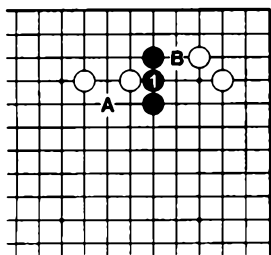
Висячее соединение ① нацелено на получение больших выгод на верхней стороне, но вместе с тем оно и легче. Дальнейшие намерения черных включают закупоривание ●А или нажим ●В, а если белые защитятся, то черные сыграют ●С на одну линию дальше, чем на предыдущей диаграмме. Однако в этой форме у белых есть вынуждающий ход ○D, а еще у белых есть возможное вторжение ○Е и последующее соединение ходом ○F.



Диа. 3

Диа. 3: Соединение при помощи огэйма

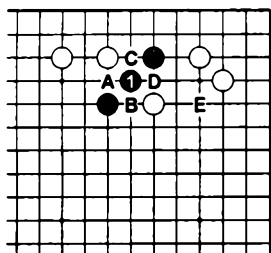
В дополнение к двум предыдущим диаграммам соединение при помощи огэйма – также одно из дзёсэки в этой форме. Частично замысел черных здесь в том, чтобы после разрезания ○А получить огромное внешнее влияние в результате серии с ●В по ●F. Если же после ① белые играют ханэ ○G, то черные могут вытянуться ●F. А если белые сыграют в другом месте, то черные могут выбирать между укреплением на правой стороне: ●H, ○G, ●F или наверху: ●G, ○H.



Диа. 8

Диа. 8: Преграждающее соединение

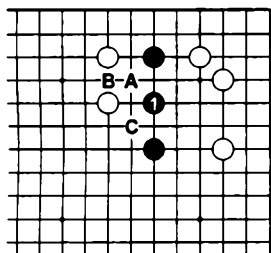
① относится к категории соединений цунаги. Это абсолютное соединение без дефектов, позволяющее черным искать возможности для контратаки, но так можно создать тяжелую группу – черным нужно решить, сможет эта группа целиком попасть под атаку или нет. Если да, то вместо соединения необходимо придумать что-то другое, например встречное нодзоки ●А или толчок ●В, который даст черным лучшие возможности для построения глаз вдоль края доски.



Диа. 9

Диа. 9: Диагональное соединение

① – соединение тонкое и в целом нежелательное, разве что вы рассчитываете с невероятной выгодой использовать ▲. У белых есть вынуждающие ходы на выбор – ○А, ○В, ○С или ○D, так что при случае они смогут получить плотную форму и сильную атаку. В этой форме черные могут рассчитывать на ●Е.

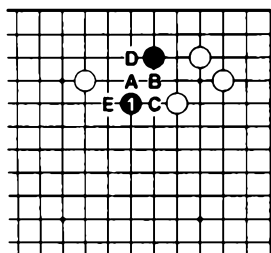


Диа. 10

Диа. 10: Соединение прыжком

Соединение прыжком через один пункт ① относится к фундаментальным приемам игры в центре. Играя вместо этого к примеру нодзоки ●А, а затем ●С, можно сделать форму черных тонкой и усилить белых.

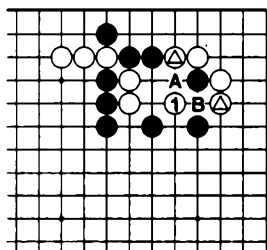
Соединение прыжком через один пункт работает замечательно, пока вы отслеживаете возможность вклинивания соперника. Безопасность этого соединения достаточно высока, безопаснее только диагональное соединение.



Диа. 11

Диа. 11: Кэйма

В качестве приема соединения кэйма в центре имеет много слабостей, так что по мере приближения камней противника у него появляется множество вариантов разрезания. Например, после ① белые могут разрезать ○А, ●В, ○С. В зависимости от ситуации белые могут также резать ○В, ●А, ○D. В этой позиции удар в плечо ●Е вместо ① принес бы больше пользы.

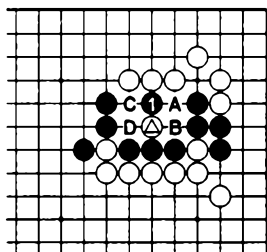


Диа. 12

Диа. 12: Соединение прыжком

Начиная с этой диаграммы, мы рассмотрим четыре примера соединения из «Гокё Сюмио».

① решает все проблемы. Теперь два белых камня соединены с главными силами, а три черных камня наверху мертвы. Вместо медленных ○А или ○В прыжок ① – это тэсудзи, создающее миаи соединения с одним из камней △.

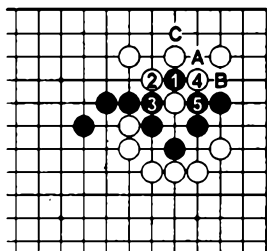


Диа. 13

Диа. 13: Вклинивание

Этот пример можно отнести к тэсудзи из разряда ходов в центр симметрии. На ○А последует ●В, а на ○С – ●Д и в любом случае черные соединяются. Так что лучшее, чего могут добиться белые, это забрать три камня в сэнтэ, давая атари ○В, на что последует ●А, ○Д, ●С.

△ создает миаи между разрезанием справа или слева, но вклинивание ① защищает от обеих угроз.

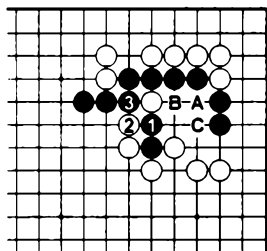


Диа. 14

Диа. 14: Вклинивание

Это такое же тэсудзи, как и на предыдущей диаграмме. Черные вклиниваются ①, а на ② следует ③. Если вместо ② белые играют ④, то черным хорошо пойти ⑤.

В этой форме может показаться, что черные смогут сражаться, если вместо ③ оттянутся ④, а на ход ③ ответят нажимом ●А – но затем последует ○В, ⑤, ○С, после чего угол не живет, а черные проигрывают сэмзай.



Диа. 15

Диа. 15: Жертва

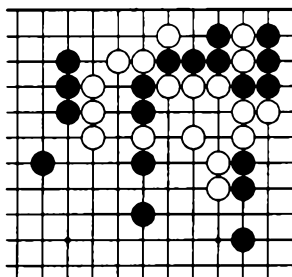
Эта позиция сочетает идеи Диа. 13 и 14. Нет другого способа соединить камни справа и слева кроме вытягивания камня из-под атаки ходом ①. Если вместо ① играть ③, то у белых есть ход ○А, а если вместо ① играть ●В, то белые занимают ③.

После того, как черные идут на жертву ходом ①, то после ②, ③, ○А хорошо сыграть ●С. Если вместо ② белые играют ○В, то черные могут соединиться ④.

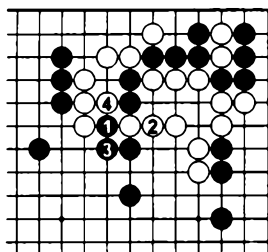
Задача 1:

Угловое вклинивание

Когда ваши камни не могут соединиться сами по себе, приходится искать пути к соединению, использующие слабости противника. В этом случае слабость белых – в нехватке дамэ.



Ход черных

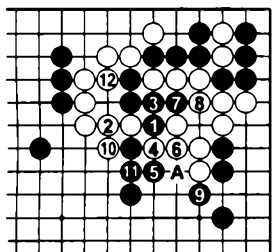


Диа. 1

Диа. 1: Ужасно

Когда вы разрезаны вклиниванием, у вас обычно есть много возможностей пожертвовать наиболее удаленные камни.

Однако в этом случае ① и ③ – ходы ужасные. Если это все, на что вы здесь способны, то лучше играть в другом месте, приберегая эти ходы в качестве ко-угроз. Делать ходы, у которых нет ни малейшей надежды на успех, означает упрощать задачу противника.

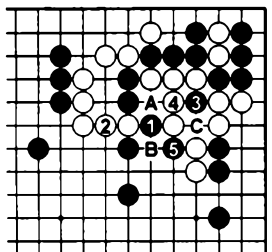


Диа. 2

Диа. 2: Сжатие

Черные могут начать с увеличения жертвы ходами ① и ③, а затем сжать белых ходами с ⑤ по ⑨. Нажав разок ⑦, черные обеспечивают себе на будущее вынуждающий ход ●А. Перед возвращением к обороне белым нужно сначала нанести атаки ⑩. Это правильный порядок ходов.

Черным необязательно считать такой результат неутешительным, но все же способ спасения двух камней есть.



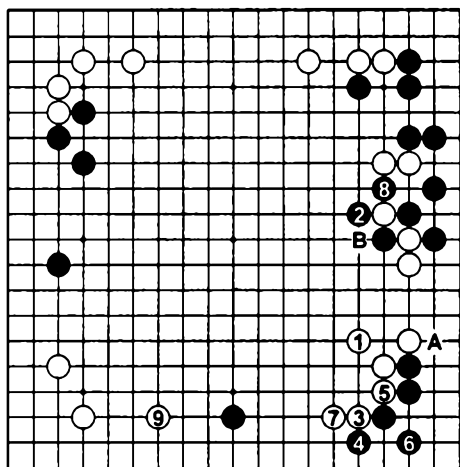
Диа. 3

Диа. 3: ① и ③ – тэсудзи

После ① нужно вбросить разрезание ③, но найти это тэсудзи слегка сложновато. После ④ черные соединяются при помощи диагонального вклинивания ⑤. Если черные сыграют ⑤ без предварительного обмена ③ на ④, то белые смогут нанести атаки ○А.

Вместо ④ белые могут играть ○В, ④, отдавая три камня, чтобы соединиться с камнями снаружи, но после захвата трех камней у черных будет разрезание ●С.

Пример из практики 1: Висячее соединение



Запись партии 1

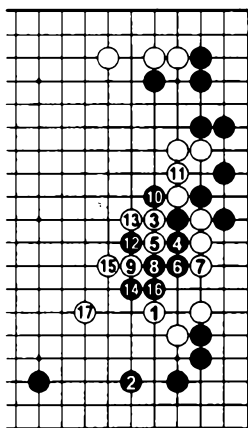
2-й турнир 10 лучших профи, партия 1

Белые: Такагава Сюаку

Черные: Фудзисава Суюо

Избираемый вами способ соединения может меняться в зависимости от окружающей обстановки. Форма, которая по вашему мнению локально неудачна, может оказаться отличной с точки зрения позиции на всей доске в целом.

Висячее соединение ① обычно плохое, потому что оставляет черным возможность сыграть ханэ ● А. Однако в данном случае это наилучший ход, поскольку он создает миан между захватом камня ходом ○В и прилипанием ③. После ⑨ белым удалось изменить течение партии и начать атаку.



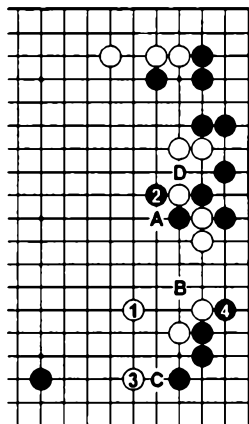
Вариант 1

Вариант 1: Западня

Стоит черным защитить нижнюю сторону ходом ②, как белые нанесут атаки ③ и устроят преследование ходами вплоть до ○17, чистенько загоняя черных в западню.

Вариант 2: Тонко

① создает явную угрозу захвата черного камня в ситё ходом ○А. Однако после защитного хода ②, продолжение белых на нижней стороне ③ приводит их к тонкой позиции. Кажется весьма вероятным, что в конце концов вся эта белая группа попадет под



Вариант 2

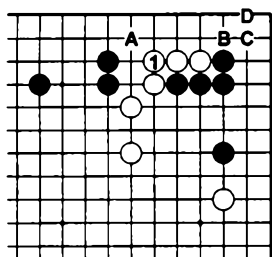
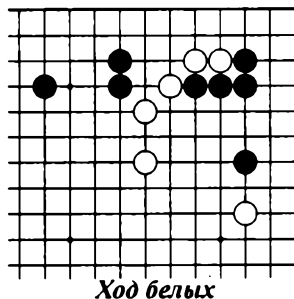
атаку.

Висячее соединение ○В вместо ① будет вяловатым ходом, который не окажет достаточной поддержки продолжению ○С. А если после ② последует ○D, ●А, то у белых просто не хватит сил для борьбы.

Задача 2:

Пустой треугольник

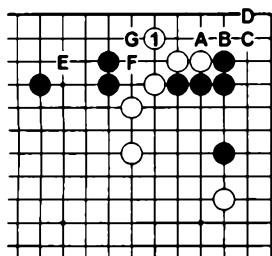
Соединение относится к защитным ходам, но желательно, насколько это можно, учитывать и возможности контратаки. Какая форма даст соединение, одновременно оказывая влияние и направо, и налево?



Диа. 1: Слишком незамысловато

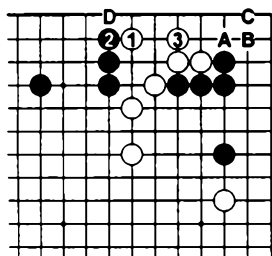
① обеспечивает абсолютную безопасность. После этого косуми ○А даст один глаз, а еще у белых будет ко после двойного ханэ ○В, ●С, ○D – так что им не нужно бояться попасть здесь под сильную атаку.

Однако ① недостаточно сильно нажимает на черных. Это слишком простой способ соединения, которому недостает контратакующего потенциала.



Диа. 2: Прицел на пустой подол

Всякое соединение ① поначалу кажется стильным, но на самом деле у него меньший потенциал к построению глаз, чем на предыдущей диаграмме. После ханэ ●А на стороне не остается даже одного глаза. Однако если черные проигнорируют ситуацию, то у белых будет возможность организовать ко после ○В, ●С, ○D, а позже после вторжения ○Е камень ① может оказать неплохую поддержку. Вместо ① ход ○F приведет к ужасной форме после ●G.



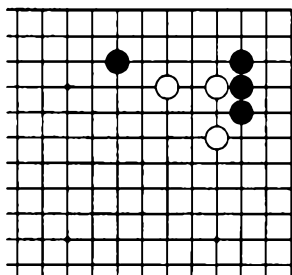
Диа. 3: ① и ③ строят нужную форму

Скольжение ①, обмен этого хода на ②, а затем построение пустого треугольника ③ – наиболее боевой способ соединения. В этой форме двойное ханэ ○А, ●В, ○С безусловно достигает успеха, так что белые угрожают отнять базу у угловых камней черных.

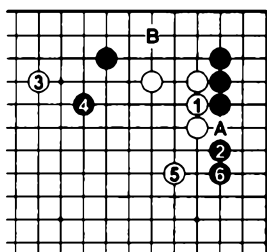
Ханэ ○D также будет сэнтэ. Появляется возможность того, что белые смогут выжить на стороне, не полагаясь на выход в центр.

Задача 3: Кэйма

Стоимость защитного хода выше, если он создает предпосылки для последующей контратаки. Из защитных ходов вы должны стараться извлечь максимальную пользу. Еще лучше тот случай, когда вы готовите сразу два направления для контратаки.



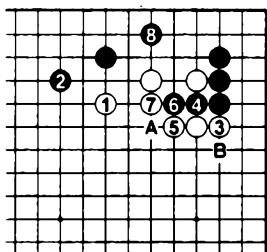
Ход белых



Диа. 1

Диа. 1: Препягающее соединение

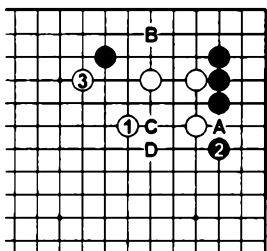
① обеспечивает соединение и одновременно отнимает дамз, что делает блок ③ более серьезной угрозой. Но после защиты черными ходом ② белым здесь делать будет уже нечего. На взятие в клещи ③ черные ответят ④ и атака белых захлебнется, а поскольку у черных осталась возможность хода ⑤, то эта атака белых так ничего и не достигла.



Диа. 2

Диа. 2: Поспешное блокирование

После вынуждающего накрывания ① может показаться, что белые смогут блокировать ③. Однако, после построения формы ходами ④ и ⑥ черные соединяют свои группы ходом ⑧ и теперь, как никогда остро, проявляется пункт разрезания А. Сомнительно, что белые могут позволить себе блокирование ③, ведь ценой этому будут потери на верхней стороне. Вместо ② черные могли просто защититься ⑤ – на верхней стороне у белых нет особо острого продолжения.



Диа. 3

Диа. 3: ① строит нужную форму

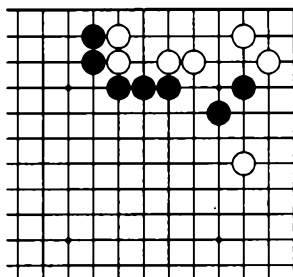
Наиболее безопасный подход за белых состоит в соединении развивающим ходом ①, создающим миаи между ③ и блокированием ③А. Если белые атакуют сверху ходом ③, то им больше не нужно беспокоиться по поводу соединения черных ходом ⑤В.

Вместо ① ходы белых ③С или ③D могут показаться почти такими же, но после этих ходов прижигание ③ выглядит не таким жестким.

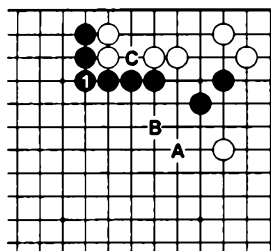
Задача 4:

Соединение ходом кэйма

Как защищать пункт разрезания? Среди множества вариантов соединения есть один, который в этой позиции будет единственным. И причина этого в ...



Ход черных

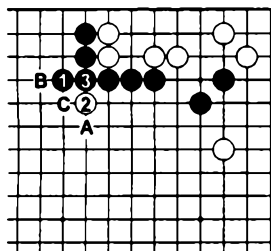


Диа. 1

Диа. 1: Прочное соединение

Если черные прочно соединяются ①, то в будущем здесь у них не будет никаких забот. Но это очевидно не самый амбициозный ход, так что если мы представим, что белые смогут выпрыгнуть ○А с последующим нодзоки ○В, то форма черных покажется несколько переконцентрированной.

Поскольку дама С все еще незанята, то черным нет необходимости соединяться так прочно.

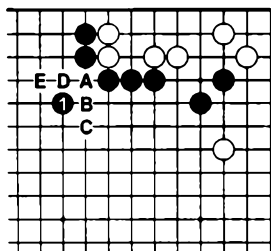


Диа. 2

Диа. 2: Висячее соединение

Если черные построят висячее соединение ①, то белые сыграют нодзоки ②; если же черные построят висячее соединение ходом ②, то белые отыграют нодзоки ходом ①. Любое из этих нодзоки – довольно эффективный вынуждающий ход, так что черным не избежать образования тяжелой, неуклюжей формы.

Соединение ходом ●А или ●В вместо ① будет не только тонким, но и уязвимым из-за нодзоки ○С.



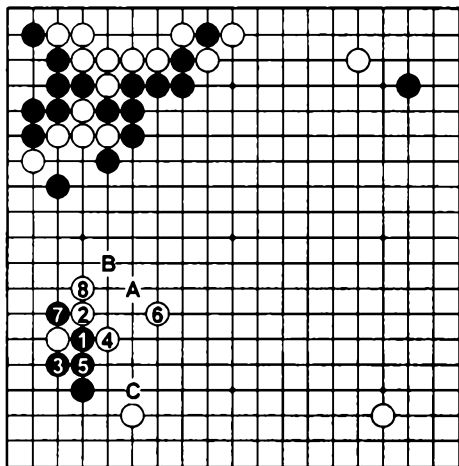
Диа. 3

Диа. 3: ① – тэсудзи

Соединение ходом кэйма ① считается дзёсэки. После ○А, у черных есть ситё, начинающееся с ●В. Они также готовы сопротивляться нодзоки ○В при помощи контратакующего хода ●С. Здесь белым трудно найти, с чего начать. На ○D, естественно, последует ●Е.

Это соединение почти такое же прочное, как и соединение с Диа. 1, но оказывает больше влияния на центр.

Пример из практики 2: Соединение ходом кэйма



Запись партии 2

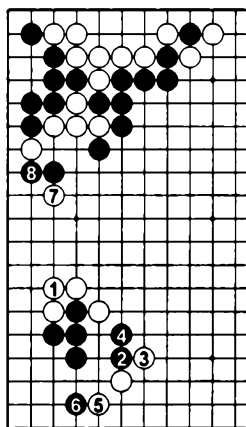
Квалификация к 11-му Дзюдану

Белые: Фудзисава Сюю

Черные: Като Масао

Играя внутри зоны сильного влияния соперника, необходимо делать это легко, чтобы поддерживать свои камни. Избегайте прямых столкновений и ищите способы скорейшего укрепления или легкого развития и побега.

① и ③ сыграны в расчете на особую последующую атаку. Свободное соединение ⑥ – легкое и приемлемо в данной ситуации. ○А – тоже было бы соединением ходом кэйма, но тогда черные прорвались бы наружу с помощью прилипания ●С.



Вариант 1

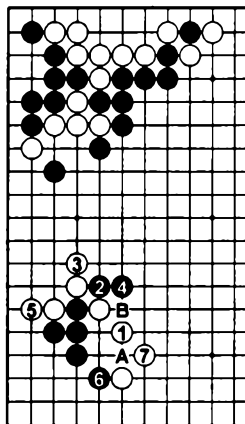
Вариант 1: Тяжелое соединение

Если белые соединяются ①, то после ② и ④ создается впечатление, что и правая, и левая группы белых попадут под атаку. Если белые попробуют прилипнуть ⑦, то черные сыграют ⑥ и у белых исчерпаются полезные вынуждающие ходы.

Вариант 2: Разрезание с тыла

Стоит белым попытаться запечатать черных ходом ①, как черные разрежут с тыла ходом ②, втягивая белых в борьбу, в которой свое слово скажет плотность черных сверху.

После ⑥ белым нужно отвечать ⑦. Если белые же проигнорируют ситуацию, то черные смогут выбраться наружу после ●А, ⑦ и атаки ●В.

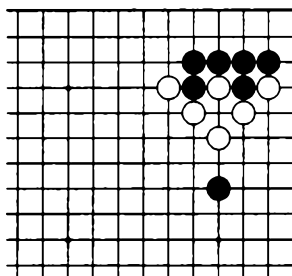


Вариант 2

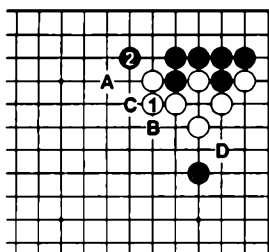
Задача 5:

Соединение ходом кэйма

У белых классическая легкая форма. Вместо того, чтобы попытаться на базе этих камней построить плотную позицию, белые предпочли бы найти способ сделать ситуацию управляемой и закончить в сэнтэ.



Ход белых

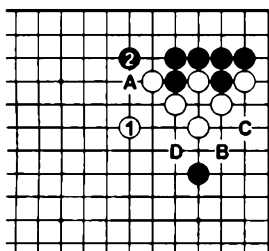


Диа. 1

Диа. 1: Прочное соединение

Соединение ① – нормальное. После ② прижигание ○А даст белым дополнительную плотность. Если вместо ① белые сыграют ○В, то их форма будет несколько перегруженной. Если вместо ① белые сыграют ○С, то одного того факта, что черные могут отыграть подзоки ●В, достаточно, чтобы ситуация выглядела несколько безвкусно. ① – единственный способ соединиться прочно.

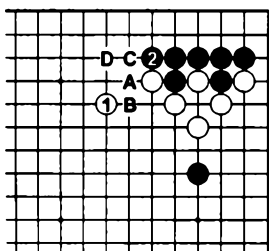
Однако это влияние белых погаснет, если черные сыграют ●D. Атаковать △ будет трудно.



Диа. 2

Диа. 2: Вопрос баланса

Соединение ходом кэйма ① – легкое. После прыжка черных ② может показаться, что позиция белых слишком сфокусирована на правой стороне – баланс их внешнего влияния нарушен. ●А будет жестким ходом. Тем временем на правой стороне, куда обратили свое внимание белые, у черных все еще есть косуми ●В. Будучи вынужденными ответить ○С, белым будет тяжело вынести нажим ●D.



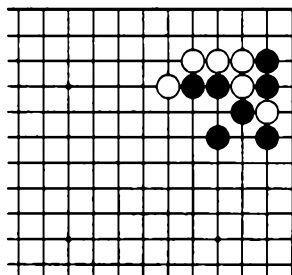
Диа. 3

Диа. 3: ① строит нужную форму

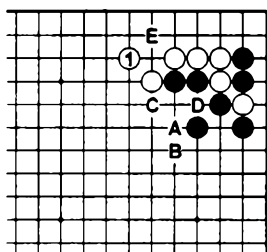
① – соединение ходом кэйма, который оказывает некоторое влияние и на верхнюю сторону, – очень красивый ход. После ② белые могут играть в другом месте – если затем черные играют ●А, то белым хватит блокирования ○В. Если вместо ② последует ●С, то белые могут прилипнуть ○D. ① – ход, который влияет на всю доску. Белая группа в целом легкая.

Задача 6: Прилипание

Когда у вас есть пункт разрезания, соединение не обязательно будет лучшим ответом. Вы можете подготовить обмен, в ходе которого уступите пункт разрезания, получая взамен нечто большее. Перед соединением неплохо сделать как можно больше вынуждающих ходов.



Ход белых

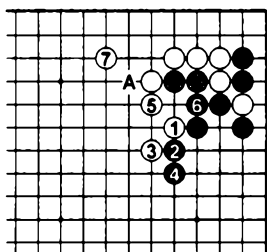


Диа. 1

Диа. 1: Обыкновенно

Разумеется, есть множество случаев, в которых достаточно простого соединения ①. Но в этой форме белые нацеливаются на прилипание ○А, а после соединения эта угроза теряет свою срочность. После ○А, ●В, ○С черные не будут соединяться ●D.

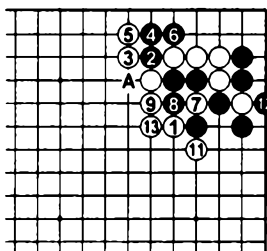
Как только белые сыграют ①, возникает ход ●Е уже как тэсудзи за черных.



Диа. 2

Диа. 2: ① – тэсудзи

Перед соединением белые прилипают ① и вынуждают серию до хода ⑥. Теперь белые могут соединиться ⑦ и быть очень довольными собой. Черные вряд ли могут позволить себе потерять два камня ▲, пока остается возможность разрезания, а если черные отвечают ②, то вариант до ⑦ – форсирован.

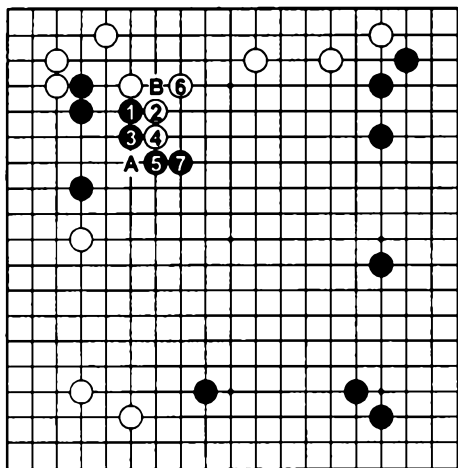


Диа. 3. ⑩ в ⑦

Диа. 3: Обмен

Боевой дух вполне может толкнуть черных на разрезание ②. Белые отыгрывают вынуждающие ходы ③ и ⑤, вбрасывают ⑦ и соединяются ○13, что приводит к обмену территории на влияние. Результат почти равный. Вместо ⑥ черные могут попытаться вынудить ответ при помощи атаки ⑨, но после ○А, ⑥, ⑧ результат будет тем же.

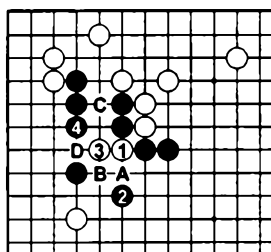
Пример из практики 3: Сдерживающее развертывание



*Запись партии 3
Матч в лиге 2-го Мэйдзин
Белые: Рин Кайхо
Черные: Като Масао*

Если разрезание противника больше не приносит успеха, то это равносильно тому, что вы соединились. Но по мере изменения обстановки на доске ваш заготовленный ответ на разрезание возможно придется менять.

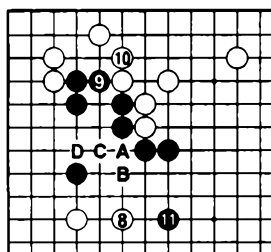
Когда белые продавливаются ходом ④, черные отвечают при помощи ханэ ⑤. У черных есть пункт разрезания А, но они не переживают из-за этого, потому что у белых тоже есть пункт разрезания – В. Когда белые защищают свой пункт разрезания ходом ⑥, ⑦ помогает как соединению, так и камням в правой части доски.



Вариант 1

Вариант 1: Западня

При наличии ▲ после разрезания ① ходы ② и ④ красиво загоняют белых в западню. Вместо ② черные могли также дать атари ●А и отдать два камня после ③, ●В, ○С, ●D. Ничего плохого для черных в этом нет – на самом деле, это даже лучше взятия с оставленным позади плохим адзи. Но в любом случае сомнительно, что белые будут сразу резать ①. Это разрезание останется на потом.



Вариант 2

Вариант 2: Продолжение партии

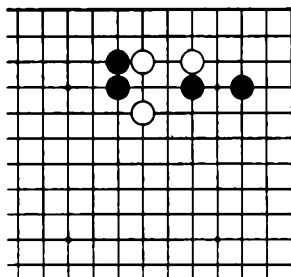
Продолжая после Записи партии, белые прыгнули ⑩, противодействуя плану черных с предыдущей диаграммы и намереваясь атаковать с большим размахом. Перед защитным ходом ●11, черные играют ⑨, подготавливая ответ на ○А в виде ●В, ○С, ●D.

По мере изменения окружающей обстановки замысел атакующего и соответственно заготовленный ответ обороняющегося меняются. В этом суть практической игры.

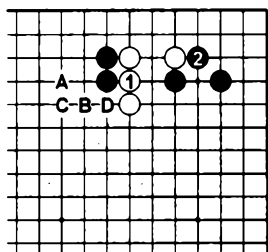
Задача 7:

Ханэ-вклинивание

Нельзя выигрывать в Го, если бездумно соединяться в ответ на нодзоки. Нужно постоянно искать способы, как избежать необходимости соединяться, или возможности достичь еще чего-либо перед соединением.



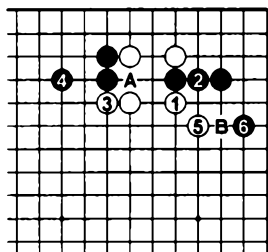
Ход белых



Диа. 1

Диа. 1: Простое соединение

Соединение ходом ① позволяет черным блокировать ②. Белая группа в данном случае лишь ненамного лучше, чем просто цепь камней, – очень вероятный объект атаки. Взятие в клещи ○А скорее всего успеха не принесет после ●В, так что белым не остается ничего лучше, чем атаковать сверху ходом ○С или ○D, но уступка черным и угла, и стороны не может рассматриваться иначе, чем бесплодная попытка. Ходу ① недостает духа борьбы.

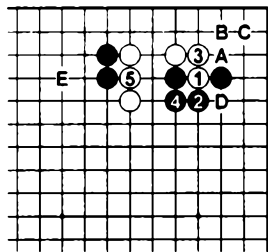


Диа. 2

Диа. 2: Тонко

Прилипание ① также предупреждает проталкивание черных, но после соединения ② позиция белых выглядит тонкой. Соединение ○А теперь будет смотреться глупо, так что скорее всего белые попытаются играть ③ и ⑤. В этом случае добиться эффективности белым камням еще сложнее, чем на предыдущей диаграмме, так как их форма еще и тоньше. Трудно утверждать, что этот результат значительно лучше.

Если вместо ⑤ белые сыграют ○В, то черные прилипнут ⑥.



Диа. 3

Диа. 3: ① – тэсудзи

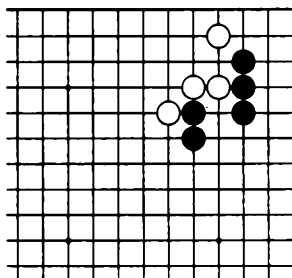
Белые должны воспользоваться возможностью вклиниться при помощи ханэ ①. После ② и ④ они соединяются ⑤ с впечатляющей формой и возможностью игры в углу. Если затем черные играют ●А, то белые могут предпринять ○В, ●С, ○D. Эта возможность делает атаку ○Е более жесткой.

Если вместо ② занять ③, то белые продлятся наружу ходом ②. Вариантов здесь много, но белые своего не упустят.

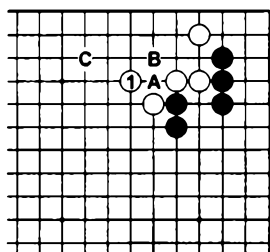
Задача 8:

Свободный прыжок

Способ соединения может также зависеть от ситё-условий. В этой позиции рассмотрите, как соединяться, если ситё благоприятно для белых и в противном случае.



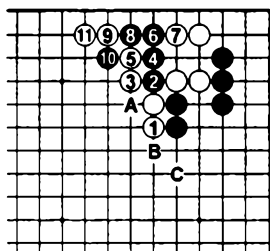
Ход белых



Диа. 1

Диа. 1: Лишено воображения

Несмотря на то, что соединение ① без всякого сомнения более эффективно, чем соединение ○А или ○В, на самом деле, оно всего лишь защищает от разрезания и ничего больше. Этот камень находится в хорошей позиции, помогающей продвижению белых в центр, но появление камня ●С создаст проблемы для базы белой группы. Если белые не защитятся, то нодзоки ●В разденет их до нитки.

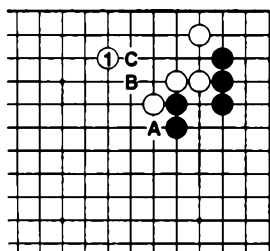


Диа. 2

Диа. 2: Ситё

Если ситё благоприятно, белые могут агрессивно нажать ходом ①. Если черные разрезают ②, то белые могут блокировать ③ и далее до ⑨. Все дело в ситё, которое начнется после ⑩ с хода ●А.

Если это ситё не сработает, то вместо ② черные должны играть ханэ ●В, на что последует ③, ●С. Таким образом, белые эффективно предупредили разрезание, получив сэнтэ.



Диа. 3

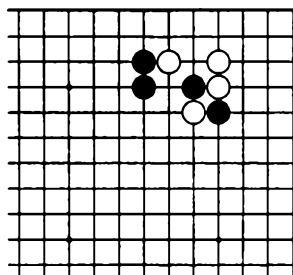
Диа. 3: ① строит нужную форму

Если ситё неблагоприятно, то ① строит нужную форму. Этот ход защищает от разрезания, одновременно укрепляя базу белых камней. Белые сначала занимают низкую позицию, так что даже если черные затем повернут ●А, то белые смогут проигнорировать этот ход и играть в другом месте. Ценность такого свободного соединения в том, что оно не оставляет черным каких-либо вынуждающих ходов для построения внешнего влияния.

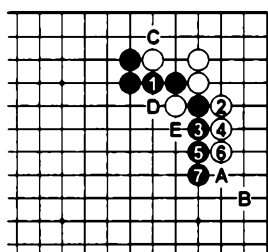
От ●В белые защитятся ходом ○С.

Задача 9: Охватывающее соединение

Это распространенное тэсудзи, с помощью которого перед соединением утяжеляются камни противника, наращивая давление с тем, чтобы соединение, когда вы его сделаете, возымело больший эффект. Если противник не соглашается следовать вашему плану, то вы получаете плотное поннуки.



Ход черных

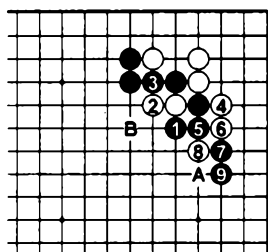


Диа. 1

Диа. 1: Препграждающее соединение

Препграждающее соединение ① – слишком прямой ход. За белых лучше всего нанести атаки ②, играя на получение территории, в результате чего черные смогут получить влияние в центре. После продления черных ⑦ у белых есть на выбор ходы ⑧А, ⑧В или ⑧С.

Вместо ① ход ② натолкнется на ответ белых ③Е и поскольку остается разрезание ①, это будет ужасно. Занимать ③ вместо ② неразумно – черные пойдут ④.

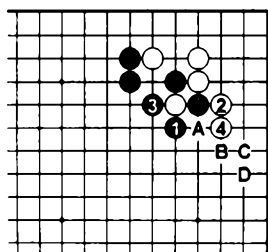


Диа. 2

Диа. 2: ① и ③ – тэсудзи

Черные наносят атаки ①, а после ② соединение ③ – весьма своевременно. Даже если теперь белые дают атаки ④, то черные соединяются ⑤ и, если ситё благоприятно, то могут блокировать ⑦ и сражаться.

Если блок ⑦ не работает, то черные могут либо прыгнуть ⑧А либо забрать два камня ходом ⑧В. В любом случае, в результате позиция черных плотнее, чем на предыдущей диаграмме.



Диа. 3

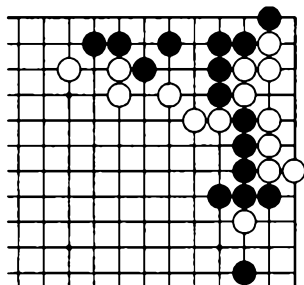
Диа. 3: Дзёсэки

Когда черные наносят атаки ①, то считается лучшим дать атаки ②, предлагая обмен. Серия к ④ считается дзёсэки. Однако, если ситё благоприятствует черным, то вместо ③ они могут соединиться ⑧А, после чего возможна блокировка с помощью двойного ханэ: ④, ⑧В, ⑧С, ⑧Д. Это бесплатная добавка к укреплению ⑧ при помощи атаки ①.

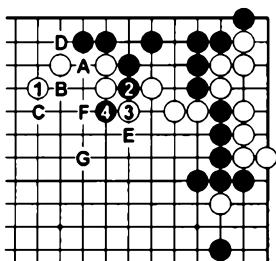
Задача 10:

Двойное соединение

У белых два пункта разрезания. Каков ключевой пункт для защиты обоих? Мы детально рассмотрим такого рода «двойную защиту» в другом разделе этого тома.



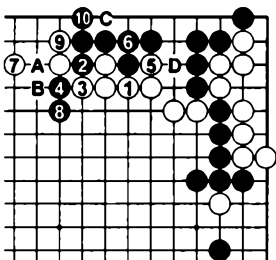
Ход белых



Диа. 1

Диа. 1: Тяжело

Защита пункта разрезания ходом ① (или ○А, ○В, ○С и пр.) ведет к тяжелой борьбе после того, как черные нажимают и режут ходами ② и ③. Если бы не свободное дамэ черных А, то блокирование ○D было бы сэнтэ, но центр оказался бы ужасно ослабленным, так что в смысле компенсации это не достижение белых. После этого можно ожидать варианта ○Е, ●F, ○А, ●G.

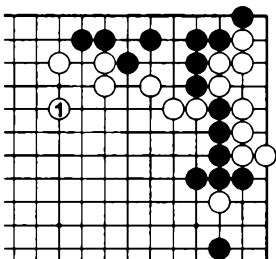


Диа. 2

Диа. 2: Больше

① соединяет главную группу, предоставляя белым больше возможностей к сопротивлению. Если черные разрезают ходами ② и ③, то у белых для сопротивления найдется тэсудзи ④. Блокирование ⑤ вынуждает черных отвечать, так что эта борьба для белых легче, чем на предыдущей диаграмме.

Если вместо ⑧ черные сыграют ●А, то белые нанесут встречное атари ○В. Отметьте, что если черные играют в другом месте вместо ⑩, то: ⑩, ●С, ○D и белые убивают группу.



Диа. 3

Диа. 3: ① строит нужную форму

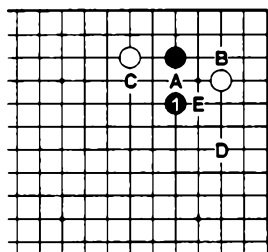
① одним махом защищает оба пункта разрезания. Этот ход не выглядит слишком впечатляющим, но если вы его не найдете, то вам предстоит тяжелая борьба, так что он так же хорош, как и любое совершенство.

После защитного хода ① у черных нет особо выгодного способа угрожать соединениям белых.

Тэсудзи для развития

Развитие групп по направлению к центру само по себе прибыли не приносит, но это помогает предупредить атаки противника, а, кроме того, это фундаментальный навык в искусстве прижимания или окружения групп соперника или любого другого сужения его жизненного пространства. Правильное выдвижение в центр непременно окажет важное влияние на все последующие сражения.

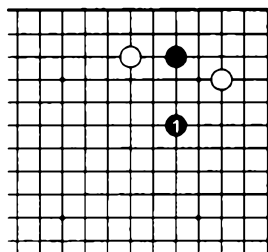
Однако, развиваться ли в центр или искать базу немедленно, возможно, даже позволяя противнику запечатать вас, пока вы переключаетесь на игру в другом месте, такое решение нельзя принять только на основе анализа локальной обстановки. Прежде всего необходимо избегать случаев, когда выход в центр заканчивается всего лишь заполнением дамэ.



Диа. 1

Диа. 1: Прыжок через один пункт

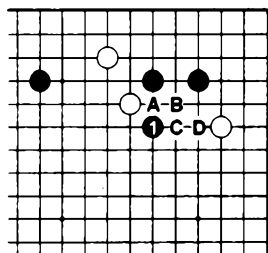
Наиболее фундаментальный из всех развивающих ходов – прыжок через один пункт. В этом случае прыжок предупреждает запираение черных после $\bigcirc$ А, одновременно подготавливая угрозы справа и слева. Разумеется, здесь есть и другие варианты, считающиеся дзёсэки, – вроде тех, которые начинаются с ходов $\bullet$ В, $\bullet$ С, $\bullet$ D или $\bullet$ Е – и множество вариантов возможных продолжений. Но когда ваша база оказалась под угрозой, то первое, что вы должны рассмотреть – выход в центр.



Диа. 2

Диа. 2: Прыжок через два пункта

Этот ход основан на той же идее, что и прыжок через один пункт, но поскольку такое соединение менее безопасно, необходимо соблюдать осторожность, когда рядом появляются камни противника. Этот прыжок используется, когда вам нужно выдвигаться быстро и когда не очень важно оказать сильное давление на позицию противника. Однако прыжок через три пункта был бы уж слишком тонок.

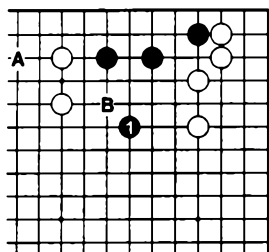


Диа. 3

Диа. 3: Плечо

Если противник пытается выдвинуться в центр, а вы хотите оказаться там на шаг раньше, то можете сыграть прижимающий ход на плечо противника вроде $\bullet$. Кажется, что этот ход оставляет прореху в позиции черных, но после $\bigcirc$ А, $\bullet$ В, $\bigcirc$ С черные могут нанести атаки $\bullet$ D и выйти наружу, так что повода для волнений нет.

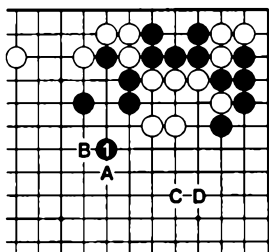
В дополнение к $\bullet$, прилипание $\bullet$ D – также эффективный замысел. А вот ход $\bullet$ С обычно приводит к не очень хорошей форме.



Диа. 4

Диа. 4: Конская голова

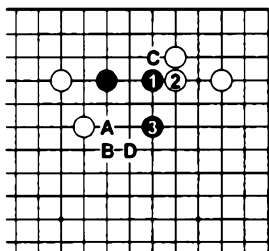
Огэйма, само по себе, – тонковатая форма, но огэйма от прыжка через один пункт (камни **▲**) называется «конской головой» и считается очень хорошей формой для развития. Отсюда следует, что даже простое огэйма – не такой уж тонкий ход, если для завершения формы у вас в любой момент сохраняется возможность сделать прыжок через один пункт. Если в этой форме уже есть камень **●А**, то вместо **①** правильнее будет играть **●В**.



Диа. 5

Диа. 5: Бутылка сакэ

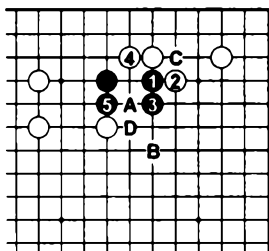
Когэйма от прыжка через один пункт называется «бутылкой сакэ». Эта форма выглядит немного переконцентрированной. Однако все зависит от ситуации. В этой форме ход **●А** оставил бы за собой возможность прилипания **①** и, таким образом, стал бы тонким ходом, тогда как **●В** оказывал бы слишком мало влияния на камни справа. В ответ на **①** ход **○С** или **○D** – два возможных способа выбраться наружу.



Диа. 6

Диа. 6: Удар в плечо

Для того чтобы выбраться в центр, черные могут сначала сыграть на стороне ходом **①**, приглашая белых ответить **②**, что придаст им сил для прыжка **③**. Торопиться с выходом в центр, прилипая **●А** вместо **①**, – означает позволить белым сделать запечатывающий ход **○В**. Если вместо **②** белые сыграют **○С**, то последует **●А**, **○В** и теперь черные могут играть ханэ **●D**.



Диа. 7

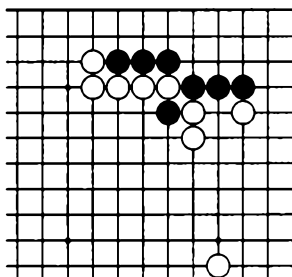
Диа. 7: Прилипнуть и продлиться

Здесь приведен еще один пример прилипания и продлевания, похожий на упомянутый при обсуждении Диа. 3. Если вместо **①** черные играют **●А**, то после накрывания **○В** возникнет большой вопрос о выживании черной группы.

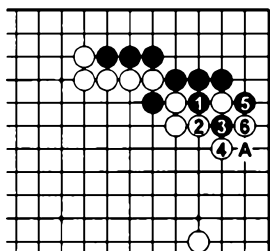
Если после **①** последует **②**, то хорошо играть **③** и **⑤**. Если вместо **②** белые играют **○С**, то черные еще раз воспользуются помощью камня **①** для прилипания **●D**. Если вместо **②** белые сразу продлеваются **④**, то черные отыграют толчок **⑤**.

Задача 2: Угловой ход

Когда вы развиваете свою позицию, вам следует рассматривать и форму, которая возникнет в результате попытки противника помешать вам. Если соперник сумеет остановить вас и получить прочную позицию, то ваше развитие закончится неудачно. Как черным использовать открытый подол противника на правой стороне?



Ход черных

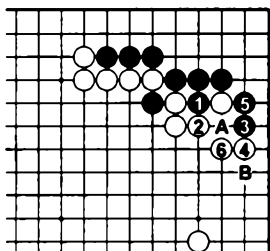


Диа. 1

Диа. 1: Задерживая при помощи ко

Хоть ① и ③ забирают камень, но после того, как белые дают атари и начинают ко при помощи ⑥, результат не выглядит многообещающим для черных. Если белые выигрывают ко, то это создает адзи в углу, что опасно для черных и поэтому они временно не могут резать ●А.

Если вместо ① черные играют ханэ ⑤, то белые блокируют ⑥. Вероятно, игра продолжится ходами ③, ④, что возвращает нас к позиции диаграммы.

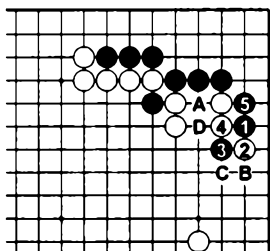


Диа. 2

Диа. 2: Своевременная задержка

Черные могут надавить ① и продолжить при помощи оки ③. Если теперь белые займут ⑤, то у черных будет ●А, поэтому белые будут останавливать продвижение черных прилипанием ④. Если вместо ⑤ черные сыграют ханэ ⑥, то последует ○А, ●В, ⑤, нанося урон углу.

Или же, если вместо ⑤ черные занимают ⑥, а после ○А оттягиваются ⑤, то после ○В это разрезание черных не сильно белых беспокоит.



Диа. 3

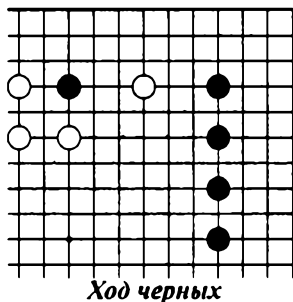
Диа. 3: ① – тэсудзи

Хорошо будет играть ① сразу. Если вместо ② белые занимают ⑤, то у черных все еще есть время для выхода ●А. Ценность немедленного хода ① можно увидеть после ② – если после ⑤ белые играют ○В, то черные выходят наружу ●С, а отсутствие обмена ●А – ○Д упрощает задачу черных по управлению этими камнями. Вместо ② практически лучшее, на что способны белые, – защититься ходом ③.

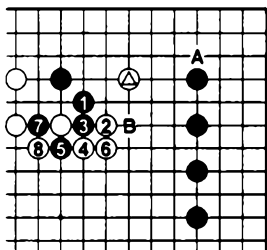
Задача 3:

Пустой треугольник

Если вы собираетесь развиваться в центр, когда это вообще возможно, то вы бы предпочли сделать это, одновременно нанося удар по позициям противника. Зачастую протискивание наружу через узкое окошко, если оно возможно, бывает очень эффективным.



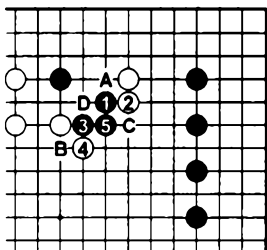
Ход черных



Диа. 1: Выбрались, но белым не навредили

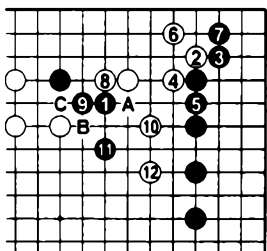
Прорыв наружу диагональным ходом ① – медленный план. Для закупоривания черных белые могут сыграть накрывающий ход ②. К тому же ① так слабо влияет на белых, что у них в наличии остается множество продолжений: прилипание ④А, выпрыгивание ④В или кэйма ⑥.

Черные должны избрать такой способ выбраться в центр, которым заодно будет атаковаться ④.



Диа. 2: ① и ② – тэсудзи

Удар в плечо ① подразумевает продолжение в ② или блокирование ②А, поэтому белые вынуждены отвечать. На ② следует хороший ответ ③. После ④ черные строят пустой треугольник ходом ⑤, оставляя возможность разрезания ⑥В. Этот ход создает плохую форму, но достигает многого. Ход ⑥ сразу вместо ⑤ позволил бы белым сыграть ⑥А, ухудшая форму черных. Если вместо ⑥ черные сыграют ⑥С, то белые отрежут их ходом ⑥Д.



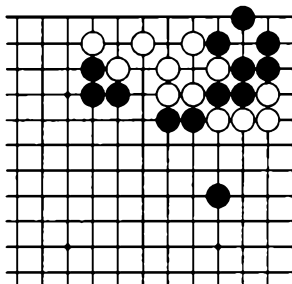
Диа. 3: Сопротивление белых

Белые могут сделать ход вроде прилипания ②, предлагая обмен на угол черных. Если черные запрямятся и пойдут на вариант с ③ по ⑦, то позиция белых окажется несколько сильнее, поэтому они смогут начать борьбу ходами ⑧ и ⑩.

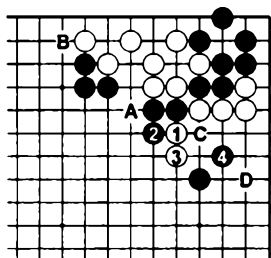
Если вместо ② после ④А, ⑥В, белые проталкиваются ④С, то черные защищаются, заполняя дамэ ходом ④.

Задача 4: Кэйма

Если вы не упустите возможность воспользо-
ваться крошечной прорехой в позиции против-
ника, которая еще не до конца определилась, то
сможете вырваться в центр на коне. Для успеш-
ного применения этого тэсудзи ситё должны быть
в пользу белых.



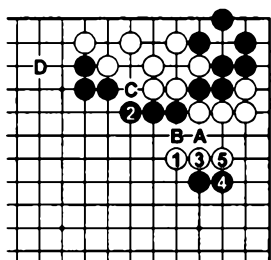
Ход белых



Диа. 1

Диа. 1: Недостаток воображения

Выдвижение наружу с помощью ханэ ① найти
легко. Однако здесь у черных есть возможность для
атаки ходами ② и ④ или в качестве альтернативы
② оттянуться ●А с намерением разрезать ●С, также
присматриваясь к сэнтэ блокированию ●В – после
учета всего этого трудно сказать, что это решение
всех проблем для белых. Ход белых ○А вместо ①
потерпит неудачу после ③. Ход белых ○D вместо
① вообще не обсуждается.

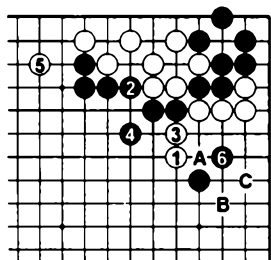


Диа. 2

Диа. 2: ① – разумно

Белые играют подальше от своей группы,
нанося удар в плечо ходом ①. Если теперь ②, то
белые блокируют ③ и ⑤, получая безопасную
форму. Если вместо ② черные играют ●А, то ○В;
если вместо ② черные занимают ③, то ② – в любом
случае белые смогут удержать переправу.

Однако ●С – сэнтэ. Если вместо ② черные обме-
няют ход ●С на ○D, а затем сыграют ●А, то ситё
не успеет спасти белых.



Диа. 3

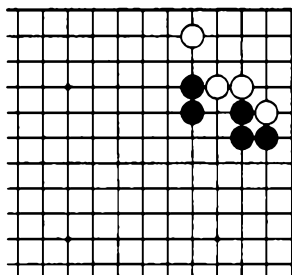
Диа. 3: Выбор времени

Если черные играют ②, то белые должны немед-
ленно отыграть вынуждающий ход ③. После
обмена этого хода на ④ белые получают прибыль
на верхней стороне ходом ⑤, после чего им будет
легко справиться с атакой черных, начинаемой
ходом ⑥.

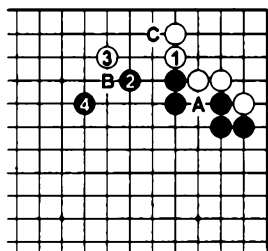
Если после ⑥ белые играют ○А, то у них не
должно быть проблем. Кроме того, в зависимости
от позиции на доске в целом, может также оказаться
возможным выясняющий ход ○В или ○С.

Задача 5: Кэйма

Развивающие ходы необязательно должны быть направлены в сторону центра – бывают также случаи, когда вы развиваетсяе вдоль края доски. Здесь нужно поискать форму, которая максимизирует эффективность ваших камней.



Ход белых

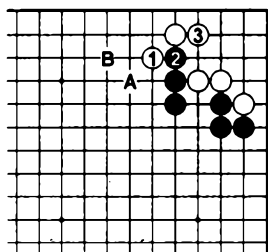


Диа. 1

Диа. 1: Медленно

Толчок ① – прочный, но медленный ход. Он позволяет черным оказать давление ходами ② и ④, поэтому белым трудно найти время для отпора в виде нажима и разрезания ○А. Вместо ② ход ●В предупредил бы прыжок ③, но позволил бы ○А.

Без камня ① ход ●С полностью запечатал бы белых в углу.

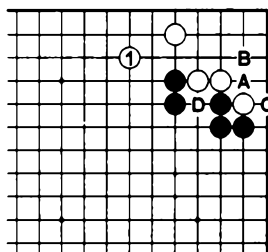


Диа. 2

Диа. 2: Косуми

Очевидно, что после диагонального хода ① белые смогут развиваться вдоль верхней стороны после ②, ③. ① оказывается в одиночестве, впечатанным в стену черных камней. А это не особенно хорошая форма. В зависимости от ситуации на доске в целом, черные могут выбирать между прижиманием ●А и сдерживающим развертыванием ●В.

Разумеется, ходы ②, ③ необязательно играть сразу.



Диа. 3

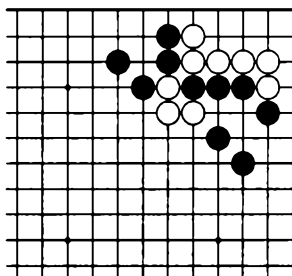
Диа. 3: ① строит нужную форму

Выпрыгивание с помощью кэйма ① дает наиболее изящную форму. Максимально далекий прыжок, который можно осуществить безопасно, всегда лучший – это базовый принцип развития.

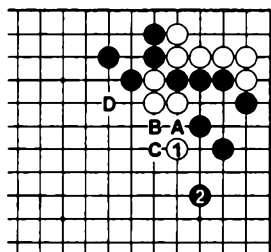
Черные могут откусить камень справа после ●А, ○В, ●С, но соединение белых от этого не пострадает. Теперь они могут готовить жесткую атаку, начинающуюся с хода ○D.

Задача 6: Кэйма

Если вы определяете позицию, то можете обезопасить свои камни, но одновременно вы обезопасите и камни противника. Если ситуация в целом такова, что вы рассчитываете на последующую атаку, то вам следует избрать такой способ развития, который не до конца определит позицию.



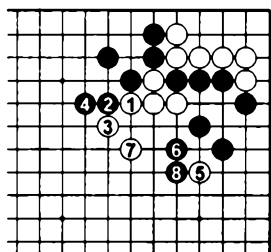
Ход белых



Диа. 1

Диа. 1: Потери справа

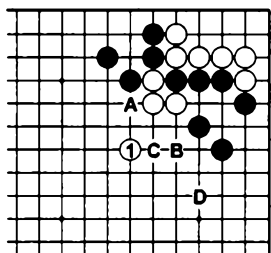
① попадает в критический пункт формы черных справа, но после защитного хода ② белые несут потери. Они не могут атаковать группу наверху в качестве компенсации, так что потери территории справа невосполнимы. Если вместо ② черные нажимают и режут ходами ●А, ○В, ●С, то белые смогут создать угрозы и справа, и слева, выпрыгивая ○D, но ...



Диа. 2

Диа. 2: Терпя потери наверху

После определения позиции ходами ① и ③ белые могут поджечь черных справа ходом ⑤. Однако, если черные контратакуют даже таким простым ходом как ⑥, то окажется, что у белых нет выгодного способа продолжать атаку. Чтобы компенсировать выгоду черных от построения столь хорошей формы наверху, белым нужно было бы развить куда более жесткую атаку справа.

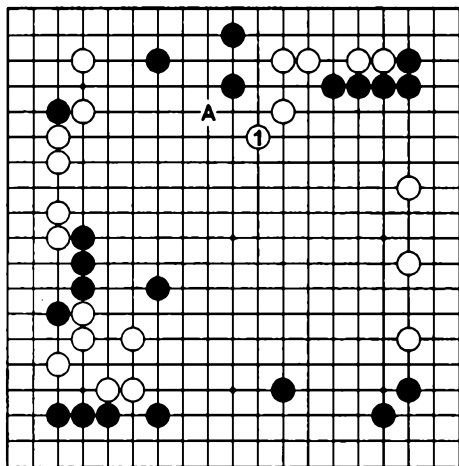


Диа. 3

Диа. 3: ① строит нужную форму

Белые должны развиваться несколько смазанным ходом ①. На ●А последует ○В; на ●В последует ○А – это соединение кажется тонким, но его легко превратить в прочную форму. Способа сразу атаковать черных либо справа, либо слева нет, но стоит белым камням укрепиться в центре, как скорее всего появится возможность атаки. Вместо ① ход ○С все же несколько хуже хода ○D.

Пример из практики 4: Косуми



Запись партии 4

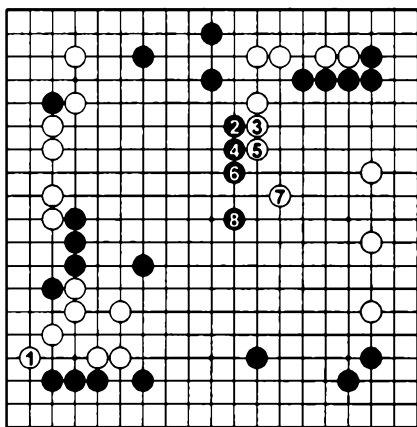
2-й матч за титул Мэйдзин, партия 6

Белые: Саката Эйю

Черные: Фудзисава Сюю

Если вы развиваете группу, то еще в зародыше пытаетесь пресечь возможности атаки на нее, одновременно получая плотность. Часто возникает момент, когда вы начинаете плотно посматривать по сторонам.

Косуми ① позволяет белым примериться к прижиманию ○А и атаке черной группы слева; вторжение на нижней стороне теперь тоже начинает казаться возможным.



Вариант

Вариант: Для черных прижимание в плечо будет неудачным

В качестве альтернативы для белых ① тоже будет хорошим ходом, рассчитанным и на стабилизацию белой группы, и усиление эффекта от любого вторжения на нижней стороне.

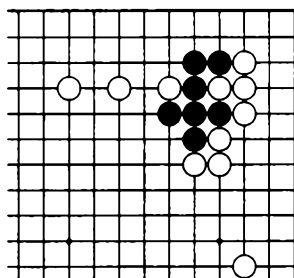
Однако, прижимание ② быстро приводит к ясной, легко понятной позиции черных. Практически лучшее, что могут сделать белые, – это выбраться наружу ходами с ③ по ⑦; однако ⑧ не только соединяет верхнюю и левую стороны, но и создает у черных надежду на получение

здесь некоторой территории.

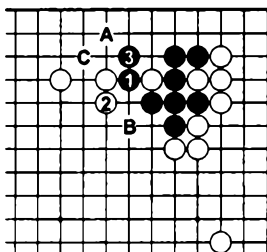
С этой точки зрения ① из Записи партии больше, чем просто развивающий ход. Это пункт критический для определения, станет ли каждая из трех групп тонкой или плотной. В таком качестве этот ход не позволяет партии сразу стать плохой для белых и готовит почву для оказания сопротивления.

Задача 7: Косуми

Косуми – самый медленный способ развития в центр, но временами это единственная возможность. Здесь применяется тэсудзи, использующее выступ.



Ход черных

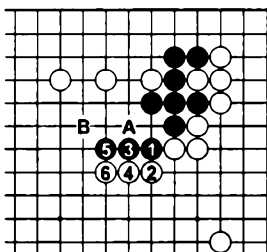


Диа. 1

Диа. 1: Могут оказаться запечатанными

Захват камня ходом ① создает живую форму, но у белых появляются угроза черной группе ходом ○А и возможность их запечатать. Это не слишком хорошо для черных. Вместо ② белые могли также сделать прижимание ○В. ① – слабый ход, направленный только на защиту.

Ход ●А вместо ① позволил бы белым выбирать между закупориванием черных ходом ○В и атакой – ○С.

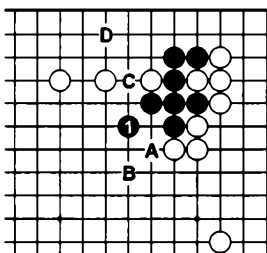


Диа. 2

Диа. 2: Заполняя дамэ

Ханэ ① позволяет черным выбраться наружу, но и белым – настойчиво блокировать ходами с ② по ⑥, что означает просто дать белым построить плотность. Черные всего лишь заполняют дамэ, так что результат однозначен, а именно – потери для черных.

Прыжок ⑥ вместо ⑤ немного лучше. Игра продолжится: ③, ●А, ④, ●В. Но и здесь черные все равно всего лишь заполняют дамэ.



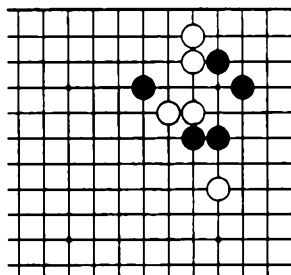
Диа. 3

Диа. 3: Косуми хорош

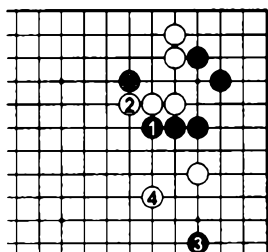
Черные делают косуми ①. Они добираются до критического пункта первыми, избегая запираания. Затем, возможно ●А занимающее замечательный пункт, так что у белых нет иного выбора, кроме защиты ходом ○А или ○В. Как только черные высунули нос наружу таким способом, у белых уже не находится возможности сразу запечатать их. Теперь черные могут укрепиться ходом ●С или даже ●D, так что результат совсем не плох для них.

Задача 8: Косуми наружу

Если для выхода наружу приходится уступать слишком много, то ценность этого достижения сама по себе будет снижена. Это правда, что вам нужно выбраться наружу, но вы также должны попытаться ограничить цену, которую за это платите локально.



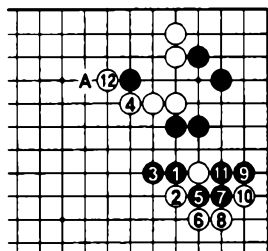
Ход черных



Диа. 1

Диа. 1: Разделенная форма

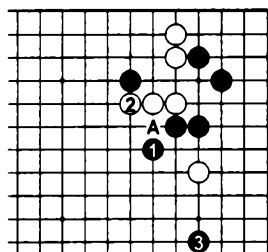
Нажим ① выводит черных в сэнтэ, так что они могут затем захватить белый камень в клеши ходом ③. Но это позволяет белым протиснуться ходом ②, после чего ④ теряет свою эффективность – это классический случай разделенной формы. Потеря в результате этого здорово снижает удовлетворение от взятия белого камня в клеши. Если вместо ① черные сразу берут белый камень в клеши ходом ③, то поворот белых ① даст им плотность.



Диа. 2

Диа. 2: Удар мимо

Прилипание и продлевание ходами ① и ③ пытаются создать миаи между разрезанием ⑤ и атакой на верхней стороне ходом ●А. Белые будут укреплять несколько большую сторону ходом ④, позволяя черным резать ⑥. Затем, возможно, белые легко пожертвуют камень ходами ⑥ и ⑧. После ○12 все сложилось точно по плану черных, но, тем не менее, результатом им похвастаться нельзя.

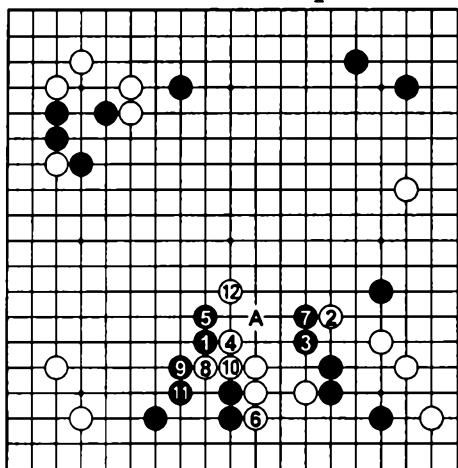


Диа. 3

Диа. 3: ① строит нужную форму

Черные делают косуми ①, создавая миаи между блокированием в ② и захватом в клеши ③. Если вместо ② белые развернутся на правой стороне, то черные блокируют ②. Хотя это и не так жестко, как если бы вместо ① у них был камень ●А, но все равно это ошутимый удар. Так что если черные уверены в том, что белые будут все равно защищаться ходом ②, то, очевидно, что лучше играть подальше от белых камней – ①.

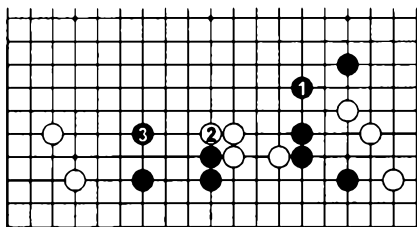
Пример из практики 5: Диагональное прилипание



Запись партии 5
Отэаи 1963 года
Белые: Фудзисава Сюко
Черные: Када Кацудзи

Иногда приходится выбирать: комфортно развиваться в центр и позволить то же самое противнику или же пожертвовать комфортом собственной формы ради возможности ухудшить форму противника.

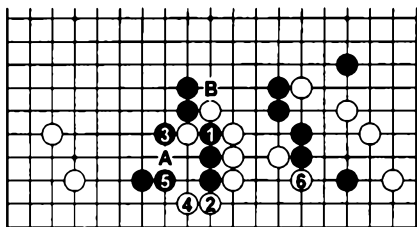
Когда черные играют ①, они ожидают ④А, после чего собираются занять ②, но белые разрушают этот замысел, играя ②, а затем развиваются ходом в сторону – ④. Белые продолжают вынуждающим ходом ⑥.



Вариант 1

Вариант 1: Просто

Черным проще было бы выпрыгнуть ①, развиваясь и одновременно запирая белых в углу. Поворот ②, отнимающий дамз, был бы слегка жестковатым, хотя после развивающего хода ⑥ у черных все должно быть в порядке.



Вариант 2

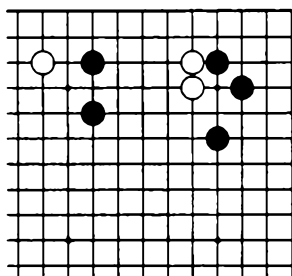
Вариант 2: Меняя позицию

В Записи партии ⑧ и ⑩ – вынуждающие ходы, сыгранные перед прыжком ⑫. Если черные режут ①, то белые играют ханэ ②. Если затем ③, то белые вместо выхода наружу могут красиво выжить ходами ④ и ⑥. Если вместо ③ черные сыграют ●А, то последует ○В.

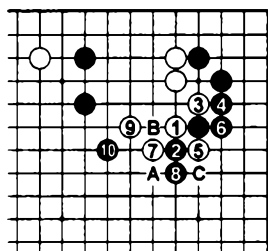
Задача 9:

Диагональный прыжок

При развитии в центр вы не должны бездумно фокусироваться на выдвигении. Кроме того, нужно приготовить способ построения формы, как только вы выберетесь. В противном случае вместо развития вы просто попадете под крупномасштабную атаку.



Ход белых

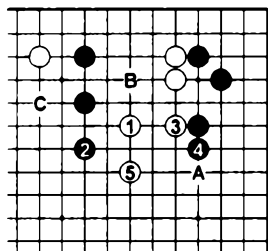


Диа. 1

Диа. 1: Сначала терпя потери

Если бы усиление черных в результате прилипания ① не составляло проблемы, то белые смогли бы легко развиваться в сторону центра. Но после ⑨, ⑩ и, как мы можем предположить, ①А: потери, которые несут белые на правой стороне – слишком велики.

Вместо ① ход ①В создал бы белым разболтанную форму, так что после защитного хода ②С у них не было бы продолжения. Если вместо ③ белые сыграли бы ①В, то ③ оставил бы их с тонкой формой.

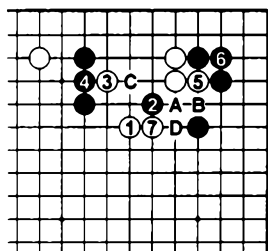


Диа. 2

Диа. 2: ① – тэсудзи

Развиваться в центр при помощи диагонального прыжка ① – очень умно. На ② белые высывают голову наружу ходами ③ и ⑤, укрепляя группу. Если вместо ② черные играют ②А, то прилипание ③ отыграть еще легче.

Таким образом, когда белые играют ①, черные должны предупредить прилипание продлеванием ③. После ①В черные должны иметь в виду возможность атаки ходом ②С.



Диа. 3

Диа. 3: Попытка разделить неразумна

Белым нужно убедиться, что черные не могут разделить диагональный прыжок. После ② ходы ③ и ⑤ будут оба вынуждающими, а после нажима белых ② черный камень не сможет двинуться. На ②А последует ①В.

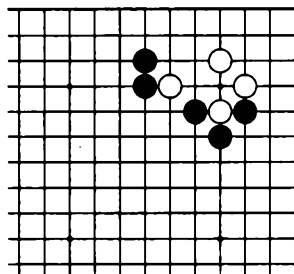
Пока нет необходимости бояться хода ②, ход ① создает миаи между ①С и ①Д, так что белым будет легко построить здесь форму.

Задача 10:

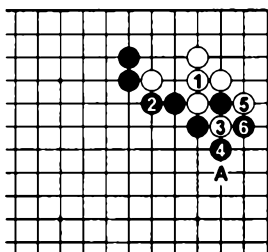
Протискиваясь наружу

Вы можете пренебречь мелкими потерями, если вместо них получаете возможность первым занять важные пункты.

Эта позиция взята из «Кацуго Симпё».



Ход белых

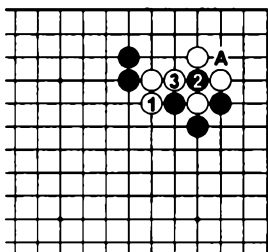


Диа. 1

Диа. 1: Запечатаны

Соединение ходом ① просто потому, что это атари, после запираания белых ходом ② не приводит ни к чему хорошему. Белые могут разрезать и забрать камень ходами ③ и ⑤, но черные нанесут атари ⑥. Поскольку взятие ко – почти сэнтэ, то эта форма очень плотная для черных.

Белые, по крайней мере, должны играть угловой ход ⑥ вместо ③. Если затем черные занимают ③, то последует ⑤, ●А и белые комфортно превращают угол в территорию.

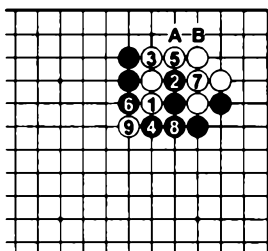


Диа. 2

Диа. 2: ① и ③ – тэсудзи

Что бы ни случилось, белые сначала должны выбраться наружу огромным ходом ①. Если черные забирают камень ходом ②, то белые наносят атари ③. Черным будет нелегко играть это ко.

Если черные закрывают ко, то белые тоже соединятся ○А. Теперь белые могут затевать атаку пяти черных камней, у которых не хватает дамз.



Диа. 3

Диа. 3: Тонкое запираение

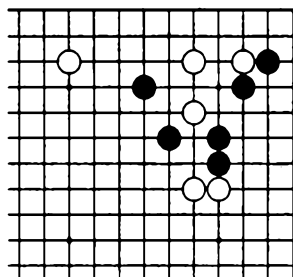
В ответ на ① черные могут играть ② и ④, вынуждая белых защищаться ходом ⑤, после чего черные запирают белых в углу ходом ⑥. Однако, как только белым удастся разрезать ходом ⑨, становится очевидным, что у черных маловато дамз, так что в предстоящей схватке белые будут иметь преимущество.

Если вместо ⑤ белые выдвигаются наружу ходом ⑥, то черные ходят ⑦, ○А и уже разрезание черных ●В становится сокрушительным.

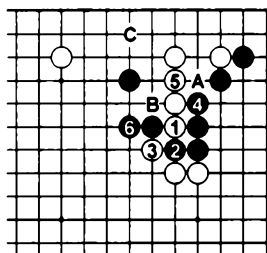
Задача 11:

Протискиваясь наружу

При наличии надлежащей подготовки даже обыкновенный ход может возыметь большой эффект. Часть того, что мы называем тэсудзи, состоит в том, чтобы просто делать стандартные ходы в правильном порядке.



Ход белых

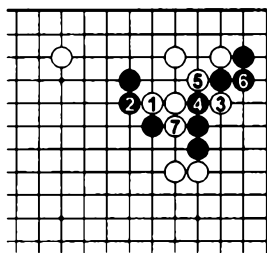


Диа. 1

Диа. 1: Нажать и резать

Даже если белые нажимают и режут ходами ① и ③, у черных, чтобы задержать продвижение белых, находится хороший ход ④. Если вместо ⑤ белые играют ①А, то ②В будет сэнтэ. Если вместо ⑤ белые сыграют ①В, то последует ⑥ и белым дальше не прорваться.

①С вместо ① будет безопасным ходом, но белым не может удовлетворить столь низкая позиция. Лучшим результатом будет прорваться сквозь окружающие силы противника в центр.

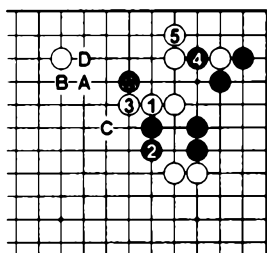


Диа. 2

Диа. 2: ① и ③ – правильный порядок ходов

Белые нажимают ①. Если черные блокируют ходом ②, то белые наносят удар по талии кэйма ③ – именно на этот вариант рассчитывали белые. Белые отыгрывают вынуждающее атари ⑤, а когда белые вырываются наружу ходом ⑦, черные уже не могут блокировать.

Быть разделенными подобным образом для черных – ужасно. Таким образом блокирование ② – неразумно.



Диа. 3

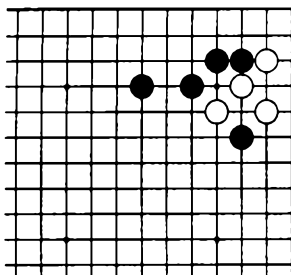
Диа. 3: Импровизация черных

У черных нет ничего лучше, чем построить форму бамбук ходом ② и дать белым прорваться наружу. Черные могут захватить камень в сэнтэ ходом ④ и, возможно, это как-то компенсирует отделение ④.

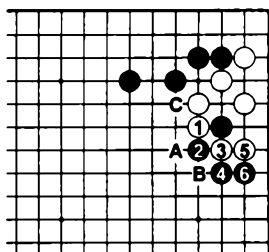
④ еще не окончательно захвачен. У черных имеется форсированный вариант ②А, ①В, ③С, ⑤Д.

Задача 12: Прилипание

Железный принцип развития состоит в том, чтобы избегать направления, в котором у противника заготовлен хороший вариант. Если это возможно, то лучше пустить корни на большом открытом пространстве.



Ход белых

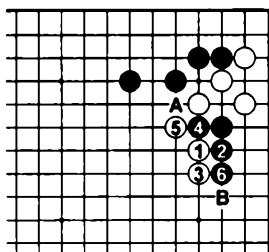


Диа. 1

Диа. 1: Нажим

Нажим ① позволяет черным сыграть ханэ вверх ②, останавливая продвижение белых вдоль правой стороны. После разрезания ③ черные блокируют ходами ④ и ⑥. Если вместо ③ белые играют ○А, то черные продлеваются ●В, а это потеря для белых.

Вместо ① играть ○С – означает выбрать неверное направление развития. Черные сыграют косуми ② и погонят белых на свою плотность.

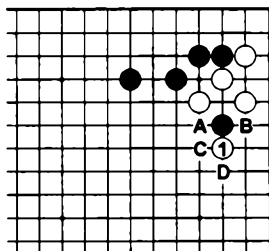


Диа. 2

Диа. 2: Создает слабости

Прыжок на один пункт дальше прижимающим ходом ① позволяет черным сыграть ② и нажать ④, создавая слабости в форме белых. Разрезание ●А будет сэнтэ, так что белым уже пора заняться этой слабостью.

Однако, если вместо ② черные поспешат сыграть ④ сразу, то белые смогут ответить ходом ②, красиво развиваясь вдоль правой стороны. Если вместо ③ белые занимают ④, то черные играют ханэ ⑤, после чего на ход ⑥ последует ●В.



Диа. 3

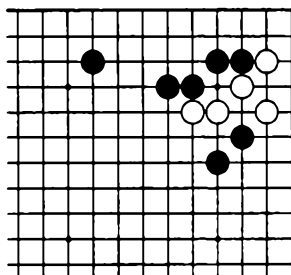
Диа. 3: ① - тэсудзи

Прилипание ① – ход, создающий миаи между ○А и ○В. Если теперь черные попытаются вытянуть этот одиночный камень, они только создадут тяжелую группу.

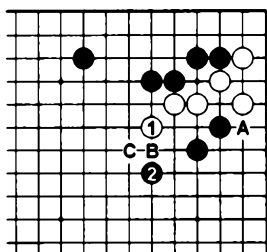
Пункты А и В все еще будут миаи даже после ходов ●С, ○Д. Возможно, лучшее, что могут сделать здесь черные, – это отыграть вынуждающий зажим ●Д.

Задача 13: Прилипнуть и продлиться

Развитие наружу чрезвычайно важно. Однако, если сфокусироваться исключительно на таком развитии, то противник может разрушить базу группы и она вынуждена будет плыть по воле волн. Сначала выбирайтесь наружу, а затем исправляйте форму.



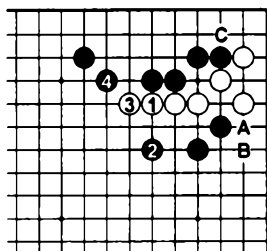
Ход белых



Диа. 1

Диа. 1: Косуми для дураков

① – косуми для дураков. Оно дает лишь выход в центр, не создавая угроз черным. Черные могут просто отыграть кэйма ②, зарабатывая очки и одновременно угрожая белой группе. Ход ●А, разрушающий белым глазную форму, – еще один интересный замысел. А вот ход ●С вместо ② будет плох – он даст белым возможность сыграть ○В.

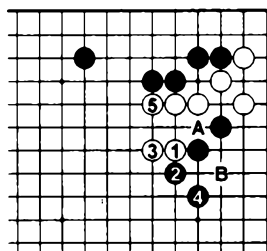


Диа. 2

Диа. 2: Заполнение дамэ

Нажим ① создает безопасную форму, но позволяет черным прыгнуть ②, тогда как камни белых занимают нейтральные пункты. После ③, ④ черные все еще могут запереть белых. Теперь белые могли бы выжить после ○А, ●В, ○С, но в таком случае им было бы лучше выживать сразу.

① – неправильный выбор направления, основанный на ошибочном представлении о том, какие камни сильны и какие – слабы.



Диа. 3

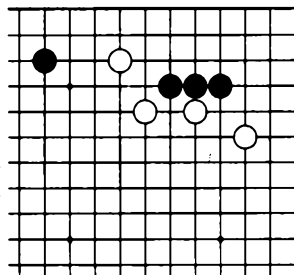
Диа. 3: ⑤ – правильный ход

Белые прилипают и продлеваются ходами ① и ③. Это помогает развить группу в направлении более широкой стороны, создавая пункт разрезания в форме черных. У черных нет иного выбора, кроме соединения ④, и теперь белые заканчивают вариант ходом ⑤. Даже если белые не сделают этого хода, ход ⑥ не будет сэнтэ, потому что у белых есть вынуждающий ход ○А. Но ход ⑤ позволяет белым сыграть в будущем ○В.

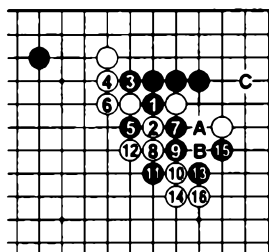
Задача 14:

Прилипание и ханэ

Даже если непосредственной опасности захвата вашей группы нет, запирание – это болезненно. И даже если позиция соперника тонка, то все равно, если вы не найдете способа вырваться, то понесете потери. Вам нужно будет сделать несколько подготовительных ходов, но и здесь тоже лучше всего свести потери к минимуму.



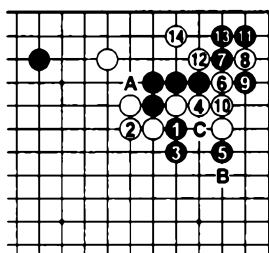
Ход черных



Диа. 1

Диа. 1: Исключительно вульгарно

① в сочетании с ходами ③, ⑤ и ⑦ расширяет наше представление о вульгарном. Если вместо ① черные играют ●А, то последует ○В и черные все равно запечатаны. У черных нет иного выбора, кроме как выбираться наружу болезненно медленными ходами ●11 и ●13, но это не только позволяет белым получить огромное внешнее влияние, но и оставляет плохое адзи в углу, которое черным еще нужно будет исправлять. С учетом такого результата черным было бы лучше вместо ③ просто защититься ●С.

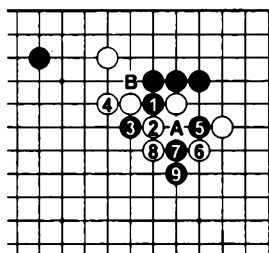


Диа. 2

Диа. 2: Небольшой эффект

Вместо проталкивания наружу в ●А или нанесения атари ②, простое разрезание ① – в некотором роде тэсудзи. Однако, после прочного защитного хода белых ② у черных нет хорошего продолжения. После ③ ход ④ угрожает углу, а вместо ⑤ сражение, возможно, должно продолжиться ходами ⑥, ○В.

Если вместо ③ черные сыграют ●С, то последует ④, ⑥, ○В.

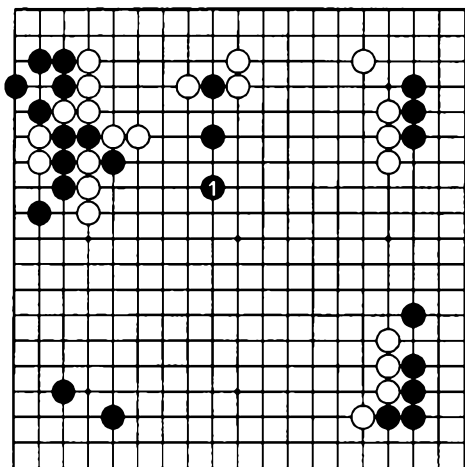


Диа. 3

Диа. 3: Тэсудзи

Черные нажимают ①, а затем просто разрезают ③, обменивая этот ход на ④, после чего прилипание ⑤ будет тэсудзи. Однако если вместо ⑦ черные сыграют ●А, то белые им уступят ходом ⑧, только вот черные не смогут продвинуться дальше. Ханэ ⑦ – критический пункт в игре черных – после этого, как бы белые ни сопротивлялись, у черных будет преимущество в схватке. Если вместо ④ белые занимают ⑦, у черных все будет хорошо после ●В.

Пример из практики 6: Прыжок



Запись партии 6

3-й Матч за титул Лучшего Профи.

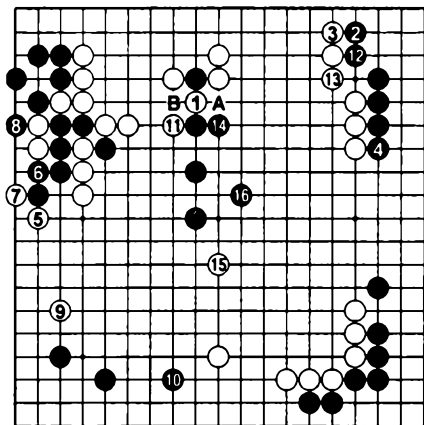
Партия 1

Белые: Симamura Тосихиро

Черные: Китани Минору

Развитием в центр можно добиться не только безопасности своих камней; в большинстве случаев так можно уменьшить мою противника и занять критический пункт для влияния с точки зрения всей доски в целом.

Эта позиция отображает состязание между территорией черных и влиянием белых. В этот момент прыжок ① занимает критический пункт, влияющий на всю доску. Этот ход предотвращает любую атаку на эти камни еще до ее начала и сокращает мечты белых о большом мойо.



Продолжение

Продолжение

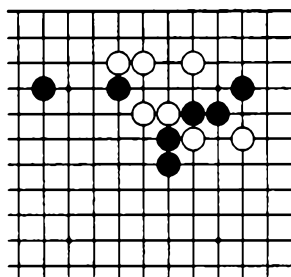
① претендует на отсечение большого куска территории, одновременно устраняя все вынуждающие ходы черных вроде ●А или ●В, что позволяет белым рассчитывать на дальнейшую атаку. Черные получают прибыль ходами ② и ④. То, что черные могут в этот момент игнорировать центр, это плоды вовремя сделанного профилактического хода ▲.

⑨ и ⑩ – миаи. Вместо ○11 нажим ○12 давал бы белым некоторые шансы, а вот атака ○15 наталкивается на ●16. Черные уже практически укрепились, так что партия почти завершена. Если бы вместо ▲ черные сделали почти любой другой ход, то белые сыграли бы здесь накрывающий ход. Вы можете называть этот ход убегающим или прыжком от опасности, но он развивает группу в центр и дает влияние, распространяющееся на всю доску.

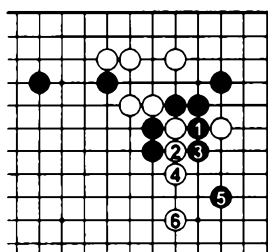
Задача 16:

Прыжок наружу

Если вам удастся выбраться в центр, то противник несомненно получит что-то взамен. В некоторых случаях ценность такой компенсации нужно взвешивать с учетом позиции на всей доске.



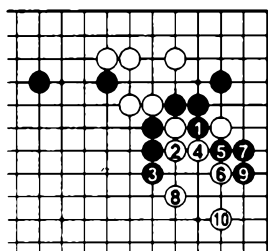
Ход черных



Диа. 1

Диа. 1: У белых развязаны руки

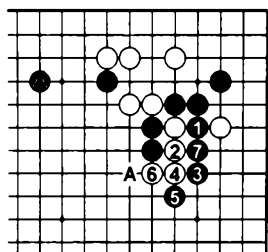
Если черные проталкиваются ходами ① и ③, а затем скользят ⑤, то развиваются вдоль стороны в сэнтэ, одновременно получая некоторую территорию. Однако в качестве компенсации белые захватывают два камня в центре и получают плотность. Окончательное суждение можно вынести только с учетом позиции на остальной части доски, но, по крайней мере локально, у белых развязаны руки.



Диа. 2

Диа. 2: Ходы в центре

Завязывание борьбы нажимом ① и продлеванием ③ – еще один приемлемый способ игры. Но белые заблокируют ходом ④ и игра продолжится в варианте до ⑩. Поскольку белая группа на верхней стороне весьма прочна, черным нужно быть предельно аккуратными, чтобы их три камня в центре не превратились в обузу. Кажется, что в этой борьбе черные мало что выиграют.



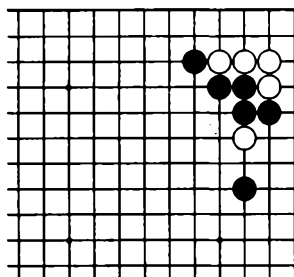
Диа. 3

Диа. 3: ● – тэсудзи

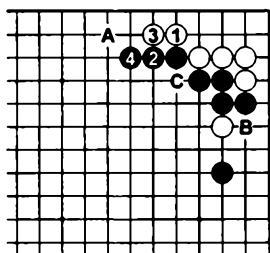
Здесь есть тэсудзи: черные могут нажать ①, а затем прыгнуть ③. После ④ ход ⑤ очень ценный, потому что прижимает голову группе белых и захватывает эксклюзивный контроль над правой стороной. Когда черные делают ход ⑦, все еще намереваясь начать ситё, разница между этой и Диа. 1 велика. Практически лучшее, на что способны белые, – это защититься ходом ○А, но их плотность уже обезвредил камень ④.

Задача 17: Зажим

Это тэсудзи создает миаи между двумя пунктами с целью занятия критического пункта первым. Оно также включает усиление нехватки дамэ у черных.



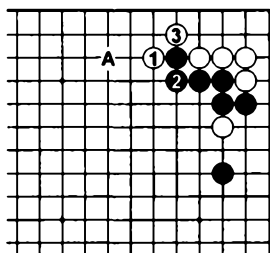
Ход белых



Диа. 1

Диа. 1: Не хватило духу

Ханэ снизу ходами ① и ③ дает сэнтэ и уклоняется от сложностей, но это абсолютно идеальное продолжение для черных. Прыжок наружу ④ на самом деле развитием назвать нельзя, а время для блокирования черных и уменьшения их дамэ ходом ⑤ еще не поспело. Разрезание ⑥ вместо ① слишком кровожадно – после ② белых будет ожидать тяжелая битва.

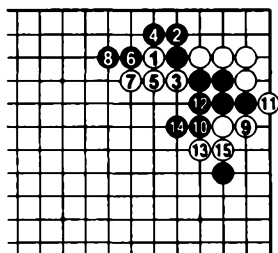


Диа. 2

Диа. 2: ① – тэсудзи

Белые зажимают ходом ①, создавая миаи между соединением ③ и разрезанием в ②. Когда черные играют ④, а белые соединяются ③, обмен ⑤ на ⑥ для черных плох тем, что сокращает их дамэ, одновременно устраняя возможность для сдерживающего развертывания ⑦А, нацеленного на нодзоки в ③.

Это несравненно лучше для белых, чем предыдущая диаграмма.



Диа. 3

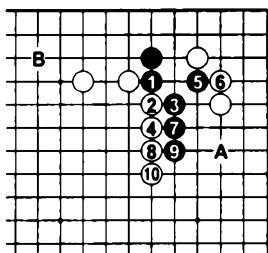
Диа. 3: Необоснованное сопротивление

Спуск ② – единственная попытка черных оказать сопротивление, но после разрезания ③ соединение ⑤ будет сэнтэ, так что блок ④ уже будет жестким ходом, использующим нехватку дамэ у черных. Простое разрезание ③ вместо ① будет встречено ходом ⑥, а из-за того, что у белых уже нет вынуждающих ходов ⑤ и ⑦, блокирование ④ не окажет значительного эффекта – эта борьба для них будет невыгодной.

Тэсудзи для побега

Тэсудзи для побега в центр очень напоминают тэсудзи для развития в центр, но позиции, которые были избраны для изучения в этом разделе, содержат частично окруженные группы, которым грозит более непосредственная угроза и которые не могут выбраться в центр без применения изощренных методов.

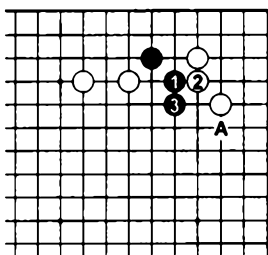
Когда для побега есть несколько приемов, необходимо выбирать тот, который сильнее всего бьет по противнику. К тому же, в зависимости от окружающей обстановки, вы можете убежать в центр лишь для того, чтобы попасть под более широкомасштабную атаку. Вам решать – пытаться бежать или нет. Это решение нужно основывать на учете позиции на всей доске в целом.



Диа. 1

Диа. 1: Стиснутые

Вариант после ① – это пример зажатого, болезненного побега. Убегать с такого рода формой означает просто укреплять белых, и даже если черным удастся на какое-то время убежать, то очень высока вероятность того, что эти камни в будущем попадут под жесткую атаку. В дополнение к стратегиям на основе жертвы вроде сдерживающего развертывания ●А или приближения ●В у черных здесь есть способ побега получше.

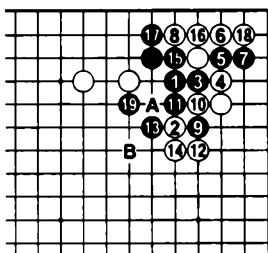


Диа. 2

Диа. 2: Косуми наружу

Косуми ①, присматривающийся к слабостям белых, – более многообещающий путь. На ② черные выходят ходом ③. Белые не укрепились ни слева, ни справа, а справа черные могут захватиться на прилипание ●А. Этот результат несравнимо лучше для черных.

Как продолжать от этого места, зависит от окружающей обстановки.

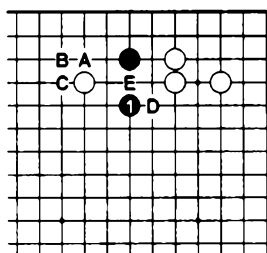


Диа. 3

Диа. 3: Адзи в углу

Как следует отвечать черным, если белые накрывают ходом ②? Если черные сыграют ●А, то им не нужно беспокоиться о соединении, потому что ●15 – вынуждающий ход, но если белые сыграют кэйма ○В, то положение черных станет болезненным.

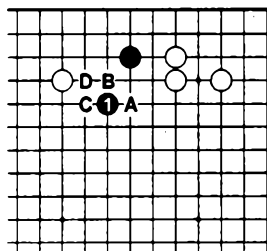
Черные вбрасывают разрезание в углу ходами ③ и ⑤, а затем используют появившиеся вынуждающие ходы. После ●13 и ●19 черные убегают просто в чудесном настроении.



Диа. 4

Диа. 4: Прыжок через один пункт

Прыжок через один пункт – наиболее фундаментальное тэсудзи для побега. Разумеется, в этой позиции есть и другие возможности. Черные могут прилипнуть ●А и ответить на ○В взаимным разрезанием ●С. Или черные могут сыграть кэйма ●D, после чего возникает множество вариантов продолжения после того, как белые разрежут в талии ходом ○Е. Но первым черные должны рассмотреть прыжок через один пункт.

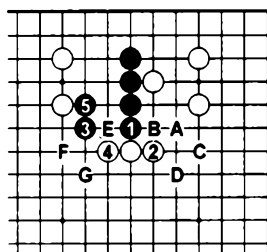


Диа. 5

Диа. 5: Кэйма

Именно в данной позиции кэйма ① строит правильную форму. Если вместо этого черные делают прыжок через один пункт ●А, то белые сыграют подзоки ○В, утяжеляя черным форму. В этой позиции белые сильны в углу, поэтому играть хоть на один пункт дальше от этой силы – правильно.

Если вместо ① черные сыграют ●С, то последует нажим и разрезание в варианте ○D, ●В, ○, что в данной позиции болезненно для них.

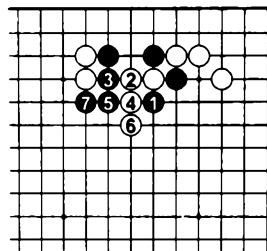


Диа. 6

Диа. 6: Толчок

Черные совершают толчок ходом ①, создавая миаи между ① и прыжком ●А. Это мощный способ побега. Если вместо ② последует ④, то черные сыграют ●А.

Если в этой позиции вместо ① черные пойдут ●В, то белые могут выбирать между атакующими ходами ○С и ○D. Если вместо ① черные играют ●Е, то белые могут выбирать между ○F и ○G. Если вы строите плохую форму, то тем самым вы позволяете противнику рассчитывать на атаку в течение длительного периода.



Диа. 7

Диа. 7: Атары

Черные играют атари ①, провоцируя ②, а затем нажимают ③. Эта идея широко используется не только для побега, но и для различных других целей. Если предположить, что вместо ① черные дают атари ② и выходят ④, то действительно они выберутся наружу, но все же это неудача, потому что так оказывается меньше давления на белых, а итоговая форма черных не так хороша.

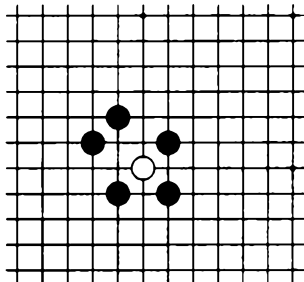
Вместо ① простой ход ⑤ тоже возможен, достигая хорошей формы после ходов ①, ③.

Задача 1: Атари

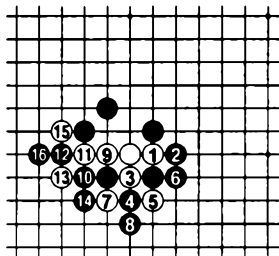
Если камень или камни, которые вы хотите вытянуть, находятся в плотном окружении, то первым делом вам следует избегать нехватки дамэ.

Эта позиция взята из «Ксюаньксюань Куин-дзинь» («Гэнгэн Гокё» по-японски), где она названа «Сверкающая Жемчужина Ищет Путь к Океану».

Может ли белый камень убежать?



Ход белых

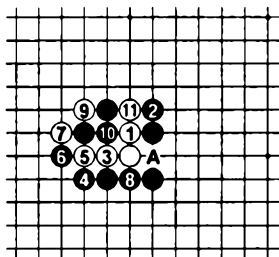


Диа. 1

Диа. 1: Нехватка дамэ

В варианте, начинаемом ходом ①, белые пытаются прорваться наружу с помощью серии атари. Однако один раз черные могут уступить ходом ⑩, чтобы после ●16 белые оказались парализованными.

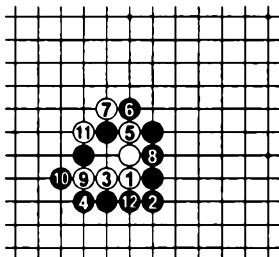
Играть атари за атари – это плохой стиль. Вам следует воздерживаться от атари, пока вы не будете уверены, что вам нужен абсолютно вынуждающий ход.



Диа. 2

Диа. 2: ① – тэсудзи

Забываясь о том, чтобы не сокращать собственные степени, белые сначала проверяют ответ черных с помощью нажима ①. Если вместо ●2 черные занимают ○11, то белые нажимают ○А и дальше все просто, поэтому черным приходится уступить ходом ●2. Теперь белые еще раз нажимают ходом ③. Если вместо ●4 черные занимают ⑤, то белые занимают ⑧. Теперь, когда черные были вынуждены еще раз уступить ходом ●4, белые режут ходом ⑦ и убегают при помощи атари снаружи ⑨.



Диа. 3

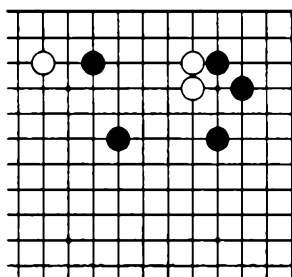
Диа. 3: Защелка

Иногда эту же задачу подают в таком виде, как на этой диаграмме, которая немного отличается от базовой, но основана на том же принципе. ① и ③ используют слабости соперника без сокращения собственных дамэ белых.

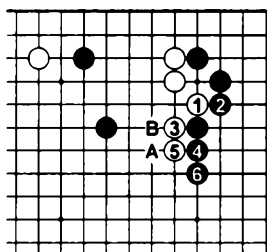
Белым до самого последнего хода следует избегать нехватки дамэ. Например, если белые беспечно нажмут ⑨, то у черных найдется ●12.

Задача 2: Огэйма

Продвигаетесь ли вы наружу мелкими шажками или стремительными скачками с намерением штопать дыры в обороне позже, важно обосновывать любое свое решение тщательным анализом.



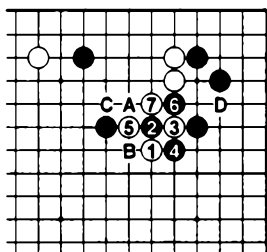
Ход белых



Диа. 1

Диа. 1: Тяжело

Можно убежать при помощи диагонального прилипания ① в сочетании с ходами ③ и ⑤. Однако этим укрепляется правая сторона черных, тогда как у белых форма вытянута, без задатков к построению глаз. Если вместо ① играть просто ③, то ④ – все еще правильный ответ. Ханз черных ⑤ только предоставило бы белым возможность сыграть ханз ○А. ○В вместо ① привел бы к борьбе после прилипания ●А.

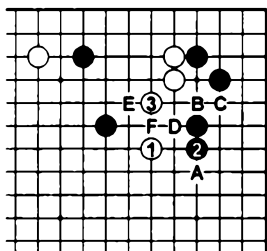


Диа. 2

Диа. 2: ① – тэсүдзи

Белые должны высказывать наружу ходом ①. Если черные пытаются произвести разделение ходом ②, то белые отдают один камень ходом ③ и соединяются ходами ⑤ и ⑦. Если черные закроют ко, то последует ○А, ●В, ○С, что совсем неплохо.

Если вместо ④ черные играют ⑥, то вариант ⑦, ④, ⑤ приведет к тому же результату. Если вместо ⑥ черные занимают ⑦, то белые соединяются ⑥, создавая миаи между А и D.



Диа 3

Диа. 3: Черные мастерски защищаются

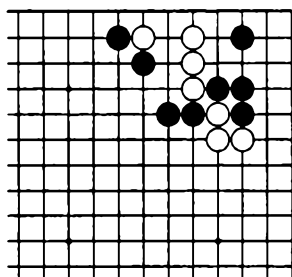
Черные должны ограничить свой порыв сразу ударить, а вместо этого защититься ходом ②. Белые займются исправлением своей формы ходом ③, но все равно еще остается много борьбы. Если вместо ② черные играют ●А, то белые форсированно играют ○В, ●С, ○Д и результат для них будет лучше, чем на Диа. 1.

Если вместо ② черные ходят ③, то белые разберутся с ситуацией с помощью: ○Е, ●F, ○В, ●С, ○D. ① – многовариантный способ побега.

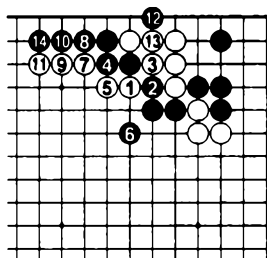
Задача 4:

Взаимное разрезание

Принося жертву, вы создаете слабость в позиции соперника. Взаимное разрезание чаще используется для обороны, чем для атаки.



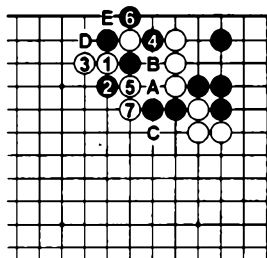
Ход белых



Диа. 1

Диа. 1: Разрезание в талии

Белые наносят удар по талии кэйма ходом ①, что само по себе тэсудзи для создания слабостей в стане врага, но в этом случае черные могут спокойно блокировать ходом ②. Несмотря на то, что нажим ③ – сэнтэ, сэмзай наверху для белых проигрышный. Если вместо ③ белые играют ④, то черные соединятся ⑤, создавая миан между ⑥ и ⑬.

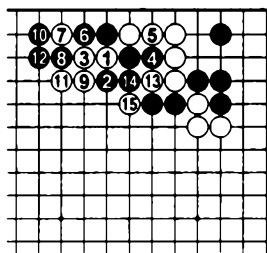


Диа. 2

Диа. 2: ① – тэсудзи

Белые идут на взаимное разрезание ходом ① и ожидают ответа черных. После ② и ④ белые выходят легкими ходами ⑤ и ⑦. Белых не слишком отяготит даже ко после ●А, ○В, ●С.

Если вместо ② черные оттягиваются ⑥, то белые забирают камень ходом ○D, а если черные дают атари ③, то белые забирают ходом ○Е.



Диа. 3

Диа. 3: Слишком агрессивно

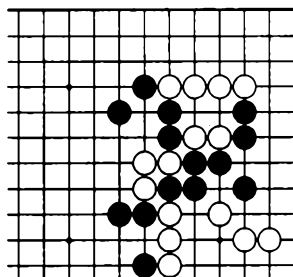
Наиболее агрессивное сопротивление за черных состоит в том, чтобы играть ② в сочетании с толчком ④ и оттягиванием ⑥. Однако в данной позиции это неразумно. Белые играют ханэ ⑦, что дает им вынуждающие ходы ⑧ и ⑪. После разрезания ⑮ белые живут, а черные наполовину сокрушены.

В ответ на ① оттяжка ●14 – практически лучшее, что могут сделать черные.

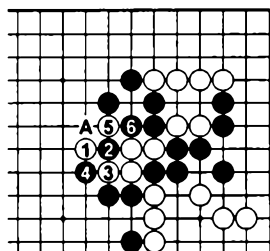
Задача 5:

Пустой треугольник

Когда камни сторон сближаются, расчет вариантов становится важнее формы и типичных ходов. Эта позиция взята из «Гуань ДзиПу». Найдите способ побега трех белых камней в центре. Где критический пункт для недопущения нехватки степеней свободы?



Ход белых

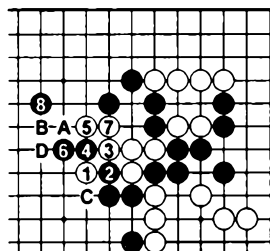


Диа. 1

Диа. 1: Ситё

Если белые прыгают ①, то вклинивание ② моментально стреноживает белых с помощью нехватки дамэ. Как бы ни боролись белые, черные все равно сжимают и загоняют их в ситё.

Если вместо ① белые сделают диагональное прилипание в ⑤, то прилипание ② станет для них холодным душем. Если вместо ① белые играют ③А, то, разумеется, последует ②. Ясно, что это и есть критический пункт.

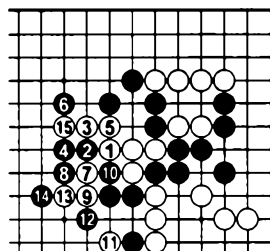


Диа. 2

Диа. 2: Западня

Если белые хотят сделать прыжок, то такой прыжок ① по крайней мере более боевитый. У черных нет иного выбора, кроме как нажать и резать ходами ② и ④, а белые играют ③ и ⑦. Но теперь ⑧ загоняет белых в западню. В итоге белые пойманы, как и на Диа. 1.

Если бы на доске не было ④, то белые могли бы пойти на ситё после ③А, ②В, затем нажать ③С с последующим ③Д.



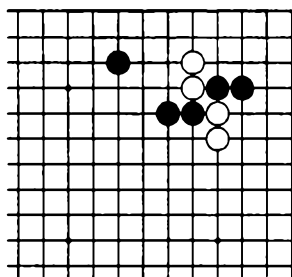
Диа. 3

Диа. 3: ① – тэсудзи

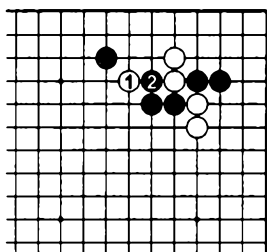
Для предупреждения нехватки дамэ белые должны сначала сыграть ①, где, как мы уже обнаружили на Диа. 1, находится критический пункт. Это, может быть, и плохая форма, но в этой позиции форма не так важна, как количество дамэ. Черные могут отыграть ② и ④, а потом окружить ходом ⑥, но белые ускользают в варианте после ⑦. Если белым удастся убежать, черные камни справа падут, так что по пути наружу белые могут позволить себе некоторые потери.

Задача 6: Косуми

Если напрямую выбраться невозможно, вам следует сыграть подготовительное тэсудзи, чтобы изменить локальные условия. Но если в ходе такой подготовки вы отдадите слишком много, то ценность побега будет не так высока.



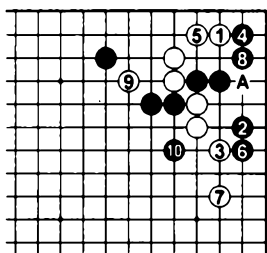
Ход белых



Диа. 1

Диа. 1: Прямой подход

① попадает в критический пункт диагонального прыжка черных. Если белые смогут отделить Ⓐ, то результат будет многообещающим, но в этом случае черные нажимают ② и у белых не так много шансов на успех. Белым нужно сделать некий подготовительный ход в углу, но какой именно ход даст им наилучшую форму для побега?

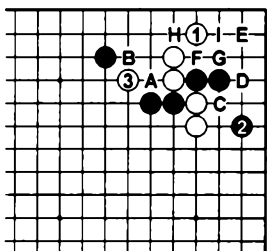


Диа. 2

Диа. 2: Слишком укрепляет

Скольжение ① – мощный прием атаки угла, но без учета необходимости побега. После выживания черных ходами с ② по ⑧ белые все же должны бежать ходом ⑨, и тогда начинает казаться, что белые слишком укрепили эту черную группу. Если вместо ③ белые занимают ⑥, то черные играют ⒷА и у них все еще есть возможность разрезания в талии кэйма ходом ⑤.

Зато все эти варианты показывают, что ⑤ – критический пункт.



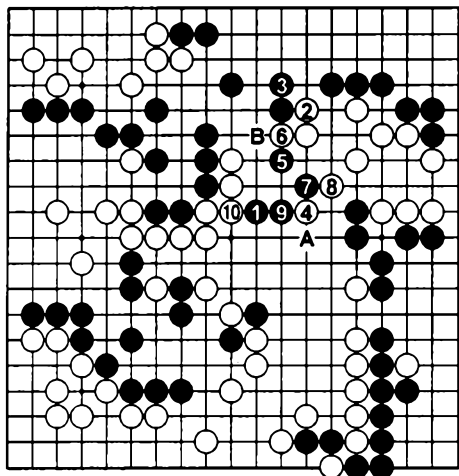
Диа. 3

Диа. 3: ① – тэсудзи

① создает миан между атакой угла и побегом. На ② последует ③. Если черные нажимают ⒷА, то белые отступают ходом ○В и камень ① оказывается правильно расположенным для оказания поддержки. Если вместо ② черные играют ⒷА, то белые могут начать борьбу ходами ○С, ⒷD, ○Е.

Если вместо ① белые играют ○F, то после блокирования ⒷG у них нет хорошего продолжения. Если вместо ① белые сыграют ⒷH, то последует ⒷI, ③, ② и территория в углу становится довольно большой.

Пример из практики 7: Толчок



Запись партии 7

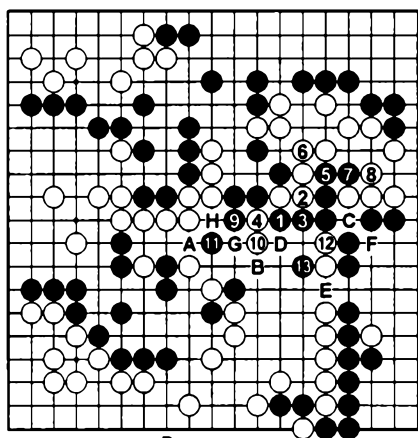
1-й матч за титул Кисэй, партия 5

Белые: Хасимото Утаро

Черные: Фудзисава Сую

Даже если на кону всего один камень, исход партии может зависеть от того, сможете вы его вытащить или нет. Возможно, вам придется понести локальные убытки, особенно если речь идет о йосэ.

② и ④ сыграны в попытке проглотить камень нодзоки ①, но отыграв ходы ⑤ и ⑦ и толчок ⑨, черные смогли убежать. Если вместо ⑩ белые играют ○А, то черные соединяются ходом ●В.



Вариант

Вариант: Продолжение партии

Черные блокируют ходами ① и ③, а когда белые режут ходом ④, черные делают вынуждающие ходы ⑤ и ⑦. После уменьшения территории белых черные наносят атари ⑨ и играют нодзоки ●11, и если теперь белые соединятся ○А, то черные ходом ●В смогут захватить два камня.

У хода ○12 следующая тактическая задача. Если черные сыграют ●С, то последует ○А, если черные играют ●В, то белые убегают ходом ○D и радикально меняют течение поединка. Поэтому черные делают

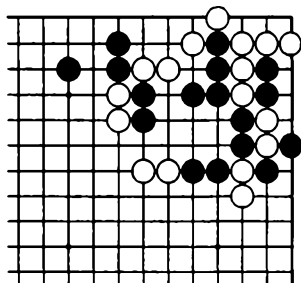
ход ●13. Белые могут захватить два камня в варианте ○С, ●Е, ○F, но черные получили слишком много, разрушив центр, поэтому исход партии предрешен.

В середине этого варианта ход ●11 – решающее тэсудзи. Если вместо этого хода черные нажимают ●G, то белые продлеваются ○В и черные сокрушены. Если вместо ○12 белые играют ○G, то черные соединяются ●H и ситуация остается без изменений.

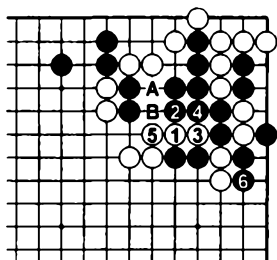
Задача 7: Прилипание

В некоторых случаях вы можете убежать, только захватив несколько камней соперника. Большинству таких случаев место в одном из следующих разделов, но один пример мы рассмотрим здесь.

Эта позиция взята из «Гуаньдзи Пу».



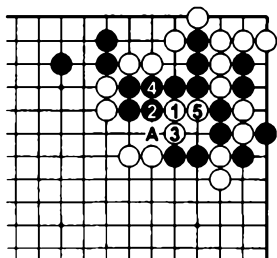
Ход белых



Диа. 1

Диа. 1: Неверный замысел

Вместо ① прямолинейные попытки вроде разреза в ③, разреза в ④ или нажима ① А проваливаются все до единого. Ханэ ① выглядит так, как будто способно добиться успеха. Если черные занимают ③, то ①А, ②В, ② с захватом трех камней. Однако черные могут отдать два камня ходами ② и ④. После ⑥ белые остаются ни с чем.

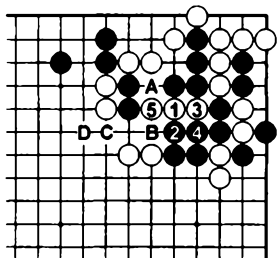


Диа. 2

Диа. 2: ① – тэсудзи

Прилипание ① – вот настоящее тэсудзи, которое позволяет белым совершить красивый побег. Если ②, то ③ нацелен на разрезание ④. Если черные соединяются, то разрезание ⑤ – сэнтэ.

Если вместо ② черные соединяются ⑥, то, разумеется, белые нажмут ④, а после ②, ③ черные не смогут играть ①А. Итак, после прилипания ① белые либо выживают, либо убегают.



Диа. 3

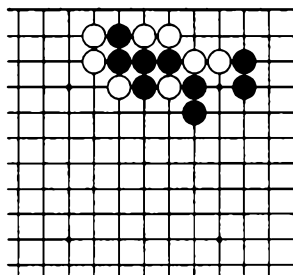
Диа. 3: Живут

Если черные делают толчок ②, белые играют сэнтэ разрезание ③ и продлеваются ⑤, выживая после захвата четырех камней.

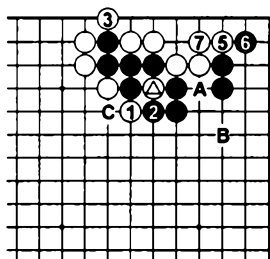
Если вместо ② черные соединяются ①А, то после ③, ④, ①В создается впечатление, что черные могут сыграть ханэ ①С, но еще одно ханэ ①Д закроет перед ними двери.

Задача 8: Прилипание

Агрессивная игра требует учета возможной опасности собственным камням. Без предварительной подготовки по укреплению собственных камней решительное наступление невозможно. Что случится, если белые попытаются ухудшить черным форму?



Ход белых

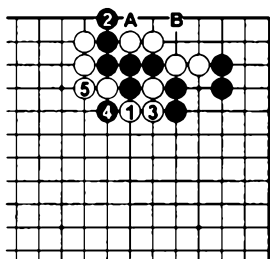


Диа. 1. ④ в △

Диа. 1: Белые довольны

Белые наносят атаки и блокируют ходом ①. Если черные захватывают камень ходом ②, то белые могут дать атаки ③, сжимая черных до неуклюжей формы. Затем белые играют ханэ и соединение ⑤ и ⑦, чтобы угрожать нажимом ①А и дальнейшим разрезанием, и этого достаточно для красивого укрепления этой группы. Если ②В, то белые получают плотность после ③С.

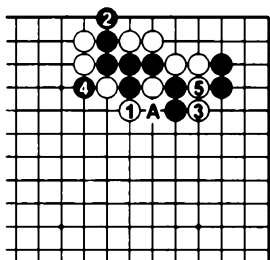
Если вместо ① белые дают атаки ходом ③, то черные продлеваются ① и цвет плотности в центре меняется.



Диа. 2

Диа. 2: Ошеломительная контратака

Ход, которого боятся белые, – это спуск ②. Если белые соединяются ③, то ④ и ⑥ начинают ситё. Следовательно, если у белых нет заготовленного ответа на ②, то им не стоит совершать агрессивный ход ①. Вместо ③ вариант ①А. ③, ①В даже не обсуждается.



Диа. 3

Диа. 3: ③ – тэсудзи

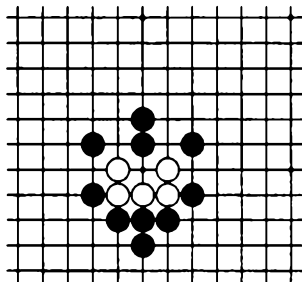
Если черные играют ②, белые могут убежать с помощью удивительного прилипания ③. Если вместо ④ черные занимают ⑤, то белые соединяются ①А – отметьте, что ③ сейчас как раз в нужном месте для прерывания ситё с предыдущей диаграммы.

У черных нет иного выбора, кроме разрезания ④, что ведет к обмену после соединения белых ⑤. Это очевидно лучше для белых.

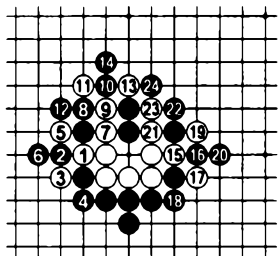
Задача 9: Прилипание

Когда есть сразу две цели, обычно ищут точку, общую для достижения их обеих.

Эта позиция взята из «Ксюаньксюань Кундзинь» («Гэнгэн Гокё» по-японски), где она названа «Сила Черепахи». Могут ли пять белых камней бежать?



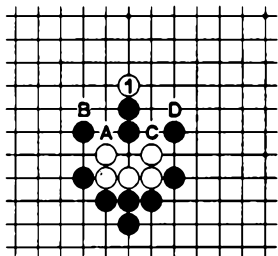
Ход белых



Диа. 1

Диа. 1: Вульгарно

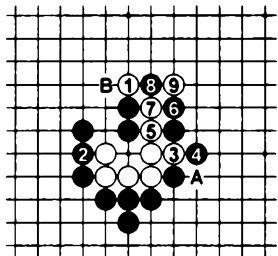
Вы можете подумать, что невозможно выбраться наружу столь медленными ходами, как в варианте после ①, но, чтобы в этом убедиться, этот вариант необходимо рассчитать. Белые играют атари, снова атари, затем разрезают ⑬ и нажимают ⑮. Как раз тогда, когда уже кажется, что белые выбрались ходом ⑮, черные отвечают элегантным встречным разрезанием ⑭. В результате имеем зашелку.



Диа. 2

Диа. 2: ① – тэсудзи

Прилипание к носу ① – обычное дело, когда маршруты для побега уходят направо и налево. Это тэсудзи иллюстрирует поговорку «проверьте ход в центр симметрии». Также нормально отыграть сначала вариант ①А, ②В, ③С, ④D, а потом уже делать этот ход. Важно сделать прилипание ① до того, как уменьшатся дамэ белых. А теперь остается только увидеть, где ответят черные – справа или слева.



Диа. 3

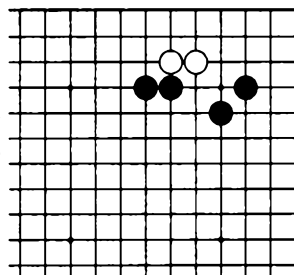
Диа. 3: Если справа, то налево

Если черные защищаются слева ходом ②, то белые неторопливо отыгрывают ③. Нет необходимости играть атари ①А сразу – после атари белых ⑨ здесь все еще есть двойное атари, которое позволит белым убежать.

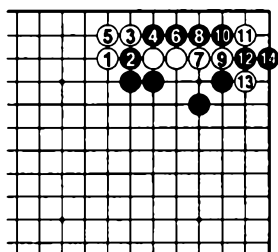
Если вместо ② черные занимают ③, то, разумеется, белые занимают ②. Если вместо ② черные играют ②В, то белые все равно нажимают ③ – ⑨ все еще атари.

Задача 10: Прыжок

При побеге вдоль стороны прыжок по третьей линии это фундаментальный прием. Если вы забываете о своем слабом месте, то противник нанесет туда удар, чтобы вынудить вас перейти в оборону.



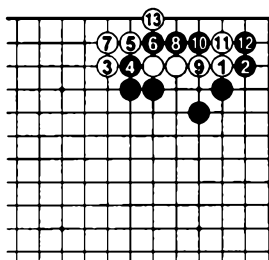
Ход белых



Диа. 1

Диа. 1: Каменная пагода

Если белые просто ползут вдоль третьей линии, то черные будут продолжать двигаться на шаг вперед, так что белым никогда не увидеть дневной свет. Поэтому белые пытаются прыгнуть ①, но следует жесткий нажим ② и разрезание ④. Если ⑤, то черные выигрывают сэмзай после ⑥. Если вместо ⑤ белые занимают ⑦, то черные после ⑧ забирают камень ① в ситё.

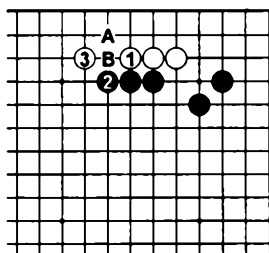


Диа. 2

Диа. 2: Белые импровизируют

Если белые вынуждают ответ прилипанием ①, то после прыжка ③ на ④ и ⑥ у них уже заготовлен ответ. Белым нужно соблюдать осмотрительность – если вместо ③ белые занимают ⑩, то ход черных ⑨ закрывает тему.

Однако вместо ② есть возможность блокирования ④. Или же в основном варианте вместо ④ черные могли получить удовлетворительную позицию, просто откусив камень ходом ⑨.



Диа. 3

Диа. 3: ① – благоразумно

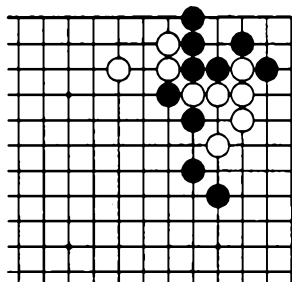
Как бы это ни было болезненно, но если ползти нужно, то уж ползите. Белые ползут ходом ① и прыгают ③. У них нет той слабости, которую мы видели на Диа. 1. Вместо ① кэйма ①А – тоже прочный ход, но он позволяет черным прижать белых еще ниже ходом ③.

Если вместо ② черные блокируют ②В, то белые могут бороться с помощью зажима ③.

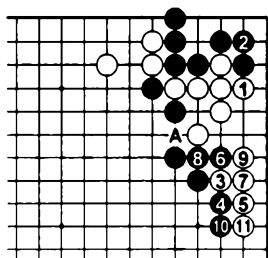
Задача 11:

Прыжок наружу

Вместо выживания с небольшой территорией лучше убежать и разделить противника надвое; если побег требует от вас жертв, то вам нужно бежать иначе.



Ход белых

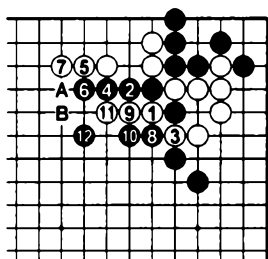


Диа. 1

Диа. 1: Выживание

Если белые хотят попытаться выжить, то они могут сыграть вынуждающий ход ①, а затем двойное ханэ ходами ③ и ⑤. У черных есть слабость в А и нет иного выбора, кроме как играть ⑥ и ⑧, позволяя белым жить. Но на самом деле этот результат очевидно выгоднее черным, внешнее влияние которых подавляющее.

Если вместо ③ белые занимают ⑥ или ②, то черные соединяются ●А, получая немного больше плотности снаружи.

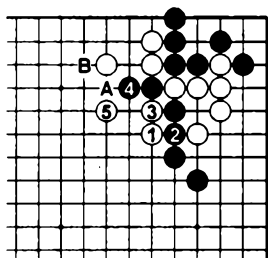


Диа. 2

Диа. 2: Запечатаны снова

Предположим, что белые дают атари ① и захватывают камень ходом ③. Поскольку нажимаи ④ и ⑥ – сэнтэ, черные успевают сделать ходы с ⑧ по ⑫, снова запечатывая белых. Если вместо ⑦ белые играют ○А, то ●В поражает белых в голову – после этого у них проблемы.

Вместо ③ продление белых ④, чтобы сделать миаи между ③ и ○11, не сработает: ④ – вынуждающий ход.

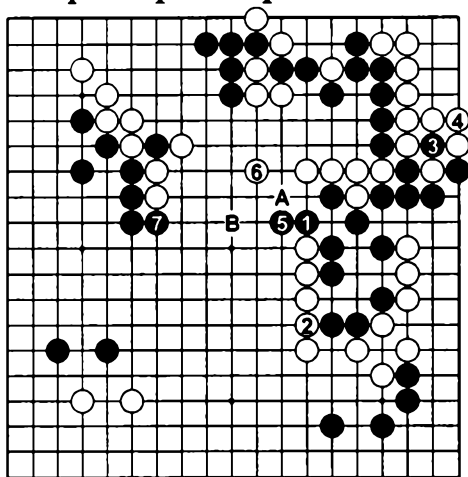


Диа. 3

Диа. 3: ① – тэсудзи

Белые прыгают ①, а если ②, то ③ и ⑤ откусывают черным хвост. Если вместо ② черные играют ④, то белые просто соединяются ②. Если теперь ●А, то белые могут вольготно протянуться ○В. Вместо потерь в результате обмена ③ на ④ прыжок сразу в ① несет признаки тэсудзи. Если вместо ② черные играют ●А, то белые просто играют ②.

Пример из практики 8: Двойной побег

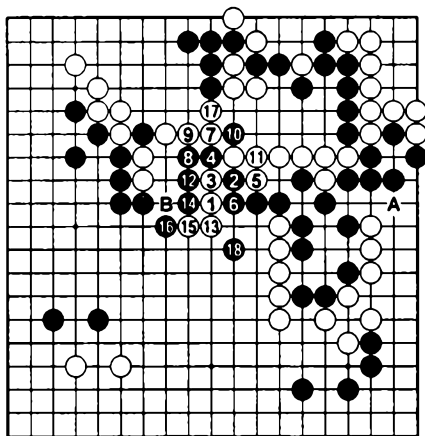


Запись партии 8
11-й Мэйдзин, Финал
претендентов
Белые: Хосино Тоси

Простой побег не всегда приносит вам очки, если учесть изменение положения на всей доске. Если все свое внимание сосредоточить только на побеге, то можно дать противнику шанс на повторную атаку, которая поставит исход партии под вопрос.

Если вместо блокирования ② белые блокируют ⑤, то черные разрушат их планы при помощи ханз ●А. Поэтому белые позволяют черным выбрать ходом ⑤ и играют ⑥. Теперь ⑦ – сильнейшее сопротивление. Если вместо этого сыграть ●В, то белые занимают ⑦, а это жестко.

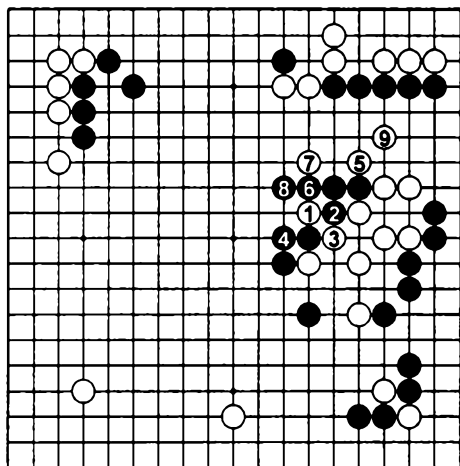
Вариант: Продолжение партии



Белые пытаются разделить черных ходом ①, но черные контратакуют, ходами ② и ③, используя тонкость белых. Если нажим потеряет силу, то черные всегда могут получить ко справа, начиная с ●А, так что камни в центре способны на большее, чем просто бежать ▲ показывает желание сражаться. ⑤ в сочетании с ⑦ и ⑨ – единственный способ для белых выжить, но теперь черные начинают убегать ходом ●12 – многообещающее тэсудзи. Если белые занимают ●14, то черным будет хорошо после ●В. Спасение этих двух камней приведет к изоляции позиции белых в центре.

Белые должны вернуться в оборону ходом ○17, чтобы избежать проигрышного сэмай. Черные не только расширили свое мйю на левой стороне, но также создали белым слабую группу в центре, так что побег ходом ●18 теперь на самом деле превращается в атакующий ход.

Пример из практики 9: Ханэ



Запись партии 9

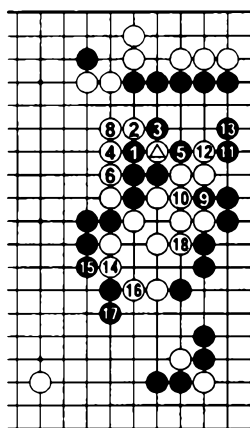
24-й матч за титул Одза, партия 3

Белые: Отакэ Хидэо

Черные: Тё Тикун

Ваш побег разделяет группы противника. Если при этом также возникают возможности для атаки, то это почти всегда лучше, чем простое выживание.

После разрезания в талии кэйма ходом ① и вынуждающего хода ③ белые могут в любое время обеспечить себе жизнь. Но вместо простого выживания намного эффективнее бежать ходами с ⑤ по ⑨, выжидая шанс для атаки черных камней в правом верхнем углу.



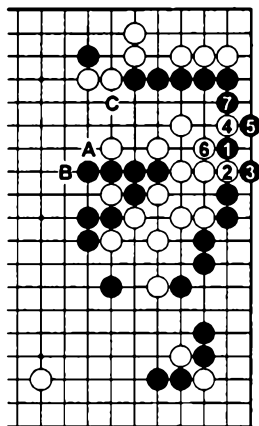
Вариант 1. ⑦ в △

Вариант 1: Белые живут хорошо

Если вместо ⑥ в Записи партии черные блокируют ① как здесь, то белые сжимают противника в варианте после ②, а затем выживают ходами ○14 и ○16. Если белые могут получить эту форму, то они совершенно не возражают против жизни с небольшим количеством очков.

Вариант 2: Продолжение партии

Прыжок ① и ко-борьба – болезненно для черных. Белые могут играть ○А, ○В и ○С в качестве ко-угроз и успешно убежать. Вместо ① черные могли прилипнуть ⑥. Продолжение сложное, но лучше. У черных есть ход ●С, так что белым также нужно быть осторожными, поэтому они не могут сопротивляться чересчур активно.



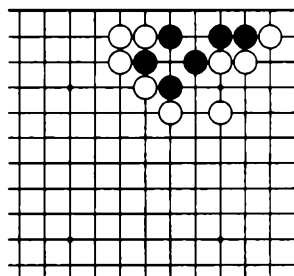
Вариант 2

Задача 12:

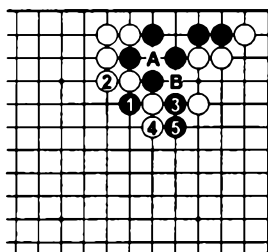
Ханэ-вклинивание

«Играй атари в последнюю очередь» – это можно считать одним из фундаментальных принципов тэсудзи. Чтобы сделать следующий ход максимально жестким, вы играете подготовительное тэсудзи.

Эта позиция взята из «Кацуго Симпё». Предположим, что у черных меньше ко-угроз.



Ход черных

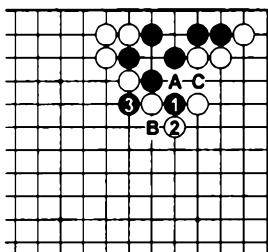


Диа. 1

Диа. 1: Ко

Если у черных множество ко-угроз, то они могут резать ① и нажимать ходами ③ и ⑤. Это агрессивный способ побега, который сильно бьет по белым, но если белые забирают камень ходом ○А вместо защитного хода ②, то черным нужно иметь ко-угрозы, иначе им будет плохо.

Если после ○А черные играют ●В, то белые занимают ④ и черные уже умерли.

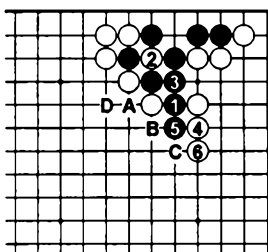


Диа. 2

Диа. 2: ① – тэсудзи

Черные вклиниваются при помощи ханэ ①, а если ②, то у них есть двойное атари ③. Это напоминает быстрый выпад мечом при малейшей возможности.

К тому же это не единственная возможность для черных. Вместо ③ они могут соединиться ●А, а после ○В нажать ●С, забирая угол. Блокирование ② – перебор, который играет на руку черным.



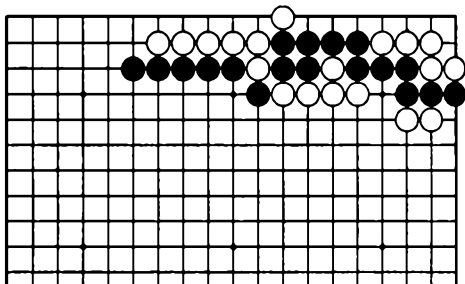
Диа. 3

Диа. 3: Белые спасают положение

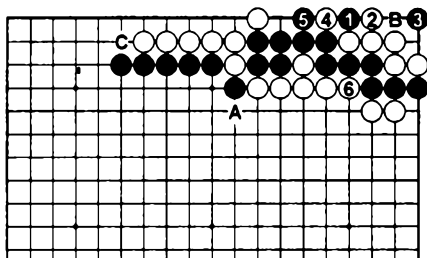
Белые должны один раз взять ко ходом ②, вынуждая черных уступить ходом ④. Затем белые просто защищают правую сторону ходами ④ и ⑥ – это практически лучшее, что они могут сделать. После этого локально хорош вариант ●А, ○В, ●С. Белые вполне могут ответить на ●А ходом ○D, избегая прямого столкновения.

Задача 13: Ханэ снаружи

Случается, что даже при наличии множества возможных целей на первое место выходит спасение собственной жизни.



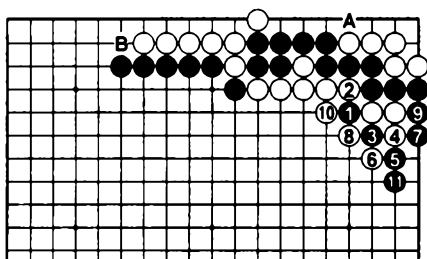
Ход черных



Диа. 1

Диа. 1: Ко

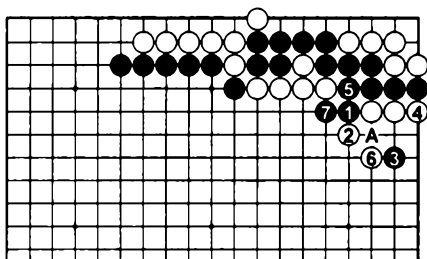
Атака ходом ① в углу приводит к ко, но очередь взятия ко за белыми, а ко-угрозу белых ④ трудно игнорировать. Вместо ① ко после ●В и ③ было бы лучше. Если вместо ① черные играют ●С, то ⑥ выигрывает сэмзай за белых.



Диа. 2

Диа. 2: ⑥ – тэсудзи

Ханэ ① – единственный способ выжить. Если ②, то ③ и ⑤ позволяют черным выбраться наружу. Даже несмотря на то, что их позиция чрезвычайно низкая, такой побег создает миаи между А и В наверху. Если вместо ② белые играют ⑥, то черные занимают ②.

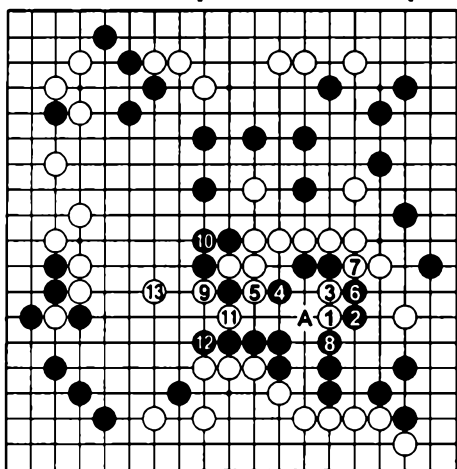


Диа. 3

Диа. 3: ③ – тэсудзи

Если ②, то оки ③ – блестящий ход. Если белые не играют ④, то где бы они ни сыграли, черные сыграют ④. После нажима ⑦ уже нет никакой возможности остановить эту группу. Если ситё благоприятно, то черные могут играть ●А вместо ⑥.

Пример из практики 10: Комбинированная стратегия

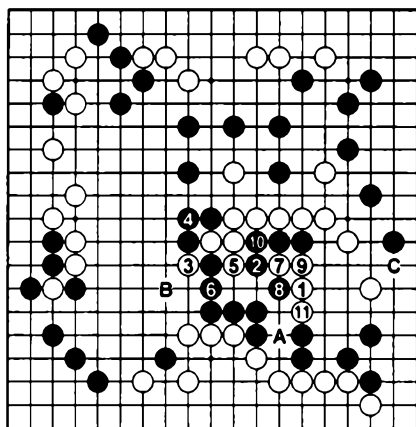


Запись партии 10

1-й матч за титул Госэй, партия 1

Белые: Като Масао

Черные: Отакэ Хидэо



Вариант

Чтобы помочь группе каменной, совсем необязательно думать только о ее победе. В реальной игре существуют и иные возможности, например, выживание или выигрыш в сэмзай.

Белые создают угрозу ходом ①. Если они смогут захватить два этих камня, то выжить будет легко. Если же черные спасают два камня ходами ④ и ⑥, то белые могут воспользоваться камнем ⑤, чтобы убежать ходами ⑨ и ⑪.

Вариант: Сэмзай

Если черные отвечают на ① немедленным диагональным ходом ②, то белые элегантно играют вынуждающие ходы ③ и ⑤, после чего наносят удар диагональным прилипанием ⑦. Если черные желают продолжать атаку, единственная их возможность – в спасении двух каменной ходами ⑧ и ⑩, но все рушится после толчка ⑪. Если затем ●А, то белые могут рассчитывать на ход ○В, тогда как прилипание ○С – сэнтэ. Белые создают миаи между выживанием и выигрышем сэмзай. Если вместо ② черные играют диагональное прилипание ③, то следует

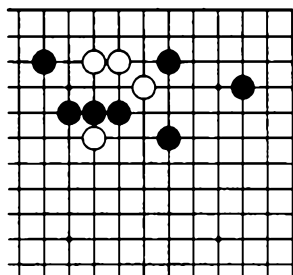
③, ④, ⑥ с атари, а если ⑤, то белые занимают ② и захватывают два центральных камня. Как бы ни играли черные, ① занимает критический пункт и гарантирует выживание белой группы. В практической игре редко одиночное тэсудзи оказывается таким решающим.

Задача 14:

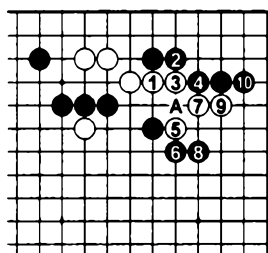
Прилипание в талии

В некоторых случаях может быть несколько способов побега после жертвы камня, но будет ли хорошим конечный результат, определит позиция пожертвованного камня.

Эта позиция взята из «Кацуго Симпё».



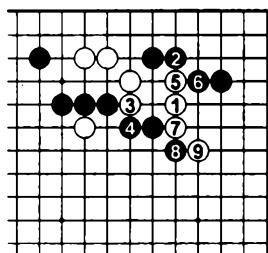
Ход белых



Диа. 1

Диа. 1: Мертвый как гвоздь

Побег ходом ① подразумевает громадные потери, даже если белым удастся убежать. Но после ⑩ белые забегают в тупик. Ход ①А вместо ③ (или вместо ⑤) ничего не изменит. Как бы то ни было, это стиснутая, болезненная форма. Белым нужно рассмотреть варианты побыстрее.

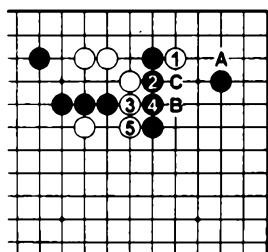


Диа. 2

Диа. 2: Едва живы

Ход ① быстрее. Черные практически вынуждены защищать слабый пункт ходом ②. После ③ и ⑤ у белых более комфортная форма, чем на предыдущей диаграмме, и они, по крайней мере, не будут убиты.

Вместо ① может последовать ⑤, ②, или сначала вынуждающий ход ③, а затем ⑤ или ①. Порядок ходов можно менять, но результат будет таким же, как на этой диаграмме.



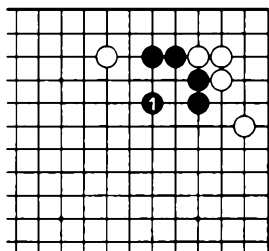
Диа. 3

Диа. 3: ① – тэсудзи

Белые должны начать с ①. Даже если черные сопротивляются ходами ② и ④, то белые высовывают голову наружу ходом ⑤. Позже белые могут использовать камень ① в качестве плацдарма для прилипания ①А или повернуть в углу нечто иное. Вместо ① можно также играть ①В в надежде выманить ② и ④. Но разница в полезности ① и ①В велика. Если вместо ② черные играют ②С, то белые режут ② – этот результат для белых проще, чем Диа. 2.

Тэсудзи для построения формы

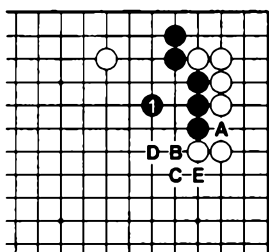
Потратить ход на защиту, чтобы получить форму, которая сможет выдержать атаку и позволит вести активную борьбу, – в этом суть тэсудзи для построения формы. Это зеркальное отражение тэсудзи для ухудшения формы противника. Такие защитные тэсудзи обычно называются просто «форма». Здесь мы немного расширим это представление, рассматривая не только тэсудзи для построения формы, но и ходы, использующие слабости противника для защиты собственной позиции. Тэсудзи для построения формы занимают ключевые пункты для увеличения гибкости и эффективности ваших камней и подготовки последующих форсирующих ходов. Давайте рассмотрим несколько фундаментальных ходов, чтобы понять ключевые моменты.



Диа. 1

Диа. 1: Рот

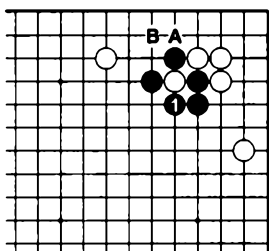
Как мы уже объясняли ранее, если белым удастся сделать нодзоки ① первыми, то форма черных будет испорчена и они станут мишенью для атак. Потратив время на этот ход, черные получают группу, о которой им не придется беспокоиться, даже если белые сделают поблизости два или даже три хода. Общепринятого названия для этого хода нет, но мы будем называть его «ротовым» ключевым пунктом.



Диа. 2

Диа. 2: Центр трех камней

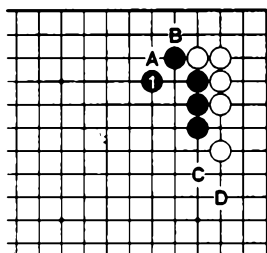
Когда имеются три камня, которым не хватает дамэ, то прыжок через один пункт от центрального камня занимает критический пункт для построения глаз; если соперник играет там первым, то это создает возможность зашелки и сильно снижает сопротивляемость группы. Если черные потратят время на ①, то им уже не нужно будет волноваться по поводу того, заполнено дамэ А или нет. Это значит, что черные могут играть ханэ ●В, а после ○С, ●D – затевать разрезание ●Е.



Диа. 3

Диа. 3: Раннее взятие

Защитный ход вы делаете заранее, чтобы противник не смог начать атаку – с этой точки зрения взятие ходом ① перед тем, как противник сыграл прерыватель ситё – хороший ход для построения формы. Возможности узнать, когда или каким образом соперник сыграет прерыватель ситё, нет. Взятие ① предупреждает соединение белых после ○А, ①, ○В и строит плотную форму.

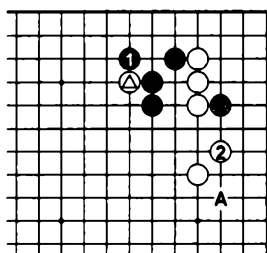


Диа. 4

Диа. 4: Всяческое соединение

① относится к категории хонтэ или правильных ходов. Это прочная защита с целью дать черным возможность впоследствии играть агрессивно. Без этого защитного хода зажим ○А будет неприятен, а ханз ○В – довольно большим ходом.

Потратив ход на защиту, черные могут спокойно планировать широкое распространение вдоль верхней стороны, прижимание ●С или сдерживающее развертывание ●D.

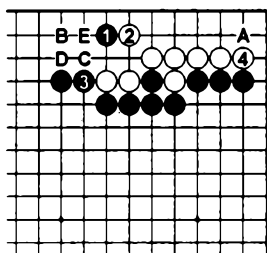


Диа. 5

Диа. 5: Ханз

У △ все еще есть некоторое адзи, но в первую очередь нужно сыграть ①, превращая △ в плохой ход. ① может выглядеть маленьким ходом, но он очень важен. Он создает плотность в направлении верхней стороны, и даже если белые защищаются на правой стороне ходом ②, то у черных все еще остается вынуждающий ход ●А.

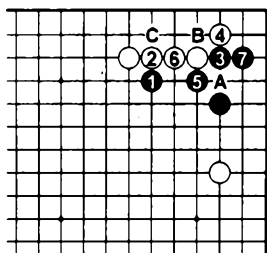
Ходы вроде ①, которые полностью лишают полезности ход противника, – почти всегда хорошие ходы.



Диа. 6

Диа. 6: Нодзоки

После обмена ① – ② ход ③ вынуждает белых защищаться от угрозы черных ●А ходом ④. Если вместо ① черные просто играют ③, то белые укрепят позицию ходом ①, угрожая развиваться далее ходом ○В. Вместо ② косуми ○С как раз отвечал бы пожеланиям черных. Вариант ●D, ○Е, ●В был бы за них сэнтэ, еще более увеличивая плотность черных вдоль верхнего края.



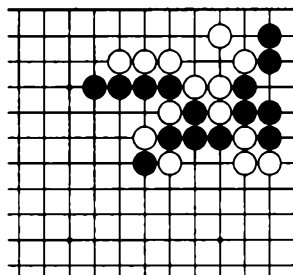
Диа. 7

Диа. 7: Вынуждающий ход

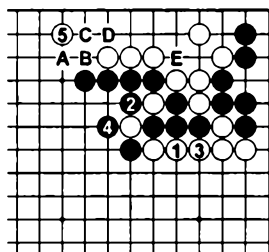
Комбинация прилипания ③ и выступа ⑤ – это тэсудзи для построения формы, но перед этим черные предусмотрительно вынудили обмен ① – ②, чтобы предупредить контратаку белых. Если вместо ⑥ белые занимают ②, то черные играют встречное атари ⑥. Если представить вариант ○А, ●В, белые соединяются, ●С, то становится очевидным, что обмен ① – ② действительно помог черным.

Задача 1: Атари

Сможете ли вы построить форму, часто зависит от мельчайших нюансов в порядке ходов. Главная часть вашей группы важнее, но меньшие группки тоже важны.



Ход белых

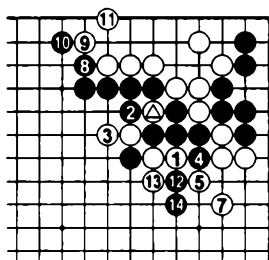


Диа. 1

Диа. 1: Сжатие

Сжатие ходами ① и ③ и скольжение ⑤ выглядят красиво. Создается впечатление, что белые отыгрались с обеих сторон. Но позиция черных в центре невероятно плотная – в целом этот результат выгоднее черным.

Если вместо ⑤ белые прыгают ①А, то ②В, ③С и черные режут ④Д – белым нужно опасаться сжатия черных после ④Е, поэтому они не могут соединиться ⑤.

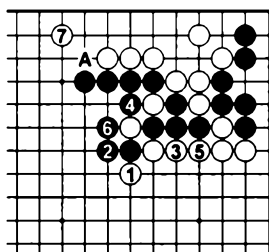


Диа. 2. ⑥ в △

Диа. 2: Огромное сражение

Если белые решили не дать черным поннуки и продлеваются ③, то черные нажимают ④ и у белых проблемы в защите. Если ②, то черные играют вынуждающие ходы ⑥ и ⑩, а затем начинают борьбу ходами ⑫ и ⑭, что приводит к хаотичным формам. Хорошо это или плохо, будет зависеть от позиций по соседству.

Вместо ⑦ ход белых ①4 не очень хорош, потому что оставляет за собой разрезание ②А.



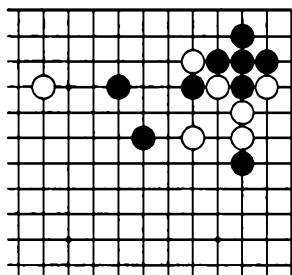
Диа. 3

Диа. 3: ① – правильный порядок ходов

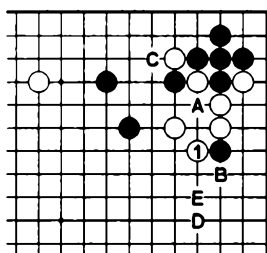
Перед сжатием белые должны вставить вынуждающее атари ①. В результате варианта до ⑦ белые также стоят весьма крепко, в отличие от Диа. 1. У черных нет возможности форсировать ходом ②А перед ходом ⑦. Если вместо ② черные играют ②А, то белые соединяются ④. Если затем черные занимают ③, то белые берут камень ходом ②, и как бы дальше ни развивалась игра, у белых все будет хорошо.

Задача 2: Атари

Это тэсудзи для выигрыша времени для построения формы. Важно оставить позади несколько тлеющих углей, чтобы позже, в ходе контратаки раздуть их.



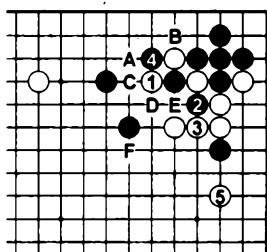
Ход белых



Диа. 1

Диа. 1: Выступ

Выпячивание ① – мощный ход. Если ●А, то белым хорошо захватить камень ходом ○В; если ●С, то самое время застолбить большой участок ходом ○D. Однако черные могут выждать удобный момент и вытянуть камень ходом ●В – это может быть довольно жестко. Даже если белые прижмут противника ходом ○Е, в результате у них окажется мало территории и форма, которую трудно завершить.

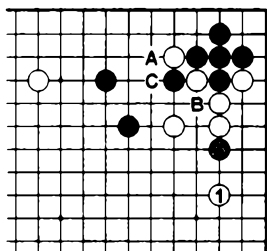


Диа. 2

Диа. 2: ① и ③ – своевременно

Белые дают атари ①, приглашая черных взять камень ходом ②, и затем соединяются ③. Если ④, то белые получают базу ходом ⑤, после чего ○А, ●В, ○С – угроза, заслуживающая внимания. Если вместо ④ черные играют ●D, то после укрепления ⑤ белые могут затеять вариант ○Е, черные соединяются, ○F.

В сравнении с предыдущей диаграммой правая сторона белых более прочная.



Диа. 3

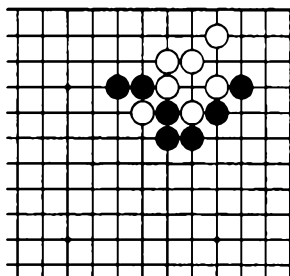
Диа. 3: Воздерживаясь

Может показаться естественным за белых придержать все варианты про запас и просто получить базу ходом в районе ①. Однако они перемудрят: если черные укрепляются ходом ●А, белым нужно будет потратить лишний ход, чтобы обездвигнуть ④.

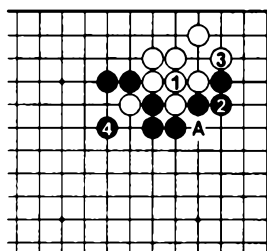
Хуже всего за белых вместо ① играть ○В. После защитного хода ●С слабости остались только у белых.

Задача 4: Атари и обхват

В этом тэсудзи вы, чтобы подготовить контратаку, отступаете как можно дальше. Если пересердствовать в попытке прямого столкновения, то это только добавит ветра в парусах лодки черных.



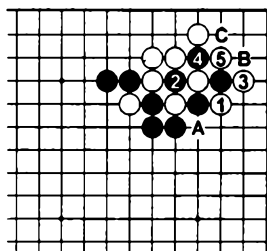
Ход белых



Диа. 1

Диа. 1: Черные получают плотность

Соединение ① — медленное. Черные соединяются ②, вынуждая белых также соединиться ③. Затем черные забирают камень в западном ходом ④, получая хорошую плотность. В этой ситуации соединение ① не имеет практически никакой ценности, так что белые должны импровизировать, хотя бы пропуская ① и играя ③ сразу, чтобы после ② получить сэнтэ. Вместо ① разрезание ○А с ко-борьбой будет чрезвычайно опрометчивым.

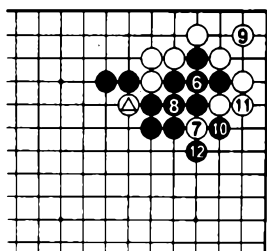


Диа. 2

Диа. 2: ③ — тэсудзи

Белые режут ①, приглашая черных захватить камень ходом ②, а затем охватывают их с помощью атари ③. Суть этого тэсудзи в том, что даже если черные берут еще раз — ④, то белые закрывают брешь ходом ⑤.

Если вместо ② черные соединяются ●А, то последует ③, ⑥, ○В, что для белых хорошо. Если вместо ④ черные продлеваются ⑤, то белые блокируют ходом ○В и черные уже не могут нажать ●С.



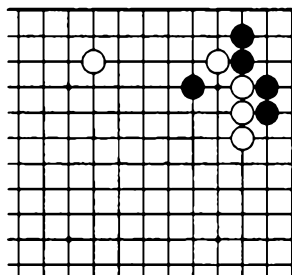
Диа. 3

Диа. 3: Разница в один ход

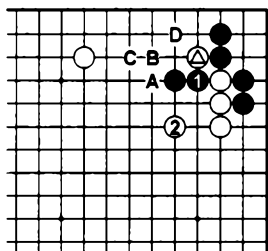
Продолжаем предыдущую диаграмму: после принуждения черных к соединению ⑥ белые сжимают их в грудку камней с помощью атари ⑦. Белые должны соединиться ⑨, но после ⑩ и ⑪ у белых сэнтэ. Хотя камнем △ сразу убежать и невозможно, но тот факт, что такая возможность существует, сильно отличает этот результат от Диа. 1. У черных плотная позиция, но она открыта и справа, и слева.

Задача 6: Блок

Предвидеть и предупредить следующий выпад соперника Э а затем и еще один – в этом суть построения формы. Здесь нужно, насколько это возможно, ограничить число вынуждающих ходов, которые будут в распоряжении противника.



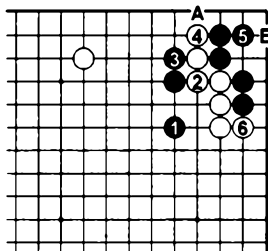
Ход черных



Диа. 1

Диа. 1: Разрезание

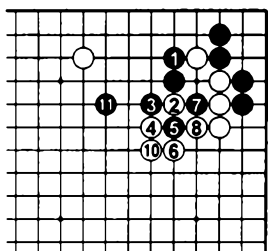
Разрезание ① может показаться прямолинейным: после прыжка ② у белых появляется множество вынуждающих ходов. В связи с наличием ④ белые могут играть ①А, ①В, ①С или косуми ①D. Защитный ход ①С даст черным много, но противник может не позволить сыграть столь медленный ход.



Диа. 2

Диа. 2: Перебор

Черные могут прыгнуть ①, считая атаку лучшей защитой. Однако после соединения ② у черных будут проблемы с построением полезной формы. Трудно представить, как черные смогут обойтись без ③. Если они играют ③, то белые ходом ④ сильно прижмут угол. Даже если черные защищаются ходом ⑤, то ⑥ создает еще один вынуждающий ход ①А. Становится ясно, что черные немного перебрали. Если черные игнорируют ①А, то ①В приводит к ко.



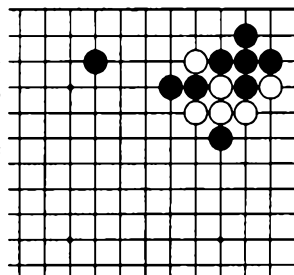
Диа. 3. ① в ②

Диа. 3: ① – спокойный ход

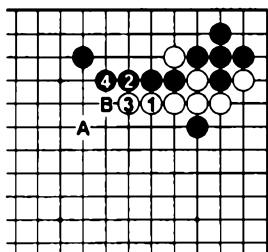
В этой ситуации черные должны блокировать ходом ①, устраняя все форсирующие возможности белых с Диа. 1. ② и ④ – одно из возможных продолжений за белых, но здесь черные могут спокойно отвечать ходами с ③ по ⑪, получая результат значительно лучший, чем на Диа. 1. Если вместо ② белые занимают ⑤, то, разумеется, черные могут играть в другом месте. Если черные не хотят укреплать белых, то они ход ③ могут делать в другом месте.

Задача 7: Удар в плечо

Здесь замысел в том, чтобы пригласить соперника контратаковать, а затем использовать энергию его напора для обороны. Если ваш противник не контратакует, то вы получаете возможность построить замечательную форму.



Ход белых

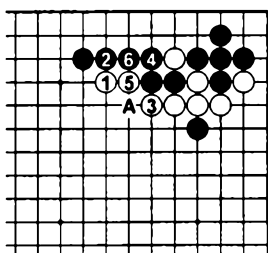


Диа. 1

Диа. 1: Слишком прямолинейно

Белые могут попробовать просто нажать ходами ① и ③, но очень редко подобное влияние можно использовать достаточно эффективно. Белые дают черным территорию по четвертой линии без ясного представления о том, как использовать взамен силу, которую они получают. Если всегда так играть, то и трудно будет всегда.

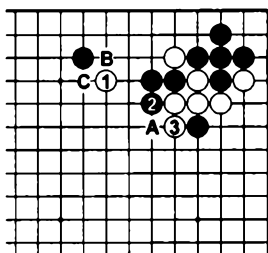
Если после этого белые разворачиваются по правой стороне, то ●А – очень хороший ход. Так что белым, возможно, придется нестись дальше, нажимая ○В или играя кэйма ○А.



Диа. 2

Диа. 2: ① – тэсудзи

Прямолинейный подход, продемонстрированный на предыдущей диаграмме почти никогда не дает хорошего результата. Очевидно лучше для белых сыграть удар в плечо ① и прижать черных в сэнтэ в варианте до ⑤. Если вместо ④ черные продлеваются ⑥, то ○А будет сэнтэ – это для белых еще лучше.



Диа. 3

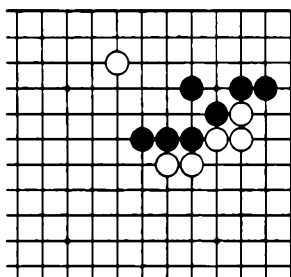
Диа. 3: Выманивая контратаку

Чтобы избежать результата предыдущей диаграммы, черные поворачивают ходом ②. После принуждения белых защититься ходом ③ черные могут выбирать между ●А, ●В и ●С.

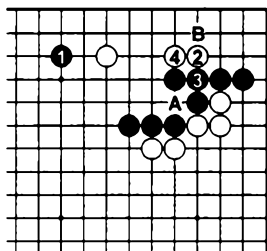
В середине этого варианта белые ликвидировали адзи ④, так что они не так уж недовольны. Если вместо ① белые сразу играют ③, то черные получают защищенную форму после хода ②. А одиночный камень ① все еще можно использовать.

Задача 8: Угловой ход

Даже во время обороны необходимо готовить определенную контригру. И разумеется, нет ничего лучше, чем защититься в сэнтэ.



Ход черных

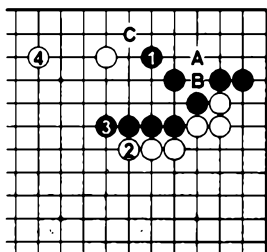


Диа. 1

Диа. 1: Выедание

Если черные попытаются взять белый камень в клеши ходом ①, то белые уменьшат им угол ходами ② и ④ – для черных это будет большая потеря в территории. Если вместо ③ черные занимают ④, то последует ③, ●А, ○В, после чего двум черным камням в углу грозит опасность.

Поскольку черные уже сыграли спуск ⑤, то правильно будет сначала разок защититься, а уже потом думать о контратаке.

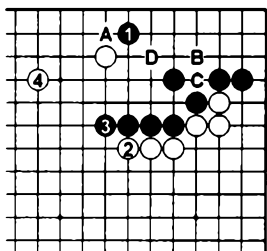


Диа. 2

Диа. 2: Немного слабовато

Если черные играют косуми ①, то угол определенно остается их территорией. Перед продлеванием ④ белые один раз нажимают ② – это правильный порядок ходов. После этого ○А, ●В, ○С будет практически сэнтэ. Создается впечатление, что белым удалось довольно красиво отыграть с обеих сторон.

Вот и выходит, что ход ① – немного слабоват.



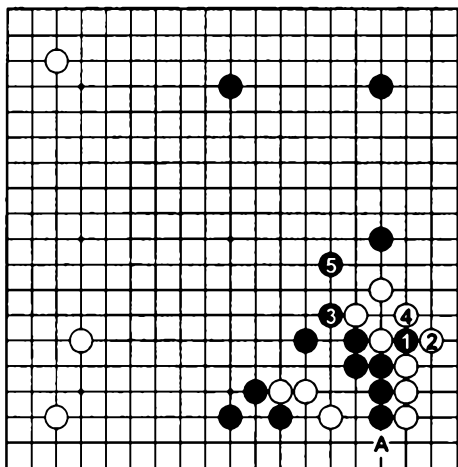
Диа. 3

Диа. 3: ● – тэсудзи

Черным нужно вытянуться до угловой точки ①. Блокировать сразу ○А будет за белых тяжело. Это значит, что у черных шансы 50 на 50, что они в какой-то момент смогут сами проползти ●А.

Если же белые первыми сделают ход ○А, то ○В, ●С, ○D будет большим продолжением.

Пример из практики 11: Разрезание изнутри



Запись партии 11

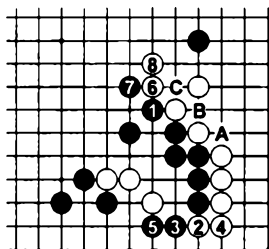
2-й матч за титул Мэйдзин, партия 2

Белые: Отакэ Хидэо

Черные: Рин Кайхо

Это разрезание изнутри начинается как выясняющий ход и в итоге оказывается жертвой, помогающей черным построить форму.

Черные разрезают ходом ① в обмен на ②, а потом делают выступ ходом ③. Обычно позволять белым получить поннуки после ④ – ужасно, но в этом случае ⑤ хорошо сочетается с разворачиванием черных сверху по правой стороне, запечатывая белых. Однако теперь ханэ и соединение ○А – уже привилегия белых.

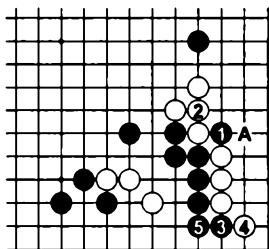


Вариант 1

Вариант 1: Немедленное выпячивание

Выпячивание ① – критический ход, но если черные займут этот пункт сразу, то это позволит белым не только сыграть вынуждающие ходы ② и ④, но и получить комфортную позицию после ханэ ⑥. Даже если после этого черные дают атари ●А, то белые соединятся ○В, и продолжения у черных нет.

Если вместо ③ или ⑤ черные дают атари ●С, то белые соединятся ○В, и снова у черных нет продолжения.



Вариант 2

Вариант 2: Большая прибыль в углу

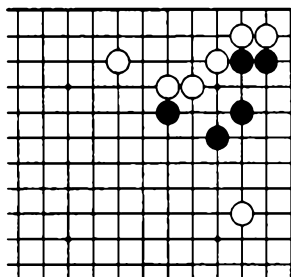
Если белые соединяются ②, то черные хватаются за возможность отыграть ханэ и соединение ③ и ⑤. Затем черные угрожают ходом ●А, поэтому это сэнтэ. Ханэ и соединение белых здесь тоже сэнтэ, так что это двойное сэнтэ стоимостью в 11 очков – огромное йосэ. Если черные получают столь большую прибыль, то они могут немного компенсировать убыток от выхода белых в центр.

Задача 9:

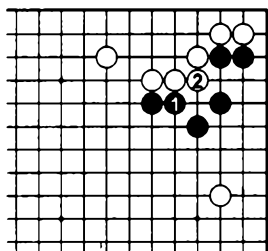
Разрезание изнутри

Перед построением формы всегда нужно поискать способ получить сначала хоть небольшую прибыль. Выясняющий ход поможет решить, как строить форму.

Эта позиция взята из «Кацуго Симпё».



Ход черных

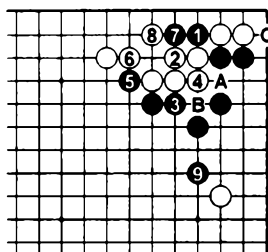


Диа. 1

Диа. 1: Не хватает сил

Блокирование ① позволяет белым занять ключевой пункт для построения глазной формы ходом ②. Если вместо ① черные играют диагональное вклинивание ②, то белые нажимают ①. В любом случае форма черных нарушена и в будущем неминуемо попадет под атаку.

Черные хотели бы найти способ сыграть и в ①, и в ②.

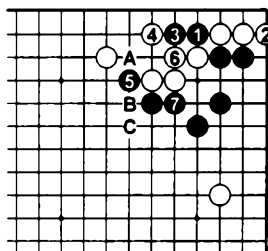


Диа. 2

Диа. 2: ① – тэсудзи

Черные разрезают изнутри ходом ① и ожидают ответа белых. Если ②, то черные блокируют ходом ③ и даже если теперь белые играют ④, то черные получают довольно комфортную позицию в варианте до ⑨. Белые смогут сыграть ○А или ○В, но не оба сразу; затем ханз ●С будет в сэнтэ. Если белые не играют ④, то ход туда черных будет сэнтэ.

Если вместо ② белые походят ⑦, то черных удовлетворит атари ④ в сочетании с ③.



Диа. 3

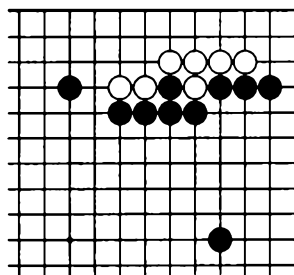
Диа. 3: Замахиваясь на большее

Белые могут решить, что раз уж их все равно заставляют ходить, то они могут получить немного территории в углу ходом ②. Черные отыгрывают вариант до ⑦, после чего практически лучшее, что могут сделать белые, это разрезание ○В, чтобы не допустить ●А. Теперь черным уже не нужно бояться атаки, поскольку среди прочего атари ●С – вынуждающий ход.

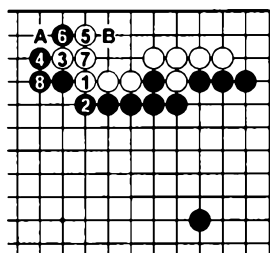
Если вместо ② белые ходят ⑦, то черные продлеваются ⑧ и выигрывают сэмзай.

Задача 10: Рот

Как мы объясняли раньше, если белые игнорируют ситуацию на верхней стороне, то черные могут сыграть вынуждающий вариант, который сильно укрепит их позицию. Поскольку это так, то как белым правильно построить форму?



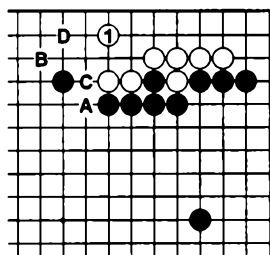
Ход белых



Диа. 1

Диа. 1: Вульгарно

Играя толчок ①, белые бьются головой о черную стену – это плохой ход. ③ натывается на двойное ханз ④. Территория белых немного увеличилась, это правда, но зато ценой укрепления черных – этот минус отметить нельзя. Если вместо ⑤ белые спускаются ⑥, то черные блокируют ходом ●А, намереваясь далее играть оки ●В – белым нужно защититься.

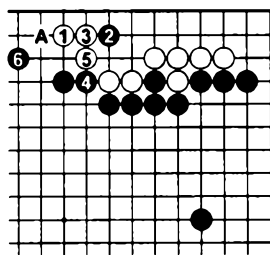


Диа. 2

Диа. 2: ① – тэсудзи

Применяя профилактические меры еще до атаки соперника, ① защищает «ротовой» критический пункт. Теперь белые могут нацеливаться на ханз ○А или скольжение ○В. Даже если черные защищаются ходом ●С, то у белых все еще есть красивый прыжок ○Д.

Если после ① черные прыгают ●Д, то белые могут играть в другом месте или могут нацеливаться на ○А.



Диа. 3

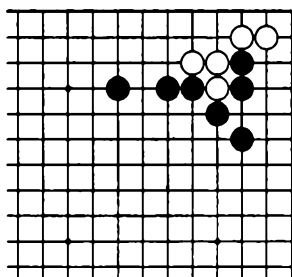
Диа. 3: Перебор

Скольжение ① – тоже тэсудзи, но после контратаки черных ② результат на самом деле не очень хорош. Если вместо ③ играть ⑤, то черные прилипают ●А и запечатывают белых.

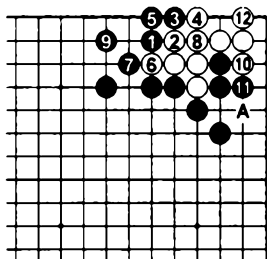
Вместо ② черные могли сыграть ④ и после ② черные все равно были бы в лучшем положении, чем на предыдущей диаграмме, просто потому что вынудили белых занять несрочный пункт ①. Однако ход ⑤ вместо ② ведет в ловушку после ②, ③, ④.

Задача 11: Косуми

Даже если вы вынуждены сделать довольно медленный ход, и несете большие потери от хода противника в другом месте, то иного выхода, кроме как стиснуть зубы и терпеливо защищаться, нет.



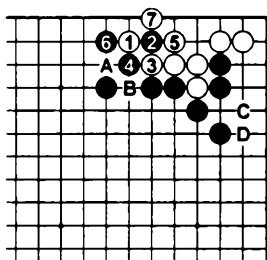
Ход белых



Диа. 1

Диа. 1: Тэнуки

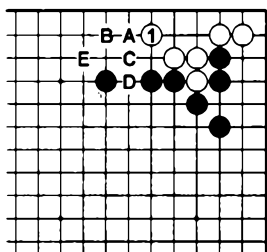
Если белые игнорируют ситуацию, то черные могут прижать их ходами ① и ③, что довольно жестко. И хотя белые могут выжить в варианте до ⑫, но их территория уменьшится до трех очков, тогда как внешнее влияние черных значительно укрепилось. Более того, у черных сэнтэ. Белым будет очень трудно найти на доске место больше этого. Отметим, что если вместо ⑪ черные ходят ⑫, то белые прыгают ①А и выживают с большим комфортом.



Диа. 2

Диа. 2: Хороший вариант за черных

Первым делом белые, возможно, попытаются укрепить группу скольжением ①. Однако черные могут резать в талии ходом ③ и в сэнтэ получить стену – для белых это болезненно. Вместо ⑤ обмен ①А на ③В будет в сэнтэ, но это сделает черную стену непробиваемой. Так что неясно, поможет ли это. Точно так же, подзоки ①С будет встречено ходом ③Д, и этот обмен ничего белым не даст.



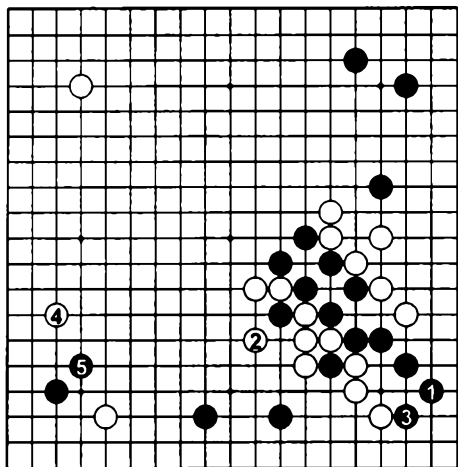
Диа. 3

Диа. 3: ① создает нужную форму

Косуми ① – единственный ход, хоть он и выглядит робким. Если черные прилипают ③А, то белые могут играть в другом месте, не тревожась о возможном жестком продолжении, как на Диа. 1. Если черные здесь не отвечают, то белым могут далее прыгнуть ③В или сыграть ③С и после ③Д прыгнуть ③Е.

Когда у вас слабая база, лучше всего играть прочно, а большой ход делать потом.

Пример из практики 12: Косуми



Запись партии 12

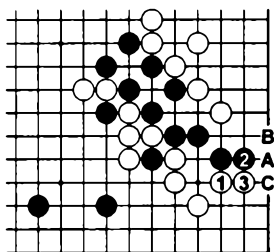
9-й матч за титул Мэйдзин, партия 6

Белые: Рин Кайхо

Черные Фудзисава Сюко

Каким бы медленным ни казался ход, когда вам нужно защищаться, его необходимо делать – иначе потом у вас будут связаны руки. Правильный ход в защите не сделает вас отстающим в партии.

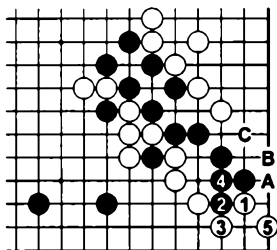
Косуми ① предупреждает попытку белых сыграть на создание нехватки дамэ группе в центре. Точно так же ход ③ дальше мешает созданию нехватки дамэ, одновременно укрепляя базу черных.



Вариант 1

Вариант 1: Нехватка дамэ

Если черные не делают ход ① из Записи партии, то диагональное прилипание ① будет большим в смысле территории и еще оно нацелено на создание черным проблем с нехваткой дамэ. Если после ③ белые смогут определить позицию после ○А, ●В, ○С, то даже если черные избегут захвата, то их форма будет ужасной грудой камней. Черные будут не в той форме, чтобы атаковать белых на правой стороне.



Вариант 2

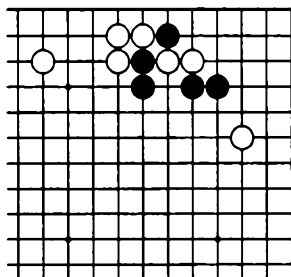
Вариант 2: Все еще ко

Если черные пропустят защитный ход ③ из Записи партии, то их позиция все еще тонка. Прилипание ① отнимает у черных базу. Более того, после ② и ④ белые могут построить всяческое соединение ходом ⑤, создавая угрозу ко после ○А, ●В, ○С.

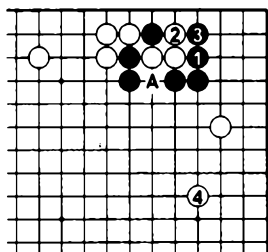
Правильный ход позволяет вам укрепить свои позиции, чтобы затем можно было играть более агрессивно.

Задача 12: Сжатие

В арсенал тэсудзи для создания формы входят жертвы одного или нескольких камней с целью сжать противника и получить наружную стену. Эта позиция взята из «Кацуго Симпё».



Ход черных

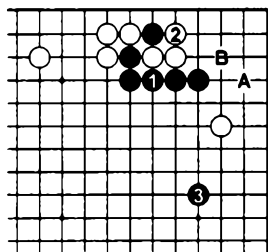


Диа. 1

Диа. 1: Не оказывает влияния

Блокирование ходами ① и ③ создает очень плотную форму – атари ●А будет форсирующим. Однако из-за того, что белые первыми сыграли на правой стороне ходом ④, плотность черных нельзя использовать с толком – на самом деле черным нужно еще позаботиться, чтобы эта форма не оказалась тяжелой.

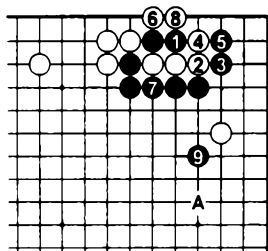
Если вместо ③ черные зажимают белый камень на правой стороне в клещи, то их угол будет тонким, так что атаки им не выдержать.



Диа. 2

Диа. 2: Мягко в отношении территории

Соединение ① создает миаи между захватом двух камней ходом ② и зажатием в клещи ходом ③. Но белые могут захватить камень ходом ②, а затем после ③ они смогут жить скольжением ○А. Или вместо ② белые могут развернуться ③, а после хода черных ② белые смогут уменьшить угол ходом ○В. ① не приносит никакой пользы – белые могут выбрать вариант по желанию.



Диа. 3

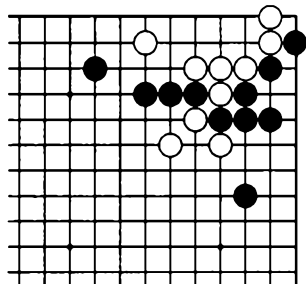
Диа. 3: ① – тэсудзи

Черные ползут ходом ①, создавая группу из двух камней перед ударом в голову ходом ①. Если белые забирают два камня к ходу ③, то черные прижимают ⑨, вполне довольные тем, что смогли сыграть и в углу, и на правой стороне.

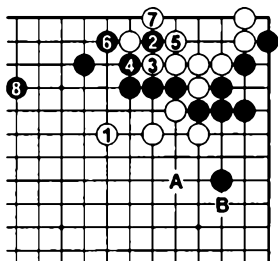
Вместо ② белые вполне могли выбрать развертывание на правой стороне. Но тогда черные сыграли бы ②, забирая два камня и получая форму намного прочнее, чем на предыдущей диаграмме.

Задача 13: Толчок

Часто так бывает, что ход, мешающий противнику построить форму, заодно начинает вариант, помогающий построить форму вам. Слабость противника становится полезной для защиты вашей собственной позиции.



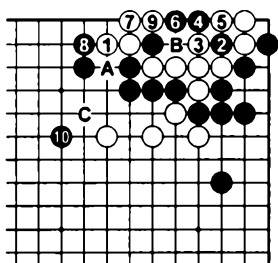
Ход белых



Диа. 1

Диа. 1: Намерение черных

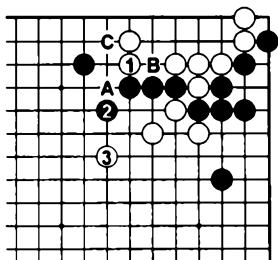
Если белые желают играть в центре, то к их услугам прыжок ① и кэйма ②А. Но это позволяет черным разрезать в талии кэйма ходом ③ и укрепить свою внешнюю группу в сэнтэ ходами ④ и ⑥. У белых уже нет атаки на черных – слабая группа осталась только у них самих. Если ① играть в ②А, то вместо ③ черные будут строить форму ходом ④В. Так что первоочередное дело для белых – предотвращение ③.



Диа. 2

Диа. 2: Несколько плотнее

Если вместо ⑤ на предыдущей диаграмме белые попытаются продлиться ходом ① с этой диаграммы, то после разрезания ② у черных есть блестящее тэсудзи ④ и ⑥, что даст им в итоге немного более мощную стену снаружи, чем раньше. Кроме того, ④А будет форсирующим ходом, так что черные могут себе позволить прыжок ⑩. Если вместо ③ белые играют ②В, то черные не будут спешить с захватом двух камней в углу, а сначала защитятся ходом ④С.



Диа. 3

Диа. 3: ① – нужный ход

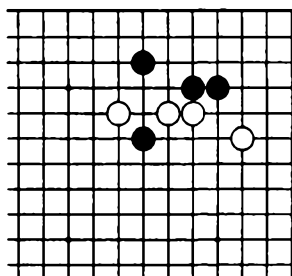
Толчок ① угрожает дальнейшим ханэ ④А. Если ②, то белые укрепляются в центре ходом ③ и у них все еще есть возможность атаковать черные камни наверху. Ходы ②В или ②С вместо ① будут оказывать на черных меньше влияния. Точно так же, вместо ② ход ④А окажет меньше влияния на белых.

Как продолжится игра далее, будет зависеть от камней по соседству.

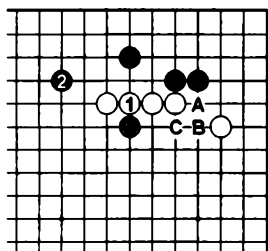
Задача 14: Прилипание

Похоже, что черные только что сыграли нодзоки – есть ли тэсудзи, чтобы противодействовать намерениям черных?

Эта позиция взята из «Кацуго Симпё».



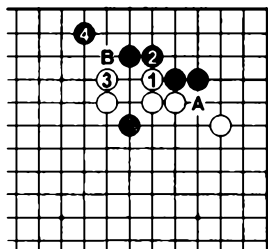
Ход белых



Диа. 1

Диа. 1: Соединение

① – абсолютно нормальный ответ, но здесь немного сомнительно позволять черным атаковать ходом ② с получением территории. Нодзоки черных ④ прерывает ситё после возможного нажима и разрезания ④А, ⑤В, ⑥С, так что этот ход бесполезным никак не будет. Белым же нужно найти способ сделать ④ плохим камнем.

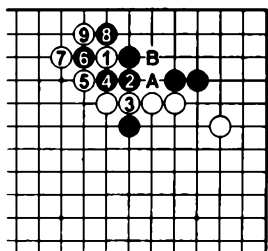


Диа. 2

Диа. 2: Двойное нодзоки

① и ③ превращают ④ в «нодзоки с другой стороны соединения бамбук» – по поговорке плохую форму. Черные могут удовлетвориться тем, что обмен ① на ② подправил их адзи в углу. А ④ все еще будет полезен в случае нажима и разрезания ④А.

Если вместо ③ белые играют ⑤В, то вклинивающееся ханэ черных в ③ будет достаточно жестким.



Диа. 3

Диа. 3: ① – тэсудзи

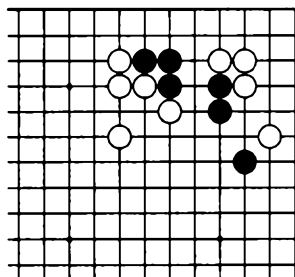
Белые придерживают обмен ④А – ⑤В про запас и сразу прилипают ходом ①. Если черные занимают ③, то белые могут нажать ④А; а если ②, то самое время для белых соединиться ③ и к ⑥ они получают идеальную форму.

Если вместо ② следует ⑥В, то белые соединяются ③. Если вместо ② черные играют ⑥, то следует ④А, ⑤В, ⑥, что хорошо для белых.

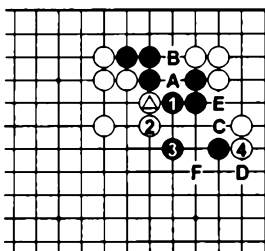
Задача 15: Прилипание

Если противник испортил вам форму, так испортите и ему. В результате вы будете квиты, так что результат будет такой же, как будто вы построили форму.

Эта позиция взята из «Кацуго Симпё».



Ход черных

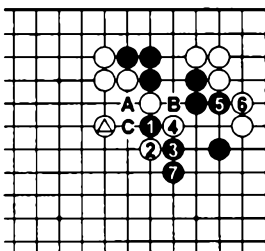


Диа. 1

Диа. 1: Навстречу пожеланиям белых

Белые только что сыграли ханэ $\triangle$. Они намерены вынудить черных совершить толчок ①, а затем самим продлиться ②. Если ③, то ④ продолжает атаку, одновременно занимая критический пункт для получения территории и базы – идеальный вариант для белых.

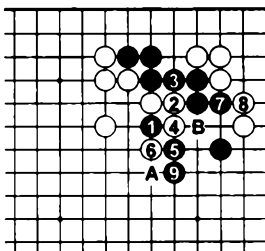
Вместо ① ходы $\bullet$ А или $\bullet$ В даже не обсуждаются. Если вместо ① черные играют $\bullet$ С, то ④, $\bullet$ D, $\circ$ Е и у черных нет хорошего соединения. Если $\bullet$ F, то ③.



Диа. 2

Диа. 2: ① – тэсудзи

Черные прилипают ходом ①, ожидая $\circ$ А, $\bullet$ В. Это сделает камень $\triangle$ совершенно неуместным, так что белые делают встречное прилипание ②, ожидая $\bullet$ А, $\circ$ С. Однако черным не стоит защищать камень ① и они играют ③. Если ④, то черные развиваются легкими ходами ⑤ и ⑦, получая приемлемую форму. Если вместо ② белые играют $\circ$ С, то черные продлеваются ② и очень этому довольны.



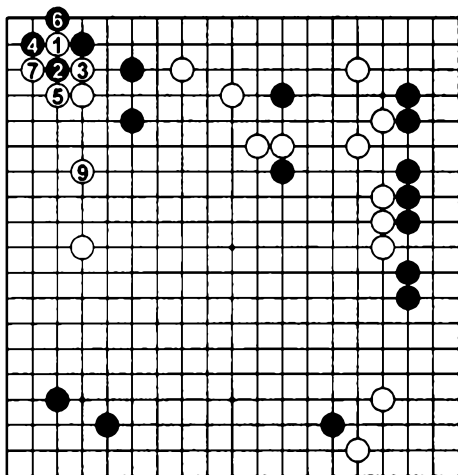
Диа. 3

Диа. 3: Даже если белые сопротивляются ...

Если белые нажимают ходами ② и ④, то ходы ⑤, ⑦ и ⑨ дают черным результат лучше, чем на предыдущей диаграмме. В этой форме черные могут дать атари $\bullet$ А, вынуждая белых взять одиночный камень, потому что соединение ③ уже сделано.

Если вместо ⑦ сыграть ⑨, черных будет беспокоить возможность нажима $\circ$ В. Если вместо ⑦ черные дают атари $\bullet$ В, то после продлевания ⑨ у них уже ничего на будущее не останется.

Пример из практики 13: Прилипание



Запись партии 13

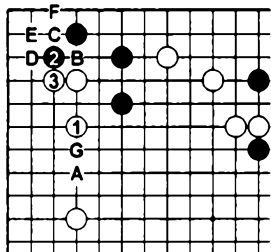
1-й матч за титул Тэнгэн, партия 1

Белые: Фудзисава Сюю

Черные: Охира Сюдзо

Если защита оставляет вас уязвимым по отношению к вынуждающим ходам, то следует пересмотреть порядок ходов так, чтобы отыграть вынуждающий ход перед уходом в оборону. После ответа противника может понадобиться изменить способ защиты.

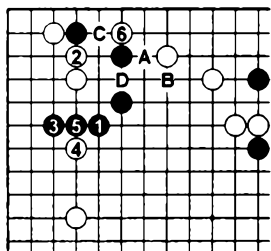
Прилипание ① обычно означает потерю очков, но здесь это мощный ход, потому что у белых заготовлен контрудар ⑤. Затем белые отыгрывают вынуждающий ход ⑦ и успевают прикрыть широкую сторону ходом ⑨ – здесь белые все-таки кое-что получили.



Вариант 1

Вариант 1: Немедленная защита

Если белые собираются защищать левую сторону, то обычный способ для этого – прыжок ① через один пункт. Но после вынуждающего ② пространство вокруг А – все еще тонкое. Если на этой диаграмме мы добавим ③В, ④С, ⑤Д, ⑥Е, то разница между этой позицией и Записью партии будет в обмене одного белого камня на ⑦F. Позиция в углу почти такая же, но защита белых вдоль стороны лучше в Записи партии. Если вместо ① белые сыграют ③G, то черные прилипнут ⑤.



Вариант 2

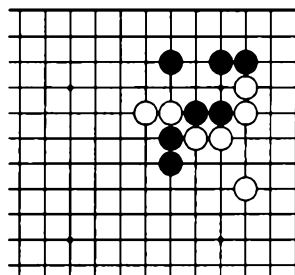
Вариант 2: Контратака

Если черные собираются контратаковать, то вместо ② в Записи партии мы можем предположить косуми ① с этой диаграммы. Но после того, как белые игнорируют его и укрепляются в углу ходом ②, вся черная группа попадает под атаку. Если вместо ③ черные играют ④А, то после ⑤В, ⑥④, ⑦⑤ белые забирают один камень ходом ⑧С и остаются вполне довольны.

Если после ⑥ черные играют ⑦С, то стандартное соединение – вклинивание ⑧D.

Задача 16: Взаимное разрезание

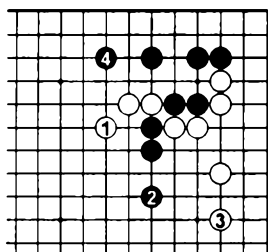
Взаимное разрезание – фундаментальный прием для сабаки. Вы максимально используете слабость соперника и совершаете два или три вынуждающих хода для построения формы.



Ход белых

Диа. 1: Простое убегание

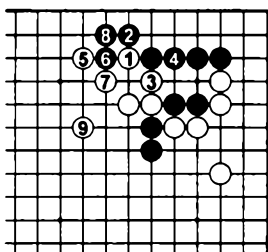
В борьбе за два отделенных белых камня в центре косуми ① занимает ключевой пункт для предупреждения прижимания черных ходом в тот же пункт. Однако это позволяет черным прыгнуть ② и теперь у белых нет возможности атаковать черных сразу. Черные занимают комфортную позицию ходом ③. Белые просто убегают, потеряв нить игры в центре, и у них мало шансов на получение в этой борьбе хорошего результата.



Диа. 1

Диа. 2: Укрепление после прижимания черных

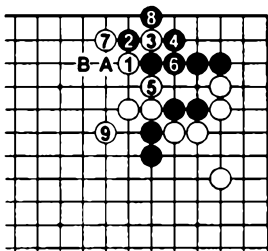
Прилипание ① с идеей удара по черному углу для укрепления двух белых камней в центре показывает правильное чувство направления. Когда черные играют ханэ ②, толчок белых ③ – тоже вынуждающий ход, а прыжок ⑤ – красивое тэсудзи, которое позволяет белым построить хорошую форму ходом ⑨. В сравнении с предыдущей диаграммой белые плотнее, а два черных камня стали слабее. Это хорошо для белых.



Диа. 2

Диа. 3: ① и ③ – тэсудзи

Продолжая с того же хода ①, вбрасывание разрезания ③ – немного более жесткое продолжение, чем на предыдущей диаграмме. После ④ белые дают атари ⑤, вынуждая черных сделать лишнее соединение ⑥ и это часть эффекта этого тэсудзи. Белые дают атари ⑦ и играют косуми ⑨, мешая развитию черных в центр и получая позицию лучше, чем на предыдущей диаграмме. Если ●А, то белые наносят атари ○В и сжимают черных.



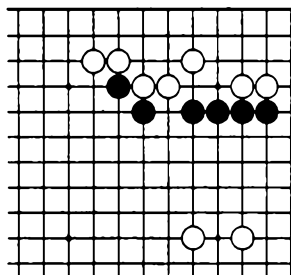
Диа. 3

Задача 17:

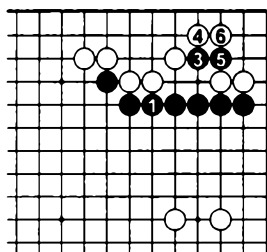
Разрезание в талии

Когда для построения формы используется разрезание в талии кэйма, то почти всегда происходит сжатие с получением внешней стены.

Эта позиция взята из «Кацуго Симпё».



Ход черных

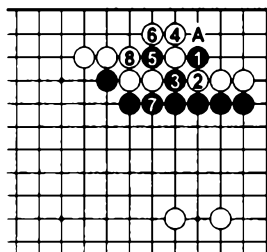


Диа. 1.

② – в другом месте

Диа. 1: Готэ

Соединение ① в готэ не очень эффективно. Если после этого черные разрежут в талии кэйма ходом ③, то белые с готовностью пожертвуют два камня ходами ④ и ⑥. Стоимость ① снижается вдвое – если черные могут захватить два эти камня, то ① не особенно нужен. Разумеется, белые могут также сыграть ② в ⑤, защищая угловую территорию с целью далее атаковать черную группу.

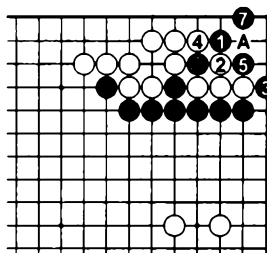


Диа. 2

Диа. 2: ① – тэсудзи

Черные начинают с разрезания в талии кэйма ходом ①. Если ②, то ③ начинает комбинацию. Если вместо ④ белые играют ④А, то ⑤ забирает два камня. После ④ ход ⑤ – выясняющий: если вместо ⑥ последует ③, то ходом ⑥А захватываются три камня в углу.

Теперь черные могут сыграть ⑦ в сэнгэ. Вместо ② ханэ ④А с жертвой двух камней привело бы к меньшим потерям.



Диа. 3. ⑥ в ④

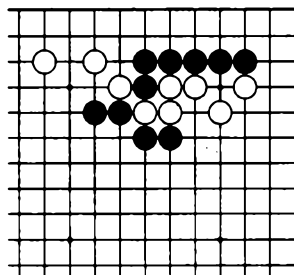
Диа. 3: Продолжение

Продолжим предыдущую диаграмму. У черных есть вариант, начинающийся диагональным ходом ①. Они извлекают пользу из ④: пока белые спасают три камня ходами ② и ④, черные разрушают им угол в варианте до ⑦, получая заодно глазную форму. Вместо ④ ход белых ⑤ позволил бы нанести атари ⑥А, после чего белые заканчивали в готэ.

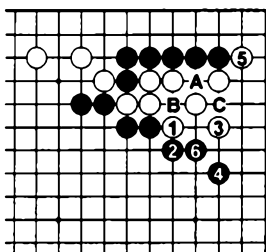
Черные получили выгоду, которая больше пользы от простого построения формы.

Задача 18: Прыжок

Вы не будете уметь строить форму, пока не научитесь различать камни, которые нужно спасать, и камни, которыми можно пожертвовать. И еще до того, как пытаться построить форму, нужно постараться избежать запираания.



Ход белых

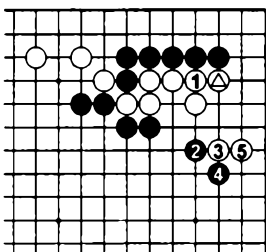


Диа. 1

Диа. 1: Ужасно

Белые могут бесечно построить выступ ходом ①, но это плохой ход, потому что у черных есть форсированный обмен ●А – ○В. Черные делают хороший ход ②, воздерживаясь от немедленного выполнения этого обмена. Если вместо ③ белые ходят ⑥, то последует ●А, ○В, ●С.

Белые смогут здесь выжить, но все их камни заперты и это ужасно.

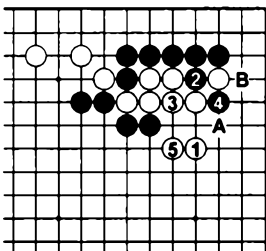


Диа. 2

Диа. 2: На удивление хорошо

①, исправляющий нехватку дамэ белых, – на удивление хороший ход. Разумеется, оказаться запертыми после ② все так же плохо, но белые смогут выжить с большим комфортом, чем на предыдущей диаграмме.

Однако поскольку угол черных очень силен, то спасение △ в обмен на полномасштабную атаку черных на эту группу – не очень привлекательный выбор.



Диа. 3

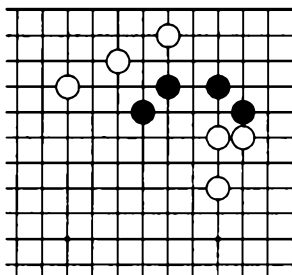
Диа. 3: ① – тэсудзи

Белые прыгают ①, прежде всего фокусируясь на развитии наружу. Если черные откусывают камень ходами ② и ④, то белые ходом ⑤ строят форму и могут надеяться на атаку центральных камней черных. Если вместо ② черные играют ●А, то белые спокойно продлеваются ⑤.

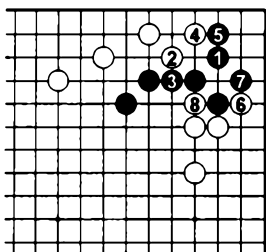
Если вместо ② черные делают какой-либо ход для укрепления в центре, то белые спускаются ходом ○В, продолжая строить форму.

Задача 20: Прочное продление

Когда ваши камни в меньшинстве, вы в первую очередь должны построить форму, не давая укрепиться соседним камням противника, и быстро выжить.



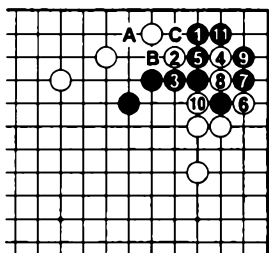
Ход черных



Диа. 1

Диа. 1: Сан-сан

Камни черных болтаются вдоль четвертой линии и защитить их непросто. Черные могут попытаться защититься ходом в сан-сан ①, но белые вломятся в эту позицию ходами с ② по ⑧, отнимая у черных глазную форму, тем самым получая большое преимущество в сражении в центре. Косуми ② вместо ① было бы еще хуже. Белые сыграли бы в сан-сан – ①, создавая миаи между соединением в ту или иную сторону – черным было бы сложно защититься.

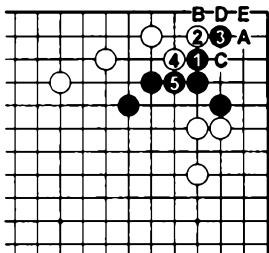


Диа. 2

Диа. 2: Прыжок

Прыжок ① обычно дает хорошую форму, но после подзоки ② белые отыграют вынуждающие ходы с нескольких направлений. Если ③, то белые уменьшат угол ходами ④ и ⑥, и у черных будут проблемы с построением двух глаз, если они не пойдут на некоторые потери, прилипнув ●А.

Вместо ③ угловое вклинивание ●В привело бы к обмену после ⑤, ●С, ④, ●А, ⑥.



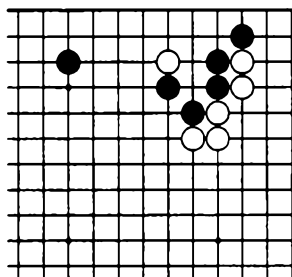
Диа. 3

Диа. 3: ① строит нужную форму

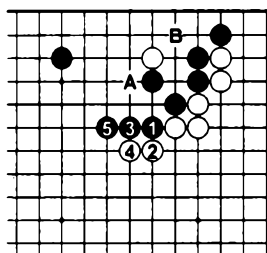
Прочное продление ① дает правильную форму, но выглядит оно медленным и решиться играть его трудно. После ② и ④ черные защищаются ходом ⑥. Если теперь ○А, то черные могут играть ко после ●В или, в худшем случае, идти на вариант ●С, ○D, ●Е, используя для выживания нехватку дамэ у белых. Учитывая, что обмен ④ – ⑥ вынужденный, то ход ① – вполне естественен.

Задача 21: Блокирующее продлевание

Если у вас форма с потенциальной нехваткой дамэ, то должен быть критический пункт, отвечающий за успех или неудачу ее исправления – вы должны занять его первыми.



Ход черных

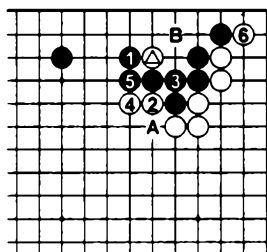


Диа. 1

Диа. 1: Естественный ход

Ханэ ① – совершенно естественный ход, и если белые играют ханэ ②, то черные продлеваются ③ и ⑤, укрепляясь на верхней стороне. Но белые получают больше плотности ходами ② и ④ – так что здесь есть и плюсы, и минусы.

Когда черные играют ханэ ①, ханэ белых ④А может показаться неприятным, но у черных есть энергичный ответ ⑤В, так что в этой борьбе они должны достичь успеха.

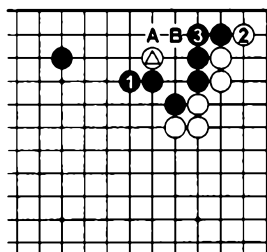


Диа. 2

Диа. 2: Карбкаясь вниз

Если черных слишком опасаются движения камня ④, то они могут продлиться ①, но это слишком робко. Позволять белым играть вынуждающие ходы ② и ④ – болезненно. Вместо ② белые могли также продлиться ④А, готовя разрезание ③ и вынуждая черных защититься ходом ⑤В.

Таким образом, продлевание ① ведет к неэффективной обороне.



Диа. 3

Диа. 3: ① строит нужную форму

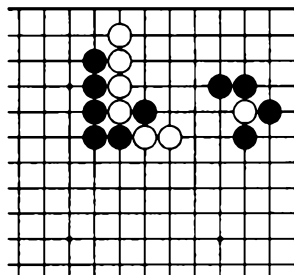
① – ключевой пункт для исправления нехватки дамэ черных – если черные защитятся этим ходом, белые не смогут предпринять ничего опасного. Когда белые блокируют ходом ②, черные могут соединиться ③. ④ теперь настоящий подарок, так что этот результат никак не может быть плохим для черных.

Если белые не определяют позицию ходом ②, то у них останется возможность сыграть ④А или ④В, но это довольно отдаленная перспектива.

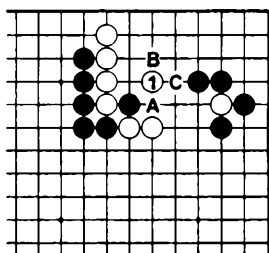
Задача 22: Крупномасштабная западня

Во время охоты за камнями вам все равно нужно помнить о построении формы и максимально эффективном использовании камней.

Эта позиция взята из «Кацуго Симпё».



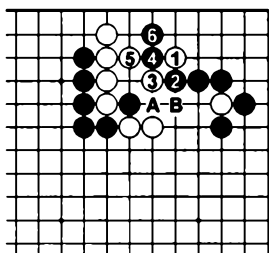
Ход белых



Диа. 1

Диа. 1: Западня

① захватывает одиночный камень в обычную западню и дает приемлемую форму. Игнорировать локальную ситуацию и позволять черным разделить белых ходом ① было бы невыносимо, а взятие ходом ①А позволило бы черным выдавить глаз после ①, ①В, ①С. Точно так же, белые могли поймать камень ходом ①В или ①С, но каждая из этих альтернатив оставляла бы за собой плохое адзи.

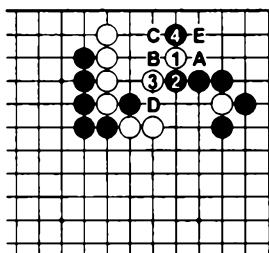


Диа. 2

Диа. 2: ① – тэсудзи

Белые играют ① (чистая пощечина черным) – своего рода крупномасштабная западня. Если черные разрежут ходами ② и ④, то атари ⑤ будет важным ход. Если теперь черные делают встречное разрезание ⑥А, то у белых заготовлена зашелка ①В.

Если ⑥, то белые забирают ходом ⑦ и, по крайней мере, локально, позиция определилась.



Диа. 3

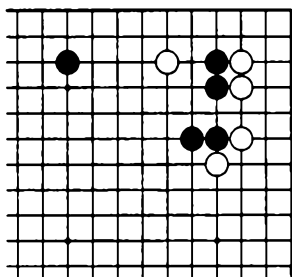
Диа. 3: Сопротивление черных

Черные нажимают ② и прилипают ④, минимизируя возможности белых пробраться в угол. Если белые протискиваются ①А, то черные режут ②В, после чего ①С, ②D отделяют два белых камня в центре.

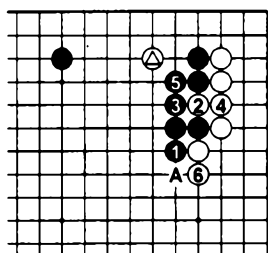
Если после ④ белые отвечают ①В, то черные оттягиваются ②Е и у белых все еще нет двух глаз.

Задача 23: Ханэ-клин

Есть формы, в которых ведется жаркое соревнование за плотность – кто первым займет критический пункт, тот и получит преимущество. Это тэсудзи улучшит вашу форму, создавая слабости у соперника.



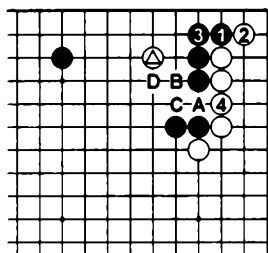
Ход черных



Диа. 1

Диа. 1: Испорченная форма

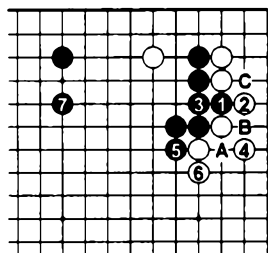
В этой позиции ключевой вопрос состоит в том, как проглотить белый камень на верхней стороне. Если ①, то белые играют ② и ④, а черные вынуждены строить пустой треугольник. После этого нажим ●А позволит белым строить территорию по четвертой линии – это слишком большая уступка. Если белым удастся повернуть ○А, то они, скорее всего, смогут воспользоваться камнем △, чтобы создать у черных нехватку дам.



Диа. 2

Диа. 2: Парадоксально

Если черные играют ① и ③, то спокойное соединение ④ парадоксальным образом оказывается довольно хорошим ходом. Чтобы предотвратить ○А, черным нужно играть либо ●А, либо ●В, но оба эти хода не очень эффективны. Если вместо ④ белые играют ○А, то ●С, ④ позволит черным получить хорошую форму после ●D. В этом варианте, как и на предыдущей диаграмме, △ остается довольно полезным – черные не могут быть удовлетворены полученным результатом.



Диа. 3

Диа. 3: ① и ③ – тэсудзи

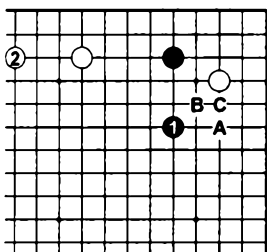
Вариант с ходами ① и ③ слишком обычен, чтобы называться тэсудзи, но если сравнить его результат с любым другим, то эффективность такого варианта станет очевидной. Вынудив белых защититься ④, черные играют еще один форсирующий ход ⑤ и прыгают ⑦. Черные получают прочную, внушительную позицию.

Если вместо ④ белые играют ○А, то ●В, ○С и черные поворачивают ⑤, ожидая возможности сыграть ханэ ⑥ в сэнтэ.

Тэсудзи для получения сэнтэ

В игре часто возникают ситуации, в которых вы согласны понести небольшие потери локально, чтобы занять большой пункт в другом месте. Локально можно найти хороший ход и сделать его, если вы согласны потратить на него время, но при неправильной оценке ситуации этот хороший ход вполне может оказаться слабым.

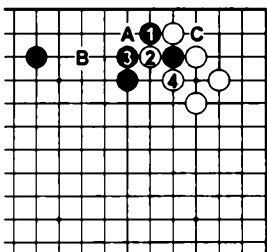
Разумеется, если вы локально не делаете вообще никаких ходов, то у вас получится сэнтэ для игры в другом месте. Но в тех случаях, в которых игнорирование локальной ситуации оставляет вас открытым для тяжелого удара, необходимо принять некоторые меры для смягчения этого удара. Это и есть тэсудзи для получения сэнтэ. Если вы идете на слишком большие потери, чтобы получить сэнтэ, то его ценность будет соответственно меньше.



Диа. 1

Диа. 1: Тэнуку

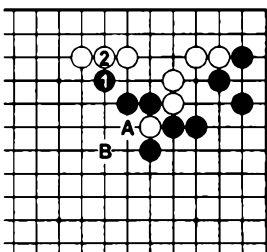
Если угроза соперника не слишком жестка, то вы можете ее просто игнорировать и играть в другом месте. Это велит обычный здравый смысл, так что тэсудзи как таковое не требуется. Например, прыжок через два пункта ① подразумевает запирающие белые в углу ходом ②. Но после этого у белых все еще остается выживание в углу, так что они могут проигнорировать угрозу, переключаясь, например, на верхнюю сторону ходом ②. Если вместо ① черные играют ②В, то угроза следующего хода ③С слишком жестка, чтобы ее игнорировать.



Диа. 2

Диа. 2: Блок

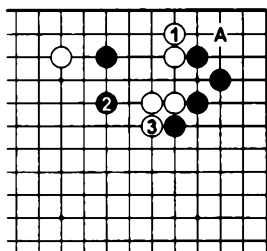
Если вместо ① черные оттягиваются ②, то следует ③, ④А и черные заканчивают в готэ. Если черные просто игнорируют ситуацию и играют в другом месте, то прыжок белых ④А или вторжение ④В будут довольно большими. Поэтому черные блокируют ходом ①, угрожая разрезанием ③С. Если теперь белые играют ② и ④, то черные могут играть в другом месте, уменьшив критичность ситуации. Белые, со своей стороны, могут пропустить взятие ④.



Диа. 3

Диа. 3: Нодзоки

Чтобы предотвратить побег белых ходом ④А, взятие ③А будет правильным, но в этом случае немного слабеватым. В этой форме черные должны сыграть нодзоки ①, и если белые ответят ②, то они могут играть в другом месте. При наличии камня ① на доске после попытки побега ④А черные смогут загнать белых в западню ходом ③В. Ценность хода в другом месте наверняка будет больше потери от укрепления белых на верхней стороне.

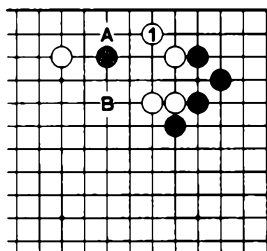


Диа. 4

Диа. 4: Атакующий ход

Черные только что сыграли диагональное прилипание **▲**. Здесь у белых есть три возможных продолжения, основанных на трех различных замыслах.

Во-первых, белые могут спуститься **①**, создавая угрозу прыжка **○А**. Это приглашает прыжок черных **②**, после чего **③** продолжает крупномасштабную атаку. Разумеется, все зависит от окружающей обстановки, но создается впечатление, что белые смогут бороться, имея такую форму.

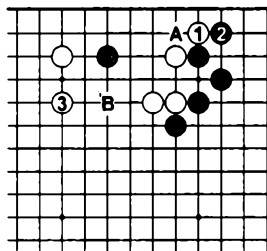


Диа. 5

Диа. 5: Защитный ход

Косуми **①** не создает особых угроз в углу. С другой стороны, он дает возможность соединения при помощи прилипания **○А**, так что возможность прыжка **●В** уже не настолько пугающа.

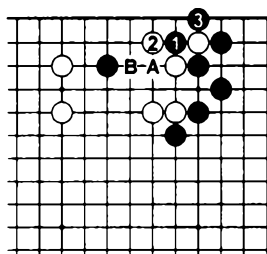
С точки зрения черных ход **①** – уступка, следовательно перспектива захвата **▲** не так болезненна.



Диа. 6

Диа. 6: Легкий ход

Белые играют ханз **①**, обменивая его на **②**, и переключаются в другое место ходом **③**. Это способ получить сэнтэ. Если белые не играют **①**, то **●А** будет слишком большим – после **●А** даже если белые смогут захватить **▲**, то это будет очень мелкое взятие. При наличии одного этого хода черным теперь сложнее решиться на убегание **●В**.



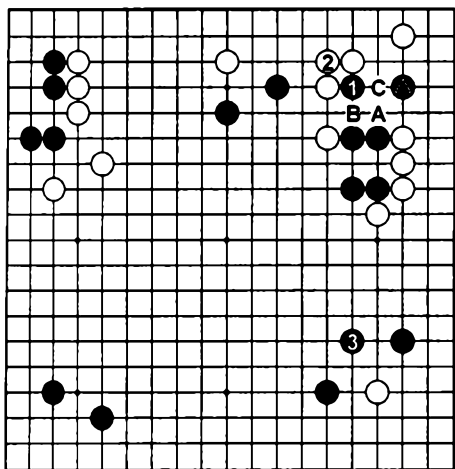
Диа. 7

Диа. 7: Снова тэнуки

Продолжим предыдущую диаграмму. Если черные режут ходом **①**, то белые дают атари **②**, а затем еще раз игнорируют ситуацию. Как только вы решили относиться к позиции легко, вам так и следует поступать до самого конца, действуя согласно стратегии выжженной земли.

Если после этого черные режут снова ходом **●А**, то белые дают атари **○В** и снова играют в другом месте.

Пример из практики 14: Угловое вклинивание



Запись партии 14

24-й матч за титул Одза, партия 1

Белые: Отакэ Хидэо

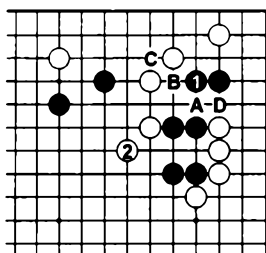
Черные: Тё Тикун

В этом тэсудзи один единственный вынуждающий ход переносит слабость в другое место, создавая форму, немного менее подверженную разрушениям.

Черные играют угловое вклинивание ①, обменивая этот ход на ②, а затем переключаются на запираение белых в углу ходом ③. Теперь единственный способ для белых захватить ▲ это играть ○А. После ○А, ●В, ○С наличие камня ●В существенно усилит возможности черных разобраться со своими слабыми камнями в центре. Если черные сначала не обменяют ① на ②, то белые будут играть ○С.

Вариант 1: Тяжело

Продление ① лучше построения плохой формы ходом ●А, но тем не менее оно довольно тяжелое, позволяющее белым начать подготовку атаки одновременно двух групп ходом ②. Если черные собираются спасти ▲, то обмен ●В – ○С в сочетании с толчком ●D окажет больше влияния на белые камни справа. Играть ●D вместо ① – нехорошо, поскольку белые сыграют ○А.

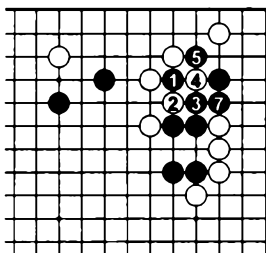


Вариант 1

Вариант 2: Добавляя ко

Когда черные играют угловое вклинивание ①, белые могут попытаться достичь большего ходами ② и ④, но должны будут уступить, если черные начнут ко ходом ⑤. После соединения ⑦ белые камни справа становятся тонкими, и можно только недоумевать, чего же хотят добиться белые.

Если вы слишком уж пытаетесь оказать сопротивление, когда противник играет тэсудзи, то можете только усугубить свое положение.

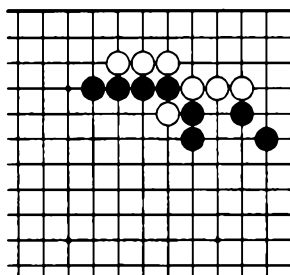


Вариант 2. ⑥ в ④

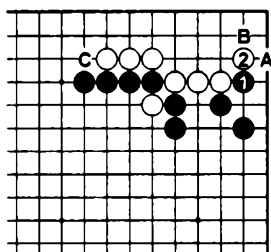
Задача 1:

Угловое вклинивание

При игре на получение сэнтэ, бывают случаи, в которых следует воздержаться от форсирующего хода. Даже если этот ход абсолютно форсирующий и отворачивает нависшую угрозу, это не может полностью оправдать его. Подобные ходы часто делают противника сильнее.



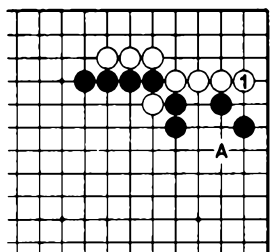
Ход белых



Диа. 1

Диа. 1: Ханэ

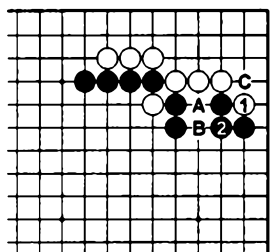
Игнорировать ситуацию и позволить черным сыграть ханэ ① будет болезненным для белых. Йосэ ход ②А – не единственная проблема; черные могут также подумать о зажиме ③В, что сделает блок ④С более жестким. Тонкости позиции белых начинают проявляться то здесь, то там. Что касается черных, то им не следует играть ⑤А сразу после ①.



Диа. 2

Диа. 2: Уступка

Медленный спуск ① с намерением далее сыграть подзюки ②А – слишком уступчивый ход. Чем назвать это правильным ходом, лучше назвать его просто готэ ходом. В начале партии или ее середине, когда есть множество срочных ходов, это очень похоже на пропуск хода.



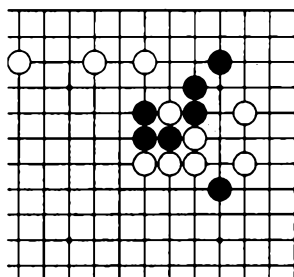
Диа. 3

Диа. 3: ① – тэсудзи

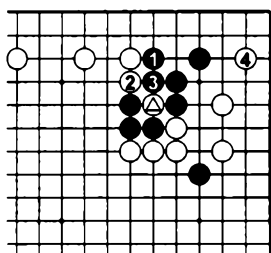
Белые могут сыграть угловое вклинивание ①. Нажим ②А, ③В, и только затем атари ходом ④ – прямолинейно и понятно. Но если вы прикинете, какую роль на правой стороне может сыграть камень ⑤В, то будет лучше так не играть. Даже после ①, если черные играют ⑥С вместо ⑦, то у белых все еще остается нажим ②А. Обмен ① на ⑦ дает белым сэнтэ.

Задача 2: Оки

Для получения сэнтэ, необходима некоторая жертва, маленькая или большая. Есть некоторые тэсудзи, которые можно играть только тогда, когда допустимо усиление противника.



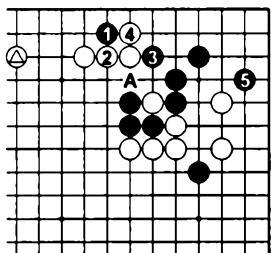
Ход черных



Диа. 1

Диа. 1: Прямой подход

Существуют три возможности прямого предотвращения побега $\triangle$. Во-первых, ①, который позволяет белым сделать вынуждающий ход ②, после чего у белых будет время для скольжения в угол ходом ④. Точно так же, если вместо ① черные ходят ②, то белые – ①, после чего играют ④. Если вместо ① черные просто берут камень, то это позволит ход ④. Черные смогут выжить, но белые получают большую прибыль в сэнтэ, прижимая черных.

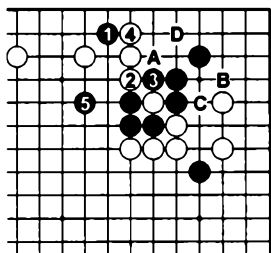


Диа. 2

Диа. 2: ① – тэсудзи

Черные могут сыграть оки ① и подождать ответа белых. Если белые соединяются ②, то у черных появляется диагональное прилипание ③, угрожающее соединением ④. Если вместо ② белые играют ④, то ●А вынуждает белых защититься ходом ②.

Благодаря этому тэсудзи у черных сэнтэ. Однако при этом сильно укрепляются белые – если бы не было камня $\triangle$, то черным следовало дважды подумать прежде, чем играть подобным образом.



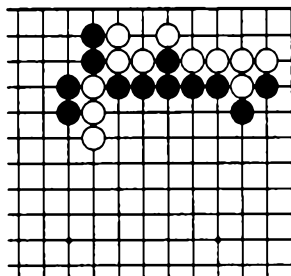
Диа. 3

Диа. 3: Наиболее агрессивное сопротивление

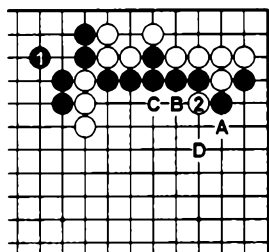
Толчок ② – наиболее агрессивное сопротивление за белых. Если вместо ① черные попытаются ответить тоже агрессивно ④, то ход $\circ$ А только сделает удар сильнее. Черным лучше спокойно забрать ходом ③ и получить сэнтэ. После прыжка ⑤ одиночный камень ① все еще может оказаться полезным, и черные могут рассчитывать сыграть ●В, $\circ$ С, ●D. Если вместо ② белые играют $\circ$ А, то черные – ③.

Задача 3: Спуск на первую линию

Приемы для получения сэнтэ часто содержат выжидательные ходы, создающие слабости, которыми позже может воспользоваться противник. Бывают ситуации, когда сэнтэ вам необходимо, несмотря ни на что. Предположим, что все ситё благоприятны для белых.



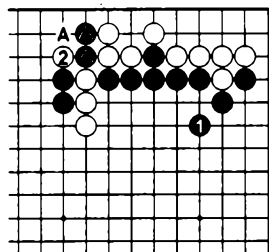
Ход черных



Диа. 1

Диа. 1: Правильный ход на верхней стороне

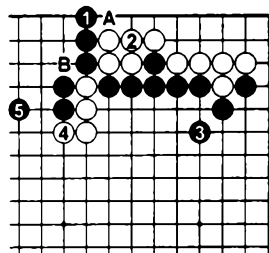
Висячее соединение ① – правильный ход. Однако правильные ходы могут также быть слабыми, и здесь положение черных сильно ухудшается после разрезания ②. Если черные не могут захватить этот камень в ситё, то борьба после ●А, ○В, ●С, ○Д оставляет черным мало оснований для уверенности. Вместо ② ход ○А будет слабым.



Диа. 2

Диа. 2: Правильный ход на правой стороне

Висячее соединение ① дает черным великолепную прочную форму на правой стороне. Однако на этот раз белые режут ходом ② и черным трудно спасти ситуацию. Если белые захватят два камня ●А, то три белых камня в центре просто выживут, а если черные дадут атари ●А и построят крепость на верхней стороне, то два черных камня в центре спасти уже не удастся.



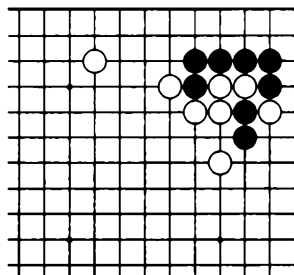
Диа. 3

Диа. 3: ① – тэсудзи

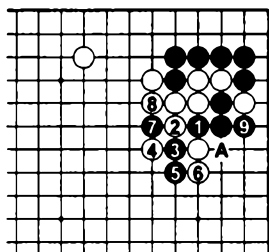
Черные спускаются ① и после защиты белых ходом ② защищаются ходом ③. Если белые игнорируют ①, то вбрасывание ② словит белых на нехватке дамэ. Разрезание ○В уже не работает, потому что у черных появилась дополнительная дамэ в пункте А. Черные предотвращают нависшую угрозу и теперь после ③ у черных в этом месте появились шансы провести атаку.

Задача 4: Взятие камня

В некоторых ситуациях вовлечение в жаркие бои только играет на руку сопернику. В таких случаях обычно намного лучше просто укрепить собственные позиции.



Ход черных

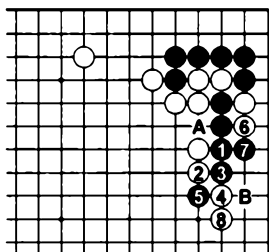


Диа. 1

Диа. 1: Бери-не-хочу

Начало борьбы нажимом и разрезанием ① и ③ отметить с ходу не стоит, но белые окажут сопротивление с помощью тэсудзи двойного ситё ходами ④ и ⑥. Черные вынуждены идти на потери ходом ⑦, чтобы прервать ситё, что ставит их в трудное положение. После ⑨ у черных нет ни единого шанса хоть что-то получить в этой борьбе.

Вместо ④ также можно продлиться ⑥ или начать борьбу ходом ○А.

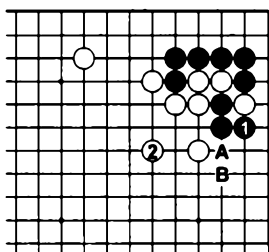


Диа. 2

Диа. 2: Ползком

Если черные ползут ходом ①, то они снова оказываются втянутыми в бой после ② и ④. После ⑤ ход ⑥ – замечательный способ защититься от обеих угроз черных. Обмен этого хода на ⑦ дает белым вынуждающий ход ○А, так что белые могут продолжать борьбу ходом ⑧.

Учитывая вышеизложенное, черные вместо ⑤ могут попробовать ханэ ●В, но после продлевания ⑧ у черных слишком низкая позиция.



Диа. 3

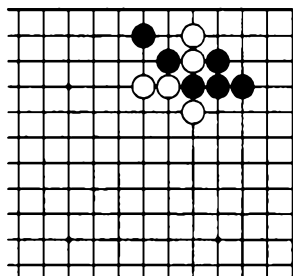
Диа. 3: ① – тэсудзи

Вместо попыток совершить нечто незаурядное, спокойное взятие камня ходом ① – на удивление хорошее продолжение. Обмен этого хода на ② позволяет черным играть в другом месте. Поскольку в позиции белых так много дыр, то результат черных совсем неплох.

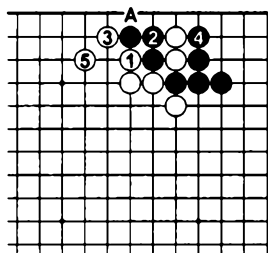
Если черные не определяют позицию ходом ①, то белые проведут сжатие ходами ①, ●А, ○В и т. д. с построением плотности.

Задача 5: Прижимание

Играть вынуждающий ход издалека – хороший принцип. Если вынуждающий ход вблизи оставляет за собой слабости, то не прямое принуждение позволяет эти слабости заретушировать.



Ход белых

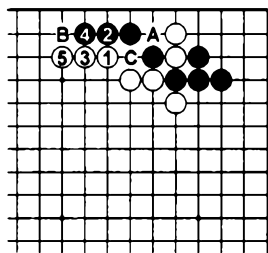


Диа. 1

Диа. 1: Готэ

Если белые просто играют вынуждающие ходы ① и ③, то им придется делать и защитный ход ⑤. Это плотная форма, но проблема в том, что вариант заканчивается для них в готэ.

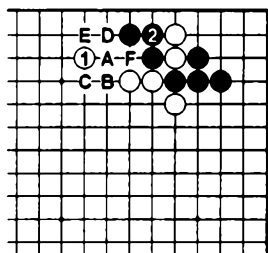
Вместо ① немедленное прилипание ③ в сочетании с ②, ④А, ⑥, ⑤ часто считается хорошей формой, но белые опять заканчивают в готэ. Как бы ни продолжат белые, все прямые методы закончатся в готэ.



Диа. 2

Диа. 2: Отдавая также территорию

Косуми ① угрожает атари ④А и вынуждает черных защититься. Но после энергичных ходов ② и ④ белые все равно заканчивают в готэ, но и отдают территорию, что видно при сравнении с предыдущей диаграммой. Белые не могут играть ④ вместо ③, равно как и ④В вместо ⑤ – им не выжить после разрезания.



Диа. 3

Диа. 3: ① – тэсудзи

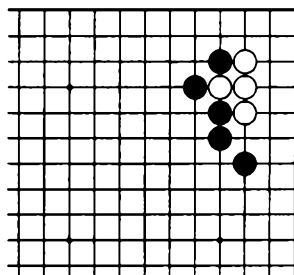
И снова, с идеей угрожать атари ②, ход кэйма ① издалека – тэсудзи. Этот ход вынуждает черных защититься ②, после чего у белых сэнтэ. Если после этого черные попытаются резать ④А, ④В, ④С, то у белых окажется заготовленным атари ④Д.

Если вместо ② черные попробуют прилипание ④Е, то вариант ④Ф, ②, ④Д оставит их с жалкой формой.

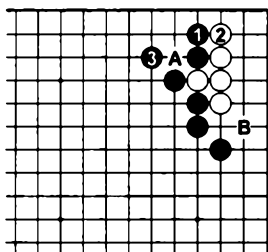
Задача 6: Висячее соединение

Здесь применяется способ получения сэнтэ с одновременным увеличением на будущее гибкости формы. При сопротивлении противника, вы закончите в готэ, но с такой плотностью, на какую никак не могли рассчитывать в начале.

Предположим, что ситё благоприятствуют черным.



Ход черных

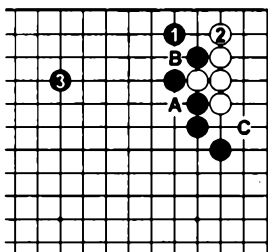


Диа. 1

Диа. 1: Возвращаясь

Это правда, что спуск ① сам по себе сэнтэ, но после защитного хода ② точка разрезания А становится явной и черным приходится защититься ходом ③. Можно сказать, что возвратиться для такого хода – все равно, что ход потерять.

В сравнении с этим черным было бы лучше соединиться ●А, обменивая этот ход на ○В перед развертыванием вдоль верхней стороны.

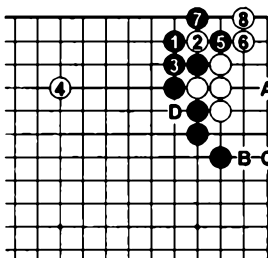


Диа. 2

Диа. 2: ① – тэсудзи

Черные строят перевернутое висячее соединение ходом ①, собираясь далее играть ханэ ②. Если белые защищаются ②, то черные будут рады возможности развернуться ③. Если ситё станет благоприятным, белые смогут сыграть ○А – так что с точки зрения белых этот результат тоже не плох.

Если вместо ① черные сыграют ●В, то белые пойдут ○С. Но в главном варианте черные могут сыграть ●С как форсирующий ход – а это большая разница.



Диа. 3

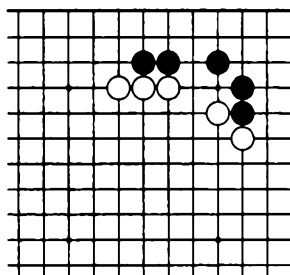
Диа. 3: Плотно

Атари ② позволяет белым получить сэнтэ, но их позиция сильно пошатнется впоследствии, так что белым нужно произвести тщательную оценку позиции на всей доске перед тем, как так играть. После разрезания и захвата камня ходами ⑤ и ⑦ возможность оки ●А означает, что ●В или ●С будут форсирующими ходами. Более того, белые больше не могут резать ходом ○D. Обычно получение сэнтэ таким образом не заканчивается для игрока добром.

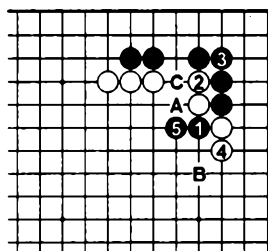
Задача 7:

Вынуждающий ход

Бывают случаи, в которых, даже если придется понести потери в виде укрепления противника, вам нужно подготовить ответ на его угрозу, а потом получить сэнтэ и играть в другом месте.



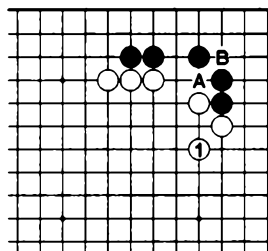
Ход белых



Диа. 1

Диа. 1: Ничего не делать

Если белые играют в другом месте и позволяют черным резать ходом ①, то практически лучшее, на что теперь белые способны – сделать выжидательный ход ②, а затем оттянуться ④ в попытке завязать борьбу. Но после продлевания черных ③ с намерением далее прижать ●В камни белых оказываются разделены. Если вместо ② белые сыграют ○С, то черные проигнорируют угрозу и заберут камень ходом ④. Таким образом, белые не могут играть в другом месте, не сделав здесь хоть что-то.

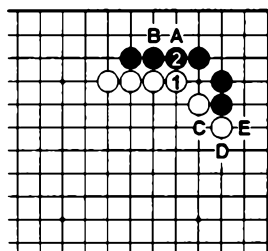


Диа. 2

Диа. 2: Правильный ход

Всякое соединение ① – плотный, правильный ход, а заодно и дзёсэки. Поэтому этот ход не может быть плохим. Черные получают территорию в углу и сэнтэ. Но если в конкретной игровой ситуации это именно то, чего желают черные, то белым нужно оказать противодействие.

Если вместо ① белые играют ○А, то черные соединяются ●В, и ситуация ничем не отличается от предыдущей диаграммы.



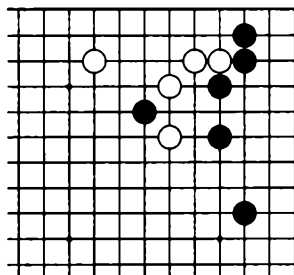
Диа. 3

Диа. 3: ① – вынуждающий ход

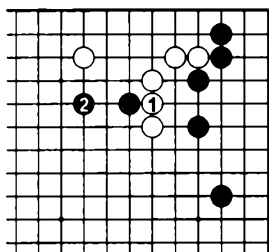
Если белые оттягиваются ходом ① сразу, то черные соединяются ②, чтобы избежать хода ③, а затем ●А, ○В. Просто отыграть эти ходы белым должно быть достаточно, чтобы перейти к игре в другом месте. Если теперь черные режут ●С, то форма белых позволит им сражаться, оттягиваясь ходом ○D. Если вместо ② черные играют ●Е, то белые оттягиваются ходом ○D и с нажимом ② все еще связано некоторое адзи.

Задача 8: Разрезание

Как прием, тэсудзи для получения сэнтэ часто используются вместе с выясняющими ходами. Если соперник сопротивляется, вы зачастую будете рады уступить ему и закончить в готэ, даже зная о связанных с этим потерях.



Ход белых

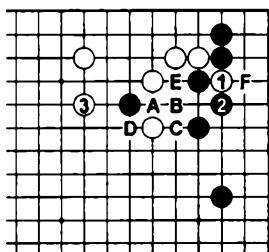


Диа. 1

Диа. 1: Чего хотят черные

Если белые соединяются ①, то черные могут прыгнуть ②, своевременно сокращая владения белых на верхней стороне. Если черные играют ② сразу, а потом играют подзюки ④, то сомнительно, что белые соединятся.

Хотя белые и соединились прочным ходом ①, все камни черных на правой стороне хорошо связаны, так что белым там надеяться не на что. Ходом ① белые просто поддались на вынуждающий ход черных.

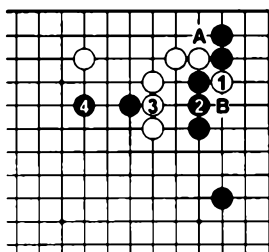


Диа. 2

Диа. 2: ① – тэсудзи

Белые режут ходом ①, выясняя ответ черных. Если ②, то белые защищаются с тыла ходом ③, а если теперь черные режут ●А, то ○В, ●С, ○D. Благодаря обмену ① – ② черные не могут разрезать ●Е.

Если вместо ② черные дают атари снизу ходом ●F, то только теряют территорию и ③ все еще работает.

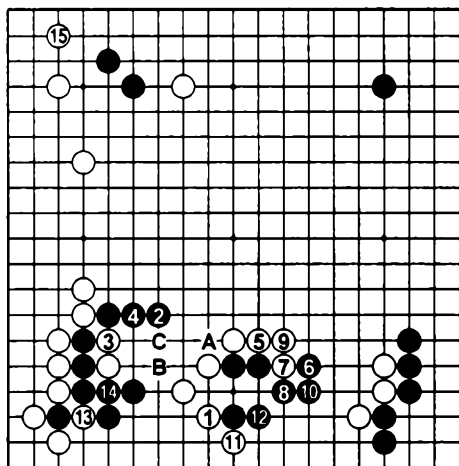


Диа. 3

Диа. 3: Йосэ потенциал на будущее

Если черные соединяются прочным ходом ②, то у белых нет иного выбора, кроме соединения ③. Однако одиночный разрезающий камень позже принесет большую пользу. Даже если белые не воспользуются этим камнем при вторжении на правую сторону, из-за него ход ○А становится сэнтэ, что многое меняет на верхней стороне в смысле территории и плотности. Если обмен ③ – ④ уже будет на доске, то, разумеется, если белые разрежут ходом ①, то черные дадут атари ●В.

Пример из практики 15: Разрезание внутрь



Запись партии 15

2-й Дзюбанго (матч из 10 партий), партия

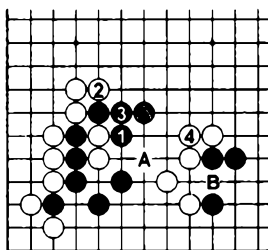
4

Белые: Го Сэйгэн

Черные Фудзисава Хосаи

Если оборона включает подготовку потенциальных вынуждающих ходов против соперника, то это значит, что ваши камни работают с полной отдачей. Создание таких вынуждающих ходов входит в задачу тэсудзи для получения сэнтэ.

② – примеряется к разрезанию ●А, но наталкивается на контрудар ③, после чего дела черных плохи. Ходы ○В и ○С будут форсирующими, так что разрезания ●А не выйдет.

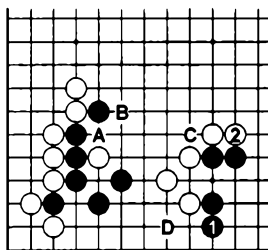


Вариант 1

Вариант 1: Солдатский шлем

Если вместо ④ в Записи партии черные играют ① как здесь, то белые будут вынуждены соединиться ④. Но перед этим они вставят атари ②, а это важнейший форсирующий ход, влияющий на мойо на левой стороне. Черные оказались вынужденными строить солдатский шлем – классическую плохую форму, что явно плохо для них.

Более того, ○А будет вынуждающим ходом, что многое изменит, если черные сыграют ●В.



Вариант 2

Вариант 2: Терпеливо

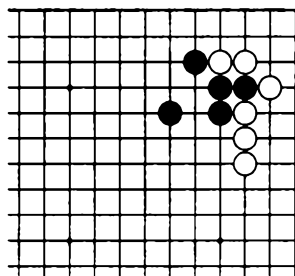
В ответ на ① в партии у черных, кажется, нет ничего лучше, чем терпеливо сыграть ① как здесь. Если черные ничего не делают в центре, то кажется, что разрезание ○А просто приведет к потерям у белых после ●В. Чем разрезать ходом ●С, черные могут попытаться вынудить белых соединиться ○С, и атаковать их по-крупному. Если подвернется случай, то после ① черные могут продолжить ходом ●D.

Задача 9:

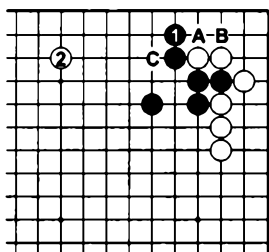
Разрезание изнутри

Разрезание изнутри – эффективный метод достать убегающего противника и получить рычаг, чтобы сделать ход для получения сэнтэ. Нужны два этапа подготовки.

Эта позиция взята из «Кацуго Симпё».



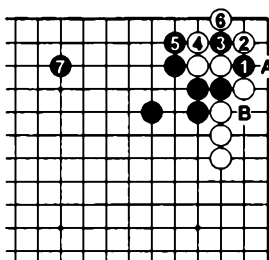
Ход черных



Диа. 1

Диа. 1: Готэ

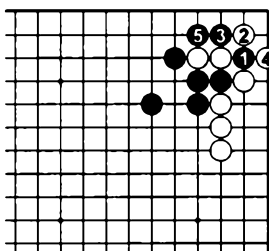
Если черные не спускаются ходом ①, то ханэ белых ① позволит им проползти снизу. ① оказывает мало влияния на позицию белых, позволяя им занять большой пункт в другом месте, например, ходом ②. Играя таким образом, черные отстанут в партии. Черные могут обменять ханэ ●А на ○В, уменьшая в сэнтэ влияние ханэ ①, но это будет тонко – затем белые могут прилипнуть ○С.



Диа. 2

Диа. 2: ① и ③ – тэсудзи

Черные начинают с разрезания изнутри ходом ①, вызывая ②, а затем режут снова ходом ③ – в этом суть тэсудзи. Если ④, то черные дают атари ⑤. Черные понесли небольшой локальный убыток, но смогли развернуться вдоль верхней стороны ходом ⑦ и не могут быть недовольны. Вместо ⑥ у белых есть также возможность взять камень ходом ○А. В данном же случае ход ⑥ оправдан, потому что белым не нужно особо беспокоиться об атари ●В.



Диа. 3

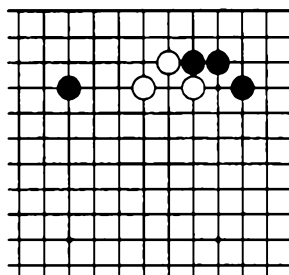
Диа. 3: Кушая угол

Если белые забирают камень ходом ④ после разрезания изнутри ①, то черные дают атари ⑤. Это готэ, но зато позиция черных невероятно плотна. Если белые соединяют два камня, то черные заканчивают в сэнтэ с разницей примерно в десять очков по сравнению со случаем, когда черные играют ханэ ⑥ вместо ①. Черные много откусили в углу.

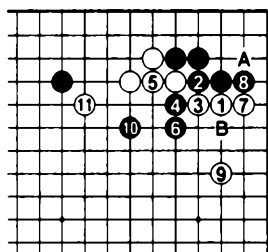
В зависимости от обстоятельств черные могут также отказаться от хода ⑤ и сделать большой ход в другом месте.

Задача 10: Кэйма

В некоторых ситуациях, если вы двигаетесь на полной скорости, то можете наткнуться на препятствие в виде контратаки. В таких случаях вы можете атаковать мягко, сдерживая свой первый ход и подготавливая продолжение. Если противник отвечает, то вы заканчиваете в сэнтэ.



Ход белых

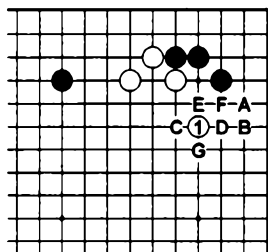


Диа. 1

Диа. 1: Борьба

Прилипание ① – жесткий ход. Черные контратакуют ходами ② и ④, что ведет к борьбе. Разумеется, нет причин думать, что это обязательно плохо, но в зависимости от окружающей обстановки могут быть случаи, в которых вам бы не захотелось сразу начинать борьбу.

Если вместо ② черные ходят ⑦, то белые делают угловое вклинивание ②. После этого ●А, ○В будет для белых идеальным продолжением.

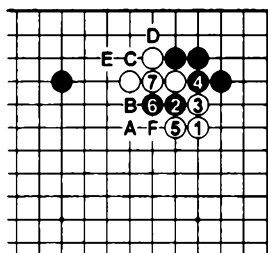


Диа. 2

Диа. 2: ① – мягкая атака

Белые укрепляются несколько смазанным ходом ①. Затем они могут продолжить вынуждающим ходом ○А или прыжком ○В. Если черные отвечают ●В, то белая группа уже не попадет под немедленную атаку, так что они могут играть в другом месте.

Вместо ① ход ○С отдаст слишком много после защиты черных ходом ●D. Ход ○Е вместо ① также привел бы к плохому результату после ●F, ○G, ●D.



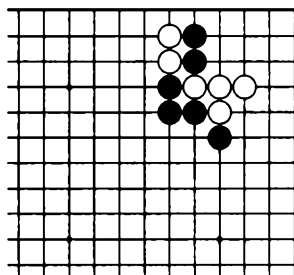
Диа. 3

Диа. 3: Контратака

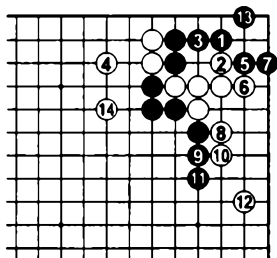
Если после ① черные контратакуют ②, то правильным ответом будут ходы ③ и ⑤. После продолжения ⑥ белые могут начать борьбу ходом ⑦ или накрыть ходом ○А, после чего последует ⑦, ○В, ●С, ○D, ●Е и атари ○F. Если вместо ⑥ черные забирают камень ходом ⑦, то белые дают атари ⑥, черные соединяются, после чего белым будет хорошо просто соединиться ходом ○В.

Задача 11: Кэйма

Как бы сильно вам ни хотелось получить сэнтэ, локально вы должны получить хотя бы минимально удовлетворительную форму. Иначе польза, полученная от хода в другом месте, будет перечеркнута.



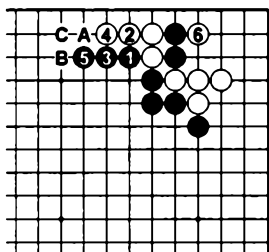
Ход черных



Диа. 1

Диа. 1: Борьба

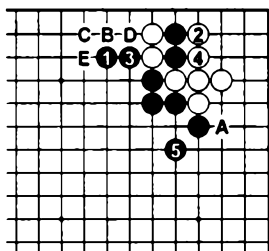
Ничего невозможного нет в том, что черные начинают упрямо сражаться в углу, но в конце варианта им придется вернуться туда для выживания ходом ●13, так что, играя подобным образом, они не могут рассчитывать на очень хороший результат. Разумеется, все зависит от ситуации в целом, но более естественным кажется отдать два камня в углу ради построения влияния снаружи. Вопрос в том, как отдать эти два камня – черным желательно найти способ сжатия в сэнтэ.



Диа. 2

Диа. 2: Стандарт

Черные могут сыграть ханэ ① и продлится ходами ③ и ⑤, получая плотную позицию в центре. Если белые ползут еще раз ходом ○А, то черные с удовольствием продлятся ●В, но если белые возвращаются в оборону ходом ⑥, то черные уже не могут блокировать ●А в сэнтэ. Это правда, что черные могут закончить здесь в сэнтэ, но теперь у белых появляется возможность прыжка ○С, что очень пригодится им в любом сражении на верхней стороне.



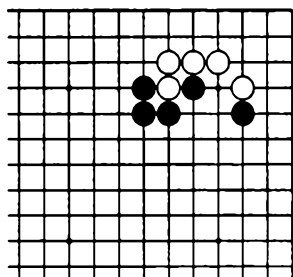
Диа. 3

Диа. 3: ① – тэсудзи

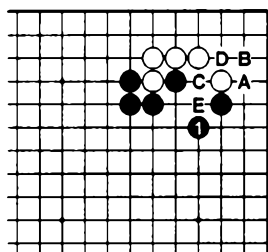
Черные играют на расстоянии ходом кэйма ①. Если ②, то черные вынуждают ходом ③ ответ ④ и получают сэнтэ. Черные могут сыграть ⑤ или в другом месте; в некоторых игровых ситуациях они могут даже подумать о спуске ●А. Если вместо ② белые прилипают ○В, то ●С, ○D, черные соединятся ●Е и все равно ход ② необходим. Наличие черного камня ●С дает им более предпочтительную позицию, чем на предыдущей диаграмме.

Задача 12: Спуск

Здесь применяется способ получения сэнтэ как результат подготовки сильного продолжения. Итоговая позиция слегка тонковата, но в середине партии разница в один ход дорогого стоит.



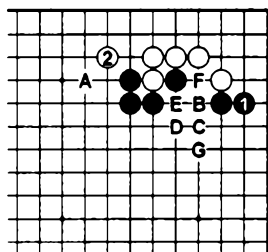
Ход черных



Диа. 1

Диа. 1: Медленно и прочно

Говоря локально, косуми ① – правильный ход. Он готовит определение позиции вариантом ●А, ○В, ●С, ○D. В данной позиции ход ●Е вместо ① – неправильный замысел. А спешка с определением позиции при помощи ханэ ●А вместо ① позволит белым контратаковать ○Е, прорываясь в центр.

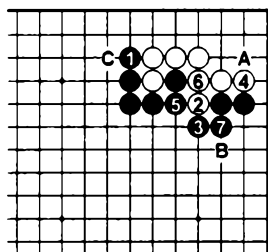


Диа. 2

Диа. 2: ● – почти сэнтэ

Спуск ① оказывает большое влияние на угол, так что белые скорее всего защитятся ходом ②. Если затем черным нужно развернуться вдоль стороны, то они могут сделать это, или если они хотят продолжить прижимать белых, то могут сыграть ●А.

Ханэ ○В, ●С, ○D делает позицию черных тонкой, но по крайней мере на время черные могут остаться в этой борьбе при своих, отвечая ●Е, ○F, ●G.

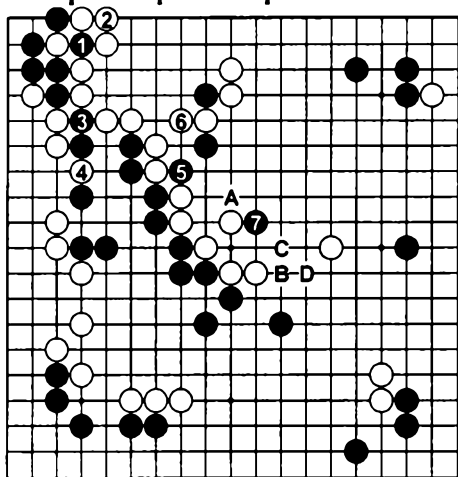


Диа. 3

Диа. 3: Если белые играют в другом месте ...

Если белые играют в другом месте, то блокирование ① дает плотность. Белым нужно предупредить впрыгивание ●А, так что ходы ② и ④ – вынужденные. Черные могут соединиться ходом ⑦ или играть в другом месте, встречая разрезание ⑦ с помощью атари ●В, отдавая два камня. В любом случае блокирование ① загоняет белых в угол; белым на самом деле нужно было прыгнуть ○С, а не допускать подобное.

Пример из практики 16: Вламывание



Запись партии 16

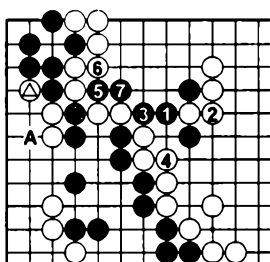
4-й матч за титул Мэйдзин, партия 3

Белые: Рин Кайхо

Черные: Саката Эйю

Чтобы получить сэнтэ, вообще говоря, нужно чем-то пожертвовать – многим или малым. Хорошее тэсудзи может помочь в уменьшении размеров необходимой жертвы.

После одного взятия ко ходом ① черные вламываются в позицию белых интересным ходом ③, позволяющим им захватить инициативу в центре после ⑦. Далее черные будут играть на крупномасштабное заглаживание двух камней в правом нижнем углу: ○А, ●В, ○С, ●Д.

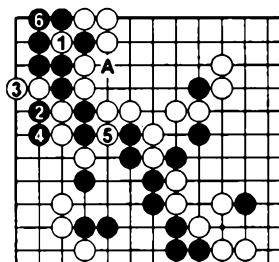


Вариант 1

Вариант 1: Укол

Если вместо ④ в Записи партии белые играют в другом месте, то вариант с ① до ⑦ проколет территорию белых на верхней стороне. Если бы на доске не было △, то белые смогли бы сыграть ○А, защищая △ и оставляя черный угол безусловно мертвым.

Оба хода и ③, и ④ в Записи партии необходимы. После этого обмена камни черных в углу нельзя убить безусловно.



Вариант 2

Вариант 2: Черные не умрут

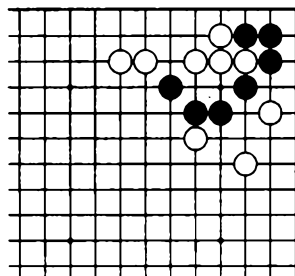
В окончательной позиции на диаграмме Записи партии даже если белые атакуют верхний левый угол ходом ①, черные смогут выжить после разрезания ②. Если белые желают продолжить разрушение глазной формы черных, то для этого нужен ход ③, но черные комфортно выживают после ④ и ⑤.

Если вместо ① белые соединяются ходом ①, то черные режут ●А. Получается ко-борьба, но если белые ее проиграют, то их урон будет огромным, так что решиться на нее белым трудно.

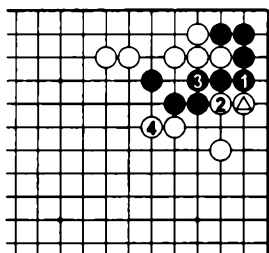
Задача 14:

Разрезание в талии

Здесь применяется широко известное тэсудзи с жертвой камня ради сэнтэ. Противник должен искать пути пресечения этого замысла.



Ход черных

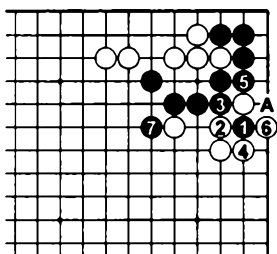


Диа. 1

Диа. 1: Точно по плану

Белые только что сыграли нодзоки ①. Покорное соединение ② позволяет белым занять ключевые пункты ходами ④ и ⑥. Даже если черные не будут захвачены, то трудно даже представить когда же закончится атака, которой подвергнутся черные.

Черные должны найти способ сопротивления плану, начатому ходом ①. Более всего им нужно получить сэнтэ.

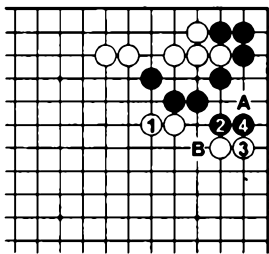


Диа. 2

Диа. 2: ① – тэсудзи

Черные режут в талии кэйма ходом ①, вынуждая белых захватить этот камень ходами ② и ④, тем временем отыгрывая вынуждающий ход ③. В углу только один глаз, но у черных есть время для занятия отличного пункта ⑦. С такой формой атака черным не грозит.

С точки зрения белых, вместо взятия ходом ⑥ было бы лучше продлиться ⑦. После взятия ⑥ позиция на какое-то время определена. Белые сделали вынуждающие ходы ② и ④, а также продлились ⑦, так что они не могут быть недовольными.



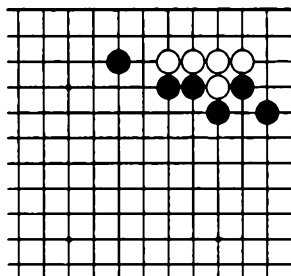
Диа. 3

Диа. 3: Зачем играть нодзоки?

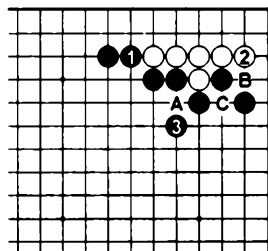
Если белые не играют нодзоки ①А, а сразу продлеваются ①, то черные определяют позицию косуми ②. Если ③, то черные играют ④ и перспектива ханэ черных ⑤В будет для белых проблемой. Если же белые играют нодзоки ①А перед ①, то, даже несмотря на сопротивление черных при помощи тэсудзи, белые все равно получают намного большую плотность снаружи, чем на этой диаграмме.

Задача 15: Двойное ханэ

Черные заняты и им не хватает времени для развертывания по правой стороне. Они хотят так определиться с углом, чтобы закончить в сэнтэ.



Ход черных

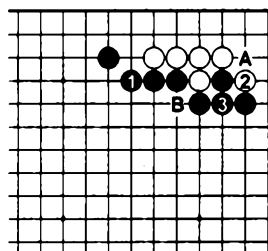


Диа. 1

Диа. 1: Готэ

Толчок ① дает белым спокойно выжить ходом ②, после которого разрезание ④А будет жестким для черных, так что тем придется защититься ходом ③. Эта плотность будет работать на правой стороне и через всю доску, но по крайней мере в данный момент черные недовольны, закончив в готэ и позволив белым развернуться на правой стороне.

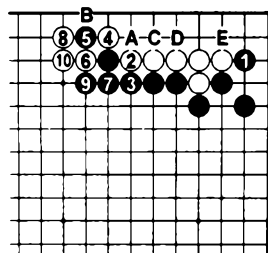
Если вместо ② белые дают атари ④В, то черные будут счастливы соединиться ходом ⑤С.



Диа. 2

Диа. 2: Тоже готэ

Черные оттягиваются ①, считая, что если белые сыграют ④А, то они смогут играть в другом месте, потому что теперь черные лучше подготовлены к отражению разрезания ④В. Однако в этой форме белые могут получить сэнтэ, играя атари ②. Позволить черным укрепиться ходом ③ в этом случае намного меньший грех, чем на предыдущей диаграмме. Там черные получили сравнительно больше влияния на верхней стороне; здесь же у них сравнительно больше плотности на правой стороне. Результат приблизительно одинаковый.



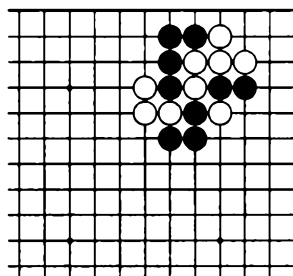
Диа. 3

Диа. 3: ① – тэсудзу

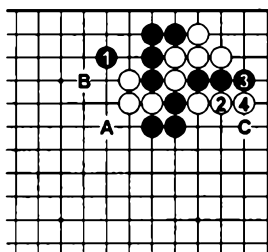
Ход ① в углу требует ответа белых. После ② и ④ двойное ханэ ⑥ – правильный ход. После розыгрыша варианта до ⑩ черные получают сэнтэ. Позже черные смогут отыграть йосэ вариант от ①А до ①Е в сэнтэ. Черным только тогда следует играть этот вариант, когда укрепление белых на верхней стороне – не очень большая проблема. Если вместо ② белые сыграют ③, то черные смогут бороться после разрезания ②.

Задача 16: Ханэ

Кажется весьма вероятным, что либо четыре камня на верхней стороне, либо два камня на правой стороне будут захвачены. Если так и случится, то локальный результат для черных будет плохим. И здесь есть тэсудзи для получения сэнтэ ценой одного камня.



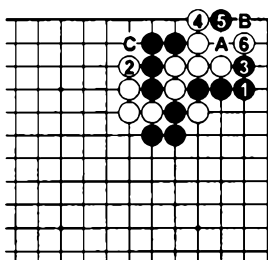
Ход черных



Диа. 1

Диа. 1: Верхняя сторона

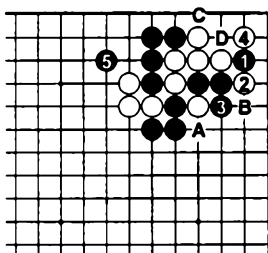
Если черные выпрыгивают ходом ①, то белые просто забирают угол ходами ② и ④, получая благоприятный результат. Три белых камня в центре не очень подвержены атаке – если ●А, то белые легко убегают ходом ○В. Позже у черных есть тэсудзи ●С для запираания белых в углу, но пока что черные заняты в центре и у них нет времени на игру в этом месте.



Диа. 2

Диа. 2: Правая сторона

Если черные хотят играть на правой стороне, то вместо захвата белого камня правильное будет ход ①. Но белые блокируют ② и черные не смогут выиграть сэмзай в углу. После поворота ③, ход ④ – тэсудзи, а после ⑤ ханэ ⑥ выигрывает сэмзай. Если вместо ⑤ черные играют ●А, то после ⑥, ●В белым остается только закрыть дамэ ходом ○С и снова выиграть сэмзай.



Диа. 3

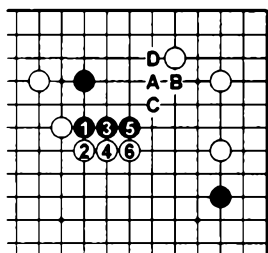
Диа. 3: ① – тэсудзи

① угрожает углу, заставляя белых отвечать ходами ② и ④. Затем черные выпрыгивают ⑤. Черным не нужно бояться возможного побега белых ходом ○А, потому что ●В – сэнтэ.

У белых нет других вариантов, кроме хода ②. Если белые спускаются ○С, то черные продлеваются ④ и выигрывают сэмзай. Также если вместо ② белые блокируют ходом ④, то последует ●С, ○D, ② и черные выигрывают сэмзай.

Тэсудзи для легкого расположения камней

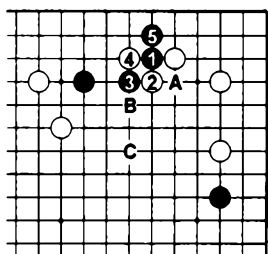
Эти тэсудзи противоположны тэсудзи для утяжеления противника. Чтобы избежать жестких атак, вы стараетесь размазать фокус внимания противника, создавая себе возможности для построения формы. Более конкретно, вместо того, чтобы цепляться за камни и пытаться спасти их вы постоянно держите наготове возможность обмена и отвлекаете атакующие силы соперника. Разумеется, эти идеи эффективны только тогда, когда применяются в сфере сильного влияния противника. Делать только легкие ходы и позволять сопернику исправлять свои слабости – нехорошо. Выбор времени для наступления и отступления требует тщательности.



Диа. 1

Диа. 1: Тяжело

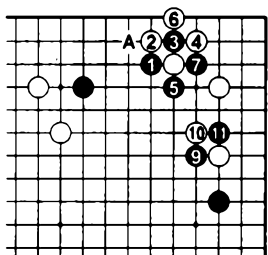
Черным нужно решить, как поступить с одиночным камнем на верхней стороне. Ход вроде прилипания ① просто тяжелый, потому что позволяет белым нажать ходами от ②. Даже если черные смогут выжить, то результат будет ужасен. Вместо ① удар в плечо ходом ②А позволяет белым надавить ③В, и снова черные заканчивают с тяжелой формой. Вместо ① черные могут сыграть несколько нечеткий развивающий ход ④С, угрожая и ходом ⑤, и прилипанием ⑥D. Это одна из возможностей.



Диа. 2

Диа. 2: Прилипание

У белых в углу плотное ограждение ходом кэйма. Усилить его еще – вряд ли означает большую потерю, поэтому здесь сабаки начинается с прилипания ①. Если ②, то черные играют встречное ханэ ③. Поскольку этим создаются пункты разрезания, черные будут довольны обменять свою позицию снаружи на угол, так что давление на черных здесь невелико. Если вместо ② белые играют ④А, то ход ⑤В создает миаи между ⑥ и ⑦С.

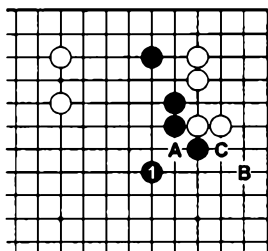


Диа. 3. ⑧ в ⑥

Диа. 3: Прилипнуть и разрезать

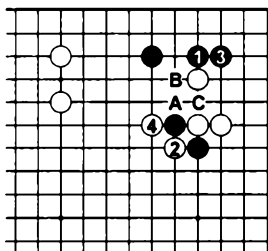
Если белые намерены воспрепятствовать получению черными базы, то для этого нужно ханэ ②. Взаимное разрезание ③ – общепринятое тэсудзи, и если ④ и ⑥, то черные могут играть вынуждающие ходы ⑤ и ⑦. Если вместо ④ белые играют ④А, то черные дают атари снаружи ходом ⑥ и обменивают внешние камни на угол. Если вместо ⑥ белые ходят ⑦, то черные играют вынуждающее атари ⑧А.

⑨ и ⑪ – еще одно тэсудзи.



Диа. 4

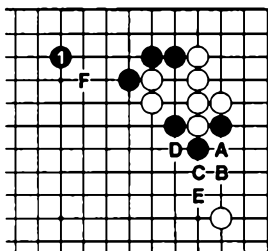
Разумеется, блокирование ●С вместо ① – жестокий ход. После разрезания ○А черным будет трудно спасти положение.



Диа. 5

Диа. 5: Обмен

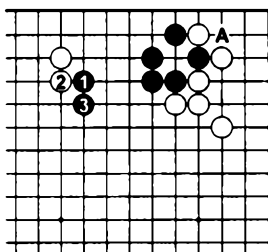
Если вместо ① черные оттягиваются ●А и белые защищаются ходом ①, то получается позиция с предыдущей диаграммы. Если позиция в партии такова, что простой выход в центр дает не очень много, то черные могут попробовать прилипнуть ходом ① и обменять камни снаружи на угол. Если вместо ② белые блокируют ③, то черные строят выступ ходом ●В, получая жизнеспособную форму после ○С, ●А. Это сильно отличается от результата после простого хода черных ●А вместо ①.



Диа. 6

Диа. 6: Игнорирование

Черные на время оставляют развороченные камни на правой стороне на произвол судьбы и защищают несколько более важные камни на верхней стороне ходом ①. Это легкий вариант. Если ○А, то черные дают атари ●В, а затем еще раз игнорируют ситуацию. Если белые прилипают ○С, то черные идут на обмен ходами ●В, ○Д и атари ●Е. Соединение ●А вместо ① позволит белым затянуть гайки ходом поблизости от F и белым удастся начать атаку двух слабых групп.



Диа. 7

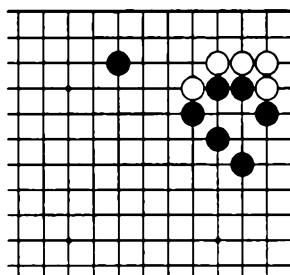
Диа. 7: Оставить на будущее

В правом верхнем углу после разрезания ●А будет ко. Но если у черных нет ко-угроз после взятия ко белыми, то легкий вариант будет состоять в том, чтобы оставить ко на будущее, убегая сначала ходами ① и ③. Если главная группа благополучно выберется наружу, то, даже если черные проиграют ко, их урон будет значительно меньше. Это же в свою очередь облегчит для черных ведение ко в будущем.

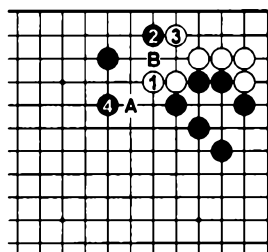
Задача 1: Атари

«Отыгрывая вынуждающие ходы перед прине-
сением жертвы» – железное правило при легкой
игре. Разумеется, вынуждающие ходы и камни для
жертвы должно что-то связывать.

Эта позиция взята из «Кацуго Симпё».



Ход белых

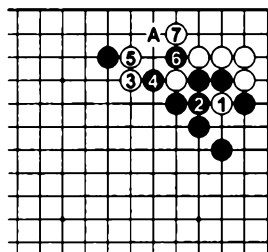


Диа. 1

Диа. 1: Запечатаны

На ум приходит обычное продлевание ①. Однако
оказывается, что это не очень хороший ход – черные
могут запечатать белых ходами ② и ③. Вместо ④
черные могут также играть прижимание ●А. Этот
ход направлен на использование нехватки дамз у бе-
лых, что делает вынуждающий ход ② еще полезнее.

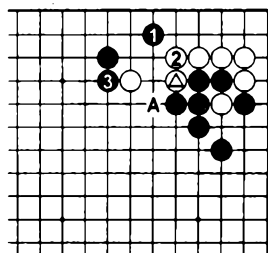
Черным лучше не определять позицию сразу хо-
дом ●В. Придержав его про запас, черные сохра-
няют большую свободу для выбора формы.



Диа. 2

Диа. 2: ① и ③ – тэсудзи

Атари ① и прыжок ③ – легкая, воздушная игра.
Атари ① сыграно в расчете на взятие черными камня
ходами ④ и ⑥ – после этого взятия ① уже не вынуж-
дающий ход. После ханз ⑦ у черных есть возмож-
ность начать ко с помощью ханз ●А, но у них не
совсем подходящая позиция, чтобы начинать это ко
сразу. Черные сначала поищут возможности укреп-
диться.



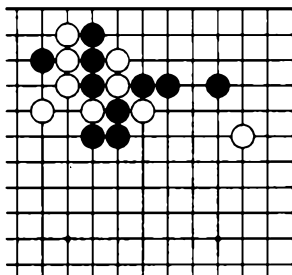
Диа. 3

Диа. 3: Черные контратакуют

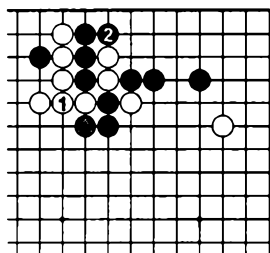
Со своей стороны черные могут отказаться от
захвата камня △, который им хотят пожертвовать,
и вместо этого скользнуть ходом ①, вынуждая белых
соединиться ②. Это мощная поддержка. Она дает
белым доступ в центр, вот она – польза от тэсудзи,
но из-за того, что у черных уже стоит камень △,
эффект от выпячивания ○А будет снижен. Черные
могут получить некоторое удовлетворение, нарушив
планы белых.

Задача 2: Встречное атари

Атари – не повод для соединения. Сначала следует учесть возможность проигнорировать его. Затем можно рассматривать варианты контратаки.



Ход белых

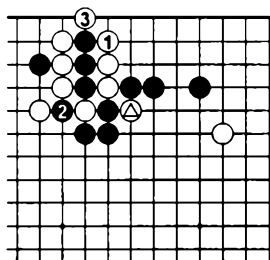


Диа. 1

Диа. 1: Не хватило духа

На самом деле черным вместо атари Δ следовало играть $\ominus$. Если им удастся перед взятием $\ominus$ отыграть атари и добиться соединения белых $\ominus$, то они должны быть довольны. У белых плохая форма – «солдатский шлем», мало глазного потенциала и, в целом, – тяжелая позиция.

Белым нужно найти способ превратить Δ в плохой ход.



Диа. 2

Диа. 2: $\ominus$ – тэсудзи

Белые играют встречное атари $\ominus$. Оно вынуждает черных забирать камень ходом $\ominus$, после чего белые играют $\ominus$. Белые не только соединились, но еще и нанесли при этом атари. Это отличная форма, о которой белые не могли и мечтать.

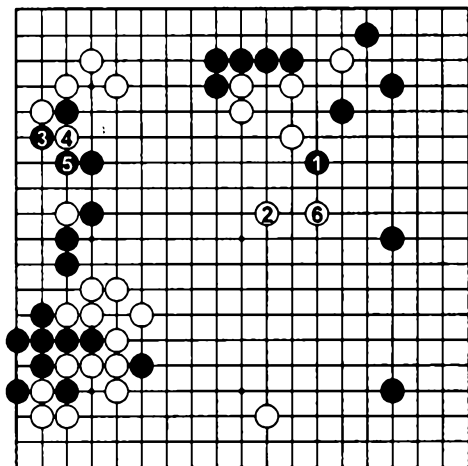
Если вместо $\ominus$ черные играют $\ominus$, то белые, разумеется, соединяются ходом $\ominus$ и выигрывают сэмпай. Соединение ходами $\ominus$ и $\ominus$ также возвращает в игру камень Δ . Ясно, что черные здесь промахнулись.

Диа. 3: Плохая форма

Продолжим предыдущую диаграмму. Если черные соединяются ходом $\ominus$, то белые соединяются $\ominus$ и позиция на время определилась. У черных глупая форма «пышка», а перспектива побега камня Δ должна заставлять черных нервничать. Чтобы избежать этого, черные могут вместо соединения $\ominus$ попробовать разрезать ходом $\ominus$, но взятие $\ominus$ – сэнтэ. Для черных это не очень хорошо. У белых остается еще много вариантов использования изо-

лированного одиночного камня.

Пример из практики 17: Огэйма



Запись партии 17

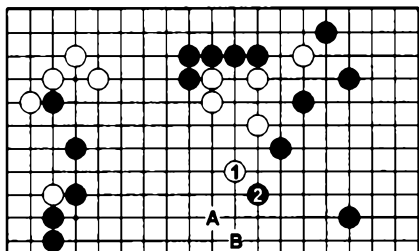
17-й матч за титул Одза, Партия 2

Белые: Фудзисава Сюко

Черные: Отакэ Хидэо

Легкость построения сабаки достигается вместе с выработкой умения видеть доску в целом. Последнее также играет важную роль и в препятствовании планам противника с дальнейшим захватом инициативы.

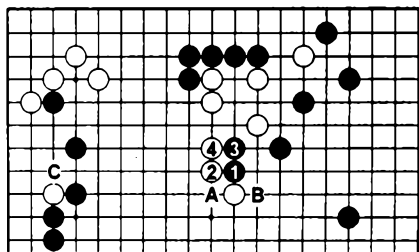
После кэйма ①, ход ② выводит белых в центр длинным и энергичным прыжком, легко относясь к верхней стороне. Ход ② сделан с учетом мойо черных на правой стороне и мойо белых на нижней – он помогает слабым камням, отталкиваясь от позиции на всей доске.



Вариант 1

Вариант 1: Обычная форма

Такой ход ① позволяет черным сыграть ②, запечатывая белых, а заодно увеличивая правую сторону черных. Если белые продолжают ходом ○А, то после ●В игра перемещается внутрь мойо белых – это часть плана черных. Если белые никак не играют, то ход ① будет достаточно жестким.



Вариант 2

Вариант 2: Частичная жертва

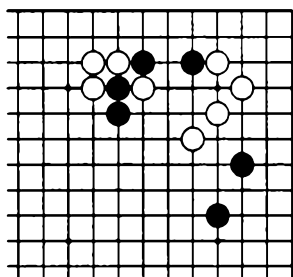
Если черные прилипают ходом ①, то белые могут бороться при помощи ходов ② и ④. Или вместо ④ стратегия с жертвой ходом ○А или ○В также может быть мощным продолжением. У белых все еще остается возможность сократить большое отставание в территории, приводя в движение камень на левой стороне ходом ○С.

Задача 4:

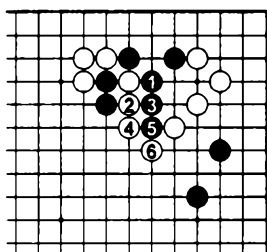
Накрывающий ход

Легкое развитие слабой группы требует широты взглядов. Если вы упрямо спасаете слабый камень здесь, слабую группу там, то ваши силы будут разрезаны на кусочки.

Эта позиция взята из «Кацуго Симпё».



Ход черных

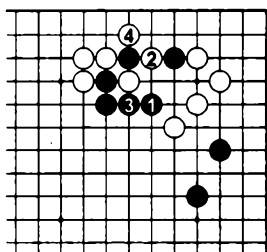


Диа. 1

Диа. 1: Захват

Атари ходами ① и ③ не только утяжеляет группу – после блокирования белыми побега противника ходом ⑥ черные даже не могут надеяться на жизнь.

Если вместо ① черные дают атари с другой стороны ходом ②, то после продлевания ① два черных камня на верхней стороне снова не могут двинуться. Вся черная группа лишена базы и выталкивается в центр – это болезненно для черных.

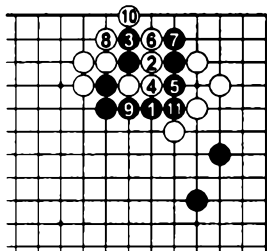


Диа. 2

Диа. 2: Подрезаны крылья

Вместо какого-либо из атари ход в пункт между ними ① – типичная попытка найти тэсудзи. Белые, возможно, дадут атари ②, и даже если теперь черные просто определяют позицию при помощи атари ③, то этот результат все равно лучше, чем если бы черные вместо ① начинали с атари.

Однако черные все равно остаются с оторванной группой. Ход ④ подрезает сам себе крылья.



Диа. 3

Диа. 3: Тэсудзи

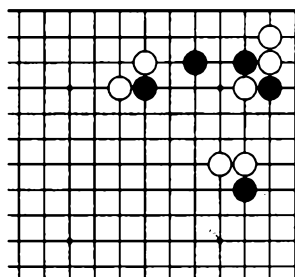
Когда белые играют атари ②, черным нужно найти ход ③, делая группу из двух камней перед тем, как ее пожертвовать. Если белые идут на захват двух камней ходом ④, то все ходы ⑤, ⑦ и ⑨ будут сэнтэ, а позиция белых в углу выглядит после них готовой осыпаться.

За белых правильным будет игнорировать ход ① и играть в другом месте. Если они собираются играть здесь, то лучше будет дать атари с другой стороны ходом ③.

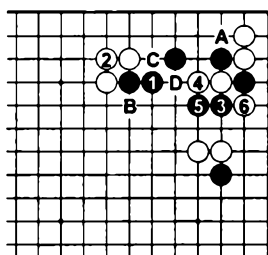
Задача 5: Взаимное разрезание

Взаимное разрезание – фундаментальный прием для обустройства слабых камней, создающий множество вынуждающих ходов в различных направлениях. Вы должны четко представлять, как ими воспользоваться.

Эта позиция взята из «Кацуго Симпё».



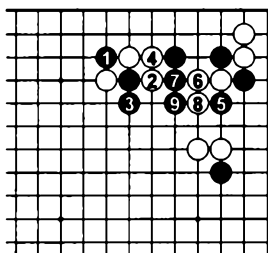
Ход черных



Диа. 1

Диа. 1: Слишком далеко

Оттягивание ① – вынуждающее, но этот камень находится слишком далеко от вынуждающих ходов на правой стороне, чтобы они работали сообща. Черные могут попробовать играть ③ и ⑤, но после ⑥ силы черных иссякают. Вместо ③ практически лучшее, на что способны черные, – дать атари ходом ④ и блокировать ●А. Вместо ① продление ●В просто создает мишень для атаки после ○С, ●D и ③.

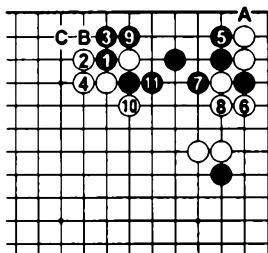


Диа. 2

Диа. 2: ① – тэсудзи

Черные режут ходом ① и ожидают ответа белых. ② и ④ – наиболее агрессивный ответ, но дает черным именно то, что им нужно. Черные подготавливаются ходом ⑤ и выходят наружу: ⑦ и ⑨.

Ходы с ⑥ по ⑩ – практически абсолютно вынуждающий вариант, поэтому вместо того, чтобы играть его сразу, нужно вставить ① – тэсудзи.

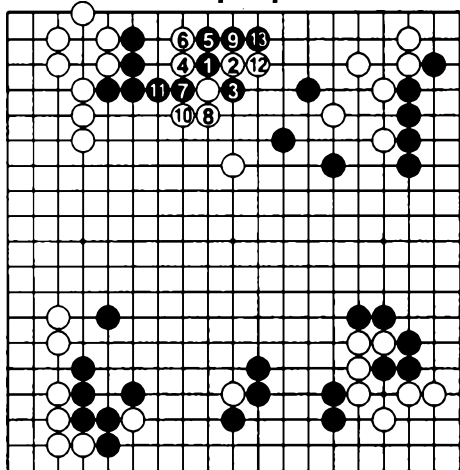


Диа. 3

Диа. 3: Белые спасают положение

Результат, достигнутый черными на предыдущей диаграмме, слишком много решает, чтобы белые могли такое позволить. Вместо столь агрессивной игры им следует исправлять положение ходами ② и ④. Черные выживают с помощью ходов ⑤ и ⑦ и захвата камня – ⑨. Это удовлетворит черных. Вместо ⑥ белые могли играть ⑧, но это даст черным вынуждающий ход ●А – белые обменивают одно неудобство на другое. Перед ⑩ черные могут также обменять ●В на ○С.

Пример из практики 18: Взаимное разрезание



Запись партии 18

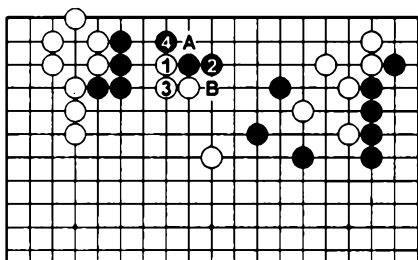
9-й турнир 10 лучших профи, партия 4

Белые: Ивата Тацуаки

Черные: Исида Йосио

Эта партия превосходно иллюстрирует поговорку «взаимное разрезание помогает обустроить слабые камни». Приведенное тэсудзи требует расчета по многим направлениям.

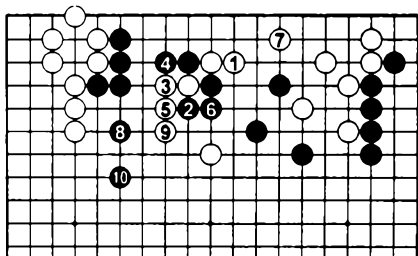
Черные хотят разрешить ситуацию на верхней стороне каким-либо соединением камней справа и слева. Прилипание ① предоставляет единственную возможность для этого. Если черным нужна всего лишь живая группа, то вместо ① они могут играть ④. Но у белых позиция тоже несколько тонкая, поэтому черные идут на взаимное разрезание. После ●13 черные успешно обустроили позицию.



Вариант 1

Вариант 1: Продлевание

Если белые играют ханэ ①, то черные перед соединением ④ продлеваются ②. Вместо ② ход ③ приведет к не очень хорошему результату после: ②, ●А, ○В. Вместо ③ белым играть ④ неразумно – черные разрезают ходом ③.



Вариант 2

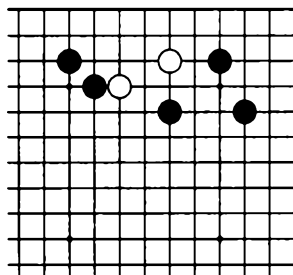
Вариант 2: Наиболее агрессивный ответ

Продлевание ① – наиболее агрессивный ответ, но черные играют ② и ④, соединяются ходом ⑥, ожидая ответа белых ⑦. Затем черные развиваются наружу ходами ⑧ и ⑩ – эта борьба черным по силам. Черные высунули голову с хорошей позицией, а белые камни в центре тонковаты.

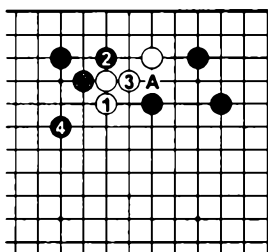
Задача 6: Кэйма

Когда у противника подготовлено хорошее продолжение, вам в первую очередь нужно найти способ сыграть легко и нарушить его планы.

Эта позиция взята из «Кацуго Симпё».



Ход белых

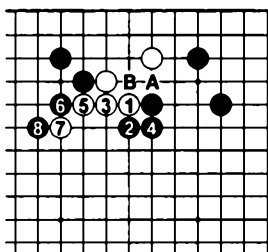


Диа. 1

Диа. 1: Чего хотят черные

Когда черные играют диагональное прилипание **▲**, они хотят вынудить белых продлиться **①**, после чего черные смогут сыграть ханз **②**. Строить пустой треугольник ходом **③** – слишком болезненно, так что белые вполне могут попробовать нечто вроде толчка **○А**.

Если вместо **①** белые попробуют опуститься **②**, то ход черных **①** полностью запечатает белых. И под вопросом уже само выживание белых камней.

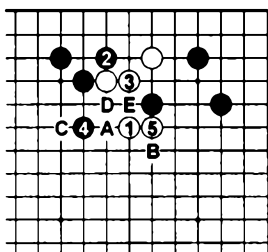


Диа. 2

Диа. 2: Ближе к тэсудзи

Диагональное прилипание **①** намного эффективнее варианта с предыдущей диаграммы. Чтобы выбраться в центр, белым все еще нужно после **②** построить плохую форму ходом **③**, но возможность разрезания **④** уже делает позицию лучше. На **④** белые нажимают **⑤**. Со своей стороны черные могут бороться ходами **⑥** и **⑧**.

Если вместо **②** черные играют **●А**, то ход **○В** защищает и заодно отнимает у черных степень свободы – теперь уже белые угрожают и ханз **④**, и ханз **③**.



Диа. 3

Диа. 3: ① – тэсудзи

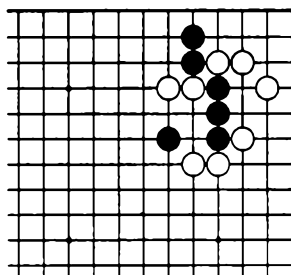
Прыжок с прижиманием ходом кэйма **①** – легкий вариант. Белые могут позволить черным вынуждающий ход **②**, спокойно защищаясь ходом **③**. На **④** белым удастся сыграть **⑤**. Если вместо **④** черные ходят **⑤**, то белые продлеваются **○А**, угрожая и ханз **○В**, и прыжком **○С**.

Если вместо **②** черные пойдут **③**, то белые могут просто нажать **②**. Если вместо **②** черные сыграют **●D**, то у белых будет хорошо после **○Е**.

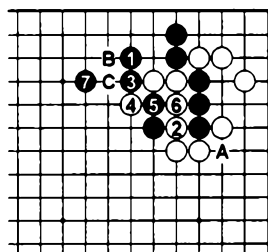
Задача 7: Прилипание

Когда ваши камни разделены на две группы, пытаться управиться с ними обеими – верный рецепт как надорваться. Вам нужно найти способ заставить две группы работать сообща.

Эта позиция взята из «Кацуго Симпё».



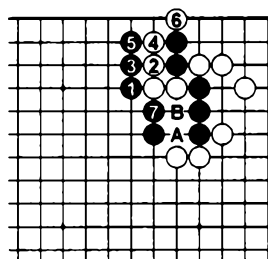
Ход черных



Диа. 1

Диа. 1: Верхняя сторона больше

Если черные выбирают, какая из групп важнее, то им следует остановиться на двух камнях на верхней стороне – качество важнее количества. Прыжок ① – из тех ходов, которые сразу приходят на ум, но когда белые забирают три камня ходом ②, в тот же момент исчезает точка разрезания А. Это болезненно для черных. Вместо ② еще одна мощная возможность за белых – нажать ходом ③, ●В, ○С, атакуя центр с большим размахом.

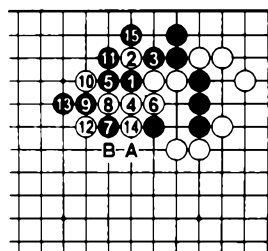


Диа. 2

Диа. 2: ① – тэсудзи

Черные прилипают ходом ①, чтобы посмотреть на ответ белых и пожертвовать одну из групп. На ② черные блокируют ходами ③ и ⑤. После возврата в оборону ходом ⑦ оказывается, что черные успешно обустроили эти слабые камни.

Если вместо ② белые нажимают ○А, то черные играют ●В. Теперь у белых нет иного выбора, кроме хода ②, и черным удастся, сжимая противника, в сэнтэ построить стенку.

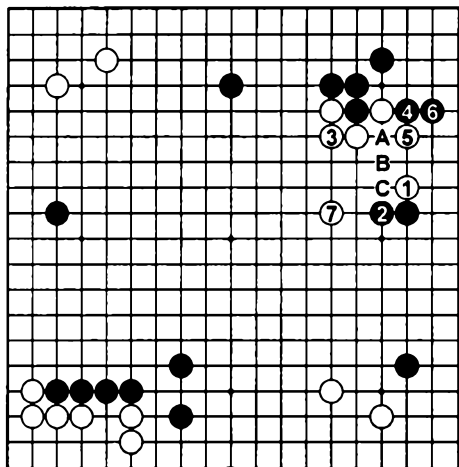


Диа. 3

Диа. 3: Жертвеуя угол

Если белые играют ханэ ② в сочетании с нажимом ④, то ⑤, а затем накрывание ходом ⑦ – правильное продолжение. Если вместо ⑧ белые играют ○14, то черные ходом ●А подготавливают сжатие; поэтому перед ○14 белые отыгрывают вынуждающие ходы, начиная с ③. Черные забирают камень ходом ●15, оставляя на будущее возможность побега ходом ●В. Черные могут быть полностью довольны этим результатом. Ход ⑥ вместо ③ проверяется белыми ходом ③.

Пример из практики 19: Прилипание



Запись партии 19

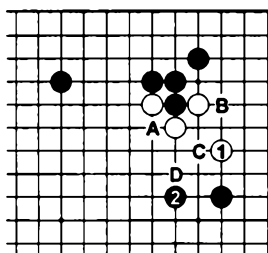
15-й Дзюдан, Турнир претендентов

Белые: Фудзисава Сюко

Черные: Магари Рейки

Прилипание – прием для построения чего-то полезного на пустом месте. Если противник отвергает возможность обмена, то вы выигрываете ход для построения сабаки.

Белые прилипают ходом ①. Если они смогут обменять этот ход на ②, то затем соединятся ходом ③. Если теперь черные разрежут ходом ●А, то белые смогут погнать черных в варианте ⑤, ●В, ③С. Черные атакуют с большим размахом ходами ④ и ⑥, но развивающий ход ⑦ дает белым удобовари- муую форму.

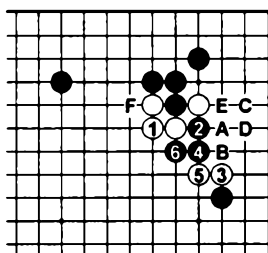


Вариант 1

Вариант 1: Тяжело

Попытка окопаться и получить базу ходом вроде ① приведет к тяжелой форме. Кроме ② у черных есть ●А и ●В.

Если вместо ① белые играют ③С, то черные прижимают ходом ●D, вынуждая белых соединиться ходом ③А. Это дает белым тяжелую форму и создает ситуацию, в которой плотность черных в левом нижнем углу скорее всего сыграет решающую роль.



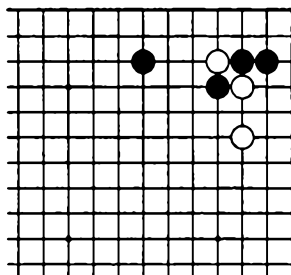
Вариант 2

Вариант 2: Хорошо для черных

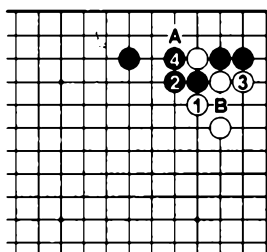
Если белые собираются соединять верхние камни, то ход ① – то, что надо, но после разрезания ② возможности белых к построению удобоваримой формы тают. Если белые попробуют прилипание ③ теперь, то черные нажмут ходами ④ и ⑥, и белые понесут огромные потери. Если вместо ③ белые дают атари ④, то ●А, ③В, ●С, ③D, ●Е – дает белым тяжелую форму, завершить которую будет трудно. Если вместо ① белые играют ③F, то черные режут ходом ②, и позиция белых – тонкая.

Задача 8: Прилипание

Если вам удастся не слишком сильно влюбляться в каждый из своих камней на доске, а вместо этого сфокусироваться на позиции в целом, то вы неожиданно откроете для себя новое видение доски. Камни белых разбросаны, но позиция черных тоже тонковата.



Ход белых

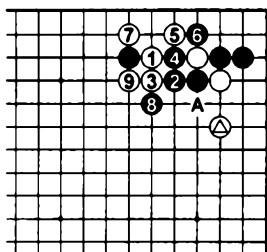


Диа. 1

Диа. 1: Однобоко

Ходы ① и ③ строят нормальную форму, но после захвата камня ходом ④ результат благоприятнее для черных. Игра белых слишком однобоко сфокусирована на спасении правой стороны.

Вместо ① давать атари ② с последующими ①, ②А также даст белым локально нечто похожее на форму, но после нажима черных ②В хорошего в этом мало. На этот раз игра белых слишком акцентирована на спасении верхней стороны.

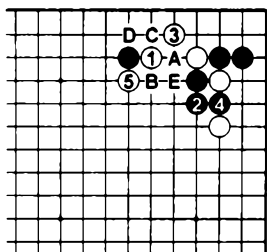


Диа. 2

Диа. 2: ① – тэсудзи

Прилипание ① – тэсудзи, нацеленное на два возможных продолжения: атари ② и атари ②А. На ② белые нажимают ходом ③. Белые получили прибыль на верхней стороне, тем временем все еще остается множество возможностей использования ②.

Вместо ② ход ① четко следует плану белых – тэсудзи ②А, ②, ③ разрешает позицию просто чудесно.



Диа. 3

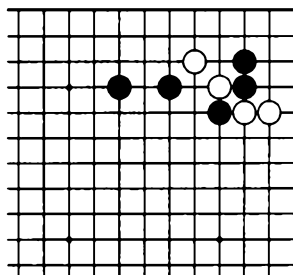
Диа. 3: Справедливо

Продление ② немного лучше ответов черных с предыдущей диаграммы. Белые играют ③ и обменивают правую сторону на верхнюю ходом ⑤. Результат примерно равный.

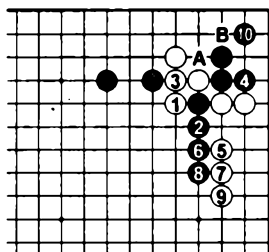
Если вместо ② черные играют ②А, то белые продлеваются ②В. После ②С белые строят удобоваримую форму разрезанием ②Д. Или после ②А они могут также сыграть встречное атари ②Е – тэсудзи, дающее белым хорошую игру.

Задача 9: Прилипание

Это прилипание делается для обеспечения приятного течения игры. Белые угрожают немедленной атакой, вынуждая черных делать ход, затем белые используют энергию черных против них самих с целью построения приемлемой формы.



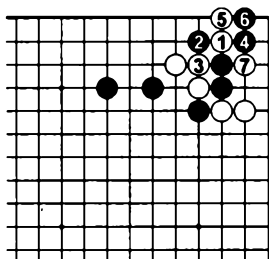
Ход белых



Диа. 1

Диа. 1: Плохая форма

Если белые попытаются выйти наружу ходами ① и ③, то ④ оказывается в идеальном месте как подзюки, и форма белых получается испорченной. Черные блокируют со стороны угла ходом ④, что дает им энергию для нажима ходами ⑥ и ⑧. Затем они выживают в углу ходом ⑩ с уверенностью в том, что смогут выдержать борьбу в центре. Ход ①А вместо ① позволяет черным спуститься ②В – это нехорошо. Если затем белые играют ④, то черные – ⑥ и выигрывают сэмзай.

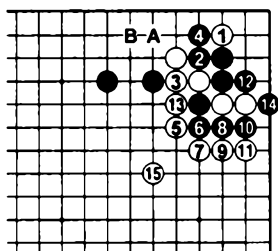


Диа. 2

Диа. 2: Чего хотят белые

Белые прилипают ходом ①. На ② они режут ходом ③ и спускаются ⑤, что дает сжатие «каменная пагода». Если черные забирают два камня, то белые вбрасывают камень в ① и сжимают, выигрывая сэмзай в один темп.

Если вместо ② следует ④, то белые оттягиваются ходом ② и выигрывают сэмзай. Чтобы пережить эту атаку, черным нужно сыграть атари ③.



Диа. 3

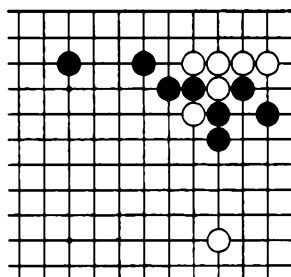
Диа. 3: ① и ⑤ – тэсудзи

Когда черные нажимают ходами ② и ④, белым для продолжения нужен накрывающий ход ⑤. Он вынуждает черных нажать ходами ⑥ и ⑧. Белые сжимают камни противника в варианте до ⑬, после чего соединение ходом кэйма дает правильную форму. Черные могут соединиться ⑭А, но белые уже вышли в центр впечатляющим способом – разумеется, теперь играть белым можно. Вместо ① они могли также пойти на вариант: ④, ①, ③, ②В, ⑬, ⑤В.

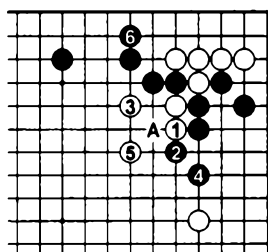
Задача 10: Прыжок

Когда вы задумали продолжение, то, если подготовительный ход приносит слишком большие убытки, вы можете так и не достичь ничего особенного, даже если продолжение окажется успешным.

Эта позиция взята из «Кацуго Симпё».



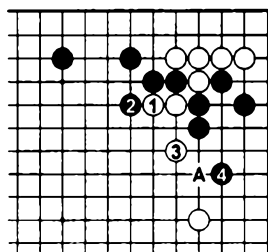
Ход белых



Диа. 1: Ужасно

Нажим ① – ошибка в направлении. Белые как бы приглашают черных сыграть ханэ ②, усиливающее слабую группу. ③ занимает критический пункт, но после защитного хода черных ④ у белых нет на верхней стороне особо сильного продолжения.

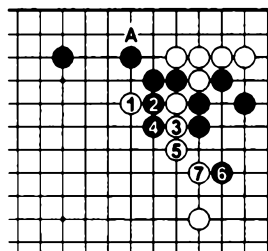
Вместо ① косуми ○А строит слабую, безвольную форму. Черные защитятся ④ и у белых не окажется вообще никакого продолжения.



Диа. 2: Игра на упреждение

Черные камни на правой стороне слабы, поэтому белые нажимают ① и соединяются прижиманием ③. Однако это позволяет черным получить прибыль при помощи ханэ ②. Белым будет сложно провести мощную атаку на правой стороне потому, что у них много слабых камней с нехваткой дамэ.

Если вместо ② черные поспешат сыграть ●А, то белые продлятся ходом ②, получая сильную, энергичную форму.



Диа. 3: ① – тэсудзи

Белые пропускают предварительные ходы и сразу прыгают ①. Черные могут нажать ходами ② и ④, но у белых и так мало шансов атаковать верхнюю сторону. Если белые смогут проатаковать правую сторону, то они легко покроют убытки, связанные с потерей камня ①.

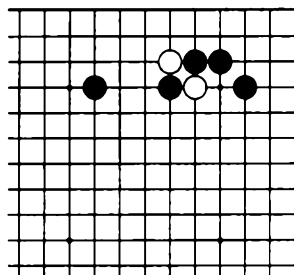
Вместо ① играть в другом направлении ходом ⑤ будет плохо из-за: ③, ②, ④, ①, ●А.

Задача 11:

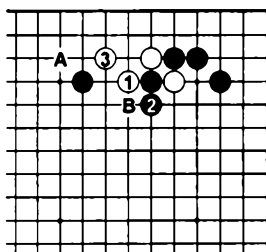
Прилипание прыжком

Как самый первый прием легкого расположения камней, это известное тэсудзи можно назвать «та идея – ну, вы знаете, какая». Эта идея может использоваться не только для сабаки, но также и для развития в центр.

Эта позиция взята из «Кацуго Симпё».



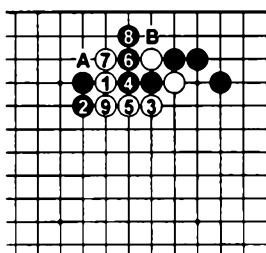
Ход белых



Диа. 1

Диа. 1: Тяжело

После атаки ①, позволяющего черным продлиться ②, найти продолжение трудно. Практически лучшее, что могут сделать белые, – это построить висячее соединение ходом ③, создавая миаи между прыжком ○А и нажимом ○В. Но теперь черные могут просто защититься от первой или второй угрозы, в любом случае они гарантированно получат ситуацию с отличными шансами на атаку.

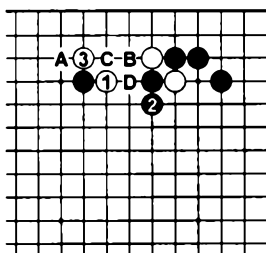


Диа. 2

Диа. 2: ① – тэсудзи

Прилипание ① – широко используемая идея. Если черные продлеваются ②, то это именно то, чего хотят белые – они воспользуются шансом дать атаки ③ и отыграть вариант до ⑨, получая форму, разделяющую камни черных на две группы. Вместо ② черные могут попробовать ход ●А, но после таких же ③ – ⑤ получится почти столь же плохая форма.

Вместо ④ черные должны хотя бы дать атаки ●В, чтобы получить форму, на что последует ④, ⑥.



Диа. 3

Диа. 3: Лучшее для черных

Когда белые прилипают ходом ①, черным следует играть ②, защищаясь от лавины вынуждающих ходов с предыдущей диаграммы. Это позволит белым сыграть ханэ ③, но черные все равно смогут еще блокировать ходом ●А.

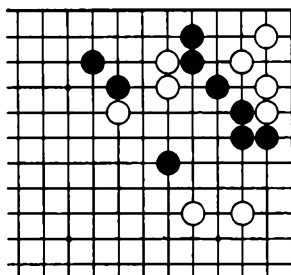
Если вместо ② черные забирают камень ходом ●В, то белые нажимают ходом ○С, получая замечательную форму. Если черные играют ханэ ●С, то ○D, ②, ○В. В итоге ②, все же, – лучший ответ.

Задача 12:

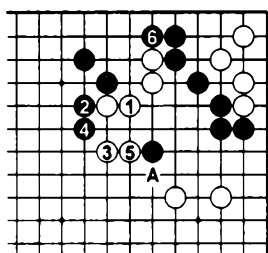
Прилипание прыжком

Чтобы легко разместить камни, нужна широта взгляда. Когда прямолинейный подход не срабатывает, следует попытаться найти способ изменить обстоятельства.

Эта позиция взята из «Кацуго Симпё».



Ход белых

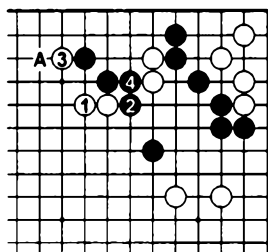


Диа. 1

Диа. 1: Затравленные

Черные только что сделали диагональное прилипание **А**. Они хотят вынудить белых оттянуться ходом **1**, а затем перед соединением **6** форсировать ходами **2** и **4**.

Черные счастливы, что смогли сыграть эти вынуждающие ходы перед соединением в готэ ходом **6**. Теперь у них плотность в направлении верхней стороны, а позже у них есть возможность нажима **А**.

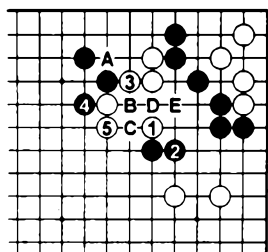


Диа. 2

Диа. 2: Нет необходимости соединяться

Продление **1** позволяет черным захватить два камня при помощи ханз **2**. Черным нет необходимости соединяться, как на предыдущей диаграмме – и снова это дает им основание для удовлетворения.

Если вместо **3** белые режут ходом **4**, то черные энергично играют **А**, и у белых нет возможности поймать одиночный камень **2**. На этой и предыдущей диаграммах ответы белых продиктованы узким видением ситуации.



Диа. 3

Диа. 3: 1 – тэсудзи

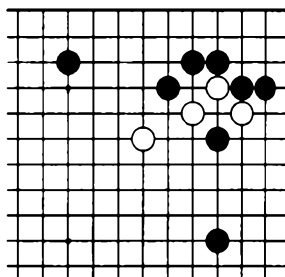
Белые играют прилипание прыжком **1**. На **2** они могут толкнуть ходом **3**, рассчитывая потом сыграть вынуждающий ход **ОА**. Это предотвращает преследование, как на Диа. 1, и захват, как на Диа. 2, получилась форма, дающая белым шансы на борьбу.

Если вместо **2** следует **В**, то **ОС**, **Д**, **ОЕ**. Даже если белые отдают здесь два камня, то результат очевидно лучше, чем на Диа. 2.

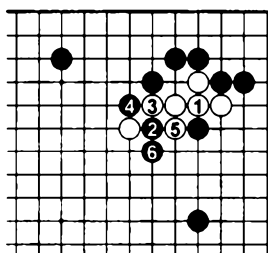
Задача 14: Зажим

Если вы способны быстро раскусить план соперника, то сможете найти способ разрушить их замысел, легко размещая камни.

Эта позиция взята из «Кацуго Симпё».



Ход белых

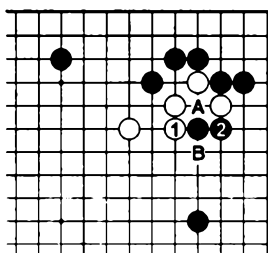


Диа. 1

Диа. 1: Тяжелое соединение

Разумеется, соединение ① – плохой ход, который только помогает претворению в жизнь самых сокровенных желаний черных. Ход ② аккуратно режет в талии кэйма. Этим не только отсекается белый камень, но и группе на правой стороне придется хорошо побороться только лишь за выживание.

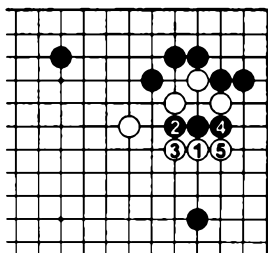
① полностью соответствует планам черных.



Диа. 2

Диа. 2: Соединение

Нажим ① играется с намерением парировать разрезание черных ходом ●А форсирующим ходом ○В. Если черные оттягиваются ходом ●В, то белые соединяются ходом ○А. Это был бы успех для белых, потому что так они защищаются от разрезания в талии хода кэйма, которое мы видели на Диа. 1. Однако черные могут сыграть легко и блокировать ходом ②, соединяясь с правой стороной. Камни белые остаются без базы в преддверии тяжелой борьбы.



Диа. 3

Диа. 3: ① – тэсудзи

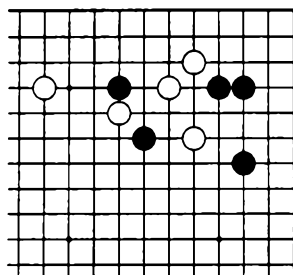
Белые не настаивают на попытке спасти свои вынуждавшие камни, а вместо этого играют прилипание ①. Это многообещающий способ игры. Если следуют ходы ② и ③, то белые блокируют ходами ④ и ⑤, получая новую плотность снаружи. Нодзоки черных очевидно потерпело неудачу.

Если вместо ② следует ④, то ответ – ②, если вместо ② черные пойдут ⑤, то белые – ④. В любом случае белые получают удобоваримый результат.

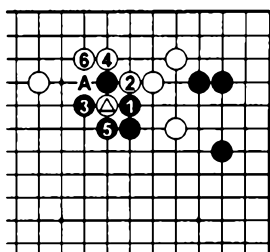
Задача 15: Ханэ

Важность понимания плана противника не ограничена только теми случаями, когда вы обустраиваете слабые камни. Есть ли здесь способ разрушить их замысел без потерь?

Ситё благоприятно черным, но ...



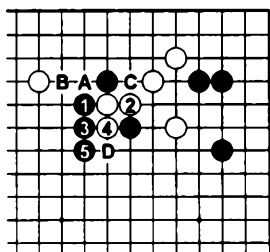
Ход черных



Диа. 1

Диа. 1: Чего хотят белые

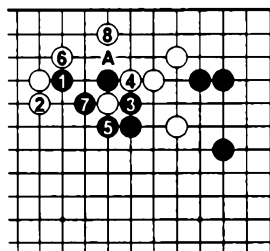
Белые режут кэйма ходом ④, ожидая от черных поимки этого камня в ситё ходами ① и ③. После ④ и ⑥ план белых увенчался успехом. В этой форме еще не ясно, окажется ли поннуки черных плотной силой или тяжелым грузом и им нужно потратить еще один ход на правой стороне. Прибыль белых очевидно лучше добычи черных. Если вместо ③ черные играют ●А, то выходят ⑤ – и черным этой бой не выиграет.



Диа. 2

Диа. 2: ① – тэсудзи

Когда ваш соперник делает ход в талии кэйма, то вам необязательно его отрезать. ① – легкий способ урегулирования ситуации. У белых нет ничего лучше, чем оттянуться ходом ②, после чего хорошо будет продлиться ③ и ⑤. Если белые режут ходом ○А, то черные дают атари ●В, жертвуя. Если вместо ② следует ход ④, то черные отрезают белых ходом ②, а после ○С черные захватывают два камня в ситё ходом ●D.



Диа. 3

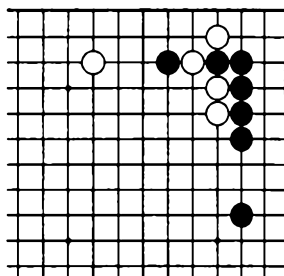
Диа. 3: Сначала неся потери

Прилипание прыжком ① – также приемлемый способ игры, но создается впечатление, что черные несут потери после продлевания белых ②. После продолжения черных ходами ③ и ⑤ белые играют ⑥ и ⑧, даже если соединение немного тонковато. После соединения белых подобным образом обмен ① на ② очевидно выгоднее для белых.

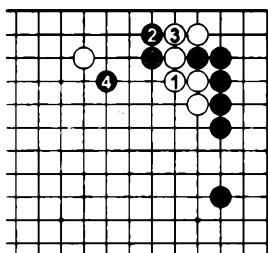
Если вместо ③ следует ход ⑦, то ④, ●А, ⑤ с борьбой.

Задача 16: Ханэ

Если цель противника – утяжелить ваши камни, то вы должны искать способ играть легко, даже если для этого нужны небольшие жертвы. Вам не следует упрямо спасать погибающие камни.



Ход белых

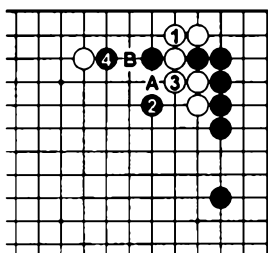


Диа. 1

Диа. 1: Чего хотят черные

Черные только что сыграли прилипание ④. Они хотят вынудить белых соединиться ходом ①, а затем проатаковать ходами ② и ③, разрушая мойо белых.

① упрямо пытается спасти несколько камней, впечатанных в стену черных, которые следовало бы отдать. Когда вы упрямо сражаетесь в меньшинстве, не стоит ожидать хорошего результата.

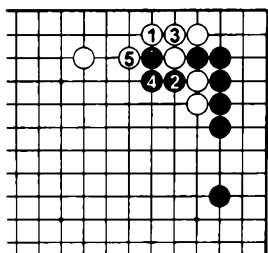


Диа. 2

Диа. 2: Почти то же самое

Соединяясь ходом ①, белые собираются ответить на разрезание ③ ответом разрезанием ①А с жертвой двух камней. Но черные переворачивают все с ног на голову ходом ②, вынуждая белых соединиться ③, а затем предупреждают соединение белых ходом ④. Этот несомненно болезненный результат для белых.

Когда черные играют ②, то, если кажется, что ситуация делает возможным зажим ①В, черным лучше продлится ходом ②А вместо этого.



Диа. 3

Диа. 3: ① – легкий ход

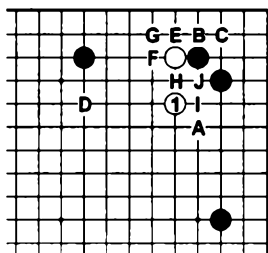
Лучше играть ханэ ①, сразу жертвуя два камня в центре. Черные могут разрезать ходом ②, но если затем они оставят все как есть, то у двух белых камней будет плохое адзи. С другой стороны, расходование еще одного хода на окончательный захват двух камней сильно идет в разрез с оригинальным замыслом черных.

На самом деле теперь кажется, что вместо прилипания ④ черным следовало вторгнуться ходом ④.

Тэсудзи для нанесения ответного удара

Если противник насаждает, но угрозы его слабы, то вы можете ответить ходом в другом месте или при помощи тэсудзи для получения сэнтэ, а если соперник делает оверплэй или же просто плохой ход, то вы можете сразу переходить в контратаку. То есть, вы можете перейти от защиты к атаке – вот что мы называем «ответным ударом». Позиции и формы, в которых возникают эти тэсудзи, на самом деле имеют мало общего, и вообще-то многие из них можно классифицировать как тэсудзи для атаки. Но возможно выбрать несколько тэсудзи, в которых вы используете малейший шанс для контратаки.

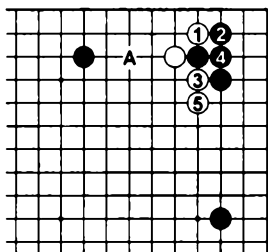
Сначала давайте попробуем рассмотреть пару-тройку примеров.



Диа. 1

Диа. 1: Легкое сабаки

Прыжок ① – легкий способ разрешить ситуацию. Если ●А, то ○В, ●С, ○Д в принципе кажется правильным. Если ●Е, то ○F, ●G, ○А. Белые играют легко, уклоняясь от атаки черных. Вместо ① продление ○Н будет тяжелым: после ●А у белых проблемы. Если вместо ① белые играют ●I, то черные строят пустой треугольник ходом ●J, и белым будет на удивление трудно разрешить ситуацию.

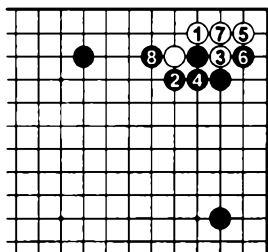


Диа. 2

Диа. 2: Чего хотят белые

Белые могут сыграть ханэ ①, надеясь на ②. Затем ходы ③ и ⑤ очень своевременно строят форму. Черные низко прижаты на правой стороне, а белые могут укрепиться одним ходом – ○А.

Однако ①, на самом деле, – перебор. Если черные нанесут удар в ответ, то все будет совсем не так.

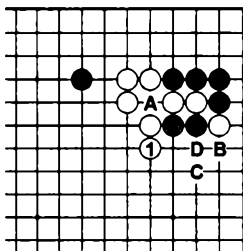


Диа. 3

Диа. 3: ② – тэсудзи

Ханэ ② – тэсудзи для нанесения ответного удара. Дело в том, что после атаки ③ у белых нет продолжения. Если белые выживают ходом ⑤, то черные с радостью запечатают их ходами ⑥ и ⑧. Если вместо ⑤ белые пойдут ④, то черные разрежут ⑦.

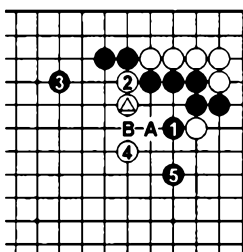
В отличие от предыдущей диаграммы, черные отдают территорию, но получают влияние, и нет сомнений, что этот результат для них выгоднее.



Диа. 4

Диа. 4: Продлевание наружу

Черные только что дали атари $\triangle$. Они хотят, чтобы белые соединились $\bigcirc$ А, после чего черные заберут камень ходом $\bullet$ В. Черные пытаются сделать форму белых тяжелой, но после ответного удара белых в виде продлевания $\ominus$ у черных нет хорошего продолжения. Если $\bullet$ В, то $\bigcirc$ С. Если $\bullet$ С, то ход $\bigcirc$ D будет жестким. Правильным было вместо $\triangle$ просто продолжить ходом $\bullet$ D.

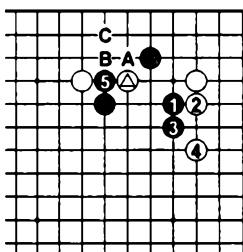


Диа. 5

Диа. 5: Ханэ

Белые только что сыграли нодзоки $\triangle$. Замысел белых в том, чтобы вынудить черных соединиться ходом $\ominus$, а затем вернуться для хода $\bigcirc$ А – это лучший результат, чем если бы белые сразу прыгнули $\bigcirc$ А и позволили черным прилипание $\bullet$ В. Но, разумеется, черные контратакуют при помощи ханэ $\ominus$ с преимуществом в борьбе после $\ominus$.

Ход $\triangle$ – перебор. Белым нужно было укрепиться простым ходом $\bigcirc$ А.

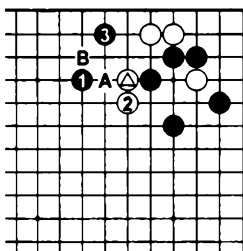


Диа. 6

Диа. 6: Прижимание

Белые только что разрежали диагональный прыжок черных ходом $\triangle$. Они надеются, что черные просто нажмут $\ominus$, а после $\bigcirc$ А, $\bullet$ В, $\bigcirc$ С угол станет территорией белых.

Однако перед нажимом $\ominus$ черные вынуждают $\ominus$ и $\ominus$ прижимающими ходами $\ominus$ и $\ominus$. Это привязывает веревку к $\triangle$, так что ход $\bigcirc$ А прибили уже не приносит.



Диа. 7

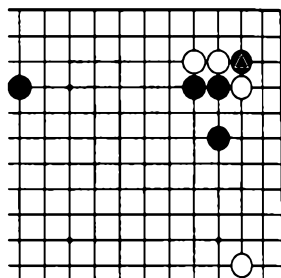
Диа. 7: Клещи

Белые прилипают ходом $\triangle$, ожидая обмен $\ominus$ на $\bigcirc$ А. Разумеется, все зависит от игровой ситуации, но черным конечно же следует рассмотреть идею взятия в клещи ходом $\ominus$, выгоняя белых в центр, одновременно создавая потенциал для получения территории на верхней стороне.

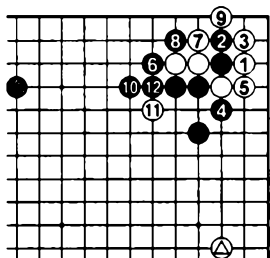
Вместо $\triangle$ продлевания $\bigcirc$ В было бы безопасным ходом. Прилипание ходом $\triangle$ – небольшой перебор.

Задача 1: Атари

Черные только что разрезали ходом . Если вы по расположению камней на верхней и правой сторонах догадаетесь, какую форму желают получить черные, то выбор продолжения будет для вас простым.



Ход белых

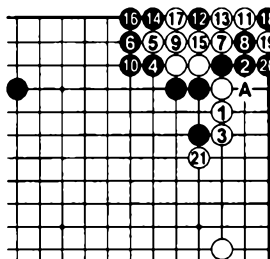


Диа. 1

Диа. 1: Чего хотят черные

Вариант с ① по ●12 – дзэсэки. Однако он дает черным прекрасное развертывание вдоль верхней стороны. Тем временем белый камень на правой стороне расположен слишком низко. Поскольку у черных на правой стороне открытый подол, у них и так были бы проблемы с развертыванием в эту сторону.

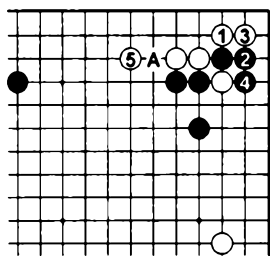
Если и поменять местами, то результат для черных был бы ужасным. Выбор дзэсэки нужно сочетать с окружающей обстановкой.



Диа. 2

Диа. 2: Ко

Продление в сторону ходом ① – уже не дзэсэки. Возможно, есть ситуации, когда оно уместно, но в этом случае результат не очень хорош. После ② лучшие ходы приводят к ко после ●20. Если белые блокируют ходом ○А, то после взятия ко черными хорошего продолжения нет, так что белые берут тайм-аут в сражении ходом ○21, ожидая возможности сыграть ○А позже. Верхняя сторона черных плотна, а в углу белые понесли потери.



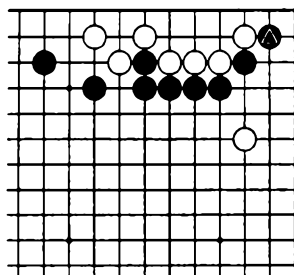
Диа. 3

Диа. 3: ① демонстрирует бойцовский дух

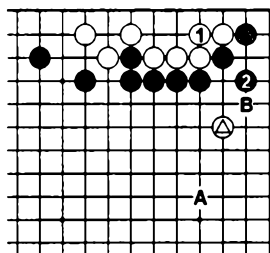
① – тоже не дзэсэки, но в этой ситуации это мощный ход. После ⑤ мойо черных на верхней стороне исчезает. Если вместо ② следует ●А, то белые забирают камень ходом ②. Если черные играют ●А вместо ③, то белые забирают два камня ходом ④ с лучшим результатом, чем на Диа. 1. Если ситуация в партии делает мойо важнее территории, то белые могут играть ○А вместо ③.

Задача 2: Атари

Черные только что сыграли двойное ханэ ходом . Обычно это достойный ход, тэсудзи, но в данном случае это оверплэй, который натывается на яростную контратаку белых. Ход только тогда тэсудзи, когда его делают таковым обстоятельства.



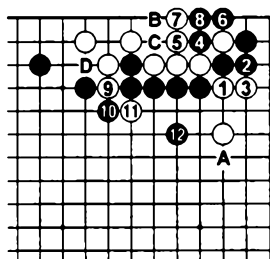
Ход белых



Ход черных

Диа. 1: Отступление

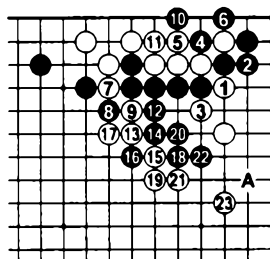
Отступление  превращает плохой ход черных в эффективный вынуждающий ход. Обычно для получения формы черным вместо  нужно строить висячее соединение ходом . Затем белые могут продлиться в , а черные зажмут в клещи камень  ходом в окрестностях . Поскольку у белых здесь есть лишний камень, то, если у них будет камень в , позже ход  станет сэнтэ, создавая возможности для  нанести ответный удар.



Диа. 2

Диа. 2: Разрезание у базы

Играя двойное ханэ, нужно следить за возможностью разрезания у основания. Белые контратакуют ходами  и , а после  и  ход  дает сэнтэ, позволяя белым нажать и разрезать ходами  и . После  белым нужно опасаться хода . А как только черные камни в центре окажутся в безопасности, белые камни могут быть убиты в варианте , , . Будущее белых наполнено неожиданными трудностями.



Диа. 3

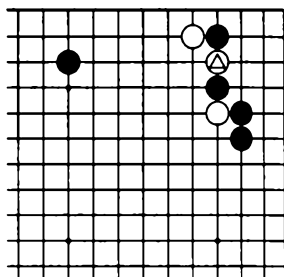
Диа. 3: и – тэсудзи

После разрезания  построение выступа ходом  – тэсудзи для создания множественных угроз. После сокращения дамэ черной группы нажим и разрезание ходами  и  становятся жестче, а после  белые получают хороший результат, даже если пожертвуют три камня. Если ситё благоприятно, то белые вместо  могут играть .

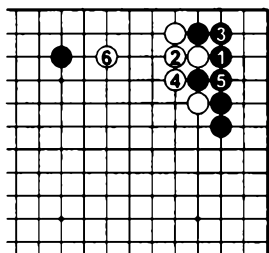
У черных нет иного выбора, кроме как прыгать  вместо  и бороться с помощью хода  после хода .

Задача 3: Атари

Белые только что вклинились при помощи ханэ △. Если вы разгадаете их намерения, то способ контратаки черных должен стать очевидным. Имеются только два хода на выбор.



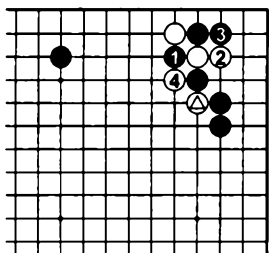
Ход черных



Диа. 1

Диа. 1: Атари изнутри

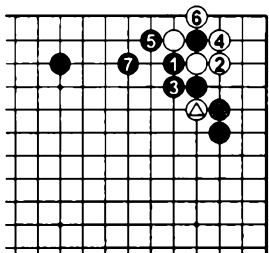
Атари изнутри ходом ① – попытка защитить территорию в углу. Но это то, чего хотят белые. После ② черные соединяются ходом ③, а затем их начинают давить с помощью атари ④. Часть расчета белых в том, что если черные нажимают ④ вместо ⑤, то разрезание белых ходом ③ – сэнтэ. После атари ① шансов на хороший результат у черных нет, как бы они ни продолжали.



Диа. 2

Диа. 2: Форма для ловушечного хода

Перед вклиниванием с помощью ханэ белые устраивают обмен △ на △ – для этого есть причина. Это ловушечный ход в расчете на неправильный ответ черных. Без этого обмена черные могут играть более агрессивно – атари ① в сочетании с продлением ③. Но теперь, разумеется, ④ – двойное атари. ⑤ – нехороший ход.



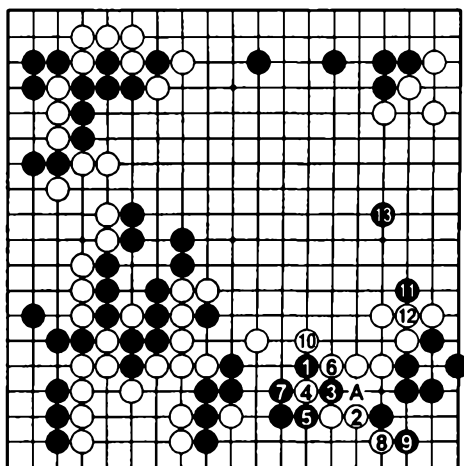
Диа. 3

Диа. 3: ① и ③ – спокойные ходы

Черные играют атари снаружи ходом ① и спокойно соединяются ③. Это простой, но также и наилучший вариант. У белых нет иного выбора, кроме как забрать камень ходом ④, так что черные могут запереть белых ходами ⑤ и ⑦, получая хороший результат. В этой позиции обмен △ на △ ужасен для белых.

Черные отдали некоторую территорию, но внешнее влияние черных в разы ценнее.

Пример из практики 20: Угловое вклинивание



*Запись партии 20
Квалификационный турнир к 13-му
Дзюдану*

*Белые: Такаги Сёити
Черные: Рин Кайхо*

Против хода кэйма играется прилипание в талии; против диагонального хода – угловое вклинивание. Это тэсудзи для сопротивления попытке соперника сыграть форсирующий ход с жертвой камня в обмен на сэнтэ.

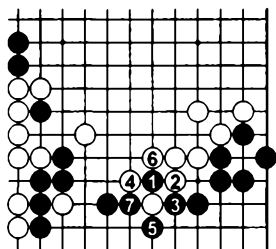
Ходами ① и ③ черные пытаются выстроить трамплин для развития в центр, но после ответного удара белых ④ этот замысел рушится. Естественным образом тает перспектива разрезания ●А. Вместо ⑩ продолжение ○13 дало бы белым хорошую игру.

Вариант 1: Отправились за территорией

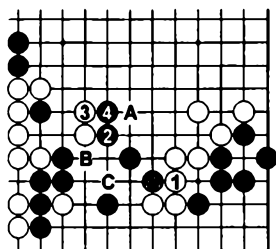
Вместо ① в Записи партии черные могли прилипнуть сверху таким ходом ① и соединиться ходами ⑤ и ⑦. Это добавляет белым внешнее влияние, но у черных добавляется здесь семнадцать очков территории, компенсировать которые будет нелегко. Белые попытаются максимально расширить правую сторону, и партию решит то, насколько черные смогут уменьшить эту область. Такой вариант давал черным более верный путь к победе.

Вариант 2: Чего хотят черные

Если белые защищаются ходом ①, то черные играют диагональное прилипание ② и выходят наружу, прижимая белых. Если вместо ③ белые играют ханэ ④, то черные могут сыграть встречное ханэ ●А и соединиться. Если после ④ следует ○В, то ●С и камень ④ снова в деле. Черные считали, что выдвижение наружу этой группой самое удачное продолжение, но получили отпор в виде блестящего ответа ④ в Записи партии.

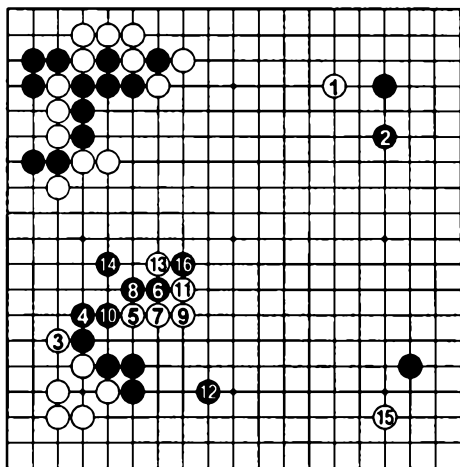


Вариант 1



Вариант 2

Пример из практики 21: Прижимание



Запись партии 21

13-й матч за титул Дзюдан, партия 1

Белые: Рин Кайхо

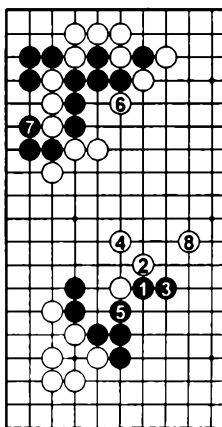
Черные: Хасимото Сёдзи

Когда противник пытается испортить вам форму, вы должны рассмотреть возможность пожертвовать часть группы. Если соперник решит не принимать жертву, ваш ход может помочь с построением формы.

Белые наносят удар в критический пункт ходом ⑤. Они надеются испортить форму черным, а также помочь в расширении верхней стороны. Черные наносят ответный удар, прижимая снаружи ходом ⑥. Впоследствии черные смогли выйти наружу, заодно подправляя форму.

Вариант 1: Чего хотят белые

После партии Рин сказал, что вместо ⑥ в Записи партии он ожидал, что черные защитятся такими ходами ① и ③. После ⑧ верхняя сторона белых значительно увеличивается.

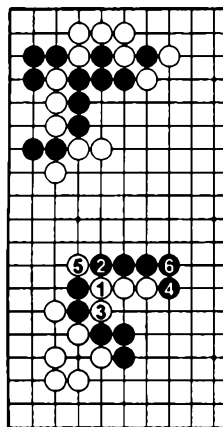


Вариант 1

Вариант 2: Жертвуя два камня

Если вместо ⑨ в Записи партии белые режут ходами ① и ③, то черные жертвуют два камня ходами ④ и ⑥, стирая мойо на верхней стороне и внезапно создавая области влияния черных на правой и нижней сторонах.

Кроме того, если вместо ⑦ в Записи партии белые разрежут ○А, то черные пожертвуют два камня ходом ⑦. У белых нет иного выбора, кроме как играть ⑦ и ⑨ как в Записи партии.

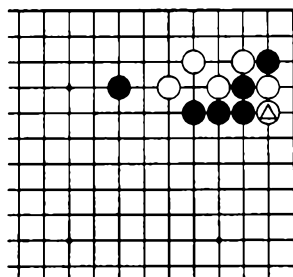


Вариант 2

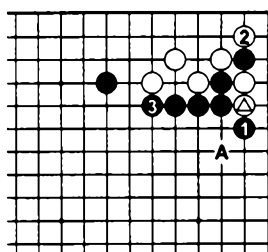
Задача 4:

Висячее соединение

Белые только что продлили ходом . Черные могут контратаковать по крупному, но для этого нужны тэсудзи и тщательный расчет.



Ход черных

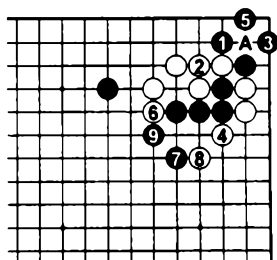


Диа. 1

Диа. 1: Безопасно

Блокирование ① было бы безопасным ходом, но у белых все еще осталось подзюки А, так что из-за этого ценность внешнего влияния черных сильно уменьшается.

На самом деле белым следовало всего лишь забрать камень ходом ②, а черные смогли бы сыграть в – это было бы честным результатом. Так что играть здесь черными безопасно – значит показывать слабый боевой дух. Вместо ① они должны сыграть в углу.

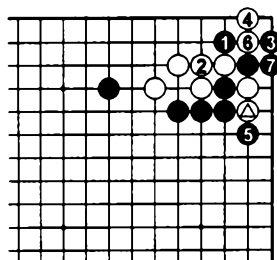


Диа. 2

Диа. 2: ③ – тэсудзи

Атари ① найти легко, но оно ничего не будет стоить, если вы не сыграете висячее соединение ходом ③. На ④ черные выживут в углу ходом ⑤. Затем в центре будет сражение, но трудно представить, чтобы у черных были какие-то особые проблемы.

Если вместо ③ черные соединятся ходом А, то после ④ у них не будет возможности выжить одним ходом.



Диа. 3

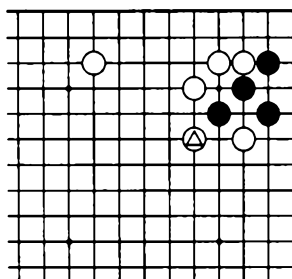
Диа. 3: Забирая два камня

Если белые разрушают глазную форму черных ходом ④, то черные могут блокировать ⑤ – это часть преимущества этого тэсудзи. Если белые режут ⑥, то черные соединяются ходом ⑦, а поскольку у белых камней не хватает дамз, то они захвачены.

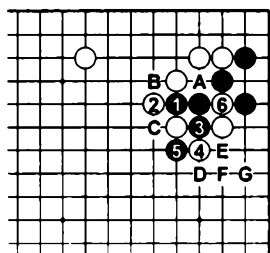
После ① и ③ белым нужно выбирать между предыдущей диаграммой и этой. Ход – оверплэй.

Задача 5: Разрезание

Белые только что сыграли накрывающий ход . Это известный ловушечный ход, и ответ найти нетрудно. Но если вы ошибетесь в порядке ходов, то упростите задачу белых.



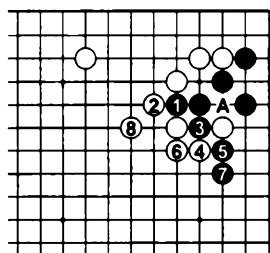
Ход черных



Диа. 1

Диа. 1: Попадая в ловушку

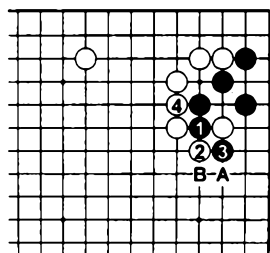
После нажима черных ходами ① и ③, на атари ⑤ сразу следует контратака белых встречным атари ⑥, и черные попадут в большую ловушку. Если черные действительно хотят резать ходом ⑤, то сначала им нужно обменять ●А на ○В, а потом играть ⑤. Но после ○С, ●D, ○Е, ●F белые пойдут ханэ ○G. Нужно учесть ситё, и борьба предстоит тяжелая. У черных есть ход получше.



Диа. 2

Диа. 2: ⑤ – тэсудзи

Черные дважды нажимают ходами ① и ③, затем режут снизу ходом ⑤. Это прямой способ получить преимущество. Белые вынуждены соединиться ⑥, и черные берут очки на правой стороне ⑦ – это тем более ценный ход, что он приносит сэнтэ. Если вместо ⑥ белые играют атари ②, то черные делают двойное атари ⑥. Такое разрезание защищает от нажима ○А – еще одна польза этого тэсудзи.



Диа. 3

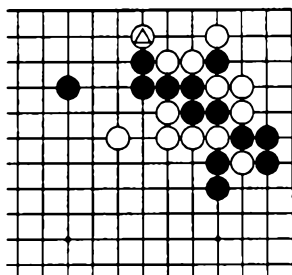
Диа. 3: Поспешно

Спешка с ключевым ходом нажимом ① и разрезанием ③ позволит белым вернуться в оборону ходом ④, и результат – не совсем то, что ожидали черные. Теперь ход ●А будет готэ, а если черные игнорируют ситуацию, то белые получат плотность, продлившись ○В. Черные раскусили ловушку белых, но получили только часть возможной выгоды. Первоначальный нажим ④ тоже можно считать тэсудзи – для создания слабостей в позиции соперника.

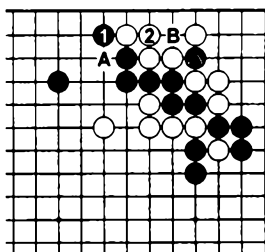
Задача 6:

Разрезание изнутри

Белые только что сыграли ханэ . Этот ход направлен на устранение плохого адзи в углу. Но на самом деле черные могут использовать появившуюся возможность для нанесения удара, который сделает ханэ белых бесполезным.



Ход черных

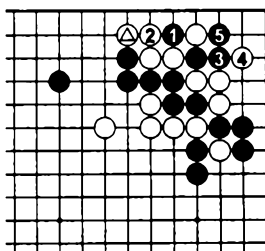


Диа. 1

Диа. 1: Не хватает духа

Автоматическое блокирование ① в ответ на ханэ белых – пример тусклой игры. После соединения белых ходом ② не только устранены какие-либо возможности черных в углу, но у черных еще и не слишком свободны руки для атаки белых камней в центре, потому что теперь есть точка разрезания ○А.

Черным хотелось бы, чтобы  выполнил еще одно задание. Но разрезание ② вместо ① бессмысленно из-за ○В.

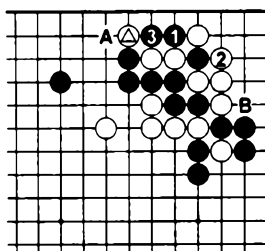


Диа. 2

Диа. 2: ① – тэсудзи

Вбрасывание разрезания ① – жесткий ход. Если белые соединяются ②, то черные продлеваются ③. Благодаря разрезанию ① ход ⑤ теперь стал атари. Камень  в этом варианте не приносит белым никакой пользы.

Захват трех разрезающих камней без сомнений выгоден черным.



Диа. 3

Диа. 3: Сэнтэ

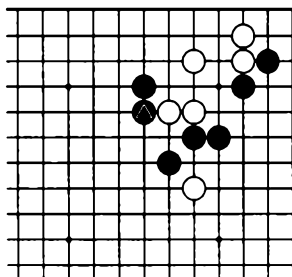
Следовательно, у белых нет иного выбора, кроме захвата камня ходом ②, хоть атари ③ и проглатывает одиночный камень белых. Если после этого белые соединяют два камня и черные играют ●А, то белым нужно сделать еще один ход в углу, иначе ●В убьет угол. Это жалкий результат для белых.

Вместо ханэ  правильным было бы взятие ходом ②.

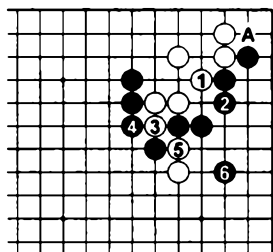
Задача 7:

Разрезание изнутри

Черные только что сыграли , пытаюсь запретить белых. Такая перспектива явно их не устраивает. Использовать слабость формы черных для получения большой выгоды или прорыва в центр – белые могут применить обе эти угрозы.



Ход белых

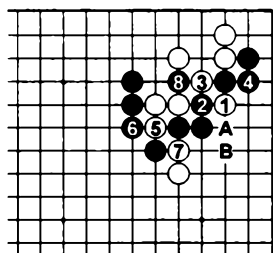


Диа. 1

Диа. 1: Вызов

Разумеется, правила не запрещают вынуждающий ход ① с построением выступа, обеспечивающий жизнь в углу, а затем нажим ③ и разрезание ⑤ с борьбой. Но нельзя отрицать, что в предстоящей борьбе преимущество в этой области будет у черных. Давать черным большой сэнтэ ход ●А – тоже минус.

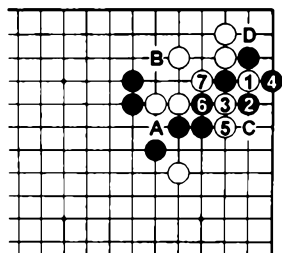
Ход ④ вместо ③ будет даже хуже после разрезания ⑤.



Диа. 2

Диа. 2: Нехватка дамэ

Поначалу может показаться, что урегулирование позиции разрезанием ① в талии кэйма будет хорошим вариантом, но на самом деле, это даже хуже предыдущей диаграммы. Белые намерены нажать ⑤ и разрезать ②, но черные могут сжать противника ходами после ⑧ и до укрепления ●А. Белые почти полностью сокрушены. Если вместо ① белые пойдут ②, то ①, ⑤, ⑥, ⑦ и после укрепления черных ходом ●В белые не смогут достигнуть чего-то особенного.



Диа. 3

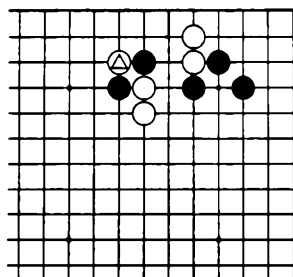
Диа. 3: ① – тэсудзи

Вбрасывание разрезания ① – легкое тэсудзи. Если черные заберут камень ходом ②, то белые нажмут ходами ③ и ⑤. Если теперь белые играют атари ⑦ и черные соединяются, то ○А будет жестким ходом.

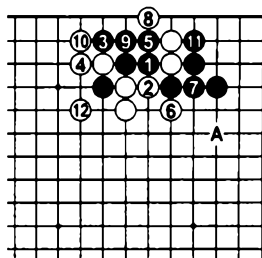
Если вместо ② черные ходят ⑦, то белым хорошо сыграть ② или ○В. Подводя итог скажем: вместо ② черным лучше оттянуться ③, жертвуя камень после ②, ●С, ○D – это практически лучшее, что могут сделать черные.

Задача 8: Толчок

Белые только что разрезали ходом . Это ловушечный ход – черные могут обеспечить себе преимущество, если ответят правильно.



Ход черных

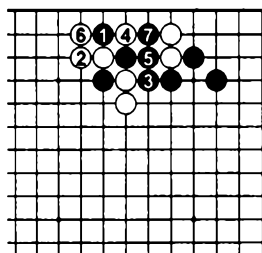


Диа. 1

Диа. 1: Попадая в ловушку

Толчок ①, а затем захват двух камней ходами ③ и ⑤ могут показаться хорошими ходами, но на самом деле, это именно то, чего добивались белые. Одно единственное атари ⑥ создает огромную разницу во внешнем влиянии. Результат после ⑫ очевидно плох для черных.

Их территория в углу немногим меньше двадцати очков. Белые все еще могут запечатать черных ходом ①А, а их внешнее влияние лучше территории в углу.

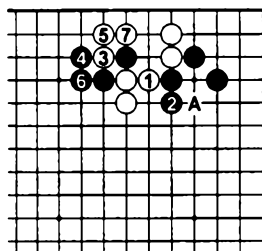


Диа. 2

Диа. 2: Тэсудзи черных

Атари ① в сочетании с толчком ③ опровергают план белых. Сразу пойти ③ вместо ① позволит белым сыграть ⑤, ④, ①. Если вместо ① играть ③, то белые пойдут ③ и получится позиция Диа. 1.

У белых нет иного выбора, кроме как попытаться спасти ситуацию ходами ④ и ⑥. Но после ⑦ даже если белые забирают камень, черные не ответят. Влияние черных на правую сторону значительно отличается от влияния на предыдущей диаграмме.



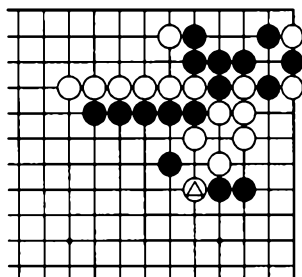
Диа. 3

Диа. 3: Несколько угроз

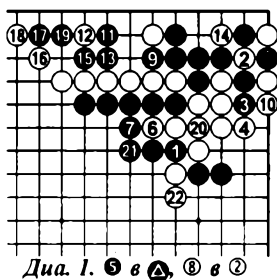
Вместо разрезания ( на диаграмме задачи) белые должны были играть толчок ①, вызывая ② перед разрезанием ③. Однако обмен ① на ② болезненен для белых, поэтому они сразу разрезали в надежде на вариант до ⑦ без первоначального обмена. В такой форме у белых появляется прилипание ② или нодзоки ①А.

Задача 9: Прилипание

Это способ ответного удара, которым уклоняются от ко. Черные только что взяли ко и белые ответили ко-угрозой . Ситуация требует приема, который сделает эту ко-угрозу бессмысленной.



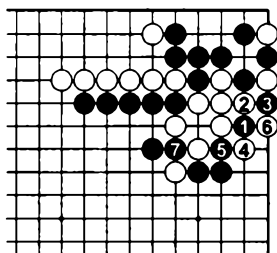
Ход черных



Диа. 1. ⑤ в , ⑧ в ②

Диа. 1: Ко-борьба

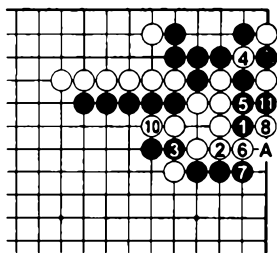
Если черные отвечают на ко-угрозу ходом ①, то у них нет способа выиграть это ко. После взятия ко белыми ходом ② у черных есть одна ко-угроза ③, но у белых есть еще одна ко-угроза – нажим ⑥. Белые игнорируют ход ①, и после возобновления белыми борьбы на правой стороне ходами с ①4 по ②2 трудно сказать, чтобы в этой борьбе у черных было хоть какое-то преимущество.



Диа. 2

Диа. 2: ① – тэсудзи

Прилипание ① – разумное тэсудзи для уклонения от ко. Если ②, то черные своевременно забирают камень ходом ③. После ④ черные разрезают ходами ⑤ и ⑦, оставляя белых наполовину сокрушенными. Если вместо ① черные просто забирают камень ходом ③ сразу, то белые занимают ⑦. Если в ответ на ① белые ходят ⑦, то черные – угловое вклинивание ⑤, собираясь далее соединиться и произвести сжатие.

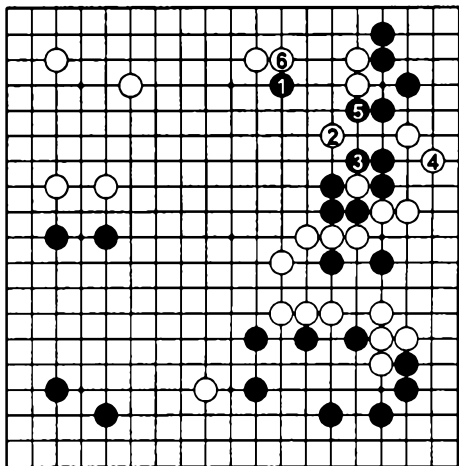


Диа. 3. ① в

Диа. 3: Сокрушены

② – ключевой пункт для предупреждения сжатия, но после разрезания ③ у белых нет хорошего продолжения. Если белые забирают ко ходом ④, то черные делают энергичные ходы ⑤ и ⑦. У белых нет ничего лучше хода ⑧ и попытки сделать ко-угрозу ходом ⑩. Но в финальной позиции взятие черных ●А будет сэнтэ – так что свет в конце туннеля белые не увидят.

Пример из практики 22: Нодзоки



Запись партии 22

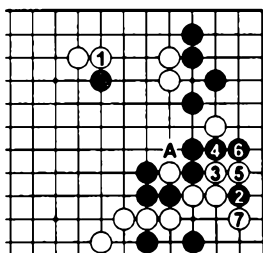
5-й матч за титул «10 лучших профи»,
партия 2

Белые: Саката Эйю

Черные: Фудзисава Сюю

Это способ ответного удара для уклонения от ситё. Нодзоки играется с целью сделать прерыватель ситё безобидным – вопрос только в том, удастся ли это.

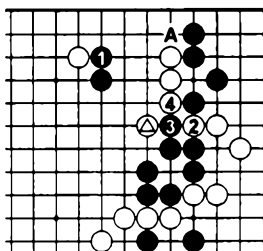
Черные наносят удар в плечо в попытке выставить прерыватель ситё в сэнтэ, но белые наносят ответный удар с помощью нодзоки ②. Белым удается защитить обе стороны ходами ④ и ⑥, поскольку черные должны отвечать ходом ③.



Вариант 1: Чего хотят черные

Черные хотят заставить белых защитить верхнюю сторону ходом ①, а затем переключиться на прилипание ②. Если вместо ③ последует ⑤, то черные продлятся ⑦ с борьбой. Ходы ④ и ⑥ откусывают одиночный камень белых в сэнтэ – успех черных.

Без прерывателя ситё △, в ответ на ②, белые убегут ходом ○А, и три черных камня в центре начнут дрейф.



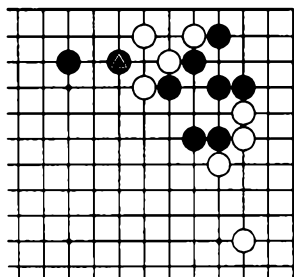
Вариант 2: Эффект нодзоки

Если вместо ⑤ в Записи партии черные блокируют таким ходом ①, то нажим и разрезание ходами ② и ④ будут жесткими. Блок ○А будет сэнтэ, и трудно найти способ запечатать центральные белые камни.

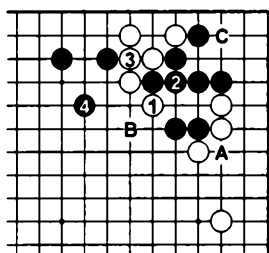
Нодзоки ③ – тэсудзи для убегания от ситё и для усиления угрозы нажима и разрезания.

Задача 10: Нодзоки

Черные только что сыграли нодзоки ▲. Они намерены утяжелить и атаковать белых – тем следует найти легкий способ оказать сопротивление.



Ход белых

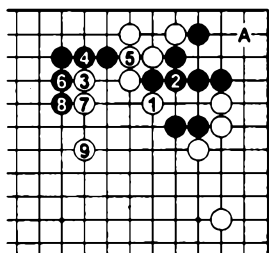


Диа. 1

Диа. 1: Вынуждающий ход?

Кажется, что правильный порядок ходов в том, чтобы перед соединением ③ сначала сыграть вынуждающее атаки ①. Но после атаки черных ходом ④ у белых появляется точка разрезания А, и создается впечатление, что урегулировать ситуацию будет трудно.

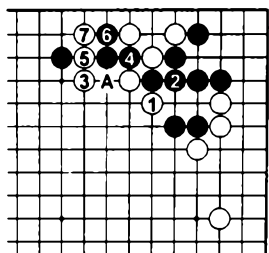
Если белые хотят спасти эту горстку своих камней, то кажется, что на самом деле лучше пропустить ①, играя ③, ④, а затем прыгнуть ⑤В, оставляя возможность хода ⑥С на будущее.



Диа. 2

Диа. 2: ③ – тэсудзи

Если белые сыграли атаки ①, то нодзоки ③ – тэсудзи ответного удара. Если черные соединяются ④, то белые тоже соединяются – ходом ⑤. Нодзоки белых упредило атаку черных с Диа. 1. Практически лучшее, на что способны черные, это повернуть ходом ⑥, но после развития белых в центр ходами ⑦ и ⑨ белые камни атаковать сразу нельзя. Если окружающие позиции белых укрепятся, то белые смогут подумать и об оки ⑩А.



Диа. 3

Диа. 3: Чего хотят белые

Когда белые играют нодзоки ③, если черные режут ходом ④, то белые добиваются желаемого – шанса нажать ходами ⑤ и ⑦. Внешнее влияние белых ценнее прибыли черных. Если вместо ⑥ черные играют ●А, то ответ будет ⑥.

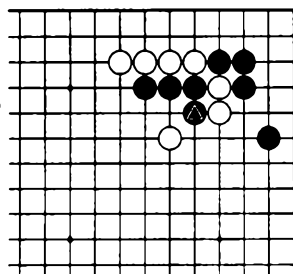
Даже короткий контрудар может иметь столь важную цель. У черных нет иного выбора, кроме как следовать варианту с предыдущей диаграммы.

Задача 11:

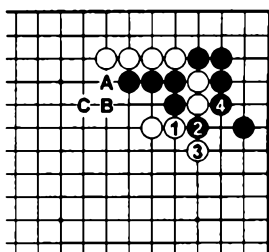
Прочное продлевание

Бывают случаи, в которых можно запросто позволить противнику достигнуть намеченного. При небольшом изменении обстоятельств ценность результата в контексте ситуации в целом может быть обратной тому, что ожидалось.

Черные только что нажали ходом .



Ход белых

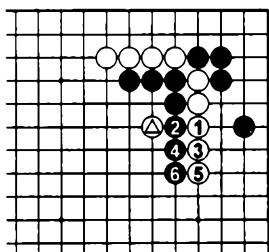


Диа. 1

Диа. 1: Захват двух камней

Цель черных – вынудить белых блокировать ходом , а затем черные заберут два камня ходами  и . Вынуждающий ход  не так уж сильно укрепляет позицию белых, и можно ожидать, что плотность черных в центре будет иметь большое значение.

После этого белые попытаются построить форму на верхней стороне в варианте , , .

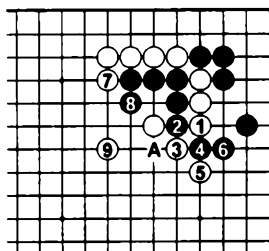


Диа. 2

Диа. 2: Потеря хода

Если белые не уступают два камня и играют  и , то черные продолжают нажимать ходами  и . Белые какое-то время продолжают тянуться без всякого удовольствия.  превращается в потраченный впустую ход, тогда как  размещен идеально, чтобы цеплять белых снизу.

Центр черных получил существенное подкрепление, так что они могут свободно играть на сужение позиции белых на верхней стороне.



Диа. 3

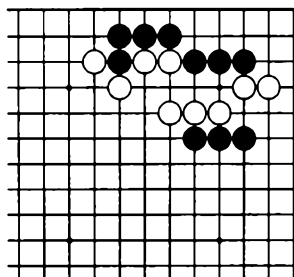
Диа. 3: Тэсудзи

Эта ситуация требует от белых продлевания , а затем блокирования  с большой жертвой. После разрезания  белые используют два камня для атаки  и вынуждающего поворота . Затем белые накрывают , создавая для черных непроницаемый кордон.

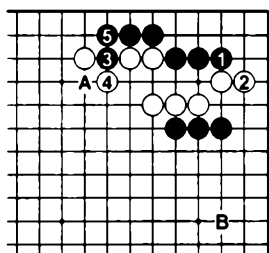
Если вместо  черные разрежут ходом , то белые могут соединиться и сразаться.

Задача 12: Клеши

Это вариант формы после дзёсэки. Черные только что сделали плохой ход, что и привело к такой позиции. Белые могут получить преимущество, если воспользуются ошибкой черных.



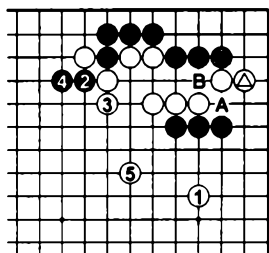
Ход белых



Диа. 1

Диа. 1: Неправильный порядок ходов

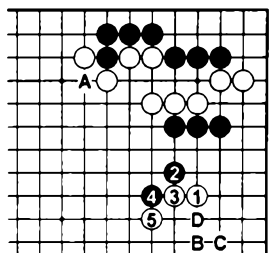
Чтобы получилась диаграмма задачи, черные сначала блокировали ходом ①, а потом сыграли ходы ③ и ⑤. Правильное дзёсэки в том, чтобы сначала сыграть ③ и ⑤ и убедиться, что белые соединятся ○А перед продолжением ①, ② и продлеванием ●В. Белым нужно воспользоваться этой ошибкой в порядке ходов. Если их беспокоит точка разрезания и они соединяются ходом ○А, то ход ●В возвращает нас к дзёсэки.



Диа. 2

Диа. 2: ① захватывает инициативу

Белые должны играть ①, предупреждая развертывание черных вдоль правой стороны. Черные могут получить прибыль на верхней стороне ходами ② и ④, но ⑤ усиливает кордон вокруг черных. Если бы на доске не было обмена ▲ на △, то после ⑤ черные могли бы сыграть ●А, ○В – после этого ханэ черных в △ было бы сэнтэ и камням черных стало бы легче выжить.



Диа. 3

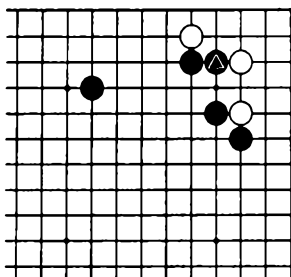
Диа. 3: Эффект удара

Если черные двигаются наружу ходом вроде ②, то белые устраивают преследование ходами типа ③ и ⑤, ожидая удобного момента для соединения ○А. Вместо ③ белые могут даже соединиться ○А. Тогда последовало бы: ③, ○В – белые своевременно играют на правой стороне, предупреждая комфортное развертывание черных. Вместо ② черные могли также попытаться сыграть ●С. Кроме того, вместо ① белые могли попробовать более широкий захват в клещи ходом ○D.

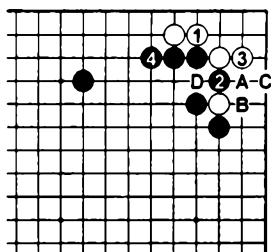
Задача 13:

Ханэ-вклинивание

Черные только что толкнули ходом **△**. Белые хотели бы превратить продление черных вдоль верхней стороны в плохой ход, избегая заодно локальных потерь.



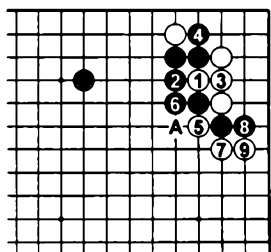
Ход белых



Диа. 1

Диа. 1: Локальные потери

Соединение **①** лишено выдумки. Для белых не может быть хорошим позволять черным играть атари **②** в сэнтэ. У них нет иного выбора, кроме как спускаться ходом **③**, после чего у черных есть хорошее продление **④**. Блокирование **●А** тоже будет сэнтэ. Если белые пытаются предупредить это, играя сначала **○В**, то ситуация становится еще хуже после **●А**, **○С**, **●D**. Белые не получают ничего, кроме едва живой группы в углу.

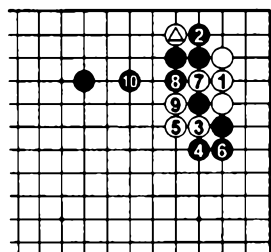


Диа. 2

Диа. 2: ① – тэсудзи

① – вклинивание при помощи ханэ с другой стороны, отдавая один камень. Даже после нажима **④** у белых получается приемлемая позиция после захвата камня ходами **⑤** и **⑦**. Тот факт, что **●А** – сэнтэ, только подчеркивает, что **△** слишком близок к стене черных.

Если вместо **④** черные соединяются **⑥** или **⑧**, то белые смогут соединиться ходом **④** и все еще рассчитывать на разрезание снаружи.



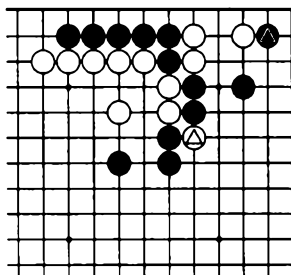
Диа. 3

Диа. 3: Черные могут играть иначе

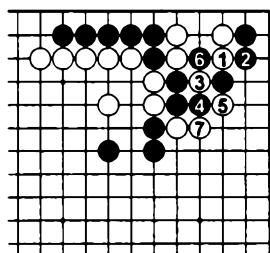
Преграждающее соединение **①** оставляет позицию несколько незавершенной. Если белые режут ходом **③**, то если черные соединяются **⑦**, то белые отхватывают одиночный камень и получают лучший результат, чем на предыдущей диаграмме. Но черные вполне могут сыграть иначе – ходами **④** и **⑥**. В этой форме **△** становится очень плохим ходом. Выпячивание **①** с предыдущей диаграммы – более верный путь к получению преимущества.

Задача 14: Ханэ изнутри

Черные только что прилипли ходом , надеясь проатаковать и задавить угол. Когда противник играет слишком жестко, иногда появляется шанс для контратаки.



Ход белых

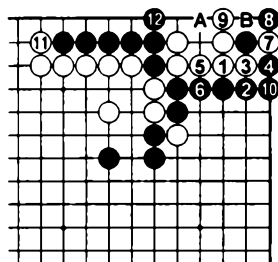


Диа. 1

Диа. 1: Слишком хорошо, чтобы быть правдой

Белые толкают ходом ①, а на ② у них заготовлено блестящее тэсудзи – они могут поймать три камня на нехватке дамэ ходами ③ и ⑤. С захватом этих ключевых камней позиция черных разваливается.

Если черные позволят белым камням в углу слишком легко выжить, то выживание шести черных камней на верхней стороне окажется под вопросом.

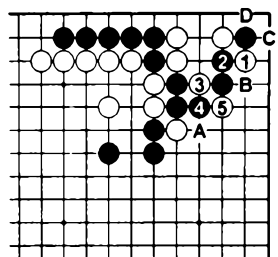


Диа. 2

Диа. 2: Черные дают сдачи

В ответ на толчок белых ① черные должны нанести ответный удар спуском ②. Если белые определяют позицию ходами ③ и ⑤ и начинают сэмзай, то ⑫ выигрывает его в один темп.

Поэтому вместо ⑨ белым следует строить один глаз ходом ○А, угрожая либо выиграть сэмзай ходом ○11, либо играть ко. Черные ответят на ход ○А ходом ⑪, продолжая борьбу.



Диа. 3

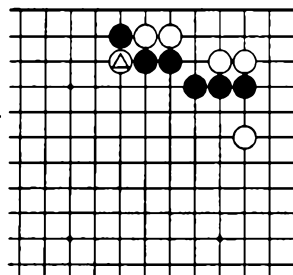
Диа. 3: Тэсудзи

Ханэ ① чише. На ② белые режут ходами ③ и ⑤, используя нехватку дамэ у черных. После ⑫А, ○В белые будут сжимать черных с большой, комфортной жизнью в углу.

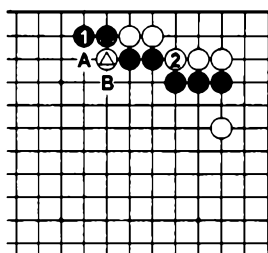
Если вместо ② черные сыграют ⑫В, то белые нанесут атари ○С, а после ⑫Д соединятся ②. Это угрожает либо безусловной жизнью в углу, либо выигрышем сэмзай.

Задача 15: Ханэ внутри

Белые только что разрежали ходом . Если вам не удастся сыграть и подготовительное тэсудзи, и тэсудзи для построения формы, то результат будет на удивление плохим.



Ход черных

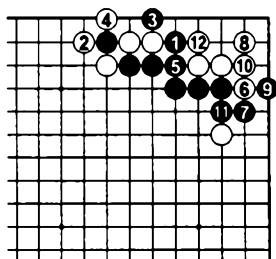


Диа. 1

Диа. 1: Черные вынуждены

Если черные не желают отдавать один камень и играют , то белые защищаются ходом . Помочь форме черных теперь нельзя ничем. По справедливости белым нужно сыграть первыми; они могут быть довольны, что имеют , предупреждающий прочное соединение черных в этом месте.

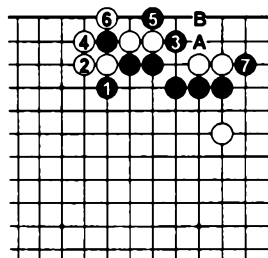
Вместо ход за которым последует будет еще хуже. Спасение камня только утяжеляет черных.



Диа. 2

Диа. 2: Обмен

Черные вбрасывают ханэ . Вопрос в том, могут ли черные быть довольны вторжением в белый угол после . Белые получили поннуки на верхней стороне, которое дает огромную плотность, а кроме того, у белых есть возможность выжить в углу в варианте после . кажется базовой идеей для тэсудзи, но есть еще один ход, который черным следует сделать сначала, да и для захвата камней в углу нужен ход получше чем .



Диа. 3

Диа. 3: Черным хорошо

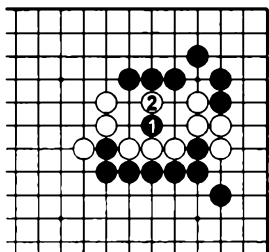
Сначала, перед вбрасыванием ханэ , черным следует дать атари . Это приводит к огромным отличиям на верхней стороне в сравнении с предыдущей диаграммой. Затем, для захвата двух камней в углу черные должны играть . Если , то .

Эта позиция очевидно лучше для черных. Яростная попытка белых оказалась опровергнутой. Результат же Диа. 2 выгоден белым.

Тэсудзи для защиты от множественных угроз

Противостоять тэсудзи для создания множественных угроз можно при помощи тэсудзи для защиты от множественных угроз, которым устраняются сразу две, а иногда и больше угроз.

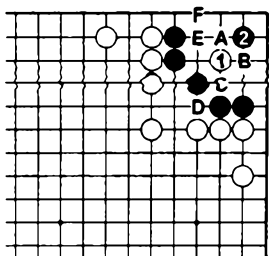
Для этого есть несколько методов. Если тэсудзи противника создает две угрозы ходом в некий критический пункт, то в некоторых случаях вы можете сыграть немного дальше критического пункта (вдоль той же оси симметрии). В других случаях вы можете сравнить две угрозы и защититься от большей. Или же сделать профилактический ход для предотвращения возможности тэсудзи двойной угрозы до того, как противник его сыграет. Базовые принципы этих тэсудзи те же, что и для тэсудзи для создания множественных угроз, но в действиях защищающегося по сравнению с атакующим есть некие тонкие отличия.



Диа. 1

Диа. 1: Вклинивание

Это повтор тэсудзи, которое мы приводили в разделе по соединению. ① – тэсудзи, угрожающее разрезанием справа и слева, ② – тэсудзи, которое защищает от обеих угроз. Жертвуя один или три камня, белые обеспечивают соединение камней справа и слева. Здесь использован принцип «хода в середину симметричной формы».

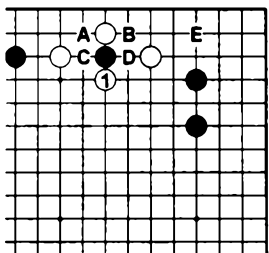


Диа. 2

Диа. 2: Оки

① занимает сан-сан, но черные делают оки ② на пункт дальше. Если ③А, то ④В, ⑤С, ⑥Д с выигрываем сэмзай. Если после ② белые играют ⑦Е, то хорошо сыграть ханэ ⑧Ф.

Если вместо ② черные прилипают ходом ⑨А или ⑩В, то белые блокируют ходом ⑪, создавая плохое адзи – кажется, что белые смогут натворить бед при помощи многошагового ко.

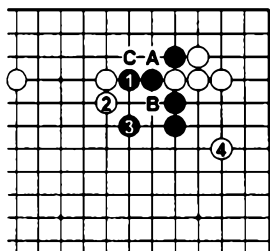


Диа. 3

Диа. 3: Зажим

① контролирует и ханэ ②А, и ханэ ③В. Если вместо этого хода белые толкают ходом ④С, например, то черные все равно могут примеряться к ⑤В – если ⑥В, ⑦Д, ⑧, ⑨А, то среди прочего ход ⑩Е будет сэнтэ.

Захват камня ходом ⑪ важен в плане территории и создает плотность в направлении центра.

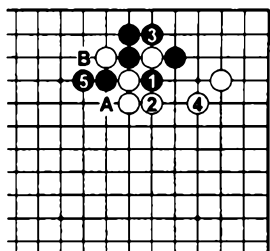


Диа. 4

Диа. 4: Толчок

Предположим, что ситё неблагоприятно для черных. Тогда единственный способ защититься от разрезания ○А и разрезания ○В – сделать толчок ❶. Если вместо ❶ черные играют ❸, то после ○А и ●С белые сыграют агрессивное контратари ❷, разделяя верхние и нижние камни черных.

После ❷ ход ❸ дает черным прочную форму.

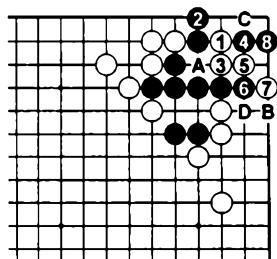


Диа. 5

Диа. 5: Захват камня

Белые угрожают захватом камня в ситё ходом ❸ и нажимом ❷, но черные могут захватить камень ходом ❶. Это защищает от обеих угроз, потому что если белые пойдут ❸, то черные смогут нажать ❷.

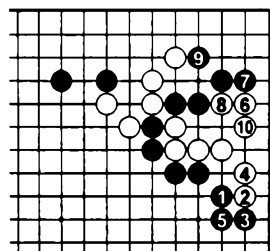
Если белые играют атари ❷ и запечатывают черных ходом ❹, то черные могут вытянуть одиночный камень ходом ❸. Вместо ❸ ходы ●А или ●В также возможны.



Диа. 6

Диа. 6: Прилипание под брюхом

После ❶ и ❸ белые угрожают соединиться ходом ❹ или разрезать ходом ○А. В этой ситуации единственной защитой будет прилипание ❷ – блестящий ход, известный под названием «прилипание под брюхом барсука». После ❹ и ❷ черные спускаются ходом ❸. Если черные беспечно заблокируют ходом ●В, то ❹ будет сэнтэ, после чего белые смогут начать ко, разрезав ○D.



Диа. 7

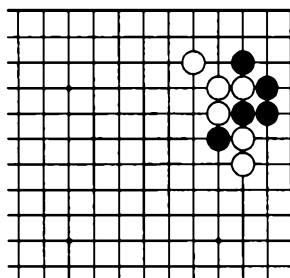
Диа. 7: Косуми

Если вместо ❶ черные блокируют ходом ●А, то ❹, ❷, ❸ с угрозой разрезания в ❶ и прилипания в ❷. Чтобы предотвратить обе эти угрозы до того, как белые успеют их создать, черные играют ❶, нарушая игровой ритм белых. Теперь белые все равно могут играть вынуждающие ходы ❷ и ❹, но не могут продвинуться дальше хода ❸. Черные захватывают инициативу в бою.

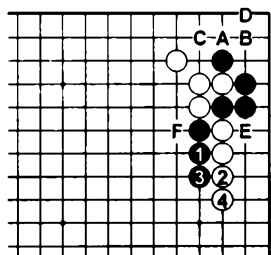
Задача 1:

Угловое вклинивание

Если защищать слабость в сэнтэ, то часто получается тонкая форма, которая позже может подвергнуться давлению. Однако если вы способны заодно подготовить достойное продолжение, то получаете изящное подкрепление.



Ход черных

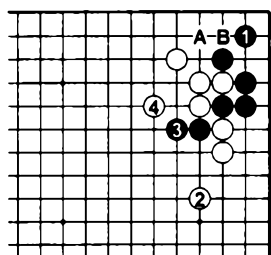


Диа. 1

Диа. 1: Еще не живы

Рано или поздно черные захотят вывести одиночный камень в центр. Но без подкрепления угол еще не живой. ① и ③ может и форсирующие ходы, но если после этого черные не добавят ход в углу, то у белых есть вариант с ○А по ○Е.

Более того вместо нажима ① в этой форме черные предпочли бы продлиться ●F, угрожая атаковать и справа, и слева.

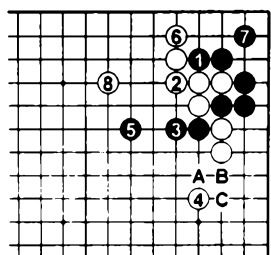


Диа. 2

Диа. 2: На ход позади

Если бы черные могли защититься простым ходом ①, то и обсуждать было бы нечего. Но даже если ситё выгодно черным, то после ② и ④ они в битве за центр оказываются на ход позади. ○А будет форсирующим.

Смогут ли черные защититься ходом ①, или ●А, или ●В, но проблема остается той же – в центре белые на шаг впереди.



Диа. 3

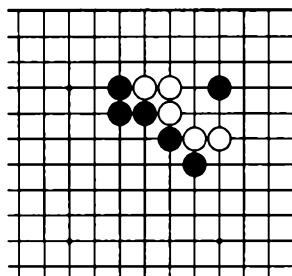
Диа. 3: ① – изящно

Черные играют угловое вклинивание ①, вынуждая белых соединяться ②. Таким образом, черные защищают угол в сэнтэ и получают шанс продлиться в критический пункт ③. Затем борьба продолжится вариантом вроде показанного до хода ⑧, но в этой борьбе черные своего не упустят. Если вместо ② белые спускаются ходом ⑥, то черные могут нажать, а затем устроить преследование после ●А, ○В, ●С, зная, что продление ③ будет сэнтэ.

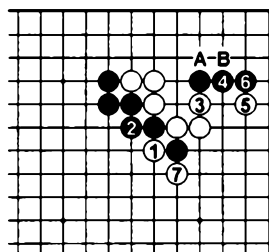
Задача 3: Оки

Когда у вашего соперника две нечетко определенных цели, вам следует выбрать большую угрозу и надежно от нее защититься.

Эта позиция взята из «Кацуго Симпё».



Ход белых

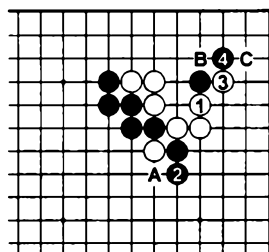


Диа. 1

Диа. 1: Неудовлетворительно для белых

Правильный порядок ходов начинается с ①, портящего форму черных, и продолжается защитным ходом ③. Однако после большого и комфортабельного выживания черных в углу белые не могут быть довольны полученным результатом даже после захвата камня ходом ⑦.

Если вместо ③ следует ○А или ④, то черные блокируют ходом ●В и снова комфортно выживают.

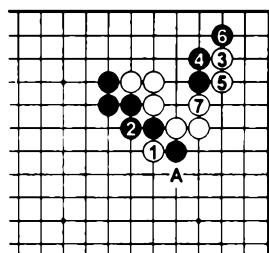


Диа. 2

Диа. 2: Подчеркивание центра

Если черные отдают предпочтение внешнему влиянию, то на ① они могут ответить ходом ② или охватом белого камня ●А. В этом случае даже после еще одного хода белые не смогут полностью захватить угол. Если вместо ③ белые пойдут ④, то: ③, ○В, ●С с плохим адзи.

Проблема – в соединении ①.



Диа. 3

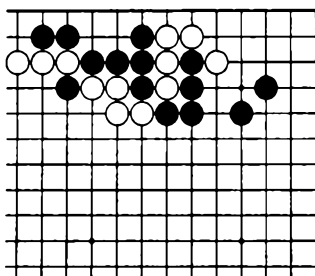
Диа. 3: ③ – тэсудзи

Правильно играть в сан-сан – ③, косвенно защищаясь от разрезания. Если черные играют ④ и ⑥, то белые вынуждают их строить маленькую жизнь в углу, а затем забирают камень ходом ○А. Если вместо ④, черные играют ●А, то ходом ③ захватывается угол без малейшего плохого адзи.

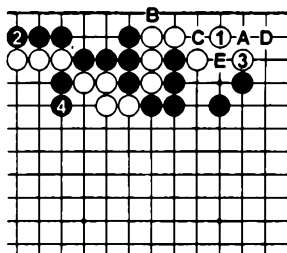
Если вместо ④ черные попробуют ⑤, то последует ④ с почти таким же результатом, как на диаграмме.

Задача 4: Оки

В этой форме белые заняты делами в центре и в углу. Единственная возможность чтобы защитить обе группы, состоит в атаке черных.



Ход белых

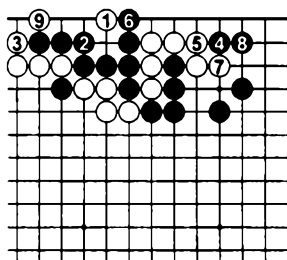


Диа. 1

Диа. 1: Только угол

Намерение хода ① в том, чтобы выжить в углу перед тем, как играть в другом месте. Но после продлевания ② белым нужно играть ③, а после вытягивания ④ белым предстоит тяжелая борьба.

Если вместо ① белые играют ○А, то ●В. ○С, ② с угрозой как хода ④, так и ●D. Если вместо ① следует ②, то ●В, ○С, ●Е с выигрышем. Своевременная защита позволяет сокрушительно атаковать.

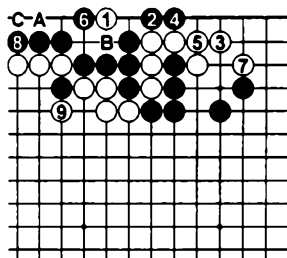


Диа. 2

Диа. 2: ① – тэсудзи

Оки ① – тэсудзи со скрытым смыслом. ② попадает на уловку белых – белые блокируют ходом ③. Лишенные глаз черные могут лишь пойти на сэмзай ходами ④ и ⑥, но проигрывают его после ⑨.

Если вместо ② черные ходят ③, то белые, разумеется, разрезают ②. Если вместо ④ черные пойдут ⑦, то белые могут играть ханз ④.



Диа. 3

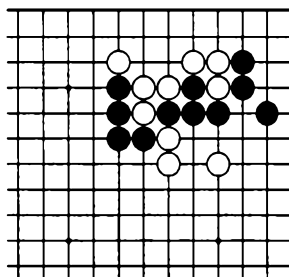
Диа. 3: Передышка

Черные играют ханз ② – сэнтэ ход, предупреждающий соединение белых, а затем строят форму ходом ⑥. Для получения живой формы белые строят висячее соединение ходами ③ в сочетании с ⑦. Вместо ⑧ черные предпочли бы выйти ⑨, но это оверплэй, потому что блокирование ⑧ – сэнтэ. Если черные проигнорируют ход ⑧, то последует ○А, ●В, ○С.

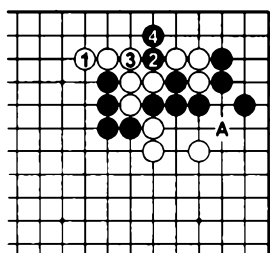
Задача 5:

Висячее соединение

Если вы правильно оцените собственную слабость, то метод ее защиты должен проявиться вполне естественным образом. Это также верно и в отношении нескольких слабостей.



Ход белых

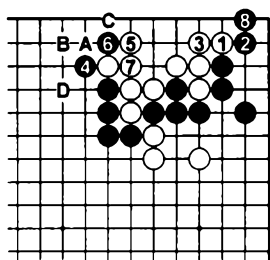


Диа. 1

Диа. 1: Продлевание наружу

Продлевание ① несомненно занимает хороший пункт, но черные используют нехватку дам у белых, чтобы откусить три камня ходами ② и ④. Белые не могут надеяться на немедленную атаку четырех черных камней в центре и больше не могут играть подзюки ○А – это болезненно для них.

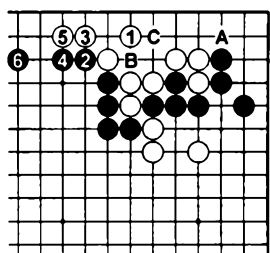
Разумеется, черным не нужно играть этот вариант сразу – но факт в том, что ① – плохой ход.



Диа. 2

Диа. 2: Ханэ и соединение

Если белые фокусируются только на спасении трех камней и делают ханэ и соединение ходами ① и ③, то черные смогут сыграть блокирование ④ в сэнтэ. Черные вынуждают белых защищаться ⑤ и ⑦, а затем выживают ходом ⑥. После этого соединение черных ●А будет сэнтэ, так что игра продолжится вариантом ○А, ●В, ○С, ●D. Черные могут быть очень довольны этим результатом – они построили великолепную плотность на верхней стороне.



Диа. 3

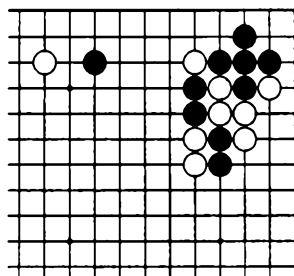
Диа. 3: ① строит нужную форму

Белым нужно одновременно защититься от захвата трех камней и блокирования на верхней стороне. Висячее соединение ① дает возможность достичь этого. ② – единственная возможность для черных выдержать темп, но после ③ и ⑤ белые живут, а ханэ и соединение после ○А – привилегия белых. Если вместо ② следует ●А, то белые отвечают ④. Вместо ① ход ○В напарывается на подзюки черных ●С.

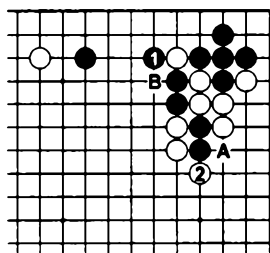
Задача 6: Угловой ход

Эта ситуация требует защиты от двойного ситё. Есть два способа защиты. Разница между ними в том, что, один связан с потерей очков, второй же позволяет получить прибыль.

Разумеется, предполагаем, что ситё благоприятствуют белым.



Ход черных

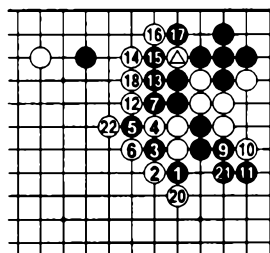


Диа. 1

Диа. 1: Безопасно, но ...

Если черных беспокоит только безопасность, то они могут забрать камень ходом ①, но, как нетрудно догадаться, терять два камня после ② – болезненно. Если вместо ① черные играют ●А, то ситё после ○В будет сокрушительным.

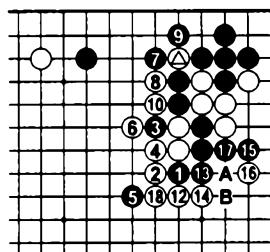
Единственный способ защититься от обоих ситё требует от черных ухватиться за два белых камня в центре и держаться за них, как за маму родную.



Диа. 2. ⑧ в ③, ●19 в △

Диа. 2: Железная стена

Ханэ ① в сочетании со сжатием ходами ③ и ⑤ – тоже своего рода тэсудзи. После блокирования ⑨ черные блестяще упредили оба ситё. Но белые могут нарастить свои дамэ ходом ⑩, а затем играть ○12 и ○14. Если вместо ●15 следует ход ●18, то ○А запускает ситё. В итоге белые строят огромную железную стену после варианта до ○22. Черные получили большую территорию в углу, но это – недостаточная компенсация.

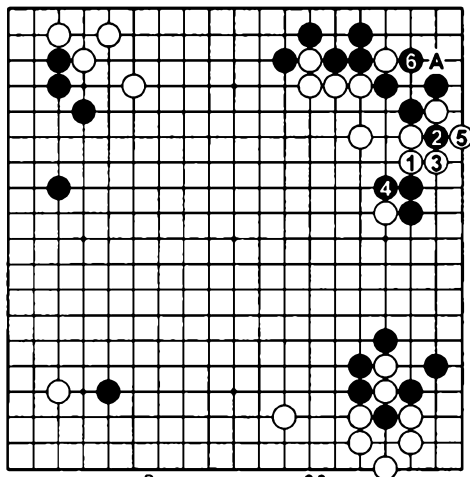


Диа. 3. ●11 в △

Диа. 3: ⑤ – блестящее тэсудзи

После ① черные должны дать атари ③, а затем сыграть угловой ход ⑤ – блестящее тэсудзи. Теперь белые не могут ни запустить ситё после ⑥, ни играть ○13, ●17, ○15, ●А, ○В. Лучшее, что могут сделать белые, – пойти на вынуждающий вариант после ⑥, а потом снова играть справа после ○12, а затем вернуться для соединения в центре. По сравнению с предыдущей диаграммой на верхней стороне произошли существенные изменения.

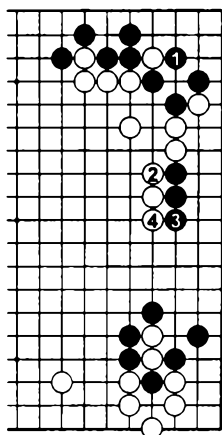
Пример из практики 23: Разрезание



Запись партии 23
8 сильнейших игроков
Белые: Тё Тикун
Черные: Фудзисава Сюю

Если вы уже близки к погружению в пучину многочисленных угроз противника, то вы должны спасти корабль, даже если для этого нужно выбросить за борт часть груза. В этом случае достаточно жертвы одного камня.

① угрожает и ходом ④, и ⑥. Любой из этих ходов приведет к существенному урону, но черные смогут пережить кризис, вбросив сначала разрезание ②. Если вместо ⑤ белые ходят ⑥, то черные продлеваются ходом ●А.



Вариант 1

Вариант 1: Защита угла

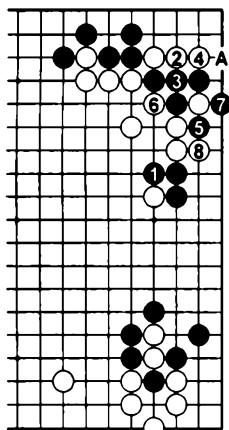
Если черные защищают угол ходом ①, то белые занимают чудесный пункт, блокируя ходом ②. На ③ белые продолжают нажимать ходом ④. Плотность черных в правом нижнем углу начинает выглядеть переконцентрированной.

Вариант 2: Защищаясь от разрезания

Если черные поторопятся с защитой на стороне ходом ①, то после ② и ④ сэмзай им не выиграть. После ⑧, ●А получается ко, но дать белым извлечь из угла

хоть что-то – значит проиграть.

② в Записи партии – неизбежная жертва. Позволять белым забрать камень в сэнтэ ходами ③ и ⑤ означает существенную потерю в территории, но нажим ④ стоит больше.

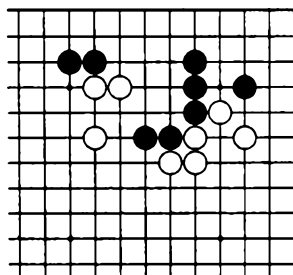


Вариант 2

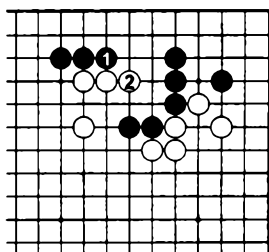
Задача 7: Кэйма

Один из возможных способов соединения черных на верхней стороне может создать возможность отделения двух черных камней в центре.

Эта позиция взята из «Кацуго Симпё».



Ход черных

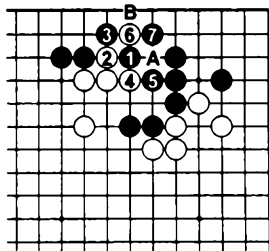


Диа. 1

Диа. 1: Одноцелевые вынуждающие ходы

Если черные соединяются ходом ①, то белые продлеваются ②, и черные уже не могут защитить и верхнюю, и нижнюю группу от отрезания. Если вместо ① черные прилипают ②, то белые нажимают ①, заканчивая дискуссию. Подобные одноцелевые вынуждающие ходы не могут помочь черным преодолеть кризис.

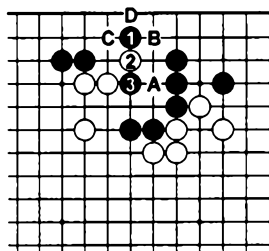
Здесь мы не будем обсуждать вопрос, можно или нет бороться после разрезания.



Диа. 2

Диа. 2: Ко

① несет небольшую двойную нагрузку. После ② и ④ черные толкают ходом ⑤, и после ⑥ черные могут оказать сопротивление при помощи ко после ⑦. Даже если белые сразу забирают ко ходом ○А, то черные могут нанести атари ●В и так или иначе ухитриться защитить все. Вместо ⑦ ход ●В до добра не доведет – белые пойдут ⑦.



Диа. 3

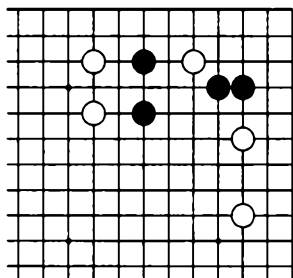
Диа. 3: Тэсудзи

Черные соединяются ходом кэйма ①. Если ②, то ① – искусный ресурс для защиты от обеих угроз. Если вместо ② белые занимают ③, то – ●А.

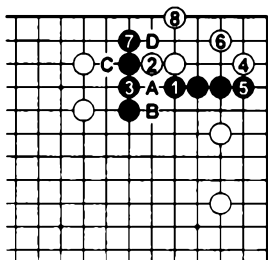
Косуми ●В вместо ① также выглядит правильным способом соединения, но после ③, ●А, ①, ●С, ○D черные не получают ничего лучшего, чем ко. Если вместо ① черные играют ●С, то белые ходят ③ с ко.

Задача 8: Толчок

Белые вторглись, надеясь надеть противнику бед в углу. Они угрожают либо соединиться с верхней стороной, либо выжить в углу. Но у черных есть искусная защита, которая превращает такое вторжение в подарок.



Ход черных

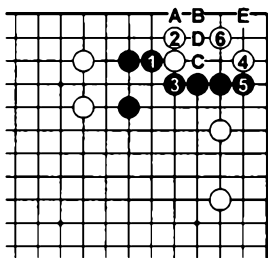


Диа. 1

Диа. 1: Жизнь

Нажим ① позволяет толчок белых ②. Даже если черные ходом ③ помешают соединению белых, то те смогут сделать оки ④, угрожая либо выжить, либо соединиться справа.

Если вместо ③ следует ⑦, то ○А, ●В, ③. Если вместо ③ будет ●С, то белые легко выживают ходами ④ и ⑤. А если вместо ① черные играют ●А, то ④, ⑤, ○D с миаи между выживанием и соединением.

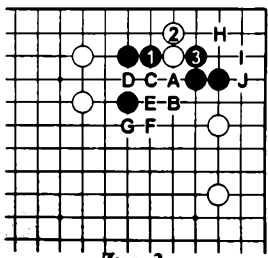


Диа. 2

Диа. 2: Жизнь

Толчок ① – сильнейший ответ, но после спуска белых ② блокирование ③ слабовато. И снова успех приносит оки ④ и на ⑤ белые красиво выживают ходом ⑥.

После этого черные могут прилипнуть ●А, а если ○В, то после ●С, ○D, ●Е черные могут форсировать спуском на первую линию с любой стороны. И все же белые живут.

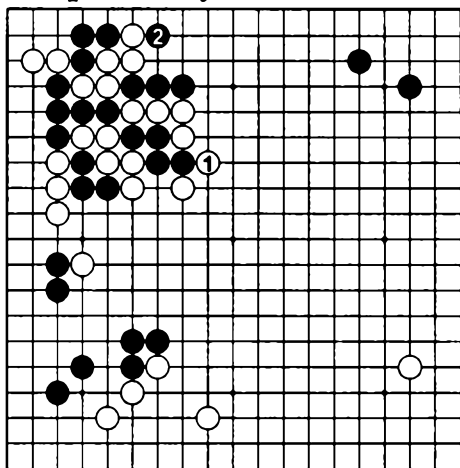


Диа. 3

Диа. 3: Мощный ход

После ② черные могут сделать мощный ход ③, отнимая дамз и заодно препятствуя белым выжить в углу. Этим готовится ответ варианту от ○А, ●В до разрезания ○G, приводящего к сэмзай. Вместо ③ прыжок черных ●Н тоже выигрывает сэмзай, но у белых будут лучшие шансы на построение внешней стены сжатием снаружи, так что ③ – правильный ход. В этой форме на ○I черные могут делать энергичный ход ●J.

Пример из практики 24: Прилипнуть и нажать



Запись партии 24

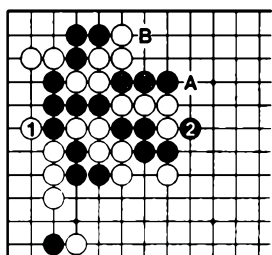
1788 год

Белые: Хонинбо Рэцугэн

Черные: Ясуи Сэнти (Сэнкаку)

Если вы тщательно проанализируете структуру двойной угрозы соперника, то легко найдете точку пересечения вариантов. Это известная партия, в которой оба противника просмотрели возможность защититься от множественных угроз.

В реальной партии белые уступили ходом ①, обменивая его на ②. У белых нет возможности использовать полученную плотность, так что черные получили очевидное выигрышное преимущество.

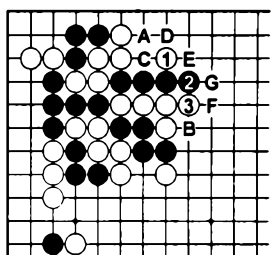


Вариант 1

Вариант 1: Двойная угроза

Если белые пытаются начать сэмзай ходом ①, то ② начинает ситё. Если вместо ① белые прерывают ситё ходом ①А, то следует ②В. Чтобы защититься от этих угроз, белым нужен надежный прерыватель ситё в правом нижнем углу.

Другая идея – прижать камни ④, играющие ключевую роль в создании двойной угрозы.



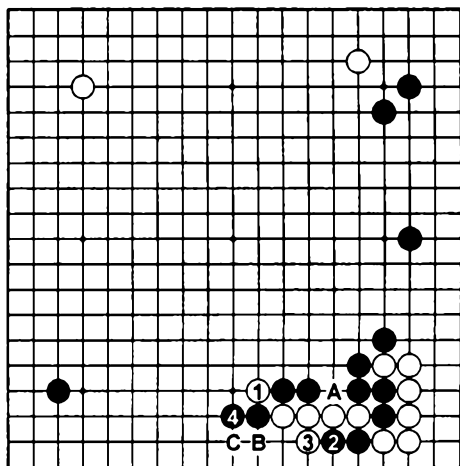
Вариант 2

Вариант 2: Тэсудзи

Прилипание ①, одновременно защищающее и от ②А, и от ②В, быстро приходит на ум. Но после ② очень трудно найти нажим ③. Белые могут убежать после ②С, ①А, ②Д, потому что ①Е – атари, в то время как ситё после ②F не работает.

Добавим, что продлевание ②G не угрожает пяти белым камням в центре.

Пример из практики 25: Продлевание внутри

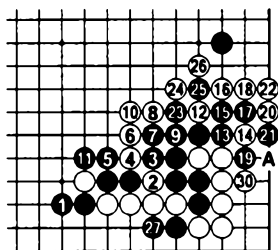


Запись партии 25

13-й Хонинбо, финал предварительного
турнира

Белые: Ямабэ Тосиро

Черные: Кадзивара Такэо

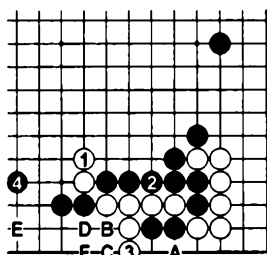


Вариант 1

○28 в ○12, ●29 в ○14

Вариант 1: Черные повержены

Если черные просто играют ① без предварительной жертвы продлеванием, то белые камни на нижней стороне будут иметь три дамэ и они смогут нажать ходами ② и ④. После защиты черных от ситё ходом ●11 белые начинают погоню ходом ○12, отнимая у черных дамэ. В итоге получается ко, но у черных нет ко-угроз, тогда как у белых есть одна – ○А.



Вариант 2

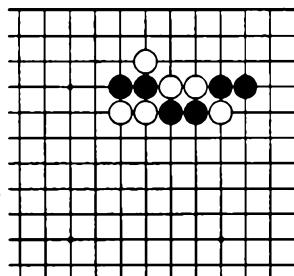
Вариант 2: Продолжение партии

Продолжим партию после Записи. Белые продолжили ①, а затем ответили на ② спуском ③ – еще одно тэсудзи. Если белые играют ○А, то черные могут форсировать ходом ●В, но если после ③ следует ●С, то белые могут выиграть время разрезанием ○D, а затем играть в другом месте. Ханэ и соединение белых после ○D будут сэнтэ, или же в будущем белые могут пожелать сыграть ○Е с возможностью соединения ○F.

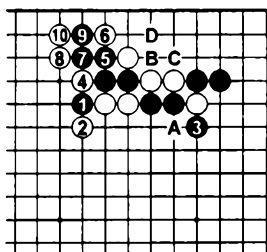
Задача 11:

Ханэ и разрезание

Среди всех тэсудзи для защиты от множественных угроз, возможно, самые элегантные те, которые защищают от двойных ситё. Однако неправильно опасаться только ситё и позволять накапливаться другим мелким потерям.



Ход черных

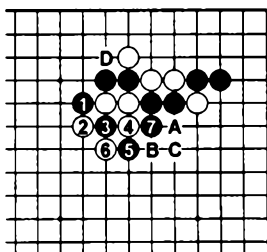


Диа. 1

Диа. 1: Воскрешая ситё

Если черные ничего не сделают, то белые начнут ситё после ④ или после ○А. Это приводит к попытке черных форсировать при помощи ханэ ①. Но если черные останавливаются на достигнутом этим единственным вынуждающим ходом, то вариант с ④ по ⑩ меняет направление и ситё возвращается к жизни.

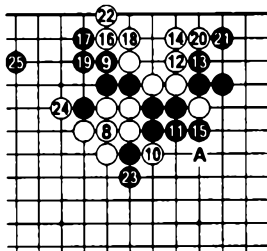
Если вместо ① сыграть ●В, то после ○С и ③ за белых хорошо взятие ○D.



Диа. 2

Диа. 2: ① и ③ – тэсудзи

Черным нужно продолжать ходами ① и ③, а затем сжимать ходом ⑦ – это единственный способ защититься от обоих ситё. Если вместо ③ белые ходят ⑦, то ●А, ○В, ●С. Это атари дает черным возможность блокировать затем ходом ●D. Сам по себе ⑦ строит плохую форму с нехваткой дамэ – но в этом случае благодаря присутствию камня ⑤ он возводит защиту от ситё. У черных нет иного выбора, кроме как принять эту форму.



Диа. 3

Диа. 3: Черным хорошо

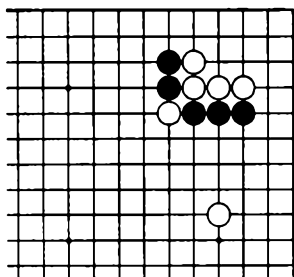
Продолжим предыдущую диаграмму. Черные блокируют ходом ⑨. Белым удастся сыграть атари ⑩, но черные не уменьшают давление на верхнюю сторону, так что у белых нет времени на ход ○А в сочетании со сжатием. После того, как черным удастся сыграть ●23, получившийся результат – хорош для черных.

Стоит черным вместо ●17 беспечно сыграть ●18, как белые дадут атари ○19, воскрешая ситё.

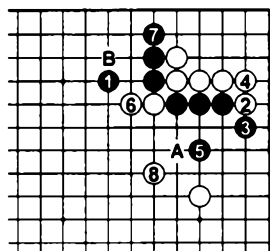
Задача 12:

Ханэ и соединение

Когда ваши камни разделены на две группы, если ход, усиливающий одну группу, одновременно помогает и второй, то вы можете считать, что защитились от множественных угроз. Но выбор неправильной стороны для усиления до добра не доведет.



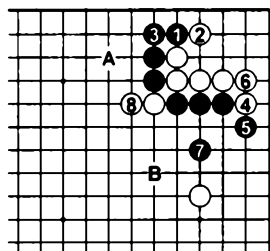
Ход черных



Диа. 1

Диа. 1: Простой прыжок

Черные вполне могут автоматически сыграть ①, чтобы защитить более слабую на вид группу. Но после ханэ и соединения белых ходами ② и ④ у черных нехватка дамэ и проблемы с урегулированием ситуации. ⑤ строит обычную форму, но затем следует вынуждающее продлевание ⑥. После запирания ⑧ будущее черных уныло. Если вместо ① черные прыгают ●А, то ⑥ угрожает и ходом ○В, и ходом ⑤.

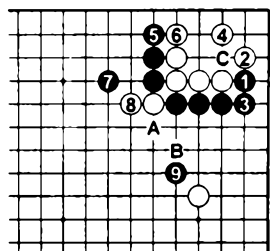


Диа. 2

Диа. 2: Ханэ и соединение

Если черные играют ① и ③, то белым нужно делать ханэ и соединение ходами ④ и ⑥. Если они пропускают их, то ханэ черных ⑥ будет жестким ходом.

Здесь у черных туго с продолжением. Ход ⑦ избавляет их от нехватки дамэ и на самом деле должен быть сыгран. Но затем ⑧ угрожает и ходом ○А, и ходом ○В – ситуация черных не менее болезненна, чем на предыдущей диаграмме.



Диа. 3

Диа. 3: ① и ③ выполняют двойную работу

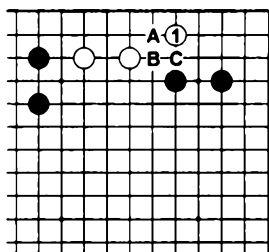
Кажется немного странным играть ханэ и соединение ходами ① и ③ со стороны более сильной черной группы. Но это единственный способ подчеркнуть нехватку дамэ у белых в углу. Если ④, то черные форсируют ходом ⑤, а затем прыгают ⑦. Если вместо ④ белые продлеваются ○А, то – ●В.

Если вместо ④ белые играют ⑤, то после ⑦ черные могут нацелиться на разрезание ●С.

Тэсудзи для укрепления базы

С самого начала и до середины партии разрушение или укрепление базы имеют чрезвычайную важность. Во многих случаях для этого нужны только простейшие приемы, вряд ли заслуживающие называться тэсудзи, но все же следует выучить некоторые защитные формы для предотвращения атаки, выгоняющей вас в центр.

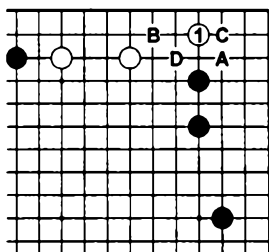
При создании базы нужно стараться сделать ее как можно больше и с максимально хорошим адзи, создавая, в то же время, слабости в позиции противника. В некоторых случаях вопрос будет касаться построения формы или получения сэнтэ. Давайте рассмотрим несколько фундаментальных примеров.



Диа. 1

Диа. 1: Скольжение

Ничего мудреного в скольжении ходом ① нет. Этот ход не только использует открытый подол черных для уменьшения их территории, но также исполняет ценную роль по укреплению базы белых. Если белые не сыграют здесь, то черные смогут выбрать между ●А, ●В и ●С, выгоняя белых в центр, где они будут просто ходить в дамэ (нейтральные пункты), чтобы только убежать.

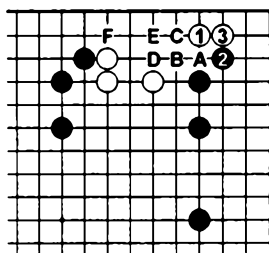


Диа. 2

Диа. 2: Огэйма

Скольжение ходом огэйма очень похоже на скольжение ходом кэйма. Однако это более амбициозный, но и более тонкий ход. Например, после защитного хода ●А у черных для продолжения есть оки ●В. Продлевание ○С устраняет угрозу оки, но заканчивает в готэ.

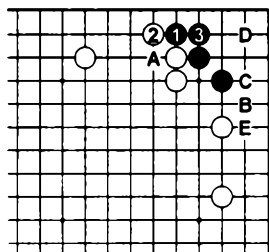
Ход ●D перед ① будет большим ходом, нацеленным на атаку.



Диа. 3

Диа. 3: Диагональное скольжение

Перед вами форма, в которой белые скользят диагональным прыжком ①, оставляя щель в собственной позиции. Эта форма полезна, когда белые предпочли бы не усиливать правую сторону черных вариантом ○А, ②, ○В, ③. Если вместо ② черные играют ●В, то – ○С. Вместо ③ белые вполне могут играть в другом месте. Однако без камня ③ в варианте ●В, ○С, ●D, ○Е, ●F у черных получается весьма жесткая атака.

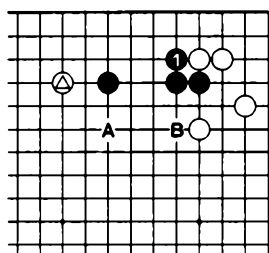


Диа. 4

Диа. 4: Ханэ и соединение

Ханэ и соединение ходами ① и ③ стабилизируют угол. Они также оставляют у белых пункт разреза А. Если вместо ① черные просто опускаются ③, то после блокировки ① белые могут позже сыграть ②В, ④С, и оки ⑤Д лишаящее черных возможности построить два глаза в углу.

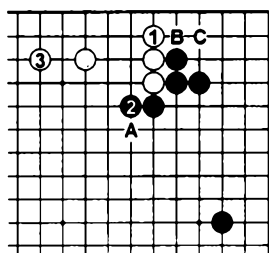
Если вместо ① черные прилипают ⑤Е, то белые играют ханэ внутрь ②В. Устраиваясь подобным образом, черные теряют очки.



Диа. 5

Диа. 5: Блок

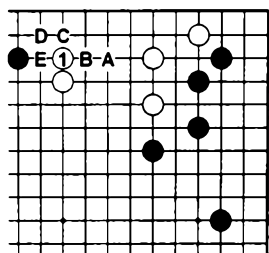
Если черные принимают меры предосторожности, блокируя ①, то их группа под атаку не попадет. Если ситуация в партии предлагает черным шанс атаковать ②, то вместо ① черным следует играть ③А или ④В для развития в центр. Решение о том, развиваться в центр или укреплять базу, похоже на решение при атаке о том, запирайте противника или выгонять его в центр – оба принимаются с учетом ситуации на всей доске.



Диа. 6

Диа. 6: Спуск

Спуск ① – защитная форма. Вместо ① ханэ белых ② позволит черным сыграть двойное ханэ ③А, давая черным возможность построиться на правой стороне. Вместо ① играть ханэ и соединение ④В, ⑤С, ① оставит белым меньше целей на правой стороне. После укрепления ходом ③ белые могут планировать несколько ходов на правой стороне.



Диа. 7

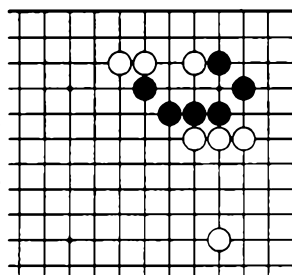
Диа. 7: Прочное продлевание

Продлевание ① предотвращает вторжения противника в пункты А и В. В этой форме, продлевание – лучший ход, но обычно, когда у белых открытый подол и они хотят укрепить базу, то они могут выбирать между ②С, ③Д и ④Е. У каждой из этих альтернатив есть свои плюсы и минусы.

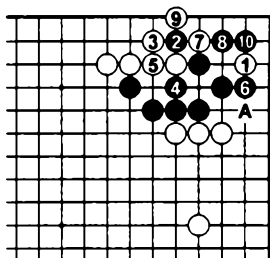
Отношения атаки и защиты противоположны показанным на Диа. 1.

Задача 1: Оки

Вы хотите выжить комфортно и с хорошим адзи. Но в большинстве случаев, если только вы не найдете простенькое тэсудзи, вы выживаете с небольшой территорией и плохим адзи. Идеальный результат состоит в получении базы и шансов на атаку в будущем.



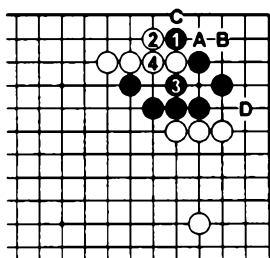
Ход черных



Диа. 1

Диа. 1: Игнорируя ситуацию

Черные в углу живут, но оки ① позволяет белым укрепиться на верхней стороне в сэнтэ. Давать эту возможность белым – болезненно. Вместо ① они могли также разрешить позицию, играя ханэ и соединение ②, ③, ④, а затем после ⑤ форсировать диагональным ходом ⑥А. Этот вариант больше сфокусирован на получении территории. Если черные могут себе позволить потратить время, то лучше завершить эту позицию.

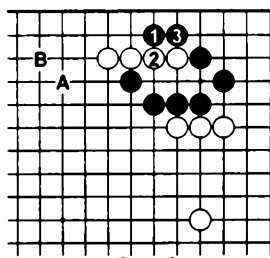


Диа. 2

Диа. 2: Верхней стороне комфортно

Если черные сначала форсируют ходами ① и ③, то после разрезания и захвата камня ⑥А, ⑦В, ⑧С они могут сопротивляться ходом ⑨Д. И тем не менее, оставлять белых с укрепленной группой на верхней стороне – неудовлетворительно.

Кроме того, после этого хода ⑨Д у черных готэ. Если они собирались заканчивать в готэ, то должна была получиться более выгодная форма.



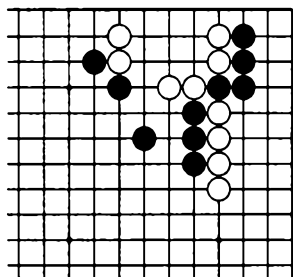
Диа. 3

Диа. 3: ① – тэсудзи

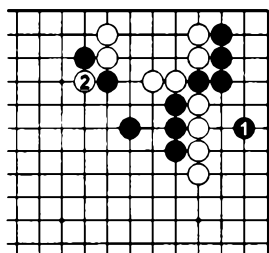
После оки ① и соединения ③ в углу тревожиться не о чем, а более всего черные довольны получению такой территории. А на верхней стороне черные устроили белым открытый подол, так что затем атака ходом ②А или ②В будет достаточно жесткой. Если белые потратят ход на защиту, то выйдет, что черные защитили угол с хорошим адзи и в сэнтэ. Этот маленький рейд ходом ① – тэсудзи.

Задача 2: Оки

Перед принятием мер по укреплению базы убедитесь, что не упускаете случая нанести удар по слабому пункту в позиции соперника. В зависимости от его ответа вы можете получить что-нибудь полезное, например ход.



Ход черных

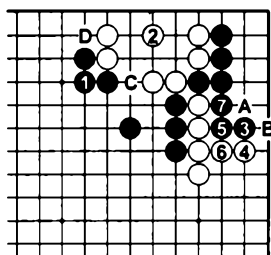


Диа. 1

Диа. 1: Убегая в испуге

Если черные слишком боятся атаки угла и поспешат сыграть ①, то разрезание ② будет жестким ходом. Черные попали в беду, сыграв несколько ходов снаружи и теперь у этих камней проблемы, а у черных трудности с хорошим продолжением.

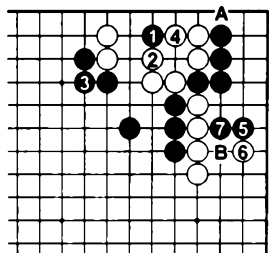
Форма белых на верхней стороне еще не завершена, так что черным сначала следовало нанести здесь удар, а потом защищаться.



Диа. 2

Диа. 2: Черным нужен ход

① – плотный ход, но после выживания белых ходом ② у черных нет иного выбора, кроме как защищаться в варианте с ③ по ⑦, заканчивая в готэ. Если черные пропустят ⑦, то у белых есть известный вариант для демонстрации «ханэ, несущего смерть» – ②, ●А, ○В. Если вместо ① сыграть ●С или ●D, то белые спустятся ②. Вместо ② ход ○А несомненно создаст проблемы после оки ②.



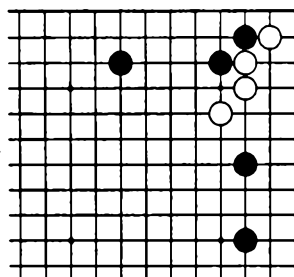
Диа. 3

Диа. 3: ① – тэсудзи

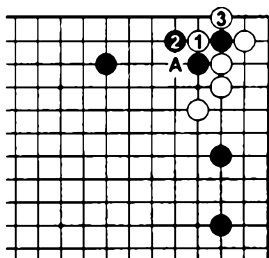
Черные сначала вбрасывают ход ①, обменивая его на ②, а потом защищаются ③. После выживания белых ходом ④ может показаться, что результат ничем не отличается от предыдущей диаграммы. Но из-за того, что спуск ●А будет сэнтэ, после ⑤ и ⑦, даже если белые играют ○В, черные могут играть в другом месте. Этот вариант играется с той же целью, что и вариант с предыдущей диаграммы, но дает выигрыш хода – подтверждение силы этого тэсудзи.

Задача 3: Оки

При попытке укрепить группу вашим девизом должно быть получение большой, комфортной жизни. Не стоит и говорить, что еще лучше достичь при этом вторичную цель – утяжеление формы противника.



Ход белых

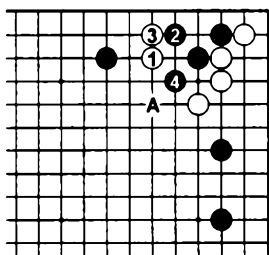


Диа. 1

Диа. 1: Медленно

Разрезание и захват камня ходами ① и ③ дают плотную форму, но черные могут нанести атари ②, а затем играть в другом месте, оставшись довольными выходом из ситуации с легкой формой. Разумеется, в отдаленном будущем соединение ●А будет большим ходом, создающим великолепную форму.

Если вместо ① белые прилипают ○А, то черные могут играть ханэ ②. Черные прижаты к краю доски, но вся белая группа повисает.

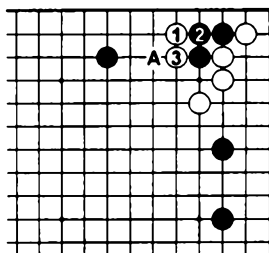


Диа. 2

Диа. 2: Жадность

Вторжение ① с намерением проглотить два черных камня, на самом деле, – слишком большая претензия. После сопротивления черных ходами ② и ④ вместо укрепления белые сделали себе две слабые группы, которые черные могут атаковать.

Даже если вместо ③ белые оттягиваются ○А, то позволять черным спасти ▲ естественным образом – грех, который скорее всего не останется без наказания.



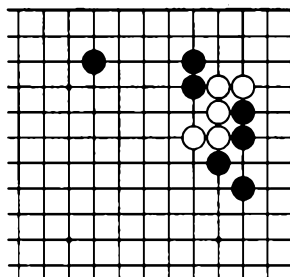
Диа. 3

Диа. 3: ① – тэсудзи

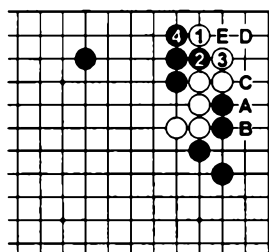
Белые делают оки ①, а на ② забирают все ходом ③. Если вместо ② черные играют ③, то разрезание ② не только комфортно укрепляет белую группу с большой территорией, но еще и создает жесткое продолжение в виде ханэ ○А. Защищаться оттягиванием ●А будет готэ для черных с утяжелением группы, которая подвергнется крупномасштабной атаке. После ① у черных нет иного выбора, кроме как играть в другом месте.

Задача 4: Блок

Говорят, что разница между плохим и хорошим ходом – всего один пункт, и на самом деле есть много ходов, которые на первый взгляд кажутся хорошими, хотя это не так. Важна не внешняя форма камней, а их функциональность.



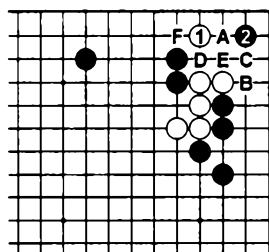
Ход белых



Диа. 1

Диа. 1: Неправильная идея

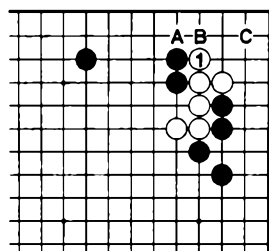
Кажется, что ход ① работает с максимальной нагрузкой, но после нажима ② и блокирования ④ у белых нет возможности укрепиться одним ходом. Если ○А, ●В, ○С, то черные могут играть в центре, посматривая при этом на оки ●D. Вместо ① ход ○Е будет отступлением, а после ② оказывается, что белые все еще не обеспечили себе жизни.



Диа. 2

Диа. 2: Оки

Если окружающие позиции черных достаточно укреплены, то после прыжка ① черные могут даже сделать оки ②. Если ○А, то черные могут соединиться ходом ●В. Если белые играют диагональное прилипание ○С, то черные нажимают ●D. Если белые строят пустой треугольник ходом ○Е, то белые выбираются из первичного кризиса, но после блокирования черных ●F глазная форма белых хуже, чем на предыдущей диаграмме.



Диа. 3

Диа. 3: ① дает нужную форму

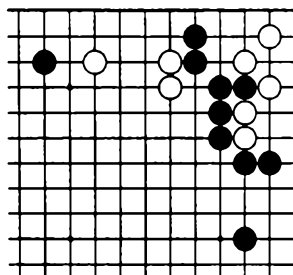
Блокировка ① выглядит плохой формой, но это не так. Камень ① отнимает одно из дамэ черных, подготавливая контратаку. В то же время, если ●А, то белые блокируют ходом ○В, расширяя угол и получая результат с хорошей как территорией, так и глазной формой.

Однако у черных все еще есть возможность пойти ●С. По мере усиления окружающих позиций черных белым нужно проявлять осмотрительность.

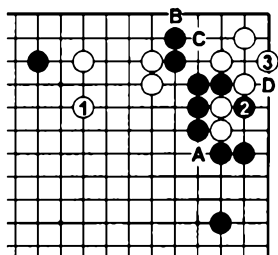
Задача 5:

Висячее соединение

Когда у вас есть выбор между способами выживания, то лучший вариант тот, который дает больше пространства и создает противнику больше слабостей. Точно так же лучше выбрать способ выживания, который не создает проблем другим вашим группам поблизости.



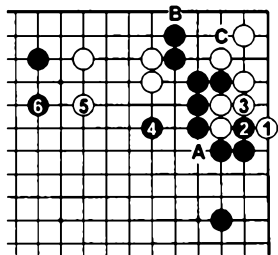
Ход белых



Диа. 1

Диа. 1: Тэнуки

Угол живой, даже если белые не играют здесь. Они могут сделать ход вроде ① для усиления верхней стороны. Но затем черные заберут два камня в сэнтэ, а это значит, что белые уже не могут резать ○А, кроме того потеря в территории довольно велика – все это совсем не выгодно белым. Если они выживают ходом ③, то у черных появляется кикаси ●В. Если вместо ③ следует ○С, то черные могут позже начать ко с помощью атаки ●D.

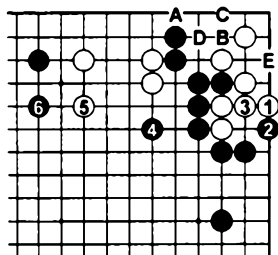


Диа. 2

Диа. 2: Выживание, но с потерей очков

Соединение ① – сэнтэ. ④ прикрывает точку разрезания А с одновременной атакой в виде компенсации потерь от выживания белых в углу. В этой форме спуск черных ●В сэнтэ (угрожает ход ●С), а это будет иметь большое значение в борьбе на верхней стороне.

Ход ③ или ход ② вместо ① приведут почти к тому же результату.



Диа. 3

Диа. 3: ① – тэсудзи

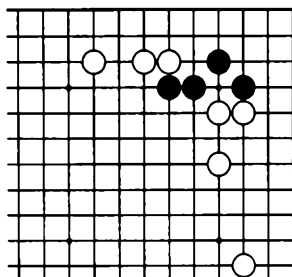
Защищая два камня ходом ①, белые строят правильную форму. Если затем следует тот же вариант, что и прежде, то, даже если черные играют ●А в сочетании с прилипанием ●В, белые выживут после ○С, ●D, ○Е.

Маленькое тэсудзи для выживания в углу полностью нейтрализует спуск ●А, который в противном случае будет весьма неприятным форсирующим ходом.

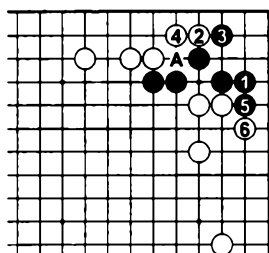
Задача 6:

Пустой треугольник

Если вы переходите к обороне, то эту свою работу вы должны сделать хорошо. Только после ее выполнения следует подумать о территории.



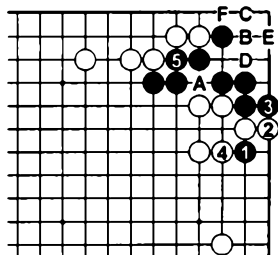
Ход черных



Диа. 1

Диа. 1: Плохо с глазами

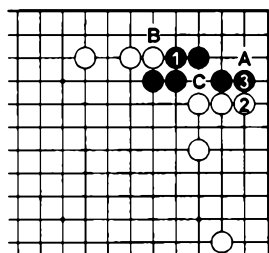
Если черные ничего не делают, то ход ③ заставит их группу повиснуть. Так что первой на ум приходит идея опуститься ходом ①, но этот сомнительный ход выдает слишком сильное беспокойство по поводу территории белых на правой стороне. После прилипания ② и оттягивания ④ у черных нет хода для надежного выживания в углу. Если вместо ③ черные играют ④, то белые режут ходом ○А и два камня в центре будут пойманы.



Диа. 2

Диа. 2: Выживание, но с потерей очков

Продолжим предыдущую диаграмму. Черные могут выжить после вынуждающих ходов ① и ③, но, разумеется, отдадут слишком много очков, так что это не обсуждается. Если вместо ① черные играют ●А, то ○В, ●С, ○D, ●Е приводит к ко. Если вместо ① – ●Е, то ○С, ●F, ○А и у черных только один глаз. Если локально не будет возможности построить два глаза, то группа попадет под жесткую атаку.



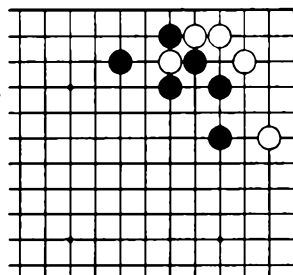
Диа. 3

Диа. 3: ① дает нужную форму

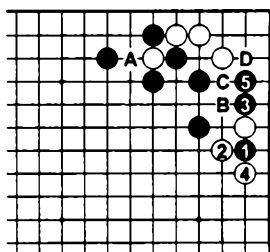
Черные могут надежно укрепиться построением пустого треугольника ходом ①. На ② черные могут блокировать ходом ③. Если вместо ② белые играют ханз ③, то ●А, ② и черные могут выжить при помощи ханз и соединения, начиная с ●В. ① не влияет на камни соперника, поэтому его немного неловко играть, но укрепление базы имеет наивысший приоритет. Вместо ① ход ●С влияет на белых еще меньше.

Задача 7: Косуми

Если вы должны защищаться, то уж защищайтесь, даже если это означает – закончить в готэ. Это предпосылка для увеличения эффективности ваших последующих угроз.



Ход белых

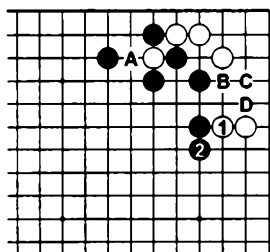


Диа. 1

Диа. 1: Игнорируя ситуацию

Если белые игнорируют ситуацию, то черные прилипают ①. На ② ходы ③ и ⑤ убивают угол. Ход ③ вместо ② безопасен, но тогда черные могут полностью запретить белых оттягиванием ②. А возможности для хода ○А ждать еще очень долго.

Если вместо ① черные прилипают ②, то ○В, ●С, ⑤, ●D с захватом угла.

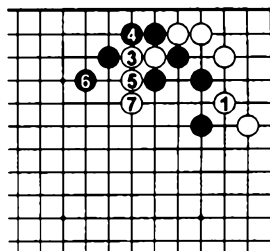


Диа. 2

Диа. 2: Временно

① по крайней мере защищает от прилипания с предыдущей диаграммы, но после обмена этого хода на ② белые абсолютно ничего не выиграли. Ценность хода ○А снизилась, тогда как у черных все еще есть возможность помучить белых в углу вариантом ●В, ○С, ●D.

① не более чем временная заплатка – она сулит белым тяжелые испытания в будущем.



Диа. 3

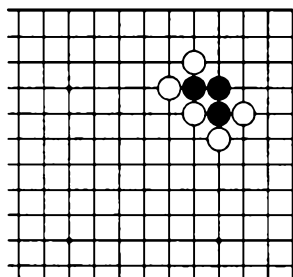
Диа. 3: ① – дает нужную форму

① прочно защищает. Если белые дождутся, когда ситэ станет благоприятно для них, то ③ будет сильной угрозой. Давать атари ④ и бороться, конечно же, неразумно. Если вместо ④ черные играют ⑤, то белые забирают камень ходом ④, получая территорию почти в сэнтэ. Черные вряд ли захотят забирать камень ходом ③ вместо хода ② в другом месте.

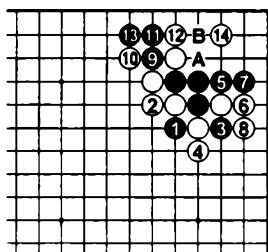
② в другом месте

Задача 8: Косуми

Нехватка дамэ, центр симметрии, угол – в этой позиции есть множество подсказок для поиска решения. Однако не спешите с выводами, давайте посмотрим на последствия других возможных приемов.



Ход черных

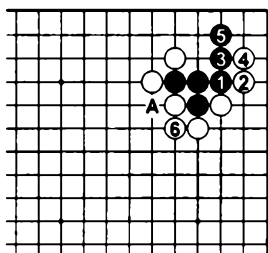


Диа. 1

Диа. 1: Вульгарно

Наносить атари за атари ходами ❶ и ❸ – вульгарно, но простое разрезание ❸ без предварительного хода ❶ приводит к ситё. Затем здесь нет ничего лучше блокирования ходами ❺ и ❿, но тот факт, что разрезание ❸ неразумно, означает, что позиция черных слишком ущербна.

Вместо ❸ черные могут выжить ходом ❸А или ❸В, но это даст плохой результат.

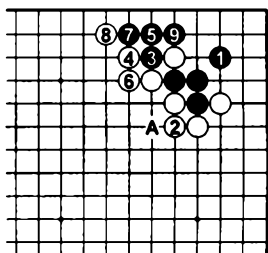


Диа. 2

Диа. 2: Нехватка дамэ

Черные блокируют ❶, примеряясь к множеству возможных разрезов. Но агрессивный ответ белых ❷ срабатывает. Если вместо ❸ черные делают любое из возможных разрезов, то белые в ответ походят ❸, сжимая камни противника, – это нехорошо для черных. Черные играют ❹ и ❺, чтобы избежать сжатия, но после ❻ или ❼А их ожидает трудное будущее.

❶ не помогает черным избавиться от нехватки дамэ.



Диа. 3

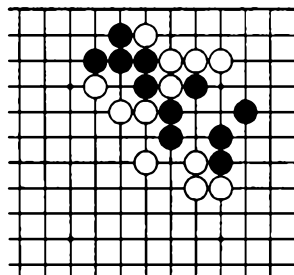
Диа. 3: ❶ – тэсудзи

❶ занимает пункт на оси симметрии, а также жизненно важный сан-сан. Если белые соединяются ❷, то черные режут с другой стороны ходом ❸ и легко обеспечивают себе базу в варианте до ❹. Кроме того, черные получают приличную прибыль.

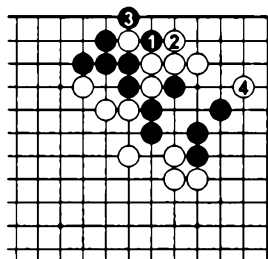
Ход ❼А вместо ❷ тоже будет ходом по оси симметрии, но не очень хорошим, потому что позволяет черным решать, с какой стороны резать.

Задача 9: Скольжение

Среди ходов по укреплению базы есть много таких, которые заодно угрожают и базе противника. Есть также много случаев, в которых вы будете сокрушены контратакой, если основательно не подготовитесь.



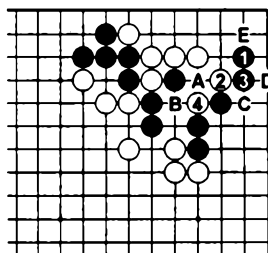
Ход черных



Диа. 1

Диа. 1: Угол – ключевое место

Если черные чувствуют некоторый дискомфорт по поводу безопасности группы на верхней стороне и откусывают камень ходами ① и ③, то на это у белых есть ход ④. Позволять противнику делать такого рода ход, который укрепляет его базу, одновременно угрожая вашей, до добра довести не может. Группа черных на верхней стороне в безопасности, пока есть возможность сыграть ходы ① и ③. Белые отделили черных от центра и в качестве компенсации черные должны атаковать белых в углу.

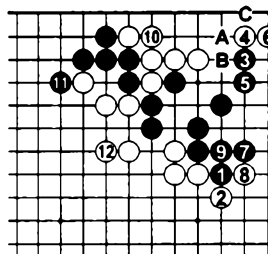


Диа. 2

Диа. 2: Недостаточная подготовка

Камень ① занимает хороший пункт. Этот ход быстро приходит на ум, но сыгранный сразу он опровергается контратакой ходами ② и ④. Если вместо ③ черные пробуют ход ●А, то ответ – ○В. Если вместо ③ черные играют ●С, то последует ③, ●D, ○Е – это нехорошо для черных.

Следовательно, если идея тэсудзи и состоит в скольжении ①, то сначала нужна некоторая подготовка.



Диа. 3

Диа. 3: Тэсудзи

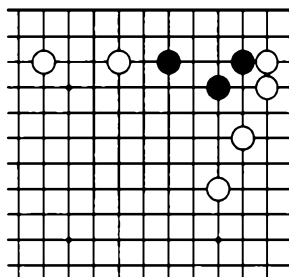
Черные сначала играют ханэ ①, обменивая этот ход на ②. Это надежно предотвращает контратаку белых с предыдущей диаграммы. Если теперь черные играют скольжение ③, то практически лучшее, что могут белые, – защититься прилипанием ④. Теперь черные могут вернуться в оборону ходами ⑤ и ⑦, создавая надежную базу.

⑩ необходим для защиты от ●А, ○В, ●С.

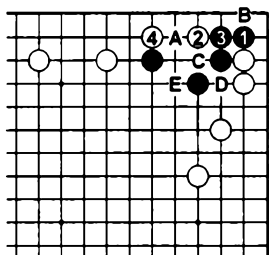
Задача 10: Толчок

Если вы растягиваете базу, то возможно появление слабостей. С другой стороны, если вы делаете свою базу слишком прочной, то можете получить уж очень маленькую территорию.

Как достичь гармонии?



Ход черных

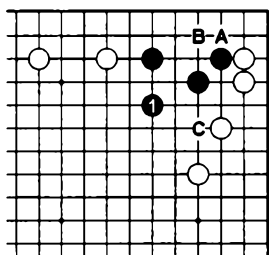


Диа. 1

Диа. 1: Слишком открыто

Если черные заблокируют ходом ①, то сработает оки ②, и позиция черных вдруг станет сложной. Если вместо ③ черные попробуют диагональное прилипание ●А, то будут уничтожены после ③, ●В, ○С, ●D, ○Е.

① стоит по крайней мере десяти очков территории и занимает ключевой пункт, влияющий на базу белых камней на правой стороне.

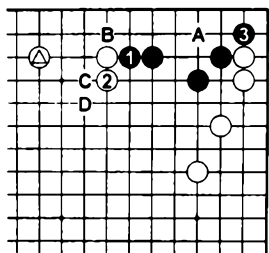


Диа. 2

Диа. 2: Нет территории

Если черные просто прыгают ① без блокировки угла, то даже после укрепления спуском ●А или диагональным ходом ●В территория черных будет слишком маленькой. Обычно, стоит поддаться раз, и вам придется делать это еще и еще.

Прилипание ●С вместо ① просто послужит укреплению белых.



Диа. 3

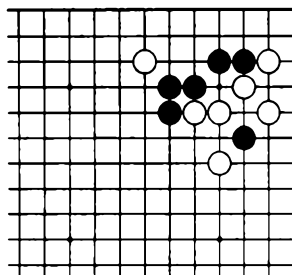
Диа. 3: ① – тэсудзи

Перед блокированием ③ черные должны толкнуть ①, обменивая этот ход на ②. Этот обмен устраняет возможность оки белых ○А. Если вместо ② белые спускаются ○В, то ③, ○С и двойное ханэ черных ●D приводит к переконцентрации у белых.

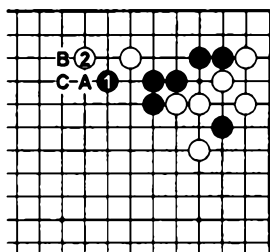
Толчок ① – прием, который делает камень △ не слишком полезным.

Задача 11: Прилипание

От вынуждающего хода важно добиваться максимально возможного эффекта. Если вы не продолжаете энергично, то, более чем вероятно, что вы натолкнетесь на контратаку. Вам нужно найти ключевой пункт для определения судьбы одинокого белого камня.



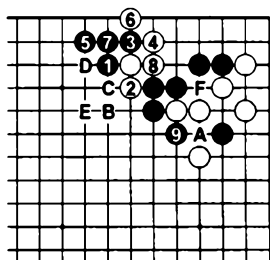
Ход черных



Диа. 1

Диа. 1: Прижимание

① – тэсудзи для прижимания противника, но, несомненно, есть много случаев, когда вы останетесь недовольны результатом после прыжка ②. Если вместо ① следует ●А, то прилипание и разрезание ②, ●В, ○С будут неприятными. Если черные попытаются атаковать с размахом ходом ●С, то у одинокого белого камня останется еще много вариантов принести пользу. Каждый из этих ходов может быть эффективным, но ни один из них не помогает построить базу.

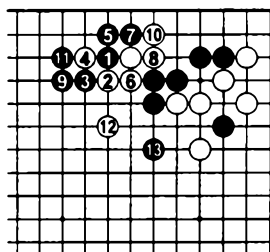


Диа. 2

Диа. 2: ① – тэсудзи

Прилипание ① создает форму, в которой белым трудно привести свой камень в движение. После ② черные играют ханэ и соединение ходами ③ и ④, а ханэ ④ угрожает последующим ходом ●А или ●В.

Если вместо ④ белые играют ○С, то черные ходят ⑤. Если ②, ●D, ④, то накрывающий ход ●Е займет отличную позицию. Если вместо ④ следует ⑥, то хорошо играть ⑦. К тому же ●F будет вынуждающим.



Диа. 3

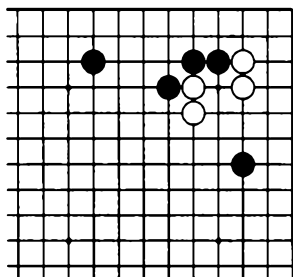
Диа. 3: Наиболее агрессивно

Ханэ ②, несомненно, – наиболее агрессивная реакция, но черные могут нанести ответный удар с помощью встречного ханэ ③. Если черные не уверены в исходе этой борьбы, то вместо ③ они могут разрезать ④ и быстро укрепиться.

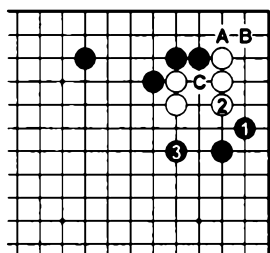
В любом случае, немедленное приведение этого камня в движение полезным для белых не будет. Со стороны же черных правильно будет потратить ход на полный захват этого камня.

Задача 12: Прилипание

Есть много случаев, в которых, даже несмотря на отсутствие непосредственной опасности, если вы не потратите время на защиту позиции, то в дальнейшем у вас будут связаны руки.



Ход белых

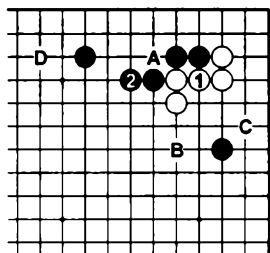


Диа. 1

Диа. 1: Тесный пятачок

Даже если белые проигнорируют ситуацию, то их угол не умрет, но позволять черным атаковать ходами вроде ❶ и ❷ – значит загонять эти камни на тесный пятачок. Попытка прочно укрепить эти камни усилит окружающие позиции черных.

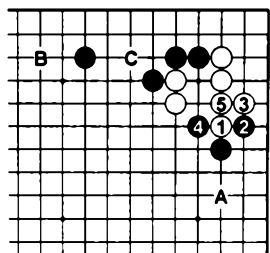
Вместо ❶ еще одной возможностью за черных будет ханз ●А, а в ответ на ○В – подумать о нажиге и разрезании ходом ●С.



Диа. 2

Диа. 2: Сэнтэ, но ...

Сокращение дамэ черных ходом ❶ подразумевает возможность разрезания ○А и практически сэнтэ. Но это все же оставляет черным возможность прижать белых ходами вроде ●В или ●С, которые будут довольно большими. Здесь лучше надежно защититься, даже если это значит закончить в готэ, а уж потом играть сдерживающее развертывание ○D или зажим в клещи на правой стороне.

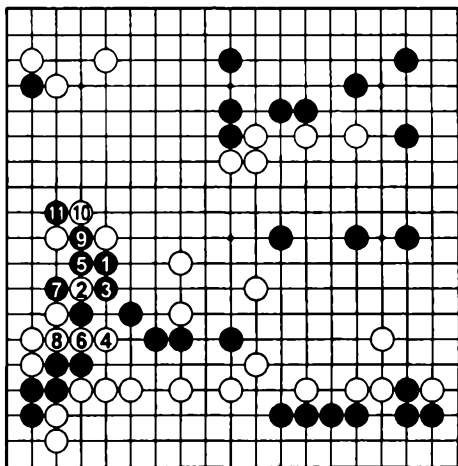


Диа. 3

Диа. 3: ❶ строит нужную форму

Белые должны прилипнуть ходом ❶, надежно укрепляя базу. Они позволяют черным отыграть форсирующие ходы ❷ и ❸, но вынуждающие возможности черных на этом и заканчиваются. Теперь белые могут полностью сфокусироваться на использовании тонкости позиции черных – все атакующие возможности в руках белых. Зажим в клещи ○А или ○В в сочетании со вторжением ○С – обе эти возможности достаточно жестки.

Пример из практики 26: Прилипание



Запись партии 26

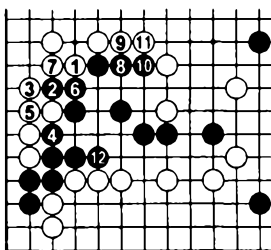
3-й Мэйдзин, партия из лиги

Белые: Фудзисава Хосаи

Черные: Китани Минору

Поговорка советует атаковать бесконтактными ходами, а выживать прилипанием. Когда у вас есть одна цель справа, а вторая слева, то прилипание может оказаться решающим ударом.

После прилипания ① черная группа уже почти в безопасности. ② и ④ – наиболее агрессивная попытка сопротивления, но черных она не волнует, и они продолжают ходами с ⑤ по ⑪, совершая обмен на левой стороне и легко разрушая мою белых.

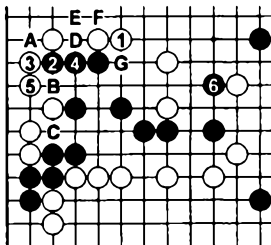


Вариант 1

Вариант 1: Живы

Если вместо ② в Записи партии белые делают выступ ходом ①, то черные форсируют ходами с ② по ⑥ и перед укреплением ⑫ стабилизируют позицию ходами ⑧ и ⑩, строя живую форму. Это позволяет белым получить плотность ходами ⑨ и ⑪, но черные надеются затруднить завершение белыми мойо на левой стороне, атакуя их тонкую позицию в центре.

Если вместо ③ белые играют ⑥, то: ⑤, ④, ③.



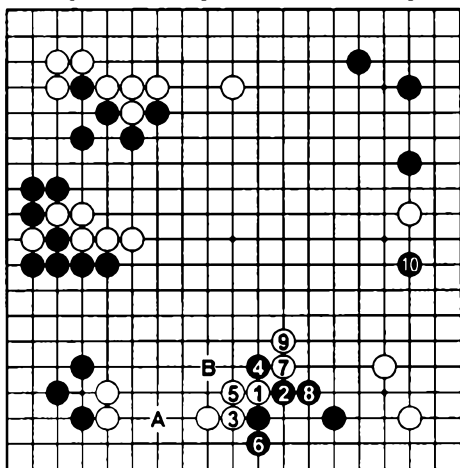
Вариант 2

Вариант 2: Побег

Если белые оттягиваются ①, то тогда ходы ② и ④ – сэнтэ. Если вместо ⑤ следует ①А, то ②В и ③С – вынуждающие ходы, так что белые пытаются достичь большего, оттягиваясь ходом ⑤. Но черные играют прилипание ⑥, намечая сэнтэ разрезание ④D, ⑤E, ⑥F и вся группа оказывается вне опасности – ей обеспечен либо побег, либо выживание.

Если вместо ① белые играют ①G, то черные могут продлиться ④.

Пример из практики 27: Прилипнуть и толкнуть



Запись партии 27

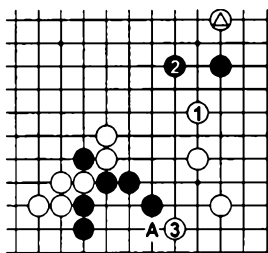
1-й матч за титул Кисэй, партия 2

Белые: Фудзисава Сюю

Черные: Хасимото Утаро

Идеальная ситуация – если ход, укрепляющий базу, заодно ослабляет базу противника. А если этот ход также занимает критический пункт для притеснения противника (или для отрезания выхода в центр), то на него даже и ответа может не найтись.

Если белые игнорируют нижнюю сторону, то ●А будет жестким ходом. Ход вроде ○В достигнет слишком малого. ① и ③ – лучше всего, и еще белые успешно укрепляют центр ходами ⑦ и ⑨, заодно прижимая черную группу.



Вариант 1

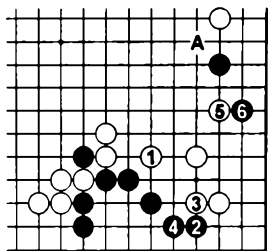
Вариант 1: Отнимая базу

После вторжения ⑩ в Записи партии, белые могли получить хорошую позицию таким ходом ①, вынуждая черных отвечать ② и заодно предупреждая побег в центр черной группы снизу. Затем белые могут сузить жизненное пространство черных на нижней стороне ходом ③ – такой порядок ходов обещает хороший результат. Если черные защищаются ходом ●А, то белые могут расценить этот обмен как форсированный и переключиться на

подмогу слабому камню △. Есть еще шансы помучить эту черную группу позже, так что это иллюстрация разницы между плотностью и тонкостью.

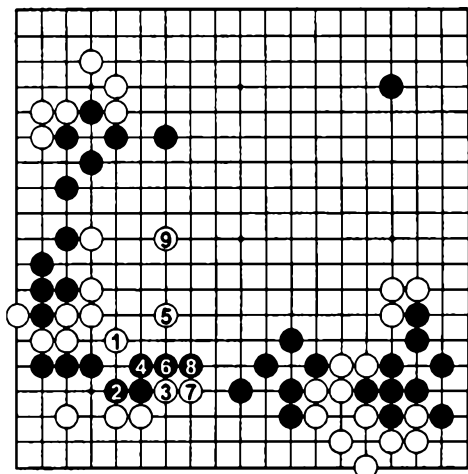
Вариант 2: У белых тонко

Белые попытались запечатать черных напрямую ходом ①, но это дает черным выжить ходами ② и ④ – большая разница в территории. Более того, теперь эта черная группа сильная, так что позиция белых становятся тонкой. Если бы вместо ③ белые сыграли ○А, то у них были бы проблемы с поиском хорошего ответа после сужения черными жизненного пространства белых ходом ⑤. После ⑤ черные начинают борьбу ходом ⑥, а белые потеряли возможность получить преимущество.



Вариант 2

Пример из практики 28: Прилипнуть и продлиться



Запись партии 28

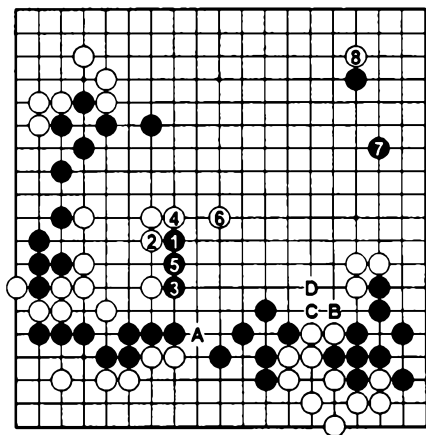
1-й матч за титул Кисэй, партия 4

Белые: Фудзисава Сюю

Черные: Хасимото Утаро

Базы можно строить не только в углу или стороне. Выражение «поднять флаг» применяется даже в случаях, когда игрок создает базу в центре.

① и ③ – тэсудзи для ухудшения формы противника, но их цель не в атаке черных, а скорее в подготовке условий для ходов ⑤ и ⑦. Ход ⑨ «поднимает флаг» – эти камни надолго не будут потенциальной целью для атаки.



Вариант 1

Вариант 1: Продолжение партии

Ходы ① и ③ лучше всего понять не как атакующие, а как попытку подготовить ответ на ход ○А. База в центре иногда работает так же, как плотность.

Прыжок белых ⑥ бросает взгляд на всю доску. ⑦ – попытка сместить фокус на состязание территорий. но белые могут ответить довольно спокойным ходом ⑧ именно потому, что им не о чем тревожиться в центре.

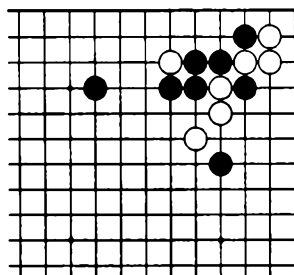
Цель черных – разделить белых и атаковать правую и левую стороны в варианте ●В, ○С, ●D, но черным еще очень далеко до реализации

подобного плана, и возможно, что им понадобится пойти на некоторые локальные потери, чтобы претворить его в жизнь.

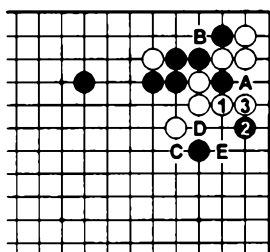
Играть, имея такую позицию, белым легко.

Задача 14: Зажим

Идеальное решение – жить с большой территорией и хорошим адзи, но в реальной игре вам часто приходится решать, что из этого важнее.



Ход белых

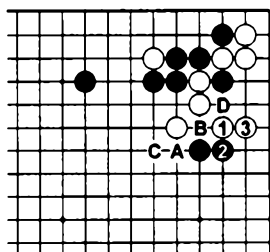


Диа. 1

Диа. 1: Захват камня

① – прочный ход, но позволять черным играть вынуждающий ход кэйма ② – больно. Если белые не защищаются ходом ③, то черные ходят ④, затем ○А, ●В и белые внезапно остаются без глазной формы. Перед ходом ② черные, возможно, нажмут разок ходом ●С.

Если вместо ① сыграть ③, то последует ●Е с угрозой углового вклинивания ●Д, которое будет вынуждающим.

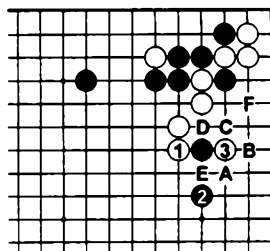


Диа. 2

Диа. 2: Косуми

① и ③ – большие ходы в смысле территории, но теперь черные могут нацелиться не только на разрезание ●А, но и на прижимание ●С для последующего хода ●В. Ход ① играть трудновато, потому что он усиливает черных на правой стороне.

Если белые играют в другом месте вместо ①, то черные, разумеется, смогут вытянуть камень ходом ●Д.



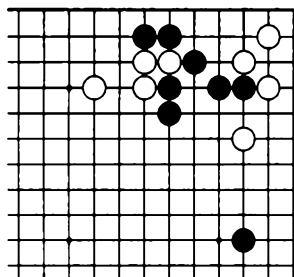
Диа. 3

Диа. 3: ③ – тэсудзи

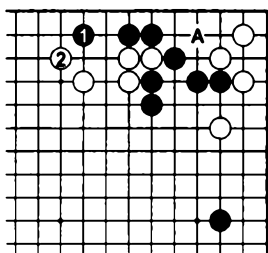
Белые должны нажать ①, выясняя ответ черных. На ② они могут укрепиться зажимом ③. Если черные блокируют ходом ●А, то ○В, или если ●С, то ○Д, ●Е, ○В. Если вместо ② играть ●Е, то ○С будет в самый раз. Если вместо ② черные прыгают ●В, то белые прыгают ○Ф, охватывая черный камень.

Задача 15: Ханэ

Если ваши камни в безопасности, то ход, отнимающий степень свободы, должен быть хорошим, устраивающим противнику нехватку дамэ. Не дайте себя обмануть ложным тэсудзи.



Ход черных

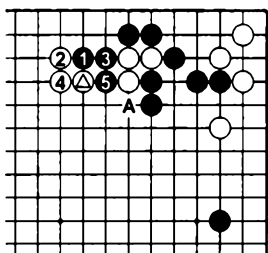


Диа. 1

Диа. 1: Слабо

Прыжок ① немного слабоват. После защитного хода белых ② у черных в колчане не остается больше стрел. Вопрос в том, смогут ли черные соорудить крупномасштабную атаку на эту белую группу, но судя лишь по локальной форме, кажется, что это будет слегка сложновато.

Тот факт, что ①А будет очевидно форсирующим ходом – недостаток черных.

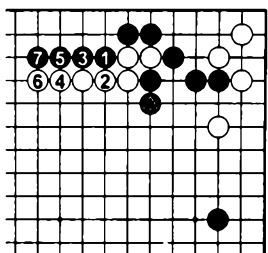


Диа. 2

Диа. 2: Меньше, чем черные могли ожидать

Если бы ① был на месте ①, то черные могли бы прилипнуть в ①. Но если черные играют прилипание ①, то белые без сожаления отдают три камня, и результат оказывается меньше, чем могли ожидать черные. Черные могут вместо ⑤ сыграть в другом месте, но в любом случае, в итоге их развитие кажется немного медленным.

Если вместо ① следует ①А, то белые играют ① с хорошей формой.

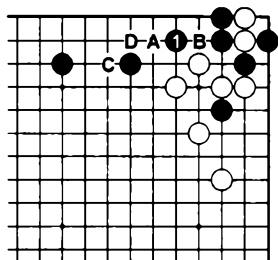


Диа. 3

Диа. 3: ① и ③ – тэсудзи

Черные играют ханэ ①, а на ② продлеваются ③, укрепляя базу. Внешнее влияние белых много теряет из-за наличия ④. Если вместо ④ или ⑥ белые блокируют, то черные, разумеется, разрежут и начнут борьбу.

Если вместо ② белые блокируют ходом ③, то черные наносят атаки ②, поражая белых сильнее, чем на предыдущей диаграмме.

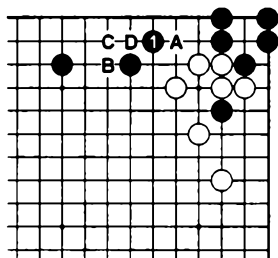


Диа. 4

Диа. 4: Связка прыжком

Прыжок ❶ для переправы – тэсудзи, наиболее часто применяемое в середине партии. В этом случае надежда на спуск на первую линию и попытка переправы ходом ❷А будут расстроены ходом ❸В, использующим нехватку дамз у черных.

Однако ❶ – тонкое соединение. Если белые прилипнут ❹С, то черным нужно будет уступать ходом ❺Д.

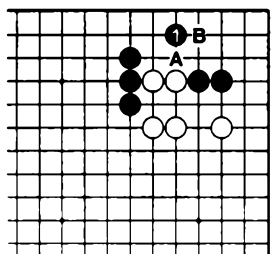


Диа. 5

Диа. 5: Хорошее адзи

Если у вас есть выбор из нескольких способов переправы, то следует избрать такой, у которого лучшее адзи и который дает больше всего территории. В этом случае ❶ строит правильную форму – базовая идея та же, что у диагонального хода с Диа. 1.

Если вместо ❶ черные играют ❷А, то белые могут в какой-то момент сыграть ❸В, ❹С, ❺Д, точно как на предыдущей диаграмме.

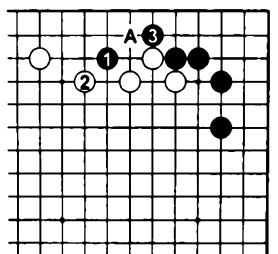


Диа. 6

Диа. 6: Связка ходом кэйма

Переправу двойным ходом кэйма на удивление трудно увидеть. Если ❸А, то ❷В, если ❸В, то ❷А. Эта форма может выглядеть тонкой, но она идеально устойчива.

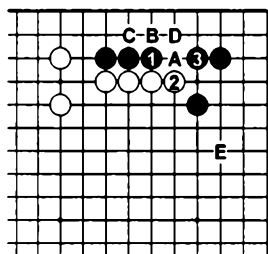
Это красивое тэсудзи для соединения камня на третьей линии с камнем на четвертой линии с помощью камня на второй линии имеет много применений в реальной игре.



Диа. 7

Диа. 7: Используя слабость

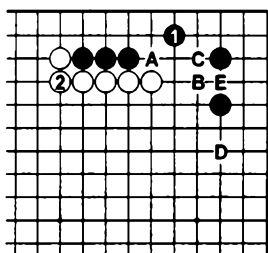
Когда черные играют ханз ❶, то белые не могут блокировать. Вы не должны фокусироваться только на своей форме и ее возможностях к переправе – бывает много случаев, в которых вы сможете переправиться за счет слабости соперника. Разумеется, черные вторгаются ❷ с оглядкой на последующую переправу. Обычный ответ белых – это предотвращение переправы ходом ❸А в надежде соединиться самим..



Диа. 8

Диа. 8: Продлевание

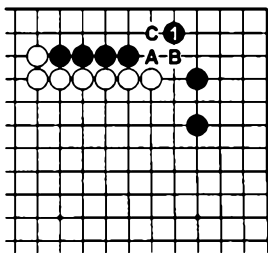
В этой позиции почти любой ход поможет черным переправиться, но ① и ③ – лучший способ. Например, если черные играют ●А вместо ①, то тогда остаются с плохим адзи после ①, ●В, ○С. Если вместо ① черные играют ●D, то белые могут готовить прилипание ③. Если вместо ③ черные пойдут ●А, то многое меняется в возможностях черных ответить на ход белых поблизости от Е.



Диа. 9

Диа. 9: Благоприятное сэнгэ

① – тонкий способ переправы, но он делается с намерением после соединения ② играть в другом месте. Если вместо ① черные ходят ●А, то после соединения ② черным придется отвечать на подзюки белых ○В ходом ●С, а когда белые приблизятся ○D, возникнет много неприятных возможностей. ① стоит низко, но это ценный ход, потому что черные могут ответить на ○В соединением ●Е.

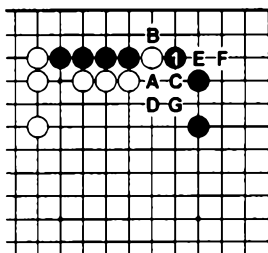


Диа. 10

Диа. 10: Устранение плохого адзи

① строит ту же форму, что и на Диа. 6. Если черные продлятся ●А, то белые могут сделать несколько ловких ходов в углу, полагаясь на ханэ ○В. Если же черные сыграют косуми ●В, то у них будут проблемы с ответом, когда белые нажмут и разрежут ○А, ●С, ①.

Кажется, что черные слишком скрючились, но этот метод переправы оставляет черным минимум проблем в будущем.



Диа. 11

Диа. 11: Диагональное прилипание

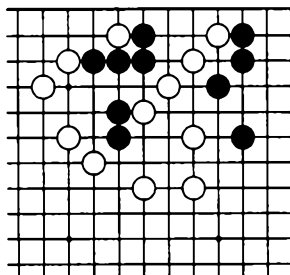
У этой формы есть плохое адзи, но другого способа переправиться у черных нет. Если ○А, то ●В, если ○В, то ●А. Если вместо ① черные сыграют ●В, то белые пойдут ①. Если вместо ① черные играют ●А, то после ○С, ●D, ○Е черным нехорошо.

После этого белые могут играть ○F или ○G, ожидая шанса продолжить спуском ○В. Черным придется идти на значительные уступки.

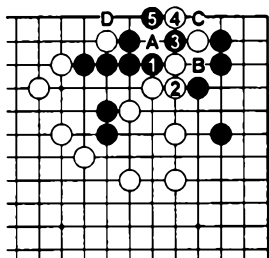
Задача 1: Диагональное вклинивание

Черные хотели бы спасти шесть камней, используя тонкость цепочки диагональных ходов белых. Диагональное вклинивание атакует слабость диагонального хода – это правило в данном случае еще сильнее.

Позиция задачи взята из «Гокё Сюмио».



Ход черных

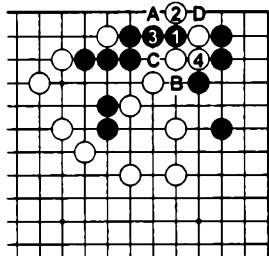


Диа. 1

Диа. 1: Ко

После ① ход ② абсолютно необходим. Стоит черным сыграть еще одно угловое вклинивание ходом ③, угрожая разрезать или переправиться, как белые несомненно начнут сопротивление при помощи атаки ④ с ко.

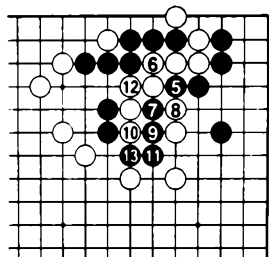
Если черные хотят избежать этого ко, то вместо ⑤ они могут соединиться ●А и жить после ○В, ⑥, ○С, ●D. Но это серьезно ослабит угол, так что выживанию черные не обрадуются.



Диа. 2

Диа. 2: ① – тэсудзи

После изучения варианта с предыдущей диаграммы на ум может прийти идея сразу сыграть угловое вклинивание ①. Белые дают атаки ② и соединяются ④, но если теперь черные хотят выжить ходом ●А, то отсутствие камня ○С позволяет черным чувствовать себя в углу значительно комфортнее. ② и ④ – наиболее агрессивный ответ, но на самом деле выходит, что эти ходы неразумны. Если вместо ② играть ④, то ●С, ○В, ●D.



Диа. 3

Диа. 3: ⑦ – тэсудзи

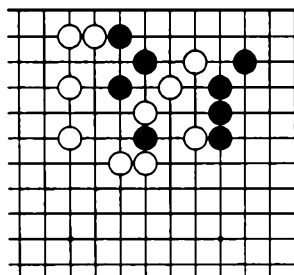
Продолжая предыдущую диаграмму заметим, что у черных есть замечательный ход. После определения формы ⑤. ⑥ черные могут вклиниться снова ходом ⑦. В варианте после ③ белые пытаются увернуться, но не могут убежать от атаки дальше чем на один ход. Из-за наличия у черных этого варианта им не нужно выживать на верхней стороне, как показано на предыдущей диаграмме.

Задача 2:

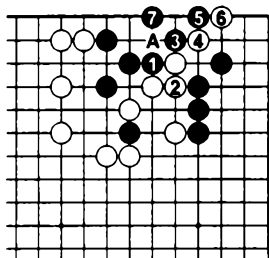
Угловое вклинивание

Угловое вклинивание бьет по слабости диагонального хода. Если у вас есть несколько возможных мест для вклинивания, то нужно хорошо все просчитать.

Эта позиция взята из «Гокё Сюмио».



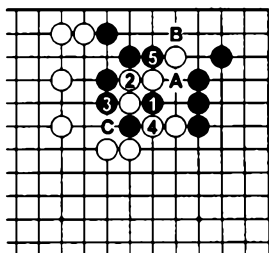
Ход черных



Диа. 1

Диа. 1: Сопrotивляясь с помощью ко

После вклинивания ① черные играют ханэ ②, а затем соединяются при помощи двойного ханэ ③. Это решительное сопротивление с помощью ко. Вместо ③ висячее соединение ходом ⑦ не дает черным возможности построить два глаза. Так что если только черные не найдут способа безусловно переправиться, то кажется, что это ко – последняя их надежда. Если вместо ⑥ белые нападают ①А, то, разумеется, ответ будет ⑦.

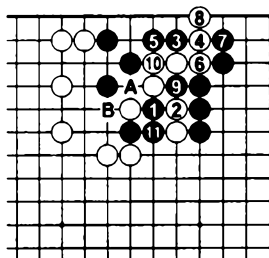


Диа. 2

Диа. 2: ① – тэсудзи

Ход ① вбивает клин снаружи, а на ② ходы ③ и ④ приводят к нехватке дамь у белых. Если ①А, то ход ②В строит прекрасную переправу.

Если вместо ① черные играют просто ③, то ④ будет для них холодным душем. Кроме того, если вместо ④ белые пойдут ⑤, то после ⑥С черные, разумеется, выигрывают сэмзай.



Диа. 3

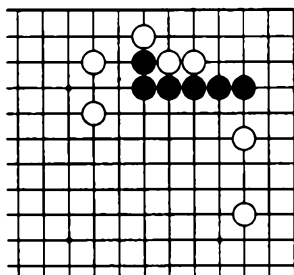
Диа. 3: ③ – правильный порядок ходов

Если белые дают атари ②, то черные прилипают ходом ③. Если белые хотят продолжать попытки предупредить переправу черных, то блокирование ④ будет в самый раз, но после вынуждающих ходов ⑤ и ⑦ черные нажимают ходом ⑧, и у белых нет иного выбора, кроме как позволить черным откусить им хвост. На ⑩ черные соединяются ⑪ и белые не могут соединиться сразу и ①А, и ②В.

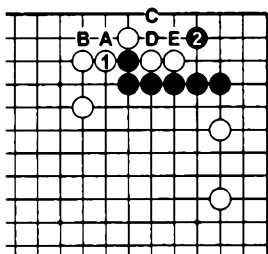
Задача 4:

Висячее соединение

Переправа – это процедура обеспечения безопасности своим силам. Но если вы заодно можете создать угрозу базе противника, то выиграете намного больше.



Ход белых

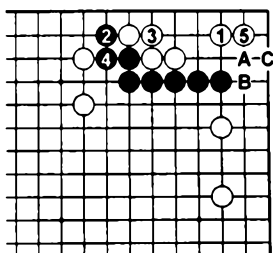


Диа. 1

Диа. 1: Слишком глубокое отступление

Ход ① (или ○А) – слишком прочный, но еще и недостаточный. Он позволяет черным получить и базу, и территорию в углу ходом ②. Даже если черные не играют ② сразу, то просто оставить им возможность сделать этот ход – неудовлетворительно за белых.

Вместо этого белые могут переправиться любым ходом с ○А по ○Е. Какой лучше всех?

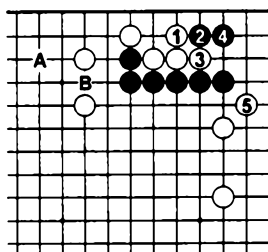


Диа. 2

Диа. 2: Слишком резвое наступление

Если белых волнует только лишение черных базы, то хорошо забежать в угол и выжить ходом ①. Позволить черным прорваться на верхнюю сторону ходами ② и ④ – значит оставить позицию белых тонкой. В углу они выживают в готэ, отдавая инициативу черным.

Если вместо ⑤ белые обменивают ○А на ●В, то могут получить сэнтэ, но после этого у черных появится угроза ●С. Белые ничего здесь не выигрывают.



Диа. 3

Диа. 3: ① – тэсудзи

① прочно переправляется, а также сильнее всего влияет на позиции черных. Если черные прилипают ходом ②, то после ③ и ⑤ им будет как минимум сложно построить глаза в углу.

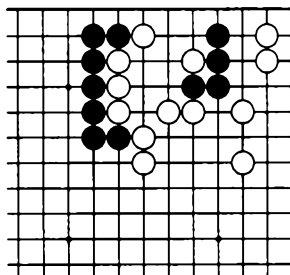
Однако когда черные камни в углу окажутся в безопасности, после сдерживающего развертывания ●А они смогут нацелиться на ●В. Это тот аспект этой формы, с которым белым придется считаться.

Задача 5:

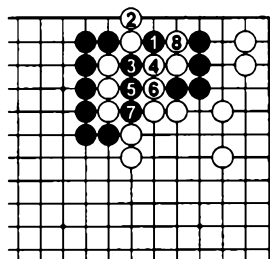
Разрезание изнутри

Разрезание изнутри может использоваться не только для разделения камней противника, но и как жертва, создающая у него нехватку дамэ.

Эта позиция взята из «Гокё Сюмио».



Ход черных

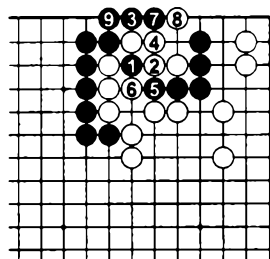


Диа. 1

Диа. 1: Прилипание

Прилипание ① – распространенный метод переправы, но в этом случае после спуска белых ② он не срабатывает. После ходов с ③ по ⑦ захват трех белых камней не компенсирует черным потерю четырех собственных.

Если вместо ① черные играют ④, а белые – ③, то черные могут захватить камень в сэнтэ, но выжить все равно не смогут.

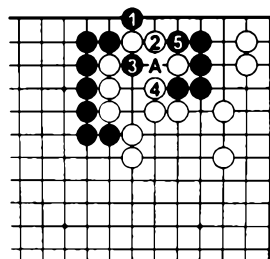


Диа. 2

Диа. 2: ① – тэсудзи

Черные вбрасывают разрезание ①, усиливая слабость белых. Ход ② необходим, а после определения позиции черными с помощью атари ③, продолжения ⑦ и соединения ④ у белых нет решения своей проблемы с нехваткой дамэ. На самом деле вместо ④ белые будут забирать камень ходом ⑥, позволяя черным переправиться ⑦.

Если вместо ③ или ⑤ черные сыграют ⑥, то белые могут отдать три камня.



Диа. 3

Диа. 3: Маленькая потеря

Черные могут также переправиться с помощью ханэ ①. Оно вынуждает белых уступить ходом ②, после чего черные режут ③. На ④ следует ⑤. Если вместо ④ белые играют ④А, то черные нажимают ходом ④, приводя к нехватке дамэ с предыдущей диаграммы.

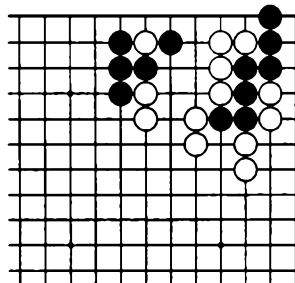
Черные здесь переправились. Но белые ходами ② и ④ получили достаточно, так что этот результат не так хорош, как результат предыдущей диаграммы.

Задача 6:

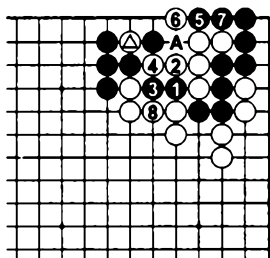
Разрезание изнутри

Черные могут воспользоваться своим камнем на первой линии, чтобы загнать белых в нехватку дамэ. Важно определить порядок ходов, который потрясет позицию белых сверху до низу.

Эта задача взята из «Гокё Сюмио».



Ход черных

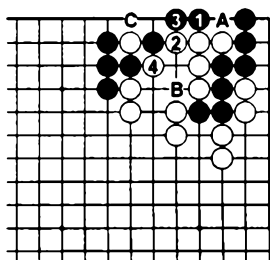


Диа. 1

Диа. 1: Неудобный камень

Чтобы создать противнику нехватку дамэ, нужно разделить его камни. Черные разрезают ходом ①, но когда белые режут ходом ④, то ⑤ и ⑦ не приносят успеха после ③. В этой форме △ находится как раз в нужном месте, чтобы помешать черным резать ходом ●А.

Черным нужно найти способ нейтрализовать влияние △.

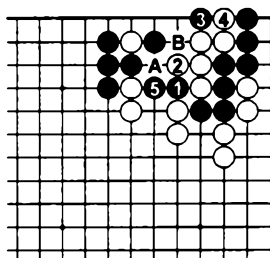


Диа. 2

Диа. 2: Простое прилипание

Черные могут попытаться воздержаться от разрезания и вместо этого прилипнуть ходом ①. На ○А черные могут резать ходом ●В, но после ② в сочетании с атари ④ черные снова терпят поражение. Если черные забирают камень ходом ●С, то ○А будет атари – так что черные не могут играть ●В с захватом.

Если вместо ① черные пойдут ③, то ○В и белые угрожают сыграть либо ○А, либо ⑤.



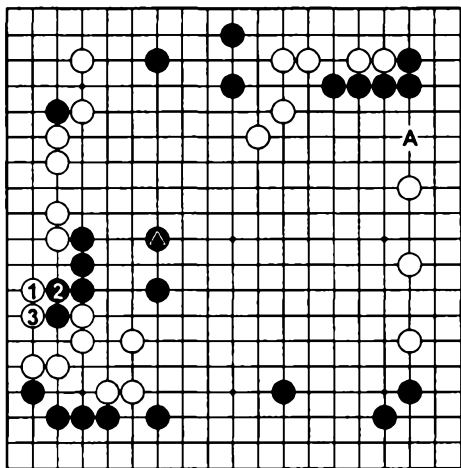
Диа. 3

Диа. 3: ① и ③ – правильный порядок ходов

Черные режут ходом ①, а затем прилипают ③. Это тэсудзи сотрясает позицию белых с обеих сторон. Если ④, то ⑥, и белые не могут играть ○А. Если вместо ④ белые играют ○А, то черные могут переправиться ходом ●В или ④.

Если вместо ② следует ○А, то черные дают атари ходом ②. ① и ③ – оба выясняющие ходы.

Пример из практики 29: Кэйма



Запись партии 29

2-й матч за титул Мэйдзин, партия 6

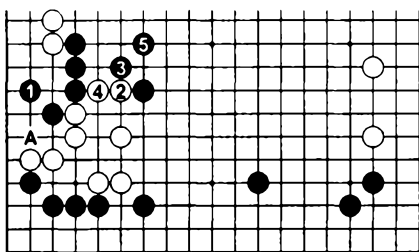
Белые: Саката Эйю

Черные: Фудзисава Сюко

Переправа не только дает прибавку в территории – почти всегда она дает камням безопасность, одновременно разрушая базу группе противника. Это прием для создания плотности, которая скорее всего окажет влияние на всю доску.

▲ был слабым ходом, позволившим белым сразу же переправиться ходами ① и ③. Разумеется, белые получили территорию, но что важнее, их группы справа и слева стали сильными, так что теперь белые могут начать строить планы вторжения на нижнюю сторону.

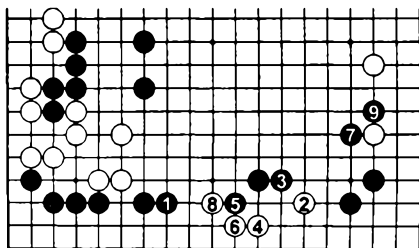
Вариант 1: Атакующие возможности



Вариант 1

Вместо ▲ в партии ход ① был бы плотнее и предупреждал переправу белых, одновременно создавая возможность построить глаза ходом ●А. Белые здесь могут построить форму ходами ② и ④, но у черных остаются возможности для атаки, а тем временем вторжение на нижней стороне для белых становится неразумным.

Вариант 2: Хорошие перспективы для белых



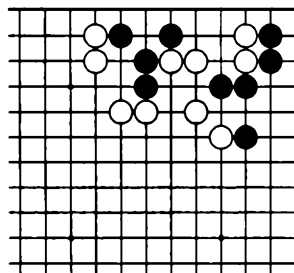
Вариант 2

Продолжим игру после Записи партии. Даже если черные защищаются ходом ①, белые могут вторгнуться ②. Черные могут вызвать обмен ходами ③ и ④, но затем белые играют сдерживающее разворачивание ходом ○А с диаграммы Записи партии, получая хорошие перспективы. В этом и есть сила переправы.

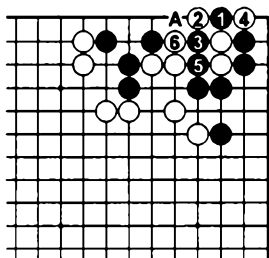
Задача 7: Косуми

Как черным усугубить слабость белых? Это тэсудзи для определения позиции.

Базовая диаграмма взята из «Гокё Сюмио».



Ход черных

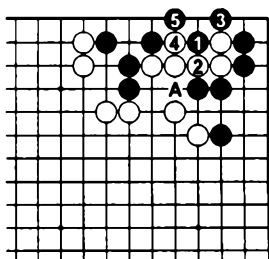


Диа. 1

Диа. 1: Мертвы

Если черные играют ханэ ①, то у белых в ответ есть сильный блок ②. Если черные разрезают ③, то взятие ④ – единственная защита белых.

Если вместо ② белые играют ⑥, то ●А. Если вместо ② белые играют ③, то черные – ⑥. Если вместо ③ черные пойдут ⑥, то ⑤. Если вместо ③ черные играют ⑤, то ⑥. С блокированием ② у этих черных камней тают все шансы на побег.

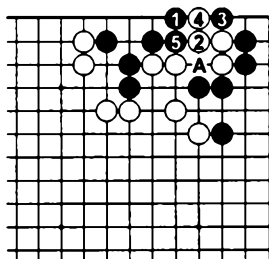


Диа. 2

Диа. 2: Ко

Прилипание ① выглядит уродливо, по сути вульгарно, но оказывается на удивление боевитым и приводит к ко. Если вместо ② белые сначала нажимают ходом ④, то ходы ⑤, ②, ③ все равно приводят к ко. К этому ко есть довесок – если белые его проигрывают, то им следует опасаться хода ●А.

Если вместо ① черные продлеваются ④, то ②, и выжить черным будет невозможно.



Диа. 3

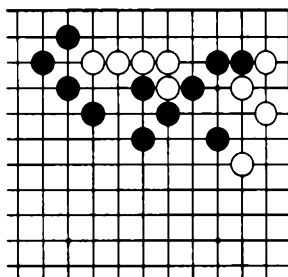
Диа. 3: ① – тэсудзи

Мы упоминали это при обсуждении Диа. 1, но скажем еще раз: после ①, ②, ③ блокирование ④ не работает. Тэсудзи начинается с хода ①. Если вместо ② белые сыграют ⑤, то ③. Если вместо ② пойти ③, то ●А. Во всех случаях черные легко переправляются. Если вместо ② следует ④, то черные дают атари ходом ②. После ① переправа обеспечена.

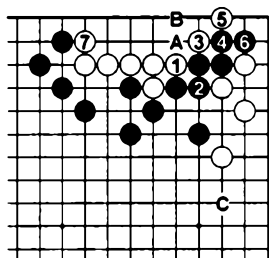
Задача 8: Сжатие

В этом варианте используются нехватка дамэ и блестящий порядок ходов для проведения сжатия.

Эта позиция взята из «Гокё Сюмио».



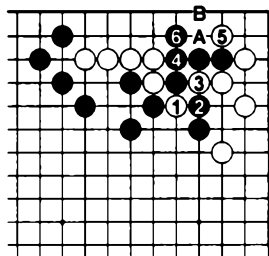
Ход белых



Диа. 1

Диа. 1: Ко

Белые могут добиться ко, определяя позицию ходом ①, а затем играя двойное ханз ③ и ⑤ и отвечая на ●А ходом ○В. Даже если белые смогут выжить этой группой безусловно, угловые камни серьезно ослаблены, и неясно, сможет ли эта вообще выжить после сдерживающего развертывания ●С. Если белые могут переправиться на верхнюю сторону, то две их группы будут одновременно стабилизированы.

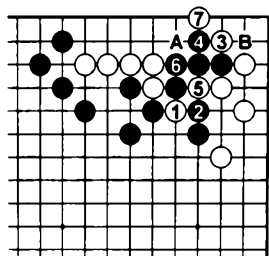


Диа. 2

Диа. 2: Разрезание внутрь

Первый шаг к использованию нехватки дамэ черных – это разрезание изнутри, но если белые поспешно играют атари ③, то все адзи исчезают. Если ⑤, то ⑥; если белые играют ⑥, то черные – ⑦. В любом случае белые не могут соединиться.

Однако если вместо ⑥ в этой форме черные блокируют ходом ●А, то атари ○В дает белым верную переправу.



Диа. 3

Диа. 3: ① и ③ – правильный порядок ходов

Правильный порядок ходов требует сначала ханз ③, обмена его на ④, а затем нажима ⑤. Если вместо ④ следует ⑥, то ход ○А строит переправу – если затем ④, то ⑦ атари, обеспечивающее успешное соединение.

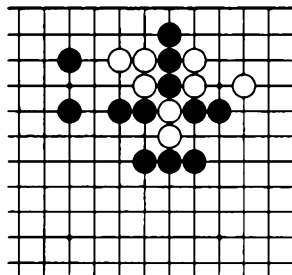
Если вместо ① играть ③, то ⑥, а после ○А, ④, ⑦ черные дают атари ●В и уже слишком поздно резать ходом ①.

Задача 9:

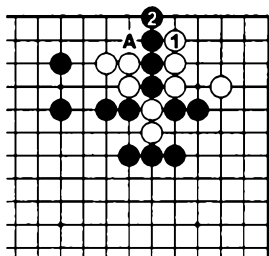
Прилипание к носу

Если вы хотите переправиться, сжимая противника, то нужно сначала занять критический пункт. Со своей стороны черные должны найти практический ответ.

Эта позиция взята из «Гокё Сюмио».



Ход белых

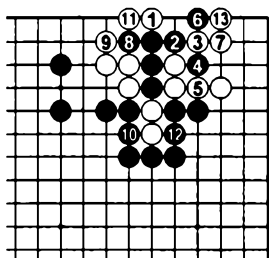


Диа. 1

Диа. 1: Тупик

Сэмзай между белыми камнями в центре и черными на верхней стороне благоприятен черным, три дамэ против двух, и изменить это невозможно. Вопрос в том, могут ли белые использовать сэмзай для стабилизации разделенных камней на верхней стороне.

Если ①, то черные опускаются на первую линию ходом ②, и остается три дамэ против двух. Вместо ① ход ○А будет ничем не лучше.

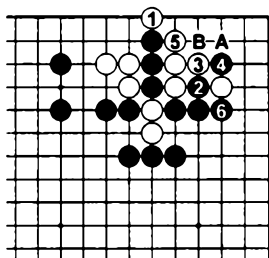


Диа. 2

Диа. 2: ① – тэсудзи

С учетом предыдущей диаграммы белые должны сначала занять ходом ① критический пункт черных. Черные могут сопротивляться различными способами, ходами ② и ④, атари ⑥, нажимом ⑧ – но в итоге черным нужно забирать два белых камня, а белые могут красиво переправиться ходами ○11 и ○13.

Если вместо ② черные играют ●11, то белые выигрывают сэмзай после хода ③.



Диа. 3

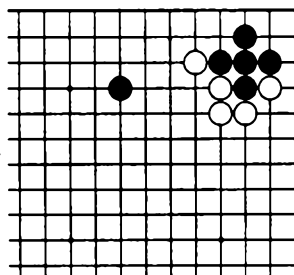
Диа. 3: Черные сопротивляются

Вариант с предыдущей диаграммы – образец, доказывающий, что черные не могут предупредить переправу белых. С практической точки зрения черные должны отвечать на ход ① ходами ② и ④, прорываясь в угол и устраивая обмен.

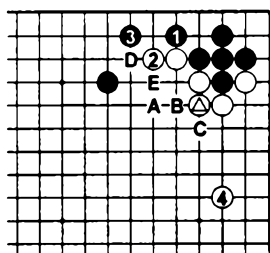
Если вместо ⑤ следует ○А, то черные режут ходом ●В и сжимают, предупреждая переправу белых.

Задача 11: Прилипание

Дать возможность противнику построить хорошую форму во время переправы до добра не доведет. Вам следует найти наиболее выгодный способ переправы, но, разумеется, нужно иметь наготове ответ на случай, если противник вздумает сопротивляться.



Ход черных

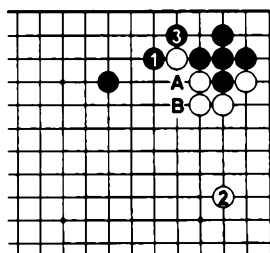


Диа. 1

Диа. 1: Ползком

Хотя черные действительно могут переправиться ходами ① и ③, но после продлевания ④ белые могут получить очень приличную позицию, играя затем ○А. Если бы △ был вместо этого в пункте В, то черные могли бы играть ① и ③, потому что имели бы при этом возможность сыграть подзюки ●С. Однако в этой позиции оказаться прижатыми столь низко – слишком большая потеря.

Если черные ничего не сделают в этом месте, то белые сыграют ○Е. Давать белым сделать столь плотный ход болезненно.

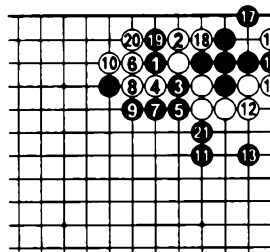


Диа. 2

Диа. 2: ① – тэсудзи

Черные играют прилипание ①, ожидая ○А, ③. Но белые распространяются по стороне ходом ②, оставляя открытым адзи нажима ③. После укрепления черных ③ позиция временно определилась. Разумеется, черным следует учитывать, что они потратили на ход больше, чем на предыдущей диаграмме.

Если вместо ③ черные играют ●А, то они получают больше территории, но это даст белым вынуждающий ход ○В, так что чистого выигрыша у черных нет.



Диа. 3

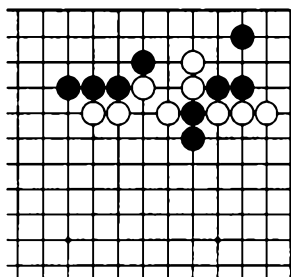
Диа. 3: Неразумно для белых

Если белые продлеваются ②, то черные режут и сражаются после ③. Кажется, что ходы белых ④ и ⑥ энергичны, но после ⑦ и ⑨ черные угрожают и ходом ●11, и ходом в ●20. Если ○12, то победу приносит ход ●13. Если вместо ○12 белые играют в ○13, то черным хорошо выжить ходом ●12.

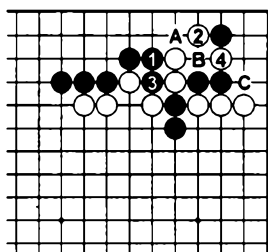
Если вместо ●11 черные просто забирают камень ходом ●12, то белые все еще могут бороться.

Задача 12: Прилипание

Какой вариант позволит черным переправиться вдоль верхнего края? Несмотря на кажущуюся простоту, эта задача включает некоторые исключительно сложные варианты. Если вы допустите единственную ошечку, то это приведет к огромным осложнениям.



Ход черных



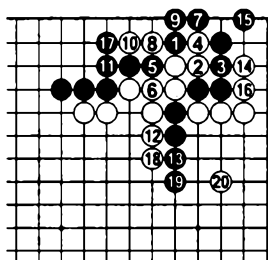
Диа. 1

Диа. 1: Не могут переправиться

Толчок ① наталкивается на диагональное прилипание ②, после чего черные не могут переправиться. Если вместо ② следует ④, то черные режут ходом ③ и выигрывают сэмзай.

Если вместо ③ пойти ⑤, то ⑥, ④, ⑦ с захватом угла. Если вместо ③ сыграть ⑧, то ⑨ будет правильным способом взятия.

Если вместо ② белые играют ③, то ④.

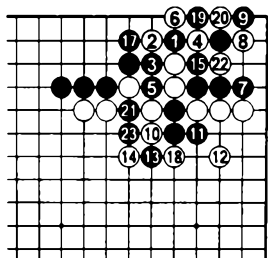


Диа. 2

Диа. 2: ① и ⑤ – правильный порядок ходов

Сначала черные прилипают ходом ①. После нажима белых ② и ④ черные форсируют ⑤ и это правильный порядок ходов. Если вместо ⑤ черные играют ⑦, то после ⑧ будет слишком поздно играть ⑤, потому что белые заберут камень ходом ⑨. Если вместо ⑤ следует ход ⑦, то черные выигрывают ходом ⑥.

Следует вариант до ②0. В середине этого варианта ②1 и ②2, оба хода – красивые тэсудзи.



Диа. 3. ②1 в ①

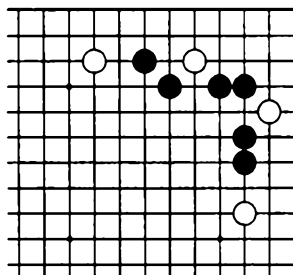
Диа. 3: Влияние важнее

После прилипания ① ханэ ② ведет к осложнениям. После разрезания черных ходами ③ и ⑤ в углу возник сэмзай. Если после ⑥ и ⑦ следует ход ⑧, то ⑨ – красивая защита в надежде на ко. Черные используют ко-угрозы для получения выгодной позиции в центре, что приводит к обмену после ②3. Влияние черных важнее территории белых.

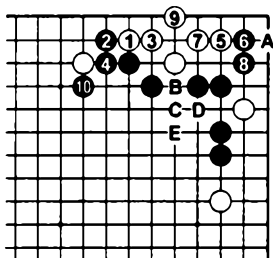
Задача 13: Прилипание

Это тэсудзи часто возникает после вторжения. Оно включает угрозу либо переправиться, либо выжить.

Эта позиция взята из «Гуандзи Пу».



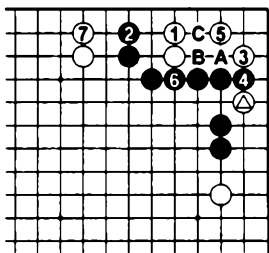
Ход белых



Диа. 1

Диа. 1: Едва живы

После прилипания ① и оттягивания ③ выжить белым просто. Однако после ⑨ у них не более чем два глаза, тогда как у черных изумительно плотное внешнее влияние. Если вместо ⑥ следует ход ⑥, то ⑥, ●А, и у белых нет глаз в углу, но после ①В, ●С, ⑨ у черных плохое адзи. Если вместо ⑨ белые играют вариант с ①В до ⑨, то черные могут сыграть ●Е.

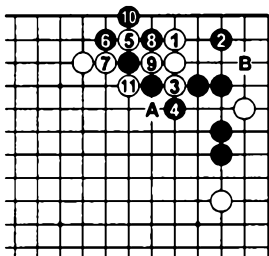


Диа. 2

Диа. 2: Жизнь побольше

Белые спускаются ①, создавая угрозы справа и слева. Если черные предупреждают переправу белых, то белые играют ③ и ⑤, угрожая нажимом ⑥ и разрезанием. Когда черные защищаются ходом ⑥, белые играют ⑦ – они смогли укрепить угол и внешнюю позицию. Это хороший результат.

Если вместо ④ черные занимают ⑤, то следует ①А, ●В, ①С и наличие △ становится решающим.



Диа. 3

Диа. 3: ⑤ – тэсудзи

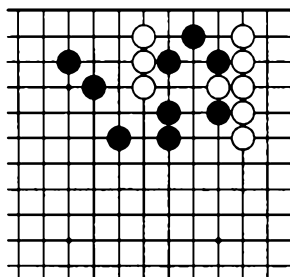
Если черные защищают свою территорию ходом ②, то белые играют ③ и прилипание ⑤, чтобы переправиться. Если черные играют ханэ ⑥, то белые режут ходами с ⑦ по ①. Если только у черных нет избытка ко-угроз, то соединение ●А только усилит белых.

Играть ③ вместо ① до добра не доведет после ④, ①, ③, ①В, ②.

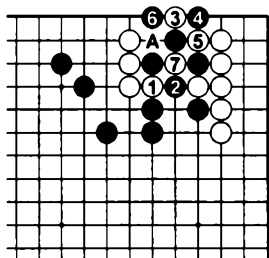
Задача 14: Прилипание

При тэсудзи – обычное дело воздержаться от вынуждающих ходов справа и слева, а вместо этого сначала сыграть посередине. Однако ходы по оси симметрии не всегда хороши.

Эта позиция взята из «Гокё Сюмио».



Ход белых

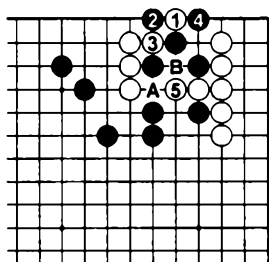


Диа. 1

Диа. 1: Центральный пункт

Белые нажимают ходом ①, а если теперь черные блокируют ②, то возникает симметричная позиция. Теперь белые играют по оси симметрии ходом ③, а после ④ ход ⑤ (или после ⑥ ход ○А) приводит к ко. Если вместо ⑦ белые дают атари ○А, то черные соединяются без нехватки дамэ.

Если бы не было ничего лучше, то это было бы нормальное ко, но ...

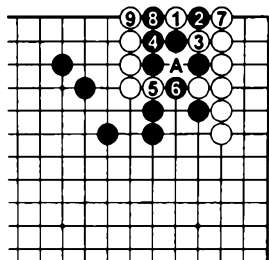


Диа. 2

Диа. 2: ① – тэсудзи

Белые прилипают напрямую ходом ① – это дает безусловную переправу. Когда черные играют ханэ ②, то белые режут ходом ③, а если ④, то белые внезапно высовывают голову ходом ⑤. Это угрожает одновременно разрезанием ○А и ○В.

Если вместо ⑤ белые нажимают ○А, то позиция возвращается к ко с предыдущей диаграммы.



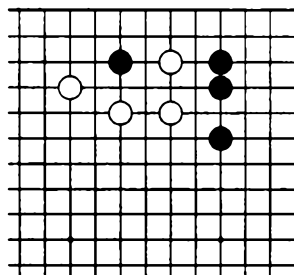
Диа. 3

Диа. 3: Двойное ко

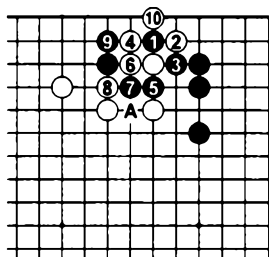
После ① черные могут с помощью ханэ ② в сочетании с построением пустого треугольника ходом ④ бороться активнее. Сначала может показаться, что нажим ⑤ приводит к ко после ⑥. Но белые могут взять ходом ⑦ и дать атари ⑨. Затем, поскольку черные не могут соединиться ●А, они должны забирать ко ходом в ②, а белые соединяются с помощью двойного ко после взятия ○А.

Задача 15: Прилипнуть и переправиться

Это одно из наиболее фундаментальных тэсудзи для переправы в середине партии. На самом деле вы можете часто успешно вторгаться, полагаясь на эту идею переправы. Есть также хороший ход, наказывающий попытку белых сопротивляться.



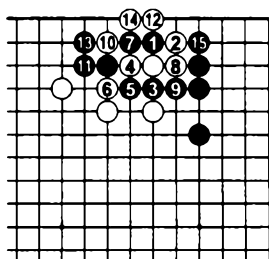
Ход черных



Диа. 1

Диа. 1: Нет продолжения

Разумеется, черные прилипают ходом ①. Однако если после ханэ белых ② черные режут ③, то хорошего продолжения после ④ у них нет. Если же черные нажимают ходами ⑤ и ⑦, то ход ⑧ оставливает эту процессию. Черные не могут выиграть сэмзай, а ход ОА будет форсирующим. Черные ничего не добились. ③ – вульгарный ход.

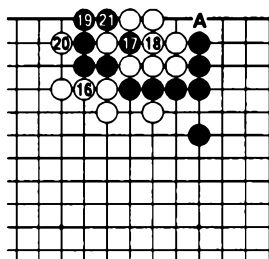


Диа. 2

Диа. 2: ③ – тэсудзи

Вклинивание ③ – хороший ход. На ④ черные нажимают ходом ⑤. После ⑥ ход ⑦ позволяет черным своевременно соединиться ⑧. После ⑩ возникает сэмзай – в пользу черных.

Если вместо ② белые играют ханэ ⑦, то черные могут просто резать ходом в ④ и нормально играть, но если белые играют ②, то ход ③ необходим. Если вместо ④ белые играют ⑤, то черные переправляются ⑥, ⑨, ⑦.



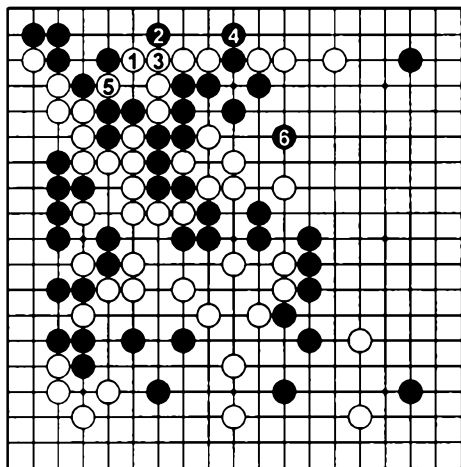
Диа. 3

Диа. 3: Благоприятное ко

Продолжая предыдущую диаграмму, белые заполняют дамэ ходом О16, приводя к настоящему сэмзай. Вбрасывание ●17 – хороший ход, а на О18 ход ●19 приводит к выгодному ко, которое черным удастся взять первыми. Это хорошо для черных.

Если вместо О18 белые соединяются ходом О21, то черные опускаются ●А и выигрывают сэмзай в один темп.

Пример из практики 31: Нодзоки



Запись партии 31

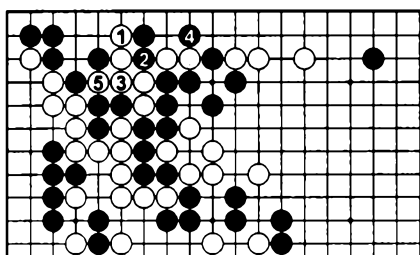
19-й матч за титул Хонинбо, партия 2

Белые: Такагава Сюаку

Черные: Саката Эйю

Этот случай – пример своевременного вынуждающего хода, который создает возможность для переправы. Если вы дожидаетесь тяжелого положения, чтобы искать тэсудзи, то в такой момент нужного хода может просто не оказаться.

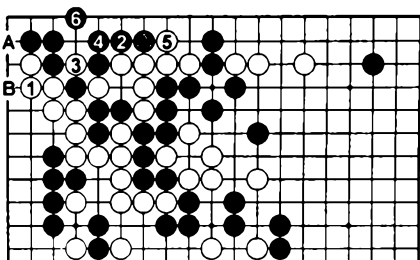
Ход ① спасает два камня и создает миаи между переправой ходом ④ и захватом нескольких камней – ⑤. Но нодзоки ② обеспечивает безопасность угла одним единственным ходом. После ④ черные в хорошей форме убегают, атакуя одновременно.



Вариант 1

Вариант 1: Черные живут

Если вместо ③ в Записи партии белые нажимают ходом ①, то черные забирают два камня ходами ② и ④ и уже выжили. Угол черных еще не живой, но камни белых на верхней стороне тонковаты, и черные могут с размахом атаковать их.



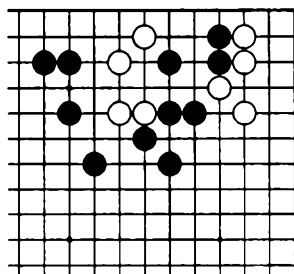
Вариант 2

Вариант 2: Ко

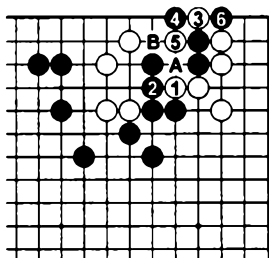
Даже если белые соединяются ходом ① в левом верхнем углу, то черные могут переправиться ходом ②, используя А. Если ③, то черные выживают ходами ④ и ⑥. В партии вместо такого ① белые начали ко ходами ○А, ①, ○В.

Задача 17: Ханэ

Выживать трудно, но и обмена вы не хотите. Переправа не только спасет камни на верхней стороне, но и стабилизирует правый верхний угол. Эта позиция взята из «Гокё Сюмио».



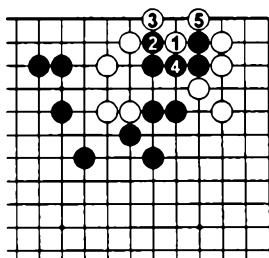
Ход белых



Диа. 1

Диа. 1: Миаи

После первоначального нажима ① ханэ ③ снизу не помогает переправиться после ④ и ⑥. Вместо ③ белые могут забрать два камня в сэнтэ ходом ①А в качестве обмена на камни на верхней стороне, но это большая потеря очков. Если вместо ① играть ①А, то ②В. Если вместо ① следует ①В, то ②А. Эти два пункта – миаи. Белым нужно найти способ разрушить эту связь.

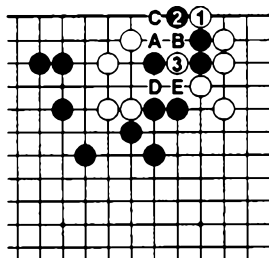


Диа. 2

Диа. 2: Прямой подход не проходит

Прилипание ① приводит к ко. Однако это ко для черных чистый пикник – кроме соединения белым здесь больше ничего не получить.

И здесь мы снова можем применить один из общих принципов тэсудзи. Когда у вас есть два вынуждающих хода, то нужно придерживаться оба, а вместо них играть следующий ход основного варианта.



Диа. 3

Диа. 3: Тэсудзи

Белые должны играть ханэ ①. Если черные блокируют ②, то белые дают атари ③. Если теперь ②А, то белые забирают два камня ходом ①В, угрожая и ходом ①С, и ходом ①D.

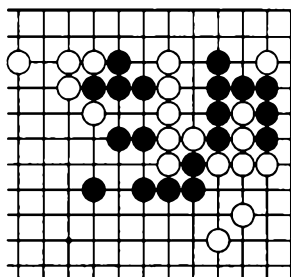
Если вместо ② черные поворачивают ходом ②В, то белые играют диагональное вклинивание ①А, собираясь переправиться либо ходом ②, либо ходом ①Е. Не играя с самого начала ①Е (как на Диа. 1), белые оставляют себе пространство для маневра.

Задача 18:

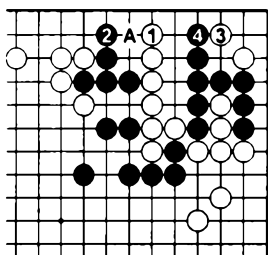
Ханэ и блокирование

В этой задаче на жизнь и смерть, которая включает угрозу переправы или сэмзай, критично найти правильный порядок ходов.

Эта позиция взята из «Ксюаньксюань Кидзинь» («Гэнгэн Гокё» по-японски).



Ход белых

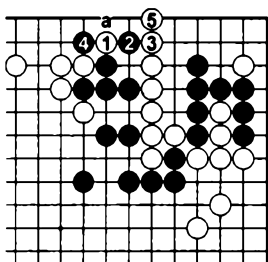


Диа. 1

Диа. 1: Недостаточно

Если бы белые могли разрешить позицию спуском ①, то все было бы просто. Но ход ② предупреждает переправу белых, а хода ③ недостаточно, чтобы дотянуться до белых камней, над которыми нависла угроза. А места для построения глаз в варианте: ④, ⑤, ⑥А – слишком мало, вести же сэмзай с черной группой в углу невозможно.

Для хода ① нужна база.

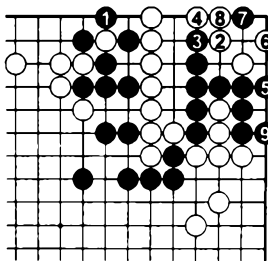


Диа. 2

Диа. 2: Тэсудзи

Белые, перед блокированием ③, играют ханэ ①, обменивая его на ②. Идея состоит в том, что на ход черных ④ или ⑤А белые могут снова форсировать спуском на первую линию ⑥. При наличии этих камней на доске найти эффективный вариант в углу легко.

Принеся в жертву один камень ①, белые смогли получить два вынуждающих хода ③ и ⑤.



Диа. 3

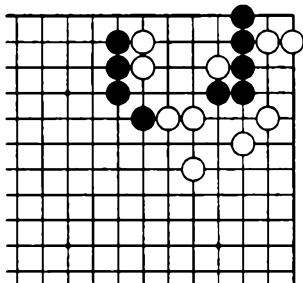
Диа. 3: Сэки

Продолжим предыдущую диаграмму. Если черные захватывают камень ходом ①, то белые могут переправиться к угловым камням диагональным ходом ②. Черные сыграют ③ и спустятся ⑤, чтобы получить один глаз и избежать гибели в ходе сэмзай. В результате обе большие группы живут в сэки – это тоже правильное решение задачи на жизнь и смерть. В реальной игре решение в пользу одного из ходов ① или ② для черных может быть трудным.

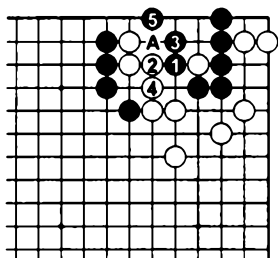
Задача 19: Ханэ внутрь

Если вы собираетесь обеспечить группе жизнь, то выживание с большой территорией лучше выживания с маленькой, а выживание переправой лучше выживания изолированной группой. В реальной игре получение от каждого камня даже маленькой дополнительной пользы может определить разницу между победой и поражением.

Эта позиция взята из «Гокё Сюмио».



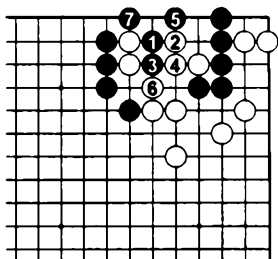
Ход черных



Диа. 1

Диа. 1: Жизнь

Забирая камень ходом ①, черные могут обеспечить жизнь, но не более. Если ②, то ходы ③ и ⑤ достаточно хороши для выживания. Если вместо ② белые играют ③, то черные толкают ходом ②. А если вместо ② следует ④, то черные выживают ходом ●А. Оставляя в стороне ценность этого результата как упражнения на жизнь и смерть, скажем, что он все же неудовлетворителен, если брать во внимание наилучший возможный вариант за черных.

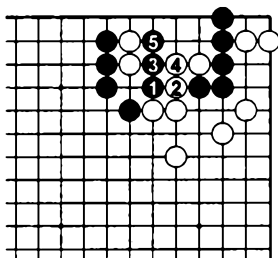


Диа. 2

Диа. 2: Переправа вдоль края

Играя прилипание ①, черные, оказывается, могут так или иначе спасти пять камней в углу. Если ②, то черные играют ③ и ханэ ⑤. Они ползут вдоль края как нищий попрошайка, но могут считать свое выживание некоторого рода победой.

Если вместо ② следует ④, то: ④, ③, ⑦. Если вместо ② белые играют ③, то черные – ②, угрожая и ходом ④, и ходом ⑦. Однако, хоть черные и могут спасти эти камни, они не обогатятся.



Диа. 3

Диа. 3: ① и ⑤ – тэсудзи

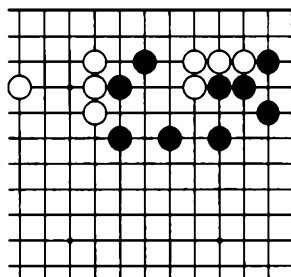
Черные могут просто играть ханэ ① и вариант до ⑤, переправляясь и захватывая два белых камня. С точки зрения прибыли и плотности, это очевидно в разы лучше, чем результат с Диа. 2.

Это один из вариантов на тему переправы с использованием спуска на первую линию.

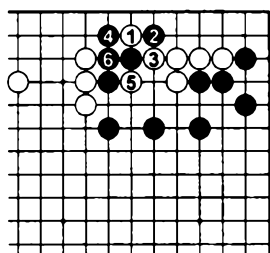
Задача 20:

Двойное прилипание

Здесь для переправы в середине партии реализована широко известная идея. Подготовительное тэсудзи интересно, а в этой форме единственный способ для переправы – это «двойное прилипание для дураков».



Ход белых

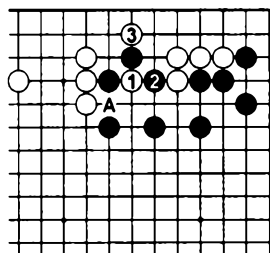


Диа. 1

Диа. 1: Одинокое прилипание

Простое прилипание ① не выполнит задание. Белые могут попробовать ходы ③ и ⑤, но продолжения у них нет.

Если вместо ① белые толкают ходом ③, то построение пустого треугольника ходом ⑥ – ловкий способ парировать обе угрозы. У белых нет способа выжить в углу независимо, поэтому им нужно переправиться любой ценой.

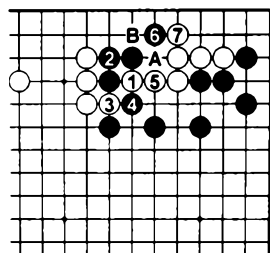


Диа. 2

Диа. 2: ① – тэсудзи

Диагональное вклинивание ① парализует черных. Если они забирают камень ходом ②, то прилипание ③ – красивый способ переправиться. С какой бы стороны черные ни сыграли ханэ, белые разрежут, и благодаря камню ① разрезание будет также и атари.

Если вместо ② следует ●А, то белые опять же могут переправиться прилипанием ③.



Диа. 3

Диа. 3: Неприбыльное сопротивление

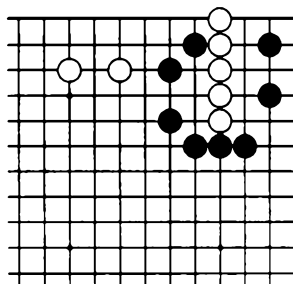
Черные могут сопротивляться соединением ②, и в тех случаях, когда у белых мало дам с правой стороны, им нужно быть осмотрительными. Однако в этой позиции белые могут нажать ходом ③ и победить.

Вместо ② черные могут попробовать ●А, ●В или другие ходы. Во всех случаях белые выиграют сэмзай, но белым нужно тщательно рассчитать каждый вариант.

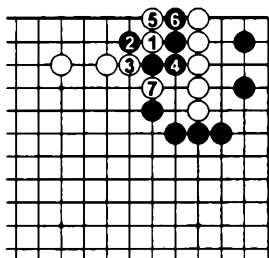
Задача 21: Вклинивание

Мы уже не раз видели мощь спуска на первую линию. Это тоже пример использования спуска на первую линию, но сначала необходимо принять меры по созданию адзи.

Эта позиция взята из «Гуандзи Пу».



Ход белых

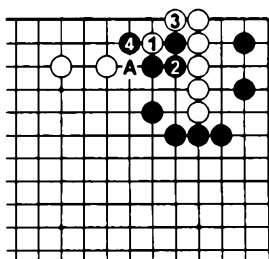


Диа. 1

Диа. 1: Вклинивающее прилипание

Вклинивающее прилипание ① – попытка воспользоваться камнем на первой линии, но в такой позиции оно кажется сомнительным. Если ②, то белые режут ходом ③, и после ④ и ⑤ черные не могут блокировать ходом ⑥ – белые перевернули все с ног на голову и разделили верхнюю и нижнюю группы противника.

Однако белые смогли переправиться, потому что ② – плохой ход.

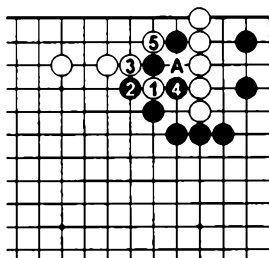


Диа. 2

Диа. 2: Сопротивление

Черные должны спокойно соединиться ходом ②, а если ③, то ④. Если вместо ③ следует ○А, то черные играют ③, предотвращая переправу белых.

Если вместо ① играть ○А, то черные могут предупредить переправу белых только построением пустого треугольника ходом ②. Если вместо ① последует ○В, то черные толкнут ходом ●А. Нет способа защитить обе эти точки.



Диа. 3

Диа. 3: ① и ⑤ – тэсудзи

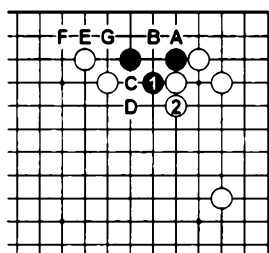
Белые вклиняются ходом ①, выясняя, как будут отвечать черные – ходом ② или ●А. Если ②, то ③ – сэнтэ, и теперь белые могут переправиться ходом ⑤.

Если вместо ② следует ●А, то белые соединяются ходом ④. Если вместо ② черные играют ③, то белые нажимают ходом ②. ① – подготовительное тэсудзи, которое прокладывает дорогу для основного.

Соппротивление с помощью ко

По сравнению с тем случаем, когда вы угрожали противнику ко-борьбой, здесь все меняется. На практике несомненно наберется много случаев, когда не так ясно, начинаете вы ко для атаки или для защиты, но здесь мы будем пользоваться локальным соотношением сил для определения типа ко.

Защита с помощью ко – энергичный прием, которым пытаются сэкономить ход, не соединяясь после атаки. Более того, свободный пункт, который вы защищаете с помощью ко, может оказаться глазным, если вы выиграете ко, так что защита с помощью ко может быть очень мощным способом для спасения слабой группы. В отличие от построения легких форм камней, ко – это способ оказать сопротивление на тесном пятачке.

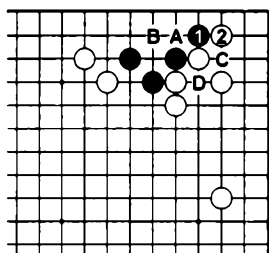


Диа. 1

Диа. 1: Выступ

Когда черные ходом ① строят выступ, то вместо ② ко после ○А, ●В будет для белых несколько страшноватым. Если белые его проиграют, то черные сыграют ②, предотвращая продвижение белых. Так что ход ② вместо ко – это спокойный ответ.

Вместо ① черные могли выжить в варианте ●С, ○D, ●Е, ○F, ●G, но это нехорошо для них, потому что белые сильно укрепляются.

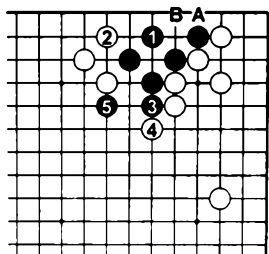


Диа. 2

Диа. 2: Ханэ

Продолжим предыдущую диаграмму. Ход ① – прием провоцирования ко. Если вместо ② последует ○А, то черные, разумеется, сыграют ●В. Если белые проигрывают это ко, то их позиции справа и слева внезапно станут тонкими. С другой стороны, для черных это ко легкое. Белым, наверное, лучше всего блокировать ходом ②.

Вместо ② ход ○В до добра белых не доведет после ●С, ○D, ●А.

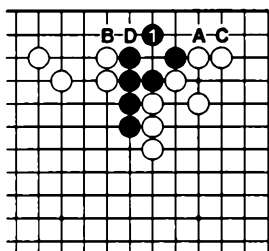


Диа. 3

Диа. 3: Построение глаза

Продолжим предыдущую диаграмму. Ход ① строит глаз. В попытке завязать ко черные каким-то образом умудрились укрепить группу. И здесь тоже после ○А, ●В может легко возникнуть ко.

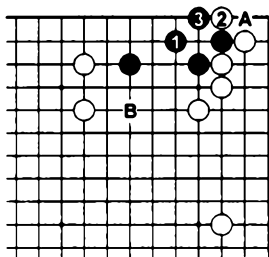
Если белые хотят избежать ко и атаковать, то ход ② – то, что нужно, но после ③ и ④ черные смогут либо убежать, либо выжить, так что им не стоит особо переживать.



Диа. 4

Диа. 4: Ползание

В этой форме черные делают свою позицию более живучей, строя для начала глаз ходом ①, собираясь далее играть ханэ ●А или ханэ ●В. После этого вариант ○В, ●А, ○С, ●D позволяет черным независимо выжить на верхней стороне через ко (не нуждаясь в глазе в центре). Вместо ① ханэ ●А или ●В позволило бы белым сыграть оки ②, втягивая черных в трудный бой.

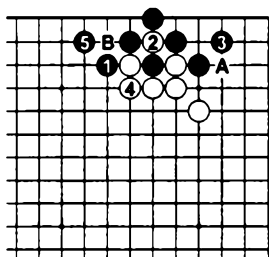


Диа. 5

Диа. 5: Висячее соединение

Висячее соединение по второй линии после ① – обычный способ обустройства слабых групп, который в некоторых вариантах приводит к ко. Затем ханэ ●А будет сэнтэ. Если белые дают атари ②, то черные начинают ко ходом ③. Затем можно ожидать ○А, ●В.

Если вместо ① черные просто играют ●В, то белым следует играть оки ②, лишая черных базы в расчете на атаку.

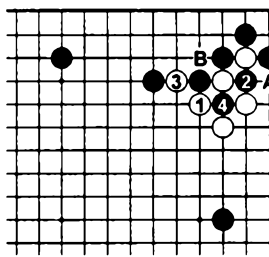


Диа. 6

Диа. 6: Атари

Если вместо ① черные соединяются ②, то белые занимают ①, и черным нужно выживать в углу ходом ③ в готэ. В некоторых случаях черных не может устроить такая прибыль в углу – тогда у них нет иного выбора, кроме нанесения ответного удара с помощью атари ④.

Если ②, то черные защищаются ходом ③. Если затем белые играют ○В, то черные забирают ко и игнорируют любую ко-угрозу белых.



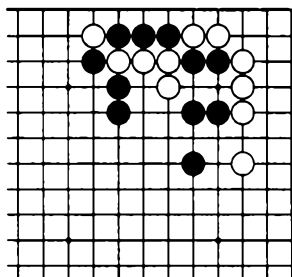
Диа. 7

Диа. 7: Переход ко

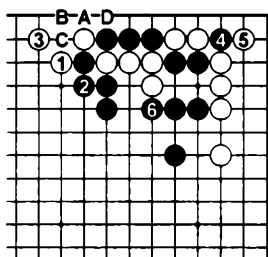
Если вместо ① белые блокируют ходом ○А, то черные забирают ко, и белым, наверное, будет трудно найти достаточно большую ко-угрозу. Так что белые строят выступ ходом ① и после взятия ② устраивают новое ко ходом ③. Если черные уступают ходом ●В, то окажется, что белые немного развернулись в центр в сэнтэ и могут считать это форсированным обменом с учетом всей доски. Одним единственным ходом это ко закончить нельзя.

Задача 1: Ко или вынуждающий ход?

Даже если вы нашли ход, который приводит к ко. не всегда лучше всего начинать его сразу. После учета соотношения ко-угроз и локального размещения камней вы можете посчитать необходимым отказаться от ко.



Ход белых

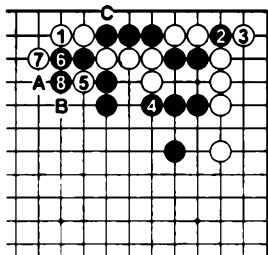


Диа. 1

Диа. 1: Устраиваясь в сэнтэ

① и ③ – сэнтэ. Пока вы уверены, что у вас достаточно ко-угроз, на атари ●А вы можете отвечать с помощью ко ходом ○В. Дело в том, что ход ③ лучше, чем соединение ○С.

Ход ④ следует делать перед захватом ⑥. Если черные играют ⑥ сразу, то у белых все еще остается возможность переправы ходом ○Д. Если черные играют ④ после ⑥, то белые вполне могут проигнорировать этот ход и сыграть в другом месте.

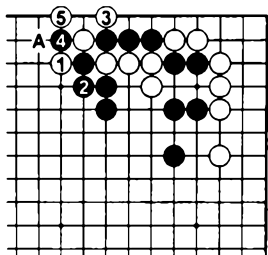


Диа. 2

Диа. 2: Форсированный вариант

Если вы собираетесь форсировать снаружи, то возможно, что лучше просто продлится ходом ①, рассчитывая построить форму ходами ⑤ и ⑦. После ③ у белых есть множество вынуждающих возможностей, таких как атари ○А или охват ○В. В некоторых случаях белые могут даже пожелать сыграть атари ⑥ вместо ⑤.

Если вместо ④ сыграть ⑥, то ходом ○С белые выиграют сэмзай.



Диа. 3

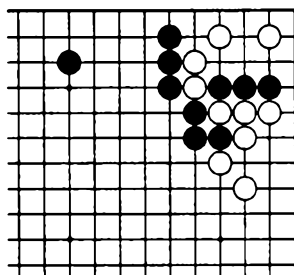
Диа. 3: ① и ③ – тэсудзи

Если белым повезло с обилием ко-угроз, то атари ① в сочетании с ханэ ③ – сильный вариант. Когда черные режут ходом ④, белые начинают ко ходом ⑤. Но черные могут взять ко и после ко-угрозы и обратного взятия ко белых черные могут продлится ходом ●А, продолжая ко. Это ко уничтожает любые адзи, которые есть у белых на верхней стороне, так что им не стоит необдуманно идти на него.

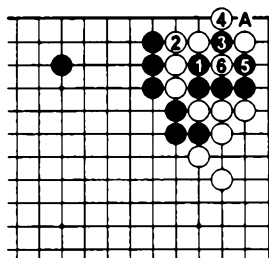
Задача 2:

Создание ко-угроз

У вас есть ко, которое вы можете начать, но нет ко-угроз для использования в ходе ко-борьбы. В таких случаях эффективный способ вести борьбу состоит в том, чтобы получить вначале ко, а затем отправиться в поход по созданию ко-угроз.



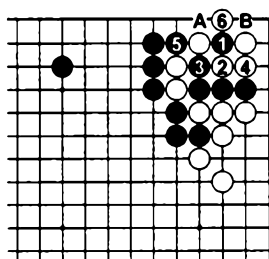
Ход черных



Диа. 1

Диа. 1: Очередь взятия белых

Если черные играют ① и вклинивающееся ханз ②, то после ④ черные не могут соединиться, и нет иного выбора, кроме как начать ко ходом ⑤. Однако это дает белым возможность взять ко первыми ходом ⑥. Более того, у черных нет ко-угроз – тут и думать нечего. Белые могут использовать соединение ○А как ко-угрозу и могут разрешить ко одним ходом, так что это ко – легкое для белых.

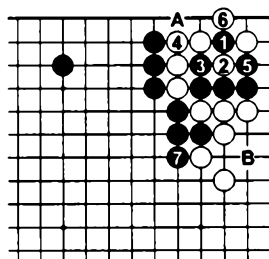


Диа. 2

Диа. 2: ① – тэсудзи

Если черные хотят ко, то нужно начинать его вклиниванием ①. После ② черные наносят атари ③. Это дает белым шанс выжить ходами ④ и ⑥, но захвата двух камней ⑤ будет черным более чем достаточно в качестве компенсации.

Если вместо ② белые дают атари ⑥ снизу, то черные могут нажать ⑤, ③, ②, и после ○А, ●В черные выигрывают сэмзай.



Диа. 3

Диа. 3: ⑦ – ловко

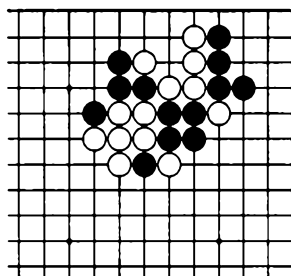
Белые, возможно, соединятся ходом ④ и после ⑤ дадут атари снизу, начиная ко. Если теперь черные сыграют ●А, чтобы вести эту ко-борьбу, то белые возьмут, и у черных не будет хорошего продолжения.

Поэтому черные нажимают ⑦, получая плотность снаружи, одновременно создавая ко-угрозу ●В. Белые не могут обустроить угол за один ход.

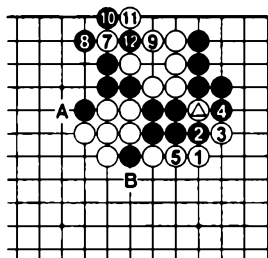
Задача 3:

Сохранение ко-угроз

У вас может быть бросающийся в глаза вынуждающий ход, но если вам предстоит вести борьбу, то лучше приберечь его для ко-угрозы. Исход партии часто может зависеть от единственной ко-угрозы.



Ход белых

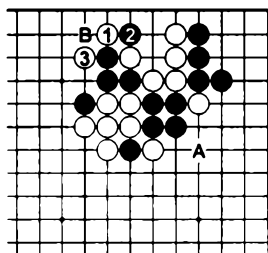


Диа. 1. 6 в △

Диа. 1: Спешка с определением позиции

Вариант после ① настолько хорош, что вы можете сыграть его не задумываясь, но если, как в этом случае вы сыграете его слишком рано, то обустроить слабые камни на верхней стороне будет трудно. Попытка завязать ко ходами ⑦ и ⑨ – это практически единственный шанс выжить, но после взятия ко черными ходом ●12 сопротивляться дальше невозможно.

После сжатия практически лучшее, на что способны белые, – это строить плотность ходом ○А вместо ⑦, а после ●12 играть ○В.

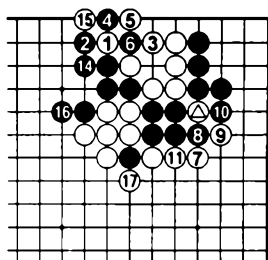


Диа. 2

Диа. 2: Берегись ситё

Белые должны начать с ханэ ①, сначала подготавливая ко за жизнь, а затем использовать сжатие ○А как ко-угрозу. Если черные поспешат начать ко с помощью атари ②, то ход ③ начинает ситё – катастрофа для черных.

Вместо ② черные будут играть ●В. Если теперь белые соединяются ходом ④, то черные соединятся ⑤, и у белых нет способа выжить. Ко на предыдущей диаграмме необходимо.



Диа. 3

Диа. 3: ① и ⑦ – правильный порядок ходов

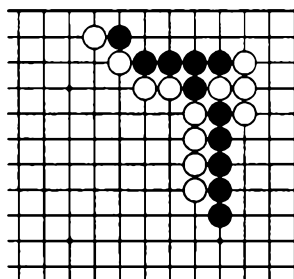
Вариант продолжается после ①, и черные берут ко ходом ⑥. Теперь белые проводят сжатие, начиная ходом ⑦. В этом случае белые играют вариант до ○11, потому что у черных нет ко-угроз, а ход ●11 будет довольно большим. Черные не могут выиграть ко, поэтому уступают ходами ●14 и ●16. После взятия ходом ○17 у белых получается хорошая позиция.

●12 в △, ○13 в ①

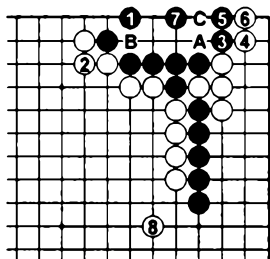
Задача 4:

Прорыв при помощи ко

Если вас загнали на тесный пятак, то неплохо было бы поискать пути прорыва при помощи ко-борьбы. Однако вам нужно тщательно следить за наличием ко-угроз.



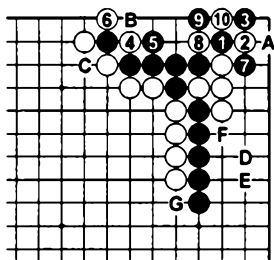
Ход черных



Диа. 1

Диа. 1: Обе стороны живут

Черные могут выжить на верхней стороне после ①, но если баланс сил между белыми камнями в углу и черными камнями на стороне уравнивается, то белые успеют занять хороший пункт ходом ⑧. Это хорошо для белых. Даже если вместо ① черные разрежут ходом ②, им все равно нужно возвращаться в оборону. Вместо ① ханэ и соединение ③, ④, ●А проигрывают после ○В. Если вместо ⑤ следует ●С, то ⑥ будет сэнтэ.

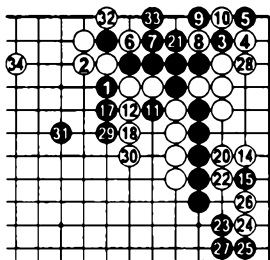


Диа. 2

Диа. 2: Ко

Ходы ① и ③ начинают ко. Однако это делается слишком рано – черным сначала нужно отыграть некоторые подготовительные ходы. После разрезания и взятия белых ходами ④ и ⑥ черные играют ⑦, но после взятия ко белыми ходом ⑩ у черных нет ко-угроз.

Если вместо ④ следует ○А, то черные выживают после ●В, ○С, ⑨. Затем белые должны выживать в варианте ○D, ●Е, ○F, так что черным удастся занять хороший пункт ходом ●G.



Диа. 3. ●13 в ③,
○16 в ⑩, ●19 в ①

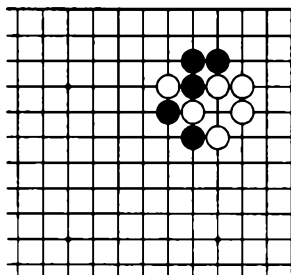
Диа. 3: ① – своевременно

Правильный порядок ходов состоит в том, чтобы сначала разрезать ходом ①, создавая ко-угрозы. Черные начинают ко ходами ③ и ⑤. Ход ⑥ вынуждающий. Черные могут вести ко-борьбу в углу, потому что у них есть ко-угрозы ●11 и ●17. и получить достойный результат.

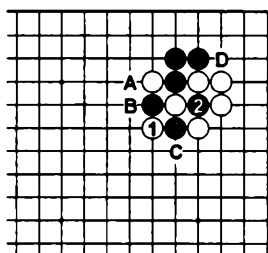
Если вместо ③ белые сыграют ○32, то будут раздавлены после ●28, ③, ①.

Задача 5: Цена ко

Даже несмотря на то, что положение ко не меняется, бывают ситуации, когда ходами поблизости вы уменьшаете или увеличиваете стоимость ко-борьбы.



Ход белых

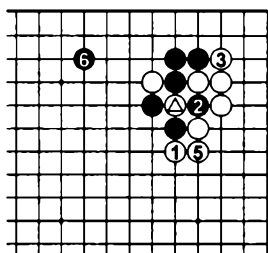


Диа. 1

Диа. 1: Очень много

Разрезание ① создает ко ценю в полцарства. Однако черным удастся взять ко первыми, так что играть так неразумно, разве что у вас есть невероятно огромная ко-угроза где-то еще.

Если вместо ① белые соединяются ходом ②, то черные забирают камень ходом ●А, а после ①, ●В камень ▲ выглядит чужеродным предметом, застрявшим между двумя передними зубами белых. Обмен ○С, ●D для белых хорошим не будет.

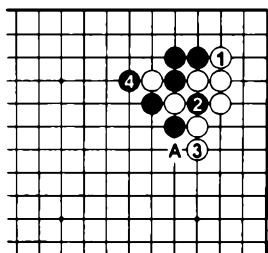


Диа. 2. ● в ▲

Диа. 2: Средне

① наносит атаки и позволяет черным взять ко, рассчитывая использовать блокировку ③ как ко-угрозу. Позволять белым взять ко будет довольно болезненным, поэтому черные соединяются ходом ④, вынуждая белых соединяться ⑤. Затем черные разворачиваются на верхней стороне ходом ⑥.

Здесь белые построили хорошую позицию для своих слабых камней, ведя ко-борьбу вполсилы. Это ко средней величины.



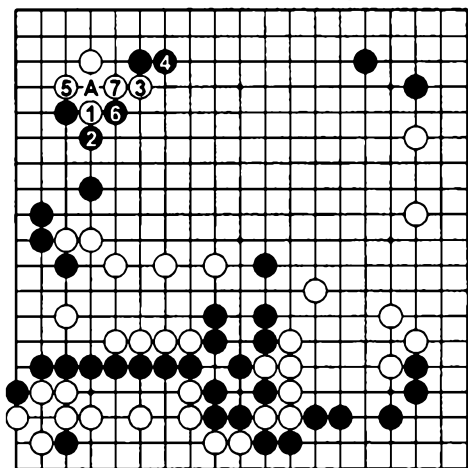
Диа. 3

Диа. 3: Очень мало

① напрямую занимает ключевой территориальный пункт, а после взятия ко черными белые продлеваются ③. Если черные закроют ко, то белые будут играть на верхней стороне (вместо ○А). Вместо закрытия ко правильная форма строится ходом ④.

В итоговой позиции ко почти лишено ценности и на какое-то время просто будет стоять на доске.

Пример из практики 32: Обустройство слабых камней при помощи ко



Запись партии 32

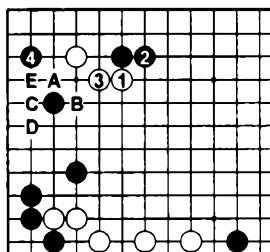
5-й матч за титул «10 лучших профи», партия 1

Белые: Фудзисава Сюю

Черные: Саката Эйю

Ко – эффективное оружие для легкого обустройства слабых камней. Вы экономите ход на соединении и получаете гибкую, живучую форму.

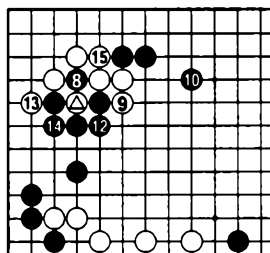
Белые прилипают с двух сторон ходами ① и ③ с намерением укрепиться и одновременным выходом в центр. В ответ на атаки ⑥, соединение ①А будет тяжелым. Ход ⑦ – средоточие замысла белых, вызывающих черных на ко.



Вариант 1

Вариант 1: Вяло

Если белые однобоко фокусируются на выходе в центр ходами ① и ③, то черные смогут атаковать, отнимая у белых базу ходом ④. Теперь есть опасность, что черные будут атаковать эти угловые камни одновременно с белой группой в центре. Но вместо ① укрепление в углу в варианте ①А, ②В, ③С, ④D, ⑤Е закроет белым доступ в центр, сильно ужесточая атаку черных на центральную белую группу.



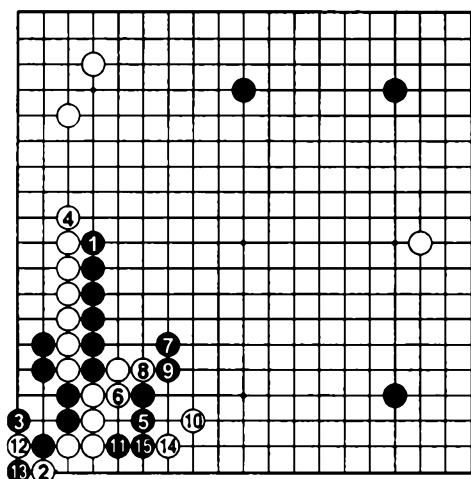
Вариант 2. ①1 в

Вариант 2: ③ – тэсудзи

Продолжая после Записи партии, черные взяли ко ходом ⑧. После ⑨ разрезание ходом ⑫ потребовало бы от черных слишком большого мужества. ⑩ защищает от прижимающего хода белых в этот же пункт.

Белые могут продолжать форсировать до ①3, а после соединения ①5 у белых отличная позиция. Если же они пропускают ①5, то взятие ко черными будет жестким ходом. Таким образом, белые успешно обустроили эту группу при помощи ко.

Пример из практики 33: Ко и стратегия с жертвой



Запись партии 33

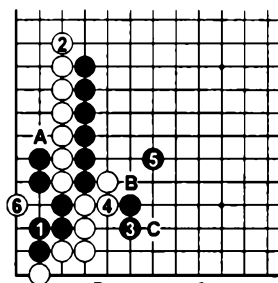
7-й матч за титул Хонинбо, партия 3

Белые: Хасимото Утаро

Черные: Такагава Каку

Когда вы жертвуете камни для получения плотности снаружи, эффективность сжатия сильно зависит от того, сможете ли вы оставить ко для пожертвованных камней, которого можно добиться в некоторых случаях.

Вместо ① более миролюбивый порядок ходов состоит в спуске ②, а после ⑥ последуют ①, ④. После хода ② у черных нет иного выбора, кроме как применить стратегию жертвы. Висячее соединение ходом ③ дает черным энергичную форму.

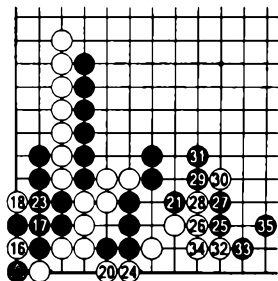


Вариант 1

Вариант 1: Тускло

Если черные соединяются ходом ①, то после запираания ходами ③ и ⑤ белые наносят один единственный удар ходом ⑥, который захватывает черных без плохого адзи, а прибыль белых стоит больше выгоды черных от запираания снаружи. Если вместо ⑤ черные выживают ходом ●А, то ход ○В разделяет черных – это будет тяжелая борьба для них.

Если вместо ③ черные режут ходом ④, то белые элегантно прыгают ○С.



Вариант 2

●19 в △, ○22 в ○16

Вариант 2: Сжатие с размахом

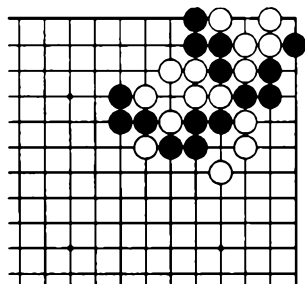
Продолжим игру после Записи партии. Ход ○18 отнимает у черных глазную форму, после чего белые переправляются ходами ○20 и ○24, но, начиная с ●25, черные строят стену крупномасштабным сжатием. Глядя на результат, кажется, что вместо ⑩ в Записи партии, возможно, лучше было взять ко сразу.

В этом действительном продолжении партии белые не могут с легкостью завершить ко – так играть белым трудно.

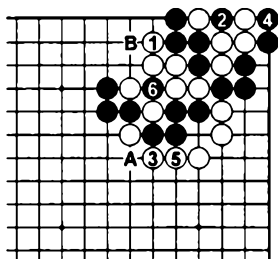
Задача 6:

Чья очередь взятия ко?

При отсутствии ко-угроз начавший ко его и выиграет. Здесь вопрос в том, как установить связь между двумя ко.



Ход белых

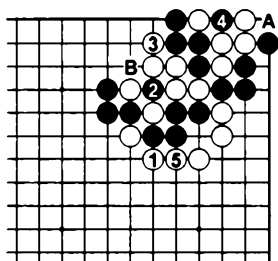


Диа. 1

Диа. 1: Очередь взятия черных

Белые начинают ко в углу ходом ①, и им удастся сделать в центре ходы ③ и ⑤. Однако это все еще ко. Черные берут ко ходом ⑥, и по крайней мере локально хорошей ко-угрозы у белых нет.

Если вместо ③ белые попробуют в качестве ко-угрозы продление ○А, а затем соединятся ⑥, то черные выигрывают сэмзай ходом ●В.

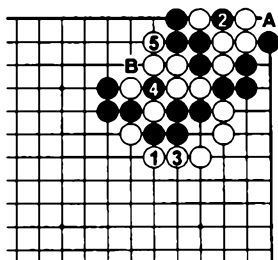


Диа. 2

Диа. 2: ① и ③ – тэсудзи

Этот ход выглядит вяло, но играть в центре ходом ① – единственный способ выжить. Если ②, то белые начинают ко в углу ходом ③, и теперь ход ⑤ – ко-угроза.

Если теперь сбить ходом ●А, то белые возьмут ко и проигнорируют любую ко-угрозу черных. Если ●В, то белые возьмут ко в углу и быстро закончат этот бой.



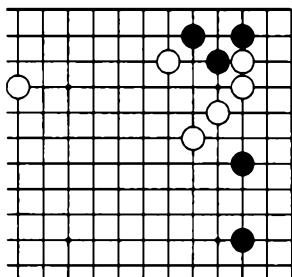
Диа. 3

Диа. 3: Непрямая ко-угроза

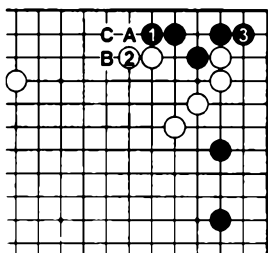
Если после ① черные берут ко в углу ходом ②, то белые начинают ко в центре ходом ③. Если черные берут ко, то спокойное ⑤ – эффективный ход. На ●А белые берут ко в центре. На ●В белые берут ко в углу. Это порядок ходов, позволяющий взять ко первыми, найти довольно трудно.

Задача 7: Разрешая ко

Амбициозные ходы неминуемо тонки и часто натываются на контратаку с применением ко. Однако бывают случаи, в которых вы должны лезть из кожи вон, даже если знаете о возможности контратаки.



Ход черных

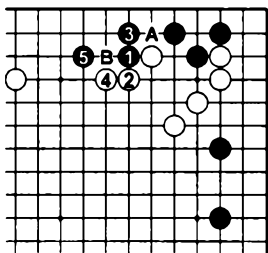


Диа. 1

Диа. 1: Простое выживание

Выживание ходами ① и ③ миролюбиво, но если у белых есть предпосылки для мойо на верхней стороне, то такую игру вполне можно критиковать за недостаток боевитости. Если вместо ③ черные продлеваются ходом ●А и обменивают его на ○В, то черным все равно нужно играть ③.

Ход ●А вместо ① или ●С вместо ③ – оба слишком тонкие и даже не обсуждаются.

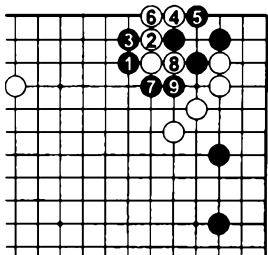


Диа. 2

Диа. 2: ① – тэсудзи

Прилипание ① – это тэсудзи для развития наружу вдоль стороны. Если ②, то ходы ③ и ⑤ дают красивую форму. Вместо ③ черные могут пойти ●А, а после ○В, ③, ④ черные могут переключиться на игру в другом месте.

Белым трудно позволять черным развиваться с такой формой. Вместо ② белым стоит подумать о нанесении ответного удара.



Диа. 3

Диа. 3: Включая ко

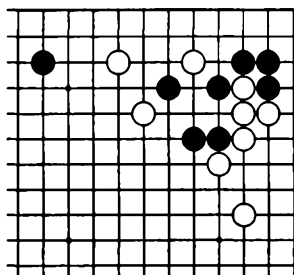
Нажим ② в сочетании с ханэ ④ – мощный вариант, разделяющий черных. После ⑤ белые соединяются ходом ⑥, а после ⑦, ⑧ белые угрожают взять ко.

Если у черных нет уверенности по поводу исхода этого ко, то прилипание ① – неразумно, и у них нет иного выбора, кроме как играть по Диа. 1.

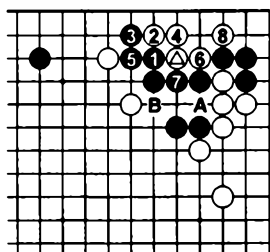
Задача 8:

Использование ко для восстановления формы

Бывают случаи, в которых нанесение атаки на ко может утяжелить камни противника. Это в свою очередь может помочь вам восстановить свою форму и обустроить слабые камни.



Ход черных

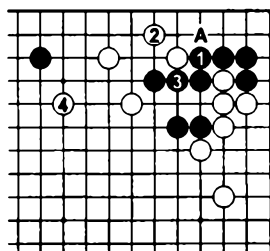


Диа. 1

Диа. 1: Захвачены

Белые только что сыграли подзюки ④. Если черные блокируют ① и ③, то, поскольку ход ●А не сэнтэ, черным приходится играть ⑤. Зато разрезание ⑥ – сэнтэ, и белым удастся захватить угол ходом ⑧. Если вместо ⑦ черные играют ⑥, то белые пойдут ⑦, ●А, ○В.

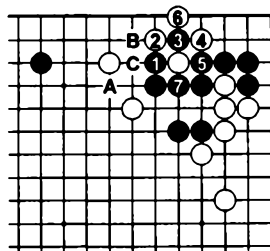
Хотя и правда, что у черных хорошая плотность снаружи, но она и близко не компенсирует двадцать очков территории белых в углу.



Диа. 2

Диа. 2: Белые легки

Если черные соединяют свою базу ходом ①, то могут избежать поимки, но теперь косуми ② – легкое тэсудзи. после которого могут последовать нажим ③ или ханэ ○А. Если черные защищаются ③, то белые будут ждать соответствующего момента, чтобы сыграть ○А, оставляя черных с одним глазом в углу. Затем белые начнут атаковать всю группу. Если вместо ③ последует ●А, то ход ③ дает белым плотную форму в сэнтэ.



Диа. 3

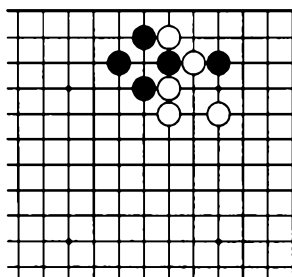
Диа. 3: ③ и ⑥ – тэсудзи

Черным лучше всего блокировать ходом ① и вбросить разрезание ③. После ④ и ⑥ черные наносят атаки ⑦. Они ничего не потеряли, пожертвовав разрезающий камень.

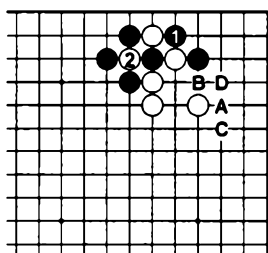
Если белые закрывают ко, то жестким будет ход ●А, разрезающий в талии кэйма. Если белые игнорируют ситуацию, то вариант ●В, ○С, ③ много даст черным. Наличие камня ① отличает эту диаграмму от предыдущей.

Задача 9: Легкое ко

Если есть ко, которое вы не можете выиграть, то один из подходов состоит в том, чтобы играть поблизости, создавая ко-угрозы и заодно снижая стоимость ко. Однако так не стоит поступать, если вы собираетесь начать ко с учетом того, что у вас достаточно ко-угроз на всей доске.



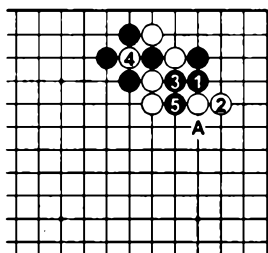
Ход черных



Диа. 1

Диа. 1: Трудное ко

Хотя и правда, что ход ① приводит к ко, но он дает белым возможность взять его первыми, а подходящую ко-угрозу найти черным будет трудно. Если локально черные сыграют ●А, то белые закроют ко. Если теперь ●В, то белые могут позже сыграть ○С. Если ●С, то белые могут позже сыграть ○D. Это не позволяет черным получить вполне завершенную форму.

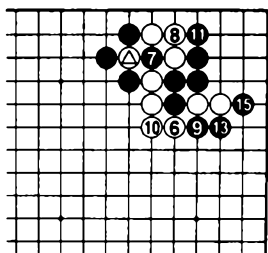


Диа. 2

Диа. 2: ① начинает бой

Хороший способ завязать борьбу – толчок ① с целью выявления намерений белых. Если ②, то черные начинают ко ходом ③, а нажим ⑤ теперь ко-угроза.

Если вместо ② белые берут ко, то ②, белые соединятся, ●А, и это для черных лучше, чем предыдущая диаграмма. Если вместо ② белые занимают ③, то черные играют ханэ ④, и закрытие ко даст белым плохую форму.



Диа. 3

Диа. 3: ⑥ создает ко-угрозы

Если ⑥, продолжая после Диа. 2, то черные берут ко ходом ⑦. Если ⑧, то черные игнорируют ко и играют ⑨ для создания ко-угроз. Если ⑩, то черные устраивают обмен ходами ●11, ●13 и ●15.

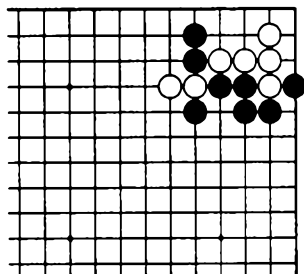
Если вместо ⑩ белые берут ко, то черные блокируют ходом ●13. Если теперь белые занимают ○15, то черные берут ко ходом ⑦, а затем следуют ⑩, ●11.

○12 в △, ○14 в ⑦

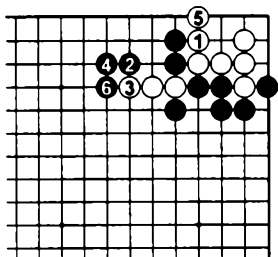
Задача 10:

Оставляя ко позади

Если вы готовите форму под ко для группы перед тем, как ее пожертвовать, то даже если вы так никогда и не начнете ко, то получите лишний ход в партии, если противник потратит ход его на устранение ко-борьбы. Такая вот мысль.



Ход белых

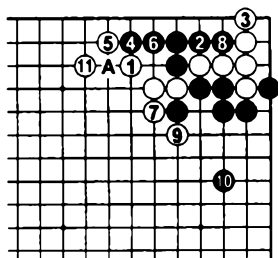


Диа. 1

Диа. 1: Возвращаясь в оборону

Блокирование ① позволяет черным выпрыгнуть ②, а белым для выживания в углу нужен еще один ход. Они не могут рассчитывать на хороший результат, подобным образом уступая инициативу в центре.

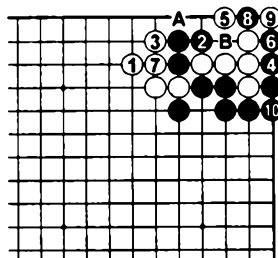
Если три белых камня в центре сильны, то могут попытаться угрожать атаками справа и слева. Но если они слабы, то тогда черные получают очки справа и слева на атаке.



Диа. 2

Диа. 2: Жертвуя все

Если белые пресекают черным возможность побега ходом ①, то те начинают сэмзай ходом ②. Белые играют ③, чтобы нарастить дамэ, вынуждая черных играть ④ и ⑥. Белые могут играть ⑦ и ⑨ снаружи в качестве обмена, но на доске должны сложиться весьма исключительные обстоятельства, чтобы эта плотность принесла пользу, достаточную для компенсации прибыли, полученной черными. Вместо ⑧ черные могли также сопротивляться разрезанием ●А, но и захвата угла вполне достаточно.



Диа. 3

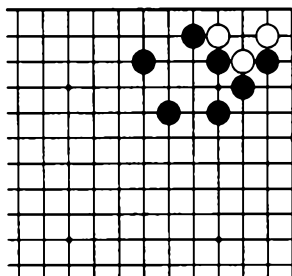
Диа. 3: ⑤ – тэсудзи

Ход ③ атакует снаружи, а после ④ ходом ⑤ наносится энергичный ответный удар. Вбрасывание черных ⑧ приводит к ко, но белым не нужно начинать его сразу ходом ○А. Белые могут оставить ситуацию как есть и играть в другом месте. Даже если черные играют ●В для захвата угла, то пять белых камней снаружи под немедленную атаку не попадут. Когда у белых появятся ко-угрозы, они могут сыграть ○А.

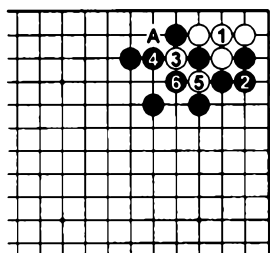
Задача 11:

Все больше и больше

Если у вас изобилие ко-угроз, то даже неблагодарное ко может оказаться серьезным ударом. Если противник уступает, то вам не нужно торопиться с прекращением ко. Вы можете замахнуться на большее, продолжая и наращивая ко.



Ход белых

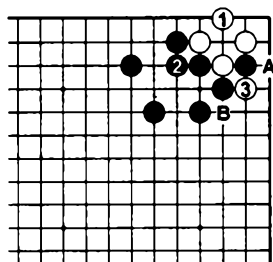


Диа. 1

Диа. 1: Безусловно мертвы

Соединению ① не хватает устойчивости. Черные соединяются ходом ②, и если белые режут ③, то черные дают два атари ходами ④ и ⑥, закрывая вопрос. Вместо ④ черные также могли оттянуться ●А – белые мертвы в любом случае.

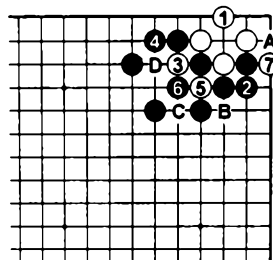
Черные сделали в этом месте на четыре хода больше белых. Вполне естественно, что белые камни оказались пойманы, так что любая борьба, которую смогут начать белые, будет для них достижением.



Диа. 2

Диа. 2: ① – тэсудзи

Белые играют ① и начинают ко-борьбу. Черные, разумеется, возьмут ко один раз, но если они решат, что не могут выиграть ко, то затем соединятся ходом ②, после чего атари ③ приведет к ко-борьбе «все или ничего». И если у белых достаточно ко-угроз, то им можно не спешить со взятием ○А, а попробовать добиться большего при помощи атари ○В.



Диа. 3

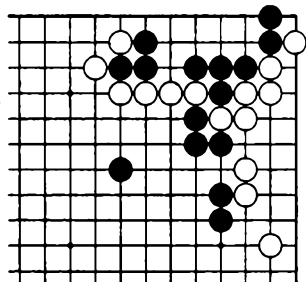
Диа. 3: Все больше и больше

Если черные соединяются ходом ②, то белые режут ③, а если ④, то ходы ⑤ и ⑦ приводят к ко. Если вместо ⑥ следует ●А, то белые режут ○В, собираясь выбежать в центр ходом ○С.

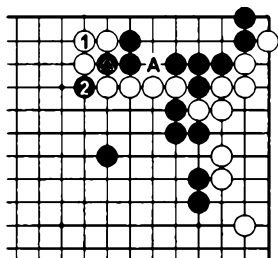
Если вместо ④ следует ●D, ⑤ и атари ⑥, то белые соединяются, и черным нужно тяжело поработать, чтобы получить пользу от ко ходом ●А.

Задача 12: Будущее ко

Хоть это и может показаться неуместным, но если у вас есть возможность подготовить ко на будущее, чтобы потом иметь возможность получить с него прибыль, то важно, пока вы не утратили такую возможность, отыграть вынуждающие ходы, которые загодя его подготовят.



Ход белых

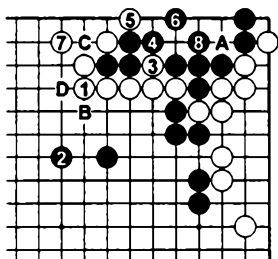


Диа. 1

Диа. 1: Неразумно

Черные только что нажали ①. Это выясняющий ход, чтобы узнать, соединятся белые снизу или сверху. Но на самом деле это перебор – черным лучше было просто играть ●А выживая.

Соединение ① соответствует плану черных – этот ход белых совершенно необоснован. Теперь черные могут пропустить защитный ход ●А и начинать борьбу с помощью разреза ②.

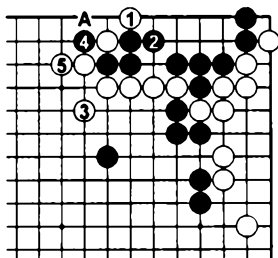


Диа. 2

Диа. 2: Чего хотят черные

В действительности, черные хотят, чтобы белые соединились ①, так что они могут сначала выбрать-ся в центр ходом ②. Черные согласны противостоять давлению в варианте до ⑦. Если вместо ⑦ белые пойдут ⑧, то черные смогут выжить ходом ●А.

Если вместо ① следует ○В, то черные откусят камень ходом ●С. Если вместо ① белые играют ○Д, то, прежде всего, черные форсируют с помощью подзюки ●В.



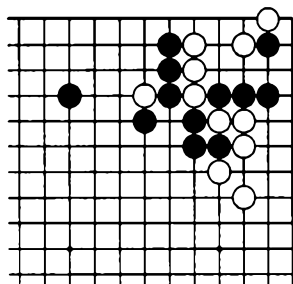
Диа. 3

Диа. 3: ① и ⑤ – тэсудзи

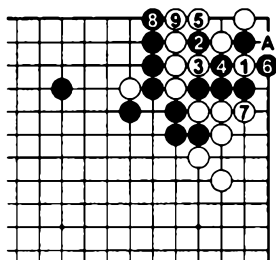
На самом деле у белых есть возможность кикаси – ханэ ①. После защитного хода ② белые могут защититься ③ – это хороший порядок ходов. После ④ белые оттягиваются ⑤, собираясь позже начать ко ходом ○А. Если черные проигрывают это ко, то им нужно будет сразу же сделать еще один защитный ход в углу. Если белые сначала играют ③, то после разреза ④ такое тэсудзи у них пропадает.

Задача 13: Сэнтэ ко

Играя на получение сэки, следует помнить, что разница между сэнтэ и готэ велика. Точно так же велика разница между сэнтэ и готэ при подготовке формы для ко.



Ход белых

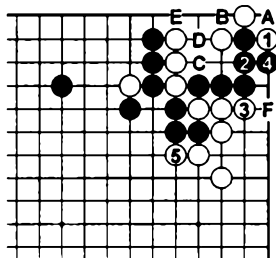


Диа. 1

Диа. 1: Готэ сэки

Если белые забирают камень ходом ①, то черные наносят ответный удар, вклиниваясь ②. Белым нужно будет тяжело потрудиться ходами с ③ по ⑨, чтобы только получить сэки. Если теперь любая из сторон сделает вбрасывание в углу, то в результате получится двухшаговое ко, которое будет стоять дополнительной ко-угрозы, так что справедливее результатом считать сэки.

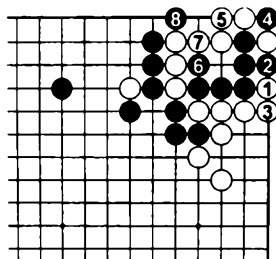
Вместо ③ ход ⑤ приводит к поражению после ③, ⑤, ●А.



Диа. 2

Диа. 2: ① начинает борьбу

Может показаться, что белые загоняют себя на тесный пятак, но атари ① дает им удивительную устойчивость. Вынудив черных соединиться ②, белые блокируют ③, а после ④ могут оставить ситуацию как есть, имея гарантированное ко. Это приемлемый результат для белых, у которых теперь появилась возможность играть в другом месте. Если черные берут ко ходом ●А, то белые соединяются ○В, и вариант до ○F приводит к прямому ко.



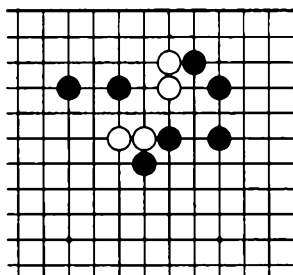
Диа. 3

Диа. 3: Двухшаговое ко

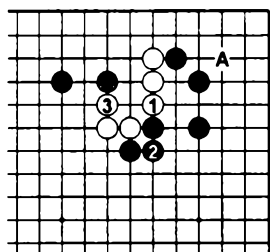
Если вместо ④ на предыдущей диаграмме черные играют в другом месте, то белые могут играть ханэ и соединение ходами ① и ③. Теперь даже если черные начинают заполнять дамэ, то результатом будет двухшаговое ко, благоприятное для белых. Если черные игнорируют ситуацию, то ходом ⑥ белые выживают безусловно. Добавлять ход и вести двухшаговое ко – довольно болезненно для черных. Так что какое-то время они будут просто придерживать его.

Задача 14: Обретение устойчивости

Когда противник начинает портить вашу форму, вы можете несколько смягчить его атаку, используя свойственную ко устойчивость. Вы хотите создать возможность для контратаки, пусть даже слабой.



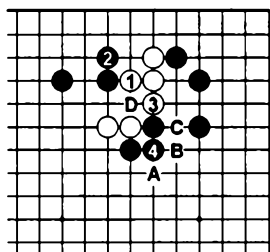
Ход белых



Диа. 1

Диа. 1: Чего хотят черные

Черные только что сыграли **▲** в критический пункт, чтобы испортить белым форму. Форсировать толчком **①** в сочетании с **③** – наиболее естественный ответ, но все, чего добиваются этим белые, это высовывают голову в центр. А конца атаке, которой подвергнется эта группа, пока не видно. Разумеется, какое-то время белые не могут даже смотреть в сторону сан-сан для вторжения.

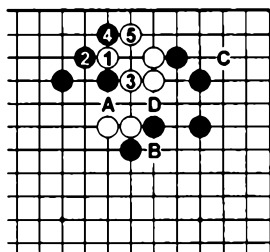


Диа. 2

Диа. 2: Худший из возможных результатов

Толчок в сторону **①** еще хуже. Спуск **②** занимает критический пункт, и хотя белые могут соединиться в сэнтэ ходом **③**, урон формы белых даже больше, чем на предыдущей диаграмме.

Вместо **③** разрезание **④** будет встречено черными с помощью тэсудзи **●А**, **○В**, **●С**. Это только увеличит проблемы белых. Вместо **①** ход **○D** даже не обсуждается.



Диа. 3

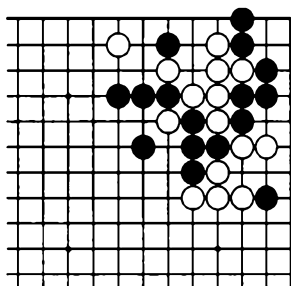
Диа. 3: **①** и **③** – тэсудзи

Белые прилипают ходом **①**, а на **②** соединяются **③**, одновременно создавая возможность для ответного удара с помощью ко. Теперь ход **○А** будет форсирующим, так что белые могут захватиться на разрезание **○В**. В будущем они могут также вторгнуться в сан-сан ходом **○С**. На **④** белые немедленно защищаются, ставя на ко ходом **⑤**.

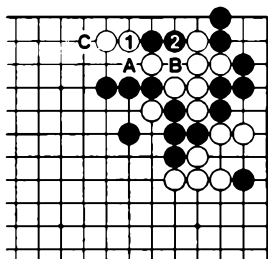
Если вместо **②** черные ходят **③**, то белые могут бороться, играя **○D**, **●В**, **○Е**.

Задача 15: Небольшой прием

Бывает, что прямолинейное ко не срабатывает, и тогда нужно найти дополнительные приемы. Чем сильнее сближаются камни противников, тем сложнее становится ко.



Ход белых

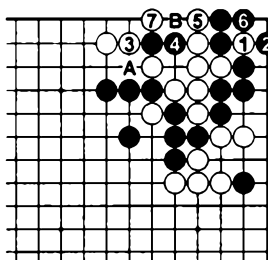


Диа. 1

Диа. 1: Мертвые

Белые толкают ходом ① в надежде играть ко после ●А и ②, но ходом ② захватывается шесть критических разрезающих камней. Если вместо ① белые толкнут ②, то ход ① будет сокрушительным. Если вместо ① играть ○А, то ②, ○В, ●С, и белым не выжить.

Чтобы найти решение, белым нужно обратить больше внимания на черные камни в центре.

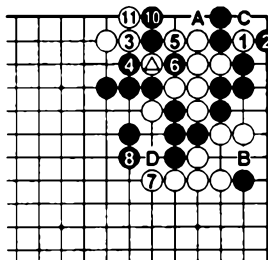


Диа. 2

Диа. 2: ① и ③ – правильный порядок ходов

Белые вбрасывают разрезание ①, после чего толкают ходом ③. Это правильный порядок ходов. Если теперь черные играют ④, то белые могут выжить ходами ⑤ и ⑦. Вместо ④ у черных нет иного выбора, кроме как играть ко после ●А.

Простая блокировка ⑤ вместо ① не работает. После обмена хода ① на ③ черные играют ●В, и белые повержены.



Диа. 3. ⑨ в △

Диа. 3: Итог

После ⑤ возникает ко, а со свободным дамэ в А у белых есть ко-угрозы, такие как ⑦. Ход ① ценен тем, что создает ко-угрозы.

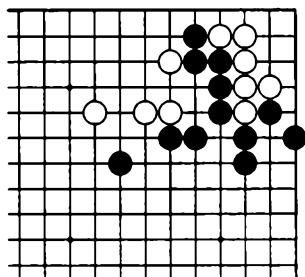
В дополнение к ⑩ у черных есть ко-угроза ●В, но у белых их еще две: ○С и ○Д. По крайней мере локально белые могут выиграть это ко.

Задача 16:

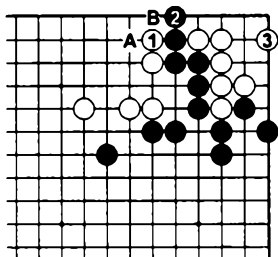
Выбор прибыльного ко

Если у противника имеется несколько вариантов ко на выбор, то вы должны вынудить его пойти на то, при котором он потеряет больше всего, если его проиграет.

Какой правильный способ усиления угла?



Ход белых

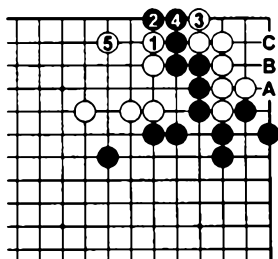


Диа. 1

Диа. 1: Живы

Несмотря ни на что белые сперва блокируют ходом ① и ожидают ответа черных. Если черные спускаются ②, то у белых нет проблем – они выживают после ③.

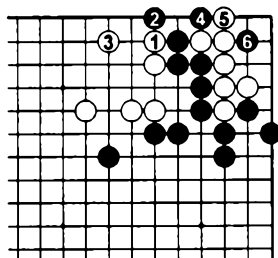
Если вместо ① белые просто защищаются ходом ③, то у черных еще есть возможность прыгнуть внутрь области белых ходом ●А. А вместо ② черным лучше подготовить атаку угла при помощи ханэ ●В.



Диа. 2

Диа. 2: ③ – правильный порядок ходов

Когда черные играют ханэ ②, белые должны немедленно сэнтэ опуститься ③, а затем защититься ходом ⑤. В сравнении с предыдущей диаграммой у черных теперь есть возможность начать ко в варианте ●А, ●В, ●С. Белые же, тем временем, смогли укрепить верхнюю сторону ходами ① и ⑤, и могут считать, что черным немного сложновато начинать ко, потому что они много потеряют, если проиграют его.



Диа. 3

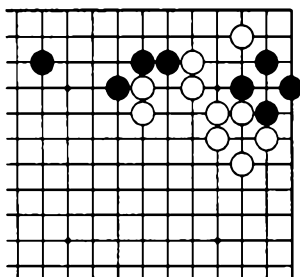
Диа. 3: Ко без риска

Защита ходом ③ без вынуждающего спуска с предыдущей диаграммы позволяет черным начать другое ко ходами ④ и ⑥. Проигрыш этого ко практически никак не навредит черным, и начать его им так же легко, как отправиться на пикник. Что бы ни пробовали белые вместо ③, результатом все равно будет ко в углу. В сравнении с предыдущей диаграммой шансы потерять территорию у черных значительно ниже.

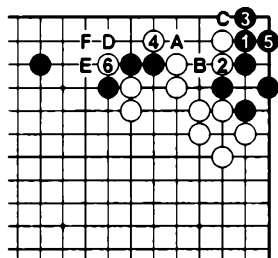
Задача 17:

Ко на случай захвата

Чем выживать безусловно, но с большими потерями снаружи, зачастую лучше получить результат получше снаружи и использовать ко для борьбы в углу. Разумеется, если урон снаружи не так уж и велик, то ничего плохого в безусловном выживании нет.



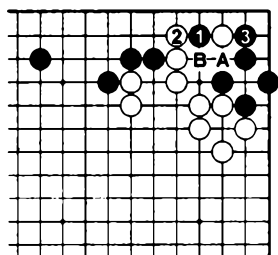
Ход черных



Диа. 1

Диа. 1: Безусловно живы

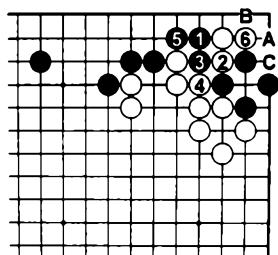
Скрывать нечего, черные могут выжить с помощью блокировки ①. Однако такой способ выживания немного хрупок, поскольку зависит от возможности переправиться после ⑥ в варианте ●А, ○В, ●С. Это значит, что против черных можно сыграть любое количество форсирующих ходов снаружи, так что результат для черных – чистая потеря. Вместо ④ белые могут также использовать другой порядок ходов – разрезание ⑥, ●D, ○E, ●F, ④.



Диа. 2

Диа. 2: ① – тэсудзи

Прилипание в талии кэйма ① – обычное тэсудзи для предупреждения толчка ○А. Если ②, то ③, и если ○В, то после ●А захват одного камня будет для белых готэ. Из-за того, что белым удалось сыграть ②, верхняя сторона стала тоньше, но если это весь их урон, то черные переживут. Если вместо ② следует ○В, то ●А угрожает и ходом ②, и ходом ③. После ●А вместо ③ черные будут убиты ходом ③.



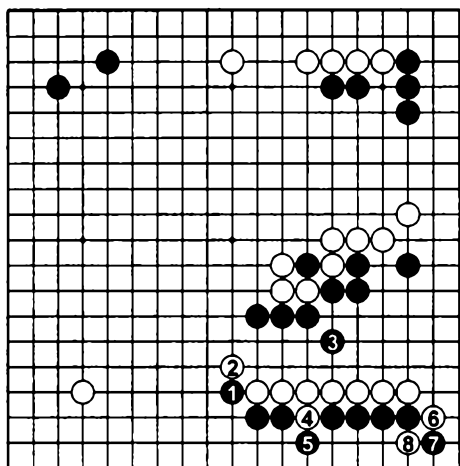
Диа. 3

Диа. 3: Полужертва

Если белые все равно толкают ходом ②, то черные немедленно извлекают выгоду, переправляясь ходами ③ и ⑤. ⑥, кажется, заканчивает обмен, но черные могут завязать борьбу позже, замахиваясь на ко после ●А, ○В, ●С.

Для белых защищаться как на предыдущей диаграмме, возможно, лучшее, на что они могут рассчитывать.

Пример из практики 34: Даже двухступенчатое ко



Запись партии 34

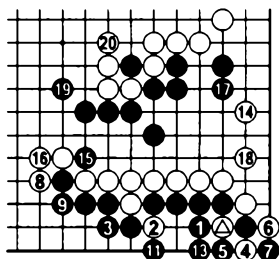
23-й матч за титул Одза, партия 2

Белые Отакэ Хидэо

Черные: Исида Йосио

Часто бывают случаи, в которых ко, кажущееся на первый взгляд неблагоприятным, может на самом деле восприниматься с большим энтузиазмом после учета ко-угроз и потенциального урона, который может быть нанесен сопернику.

После ① черные играют ③, разом и защищаясь, и подчеркивая слабость пункта разрезания белых. У черных много точек разрезания, так что у белых есть возможность для контратаки. Лучший вариант – ходы ⑥ и ⑧, выясняющие ответ черных.

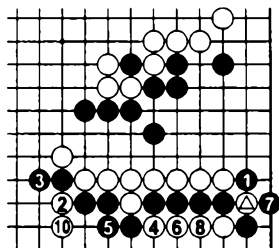


Вариант 1

⑩ в ④, ①2 в △

Вариант 1: Продолжение партии

Черные забирают камень ходом ①, и белые режут ②, вынуждая черных соединиться ③. После появления этих камней на доске белые продолжают ходами ④ – ⑥. Это двухшаговое ко, но у белых есть ко-угроза ⑧, и они могут взять ко. Теперь у черных нет ко-угроз. Если черные проиграют ко, то пять камней падут, так что черные вынуждены отступать ходами ●11 и ●13. Белые выживают ходами ○14 и ○16 и даже не должны тревожиться о закрытии ко.



Вариант 2. ⑨ в △

Вариант 2: Выигрывая сэмзай

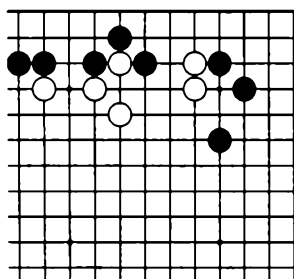
Если черные забирают камень ходом ①, то белые наносят атари ② с другого направления, увеличивая жесткость разрезания ④. Черные вынуждены соединяться ходом ⑤, и белые выигрывают сэмзай на нижней стороне, сжимая камни противника ходами ⑥ и ⑧.

Если вместо ② белые просто разрежут ходом ④, то черные пойдут ⑥. Если теперь белые режут ②, то черные вполне могут стиснуть зубы и защититься соединением ⑤.

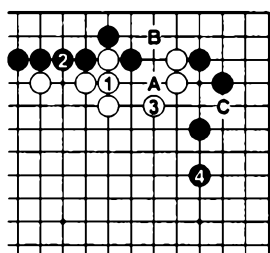
Задача 18:

Отказываясь меняться

Вы не хотите послушно отвечать на вынуждающий ход, но и обмен приведет к потерям. В таких случаях использование ко для завязывания борьбы может оказаться на удивление эффективным.



Ход белых

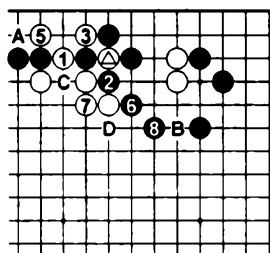


Диа. 1

Диа. 1: Услужливо

Соединение ① дает белым плохую форму, оно тяжелое и слишком услужливое. Если после защиты черными своей слабости ходом ② белые не играют ③, то ④, ○А, ●В, и снова форма белых испорчена, а у черных появляется намек на переправу.

После ④, устраняющего угрозу ○С, в позиции белых трудно увидеть смысл.

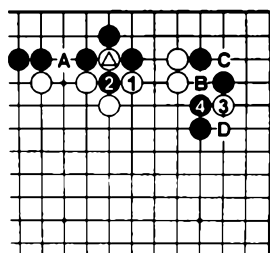


Диа. 2. ④ в △

Диа. 2: Обмен

Атари ① демонстрирует боевой дух, но после обмена, устроенного черными ходами с ② по ⑥, потери территории слишком велики. Два отделенных черных камня все еще сохранили немного энергии, потому что ●А – сэнтэ.

Если вместо ⑦ белые пытаются выбежать ходом ○В, то понюки черных после ⑦, ○С, ●D дает так много, что трудно увидеть, как белые смогут получить равную позицию.



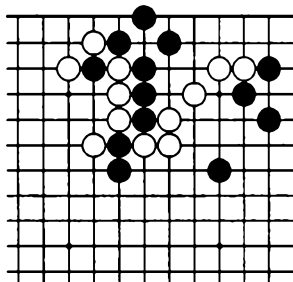
Диа. 3. ⑤ в △

Диа. 3: ① начинает борьбу

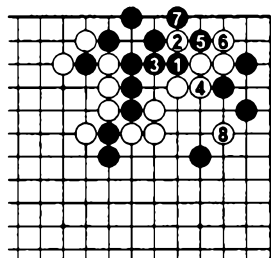
Белые завязывают борьбу при помощи ко ходом ①. Если черные берут ко ходом ②, то ③, разрезающий в талии кэйма, становится ко-угрозой. ③ – ход, который, так или иначе, белые желали бы сыграть независимо от ко. Если теперь, после взятия ко белыми, черные защищаются ●А, то белые могут бороться в варианте ○В, ●С, ○D. Защита ходом ① увеличивает угрозу хода ○А.

Задача 19: Отметая безусловную жизнь

Даже если у вас есть способ выжить безусловно, но это приведет к большому урону другим вашим камням поблизости, то возможно следует предпочесть выжить через ко. Такие случаи нередки.



Ход черных

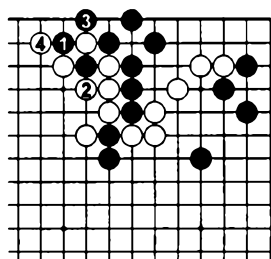


Диа. 1

Диа. 1: Безусловная жизнь

Если черных волнуют только камни на верхней стороне, то безусловное выживание легко. Однако, если к примеру играть ①, то белые могут проложить себе дорожку на правую сторону в варианте с ② по ⑧. Как бы черные ни пытались выживать, это неминуемо повредит их камням на правой стороне.

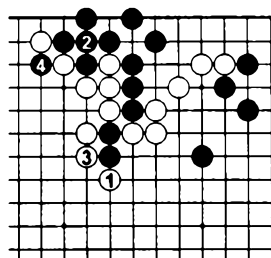
Если урон после выживания слишком велик, то лучше пожертвовать эти камни, но в данной позиции жертва необязательна.



Диа. 2. ⑤ в ④

Диа. 2: ① – тэсудзи

Разрезание ① наступает на пятки белым камням на верхней стороне. Вынудив белых взять камень ходом ②, черные наносят атари ③. Если теперь ④, то черные берут ко ходом ⑤ и игнорируют любую ко-угрозу белых. Если вместо ② белые играют ③, то черные продлеваются ②, не тревожась о ситё – это часть расчетов, стоящих за ходом ①. Если вместо ④ белые закрывают ко, то черные оказываются в полном порядке после продлевания ④.



Диа. 3

Диа. 3: Играя с обеих сторон

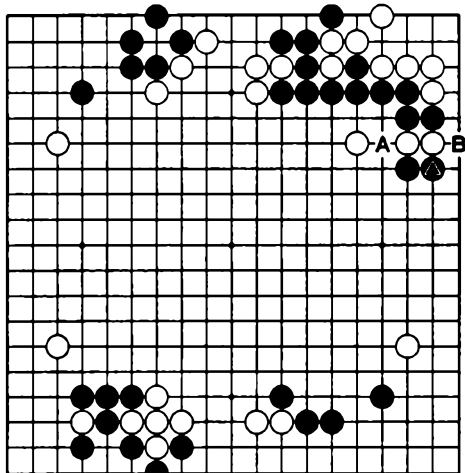
Продолжим предыдущую диаграмму. Ход ① – красивая ко-угроза. Если черные загнутся в любом из направлений, то у белых будут еще ко-угрозы, так что игра продолжается ходами ③ и ④. Черные прорываются, тогда как белые получают плотность в центре – это приемлемый результат для обеих сторон. Может показаться парадоксальным, что выживание через ко лучше безусловного, но, в отличие от искусственного мира задач на жизнь и смерть, в реальной игре такое вполне возможно.

Блестящие тэсудзи в классических партиях

Красота Го постигается в тэсудзи. Ходы, экономно достигающие своей цели, представляют вершину функциональной эстетики. Красота тэсудзи важнее побед и поражений; красивое тэсудзи повышает качество партии, пока она не превращается в произведение искусства.

Наши предки из мира классического Го оставили после себя много культурных ценностей. Все блестящие тэсудзи, которые мы рассмотрим в этом разделе, были сыграны в партиях, по тем или иным причинам достойных запоминания. Знание о причинах этих состязаний добавляет еще больше шика блеску тэсудзи.

Классическая партия 1: Китайские стенания



Запись партии 1

1682

Белые: Хонинбо Досаку

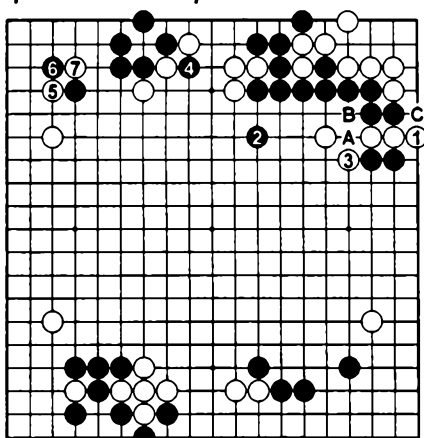
Черные: Пейчин Хамахига

4 камня форы

конструирование позиции для определения эффективности камней).

В Записи партии 1 черные только что блокировали камнем . Кажется, что они теперь смогут переправиться, потому что А и В теперь миаи.

Продолжение партии



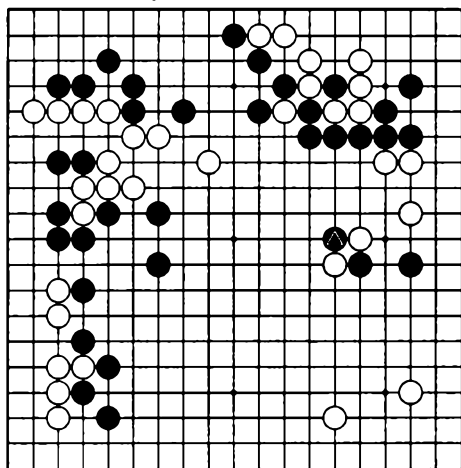
Продолжение

Четвертый Хонинбо, Досаку, называемый и сегодня «святым Го», играл эту партию против мастера, который был членом делегации с островов Рюкю (теперь Окинава). Этими островами в те дни управлял лорд Сацума. Как Мэйдзину, Досаку было запрещено играть публичные матчи, но запрет смягчили по запросу этого лорда.

Досаку дал фору в четыре камня и выиграл 14 очков после осуществления жертв по всей доске. Го на островах Рюкю под влиянием китайского Го фокусировалось на тактических сражениях. Их лучший игрок не смог дотянуть до уровня мышления Досаку, который основывался на тзвари анализе (ре-

В продолжении партии после спуска белых ① у черных нет хорошего ответа. Если А, то ③, В, С с переправой. У черных нет иного выбора, кроме как укрепить свою главную группу ходом ② и закончить обменом камней на правой стороне на верхнюю сторону. В те времена острова Рюкю были под контролем Китая. По этой причине ход ① стали называть «китайскими стенаниями», поскольку он огорчил в этой партии представителя островов Рюкю. Пейчин Хамахига все же выиграл вторую партию.

Классическая партия 2: Шедевр Мэйдзин Инсэки



Запись партии 2

1706

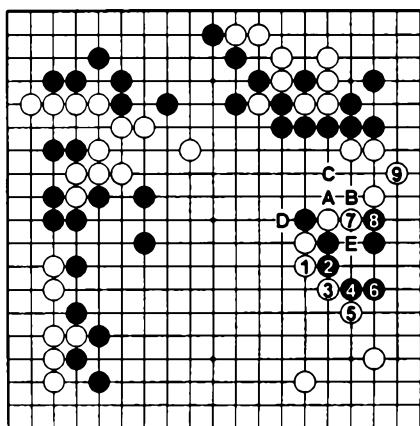
Белые: Иноуэ Инсэки

Черные: Хонинбо Доти

Ученик Досаку Кувабара Досэцу возглавил семью Иноуэ и стал третьим Иноуэ Инсэки. Второй Инсэки (Ямазаки Доза) был младшим братом Досаку.

Досэцу Инсэки позже стал Мэйдзин Годокоро (Министром Го) и потому еще назывался Мэйдзин Инсэки. Он составил учебник истории под названием «Дэнгонроку» («Запись устных преданий»), а также книгу задач на жизнь и смерть «Хацуй-орон», и потратил много времени на обучение преемника Досаку Камия Доти. В ходе обучения Доти эти двое сыграли матч из десяти партий и во всех Доти играл черными. Десятая партия известна как Шедевр Инсэки.

В Записи партии черные только что сыграли взаимное разрезание . Следующий ход белых удивителен. Это сильный способ уладить ситуацию.



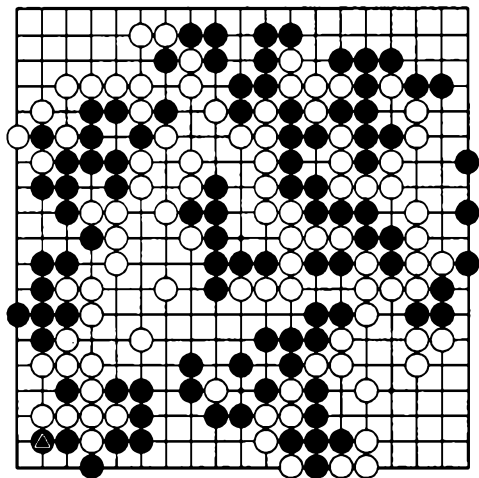
Продолжение

Продолжение партии

Продлеванием ① белые неожиданно захватывают преимущество. Обычно белые продлеваются ходом  А, но тогда после ② белым предстоит тяжелая борьба. Даже если вместо ② черные нажимают ходом ② в сочетании с  А и  В, то белые играют  С, и теперь черным нужно играть  D, так что белые могут запечатать их ②,  Е, ⑥. Это будет нехорошо для черных.

Ходом ⑨ белые находят изящный способ выжить.

Классическая партия 3: Образец тэсудзи



*Запись партии 3
1792*

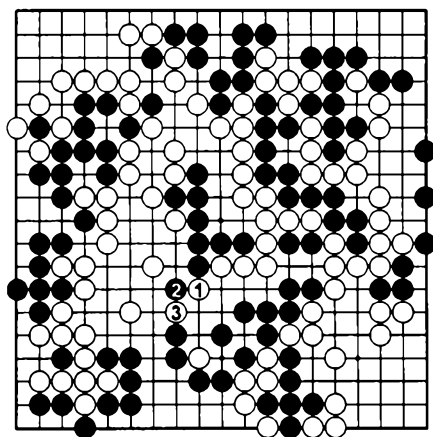
*Белые: Ясуи Сэнти
Черные: Коно Мототора*

Коно Мототора был достаточно сильным игроком, раз ему была оказана честь стать наследником девятого Хонинбо Сацугэн, но говорят, что его игру часто портили просмотры.

После Доти, возможно, из-за установления системы четырех домов, последовал период, в котором технический уровень игроков несколько снизился. Сломил эту тенденцию седьмой Ясуи. Сэнти.

Говоря о Го Сэнти пятьдесят лет назад. Хонинбо Сюва отметил, что Сэнти не имел равных среди современников. Из-за его превосходного инстинкта при игре в центре его также называют отцом современного Го.

В партии черные только что сыграли . Они, очевидно, решили, что партия очень близка, и пытались выжать из позиции немного больше, но этим оставили в центре серьезный дефект.

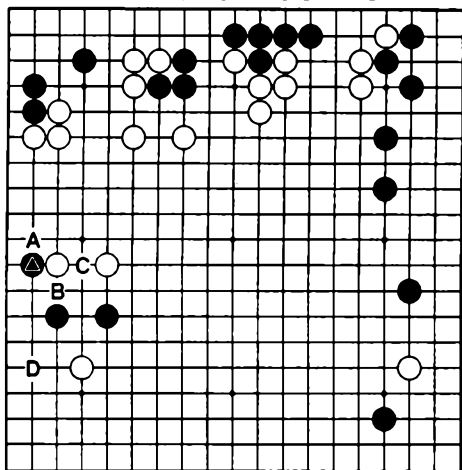


Продолжение

Продолжение партии

После ① и вклинивающегося ханэ ③ восемь камней в центре пойманы. Мототора думал слишком много и потому стал ошибаться – это хорошо известное объяснение, выдвинутое Сэкияма Сэндаю.

Классическая партия 4: Парирование одного форсирующего хода другим



Запись партии 4
1792

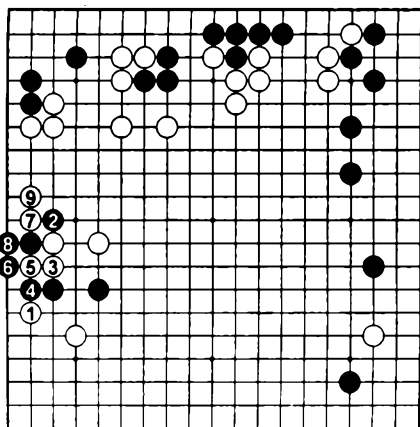
Белые: Ясуи Сэнти
Черные: Хонинбо Рэцугэн

Черные только что прилипили камнем $\triangle$. Если $\bigcirc$ A, то черные рассчитывают на $\bullet$ B, $\bigcirc$ C, в сочетании со скольжением $\bullet$ D. Однако ...

Ясуи Сэнти и Хонинбо Рэцугэн оба получили 8 дан или титул «вице-Мэйдзин» в одно время, но Сэнти был на четырнадцать лет моложе и считался лучшим игроком своего времени. Позже он передал главенство в доме Ясуи Накано Титоку, взяв для себя имя Сэнкаку, тогда как Титоку взял имя Сэнти и стал восьмым Ясуи.

Это наиболее известная партия между Рэцугэн и Сэнти, демонстрирующая силу Сэнти. Сэгоз Кэнсаку, почетный 9 дан, комментировал, что эта партия была примечательна своими волшебными изменениями и поворотами.

Черные только что прилипили камнем $\triangle$. Если $\bigcirc$ A, то



Продолжение

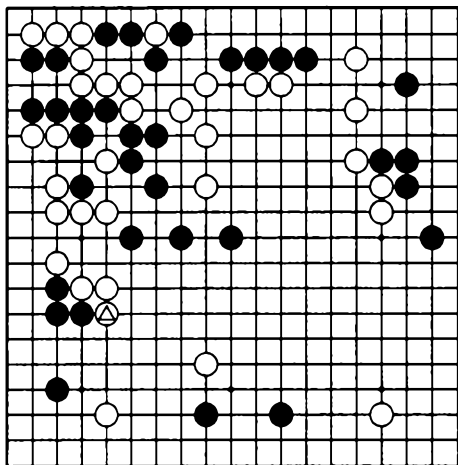
Продолжение партии

Белые форсируют с другой стороны ходом ①. Если ④, то белые блокируют ходом ⑦, предупредив построение идеальной позиции черными. Если вместо ② черные играют ③, то белые – ②.

Поэтому черные продолжают начатое при помощи ханэ ②, и следует вариант до ⑨. $\bullet$ A будет форсирующим, так что у черных не должно быть проблем с обустройством своей слабой группы, но камень ① еще принесет пользу.

Партии Сэнти полны таких удивительных ходов.

Классическая партия 5: Блестящий пункт дамэ



*Запись партии 5
18/2*

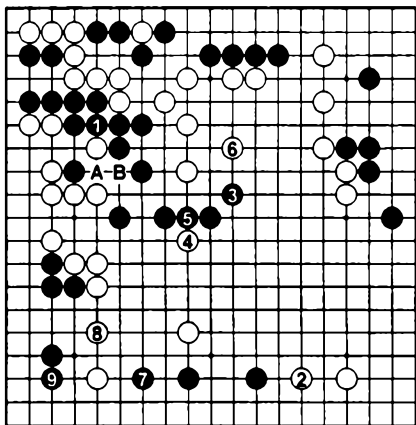
*Белые: Хонинбо Гэнио
Черные: Ясуи Титоку*

Со временем Рэцугэн стал Миясигэ Гэнио, а Сэнти – Накано Титоку. Эти двое были примерно одного возраста, но играли в противоположных стилях. Результатом стало необычное в истории Го дружественное соперничество.

Гэнио вышел из семьи самураев, тогда как семья Титоку занималась рыбной ловлей. Гэнио играл на внешнее влияние, тогда как Титоку предпочитал брать прибыль. И все же, несмотря на столь противоположные стили игры, у обоих был чистый и благородный характер. Считая, что Мэйдзин Годокоро должен иметь мастерство и популярность, намного превосходящие славу пред-

ков, ни один из них не хотел этой должности.

Прошло много классических битв между этими двумя игроками, но эта партия наиболее известна. Белые только что повернули камнем .



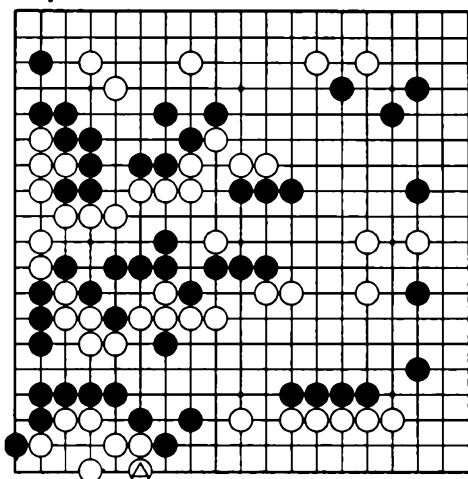
Продолжение

Продолжение партии

Черные соединяются ходом ①, даже несмотря на то, что белые не могут здесь резать. В других местах нет особенно срочных ходов, и Титоку несомненно считал, что если он проигнорирует ситуацию, то белые смогут форсировать ходом  А или  В, и затем начать атаку. Некоторые сочли этот ход «пасом» с намеком, что белые должны сдаваться, но трудно считать, что подобное могло произойти у этих двух игроков.

После ② исход почти решен.

Классическая партия 6: Полностью рассчитанная атака и защита



Запись партии 6

1820

Белые: Ясуи Сэнти

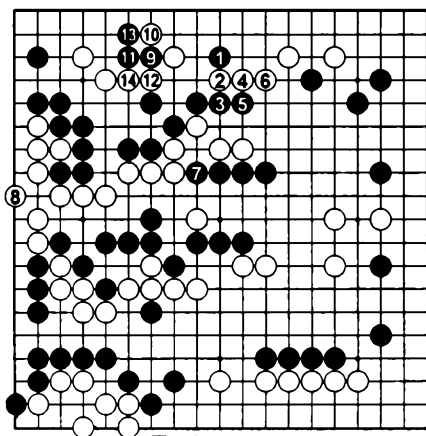
Черные: Хонинбо Дзёва

Титоку стал восьмым Ясуи, взяв имя Сэнти. Тогда как Гэнио приобрел многообещающего преемника – Дзёва и рано ушел в отставку, Титоку выбрал в преемники своего сына Санти, и его отставка была отложена. Это означало, что в свои последующие годы он был вовлечен в состязание между Дзёва и Иноуэ Инсэки (Гэннан) за офис Мэйдзин Годокоро.

Дзёва и Титоку играли трижды, при этом Дзёва получал в качестве форы право играть черными в каждой партии. Дзёва выиграл все три партии, но высказался, что боялся силы Титоку, как боялся бы тигра. Это была последняя партия между ними, и ее называли «Наи-

более блестящая партия нашего времени».

Белые только что выжили ходом . Партия повисла на лезвии бритвы.



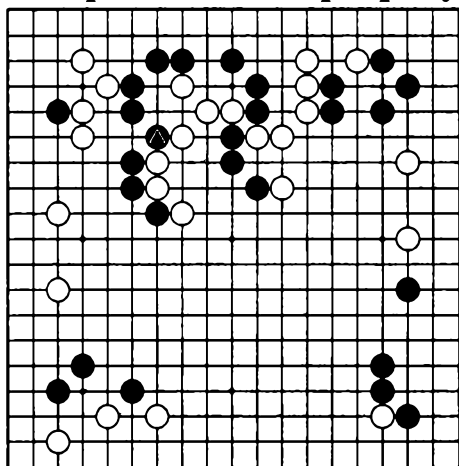
Продолжение

Продолжение партии

Сэкияма Сэндаю, комментируя эту партию в то время, написал следующее: «Говорят, что эта партия – лучшее достижение в жизни Сэнти (Титоку), но Дзёва добился победы ходом ①. Сэнти несомненно пытался избежать поражения в 1 очко, но это оказалось невозможно. Каждый из ходов ① и ② был сыгран после трех часов размышлений».

Вклинивающее ханэ ①2 – также блестящий ход, обеспечивающий выживание белых камней, над которыми нависла угроза.

Классическая партия 7: Паря подобно призрак

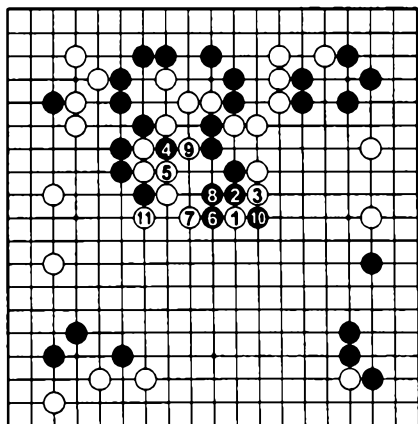


*Запись партии 7
1821*

*Белые: Хонинбо Дзёва
Черные: Иноуэ Ансэцу*

каждый из них был преемником в своей семье, он играл белыми в каждой третьей партии.

За два года до этой партии количество партий между этими двумя драматически сократилось. Возможно, Дзёва избегал соперника, опасаясь быть поверженным. Эта же партия, однако, велась в замке сёгуна, и Дзёва не мог ее избежать. Черные только что сыграли диагональное вклинивание ㊦.



Продолжение

Когда Дзёва приближался к самой вершине, появился младший соперник, который устремился за ним в погоню: Хаттори Риттэцу (Ансэцу), которому было на одиннадцать лет меньше.

Ансэцу был изначально Хасимото Риттэцу. Он стал учеником у Хаттори Инсэки, а затем, после присоединения к семье Иноуэ, взял имя Ансэцу. Когда он возглавил семью, то взял имя Инсэки, а после отставки – имя Гэннан.

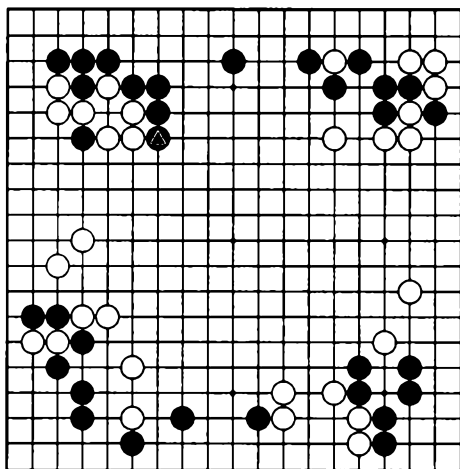
Первая партия между Дзёва и Риттэцу состоялась, когда Риттэцу было пятнадцать лет. Сначала Риттэцу играл только черными, но он быстро набирал силу, так что ко времени, когда разыгрывалась эта партия,

Продолжение партии

Играть подальше от контакта ходом ㊦ – призрачный, мимолетный способ обустроить эти слабые камни. После партии Ансэцу сказал, что вместо ㊦ черным следовало сразу играть ㊧. Белая группа после хода ㊦11 избавилась от опасности, и белые вышли вперед.

Позже эти два игрока начали бороться за пост Мэйдзин Годокоро.

Классическая партия 8: Дьявольский ход в сан-сан



Запись партии 8: два камня форы
1827

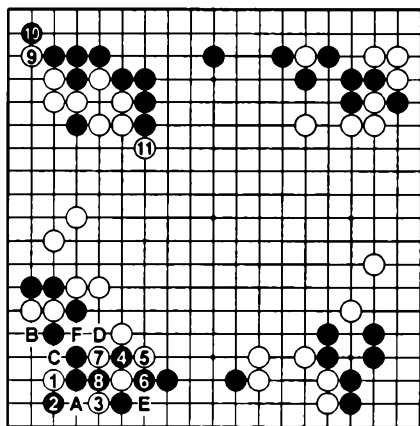
Белые: Хонинбо Дзёва

Черные: Сэкияма Тораносукэ

Сэкияма Тораносукэ позже стал Сэндаю. Он был писцом клана Мацухиро, обучался у Хонинбо Рэцугэн и получил первый дан в возрасте шестнадцати лет. На время он прервал свою карьеру в Го, чтобы заниматься боевыми искусствами.

Во время пребывания в столице – Эдо он имел возможность сыграть три партии с Дзёва, выиграв все три. Он запросил себе пятый дан, но не получил его, и до конца его дней он официально считался первым даном. В последующие годы он сыграл матч из 20 партий с Сюсаку, получая в качестве форы право играть черными в каждой партии.

В этой партии на двух камнях черные только что сыграли нажим . Дзёва обнаружил блестящий ответ.



Продолжение

Продолжение партии

Ход ① – блестящее прилипание в сан-сан. Если вместо ② играть ●А, то у белых есть ○В. После ② или ●С следует жесткий ход ③.

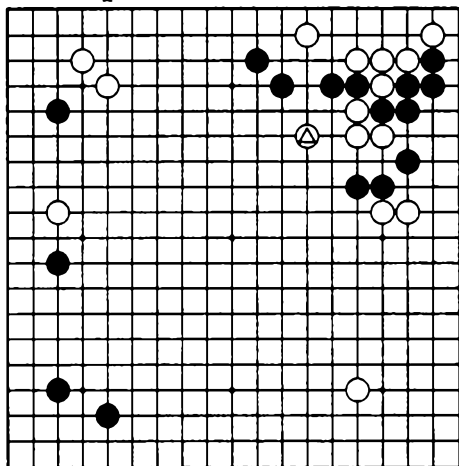
Если вместо ④ играть ⑧, то белые поворачивают ходом ○В, создавая форму, в которой ход ○С будет форсирующим, а затем забирают камень ходом ○Е. Если играть ⑤ вместо ⑥, то после ⑦ и ●Е будет трудно справиться с угрозой вбрасывания ○F.

В итоге после ⑨ белые играют в другом месте, оставляя открытой возможность начать ко позже.

Локально белые получили большую прибыль.

Сэндаю собрал много записей партий и усердно записал свои комментарии к ним. Они стали неоценимым источником для последующих поколений.

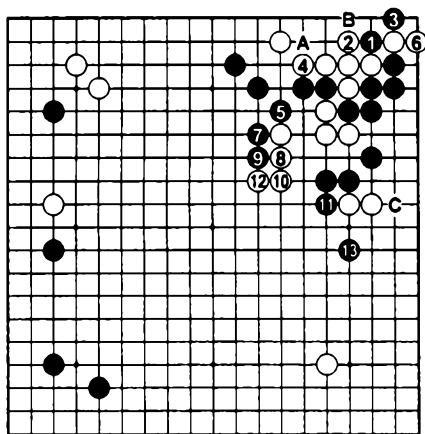
Классическая партия 9: Секретный ход школы Иноуэ



Запись партии 9
1835

Белые: Хонинбо Дзёва
Черные: Акабоси Интэцу

Битва между Дзёва и Инсэки (Ансэцу) за офис Мэйдзин Годокоро закончилась победой Дзёва благодаря щедрым подношениям из политических соображений. Но Инсэки не сдался и воспользовался приемом, устроенным лордом Мацудайра, чтобы соблазнить Дзёва сыграть партию (обычно Мэйдзин не имел права играть). Если бы Дзёва проиграл, Инсэки смог бы завить, что Дзёва не заслуживает титула. Чтобы сыграть эту партию, он выбрал своего любимого ученика Акабоси Интэцу, которому тогда было двадцать пять лет.



Продолжение

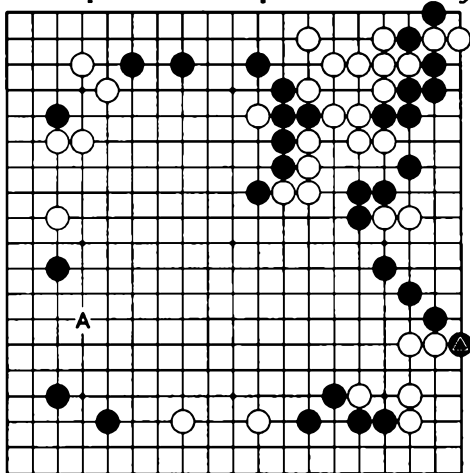
Продолжение партии

Вбрасывание разреза ① – секретный ход. Если вместо ④ играть ⑥, то черные начинают ко ходами ④, ○А, ●В. Вынудив ④, черные намерены играть ⑤ в сочетании с ханэ ⑦. После ●13 черные считают, что их план увенчался успехом.

Существует теория, что Дзёва знал об этом «секретном» ходе заранее и позволил сопернику сыграть его. С другой стороны ученик Дзёва Цугия Сюва утверждал, что вместо ○12 белым следовало спуститься ходом ○С.

Классическая партия 10:

Первый из трех блестящих ходов



Запись партии 10

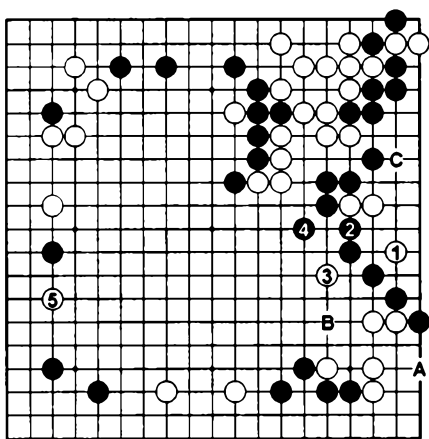
1835

Белые: Хонинбо Дзёва

Черные: Акабоси Интецу

После успешного применения секретного хода школы Иноуэ черные вырвались вперед. Однако затем Дзёва сыграл три блестящих хода, драматически уменьшив отставание.

Черные только что сыграли ханэ . Намерение было укрепить черные камни на правой стороне, угрожая белому центру, а затем переключиться в другое место ходом А. Хотя на самом деле сразу играть А было бы лучше. Это потому, что у белых есть блестящий ход для получения сэнтэ.



Продолжение

Продолжение партии

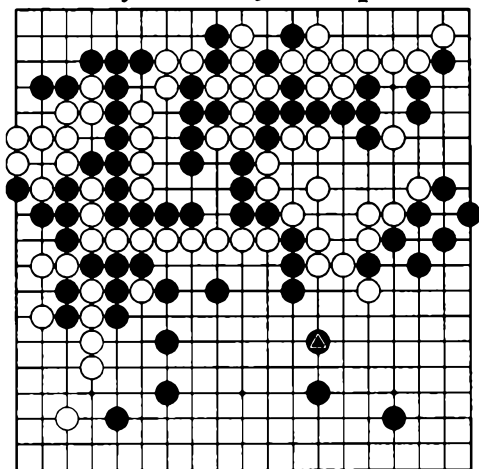
① – первый из трех блестящих ходов Дзёва, а ② – второй. Если вместо ② черные играют А, то белые защищаются ходом В, оставляя открытой возможность выживания белых камней справа. Если черные не защищаются ходом ④, то белые могут сыграть С.

Вынудив черных играть ④, белые вторгаются ходом ⑤, что приводит к крупномасштабному сражению. После этого Дзёва нашел еще одну идею, построив плохую форму, но сделав все же хороший ход. Шатаясь от полученных ударов, Интецу вырвал кровью и упал.

Оказалось, что у него был туберкулез. Он умер через месяц после этой партии.

Четыре года спустя некоторые махинации, использованные Дзёва для получения офиса Мэйдзин, были открыты, и он получил приказ правительства подать в отставку.

Классическая партия 12: Вынуждающая стратегия



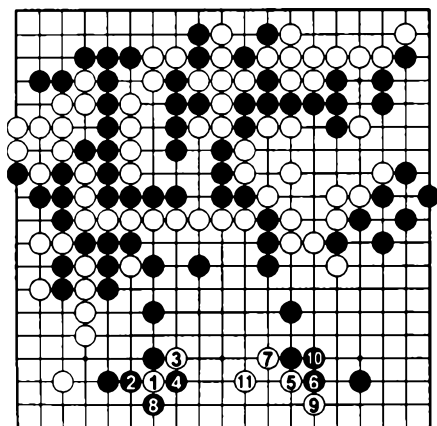
Запись партии 12
1842

Белые: Иноуэ Инсэки
Черные: Хонинбо Сюва

После временного отзыва своего прошения о назначении его Мэйдзин Годокоро, Инсэки восстановил свою силу и стал искать возможности подать прошение снова. По просьбе правительства он должен был сыграть с Сюва в партии окономи (незапланированной замковой партии). В случае выигрыша он собирался подать прошение снова.

После нового варианта в тайся (большое косое) дзёсэки Инсэки удалось захватить инициативу по всей доске, но черные использовали ко на правой стороне для нанесения ответного удара. Они только что сыграли ④, укрепляя тонкие позиции в центре, одновременно

развивая большое мойо на нижней стороне.



Продолжение

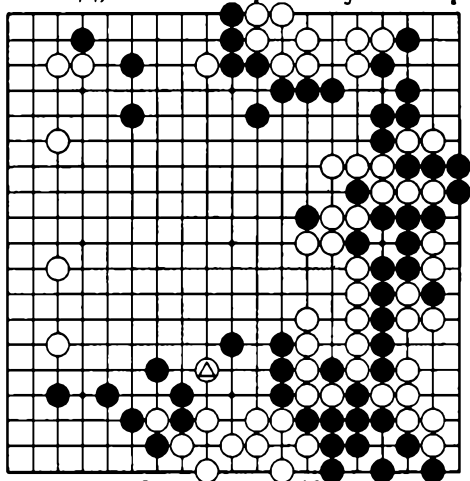
Продолжение партии

Цель прилипания ① и ханз ③ в создании различных вынуждающих ходов после разрезания ④. Имея в наличии эти форсирующие ходы, белые прилипают еще раз ходом ⑤ и легко разрушают мойо на нижней стороне.

После этого партия плавно двигалась к ничьей, но в йосэ Инсэки совершил просчет, что привело к поражению в шесть очков. Даже после этого Инсэки не отказался от своих амбиций и вызвал Сюва на еще одну партию, но не смог преодолеть барьер предоставления Сюва права играть черными и в итоге вынужден был уступить.

Классическая партия 13:

Ход, от которого уши краснеют



Запись партии 13

1846

Белые: Иноуэ Инсэки

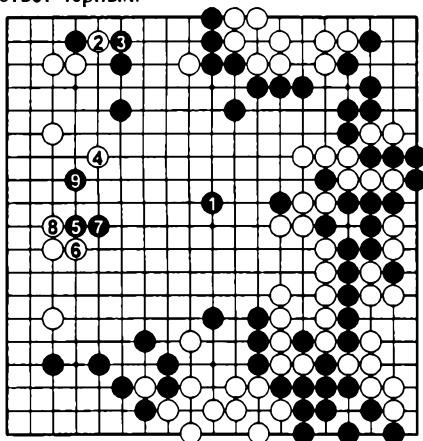
Черные: Ясуда Сюсаку

В 1845 году Инсэки и Дзёва помирились, и Инсэки взял сына Дзёва Тоя Уметаро в преемники в школе Иноуэ под именем Сютэцу. В доме Хонинбо Сюва сменил Ясуда Сюсаку, игрок, которого Дзёва назвал «величайшим талантом за 150 лет» (то есть, со времен Досаку). Сюсаку быстро прогрессировал.

По случаю визита домой в Хиросиму Сюсаку проезжал через город Осака, и возникла возможность сыграть с Инсэки. В то время Сюсаку исполнилось восемнадцать лет. Играя против вице-Мэйдзина, Сюсаку сначала получил два камня форы, но после того, как Инсэки увидел, насколько Сюсаку силен, в следующей партии Сюсаку уже иг-

рал просто черными.

В правом нижнем углу белые только что сыграли новый ход в тайся дзёсэки. Чувствуя, что позиция им несколько благоприятствует, белые играют , выясняя ответ черных.



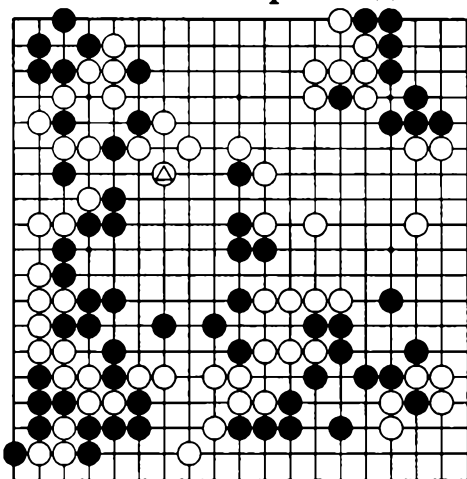
Продолжение

Продолжение партии

① выглядит ходом, который влияет на события сразу в нескольких частях доски. Доктор, наблюдавший за партией, отметил, что после этого хода у Инсэки покраснели уши, так он был потрясен замечательным ходом, сыгранным против него. Предсказание этого доктора, что из-за этого Инсэки не сможет выиграть партию, оказалось верным.

Сюсаку вернулся в Эдо и вскоре был назван преемником дома Хонинбо.

Классическая партия 14: Войти в историю одним ходом



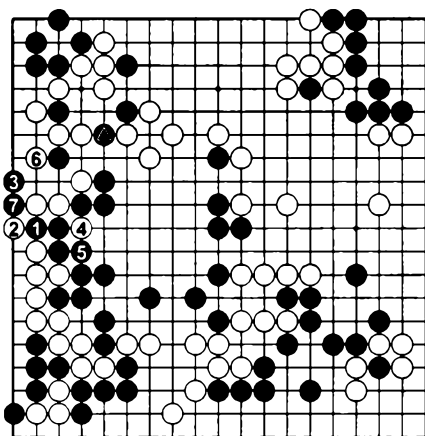
Запись партии 14
1852

Белые: Гэннан

Черные: Кацута Эйсукуэ

Когда одиннадцатый Иноуэ Инсэки ушел в отставку, он взял имя Гэннан. В компании одного ученика он путешествовал по Японии. Достигнув Нагасаки, он планировал пересечь море и попасть в Китай.

Это партия из того периода. Кацута Эйсукуэ был учеником и 5-ым даном в школе Хонинбо, и эта партия велась после трех подряд поражений. Белые только что забрали камень ходом .



Продолжение

Продолжение партии

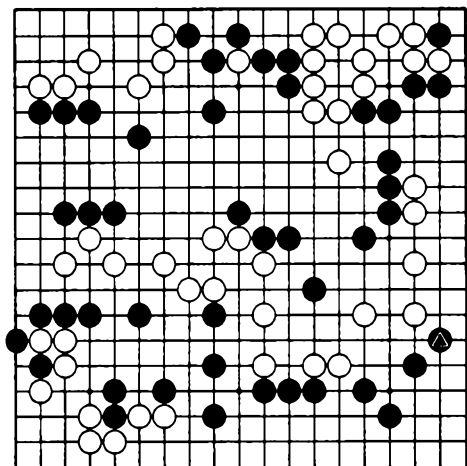
① и ③ – блестящее тэсудзи, после которого одиннадцать белых камней на левой стороне спасти нельзя. Эта партия – единственный след, который оставил Эйсукуэ в истории Го.

Однако развитие партии привело к большому отставанию черных до этого момента. Черные пошли на потери, чтобы сыграть , но этого тэсудзи оказалось недостаточно, чтобы изменить ход партии. Ночью, во время перерыва в партии, Гэннан отметил, что «исходом на самом деле должна стать ничья, но против игрока уровня Эйсукуэ ...». В итоге

белые выиграли одно очко.

Полгода спустя после этой партии Гэннан погрузился на маленький корабль, собираясь плыть в Китай, но ходили слухи, что то ли был сильный ветер, то ли он уронил в океан свои деньги. В любом случае он вернулся назад, не достигнув цели.

Классическая партия 15: Выясняющий ход в сан-сан



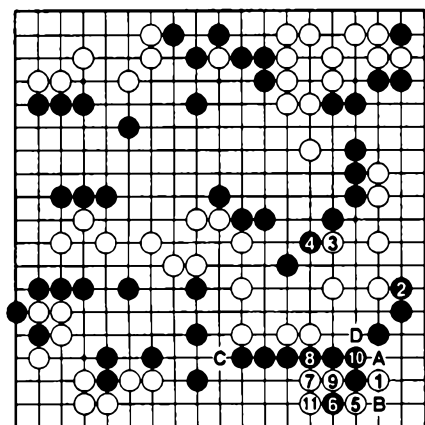
*Запись партии 15
1861*

*Белые: Хонинбо Сюсаку
Черные: Муразэ Сюно*

В 1848 году Сюсаку стал преемником Хонинбо и женился на дочери Дзёва Хана. В 1853 году он получил 7 дан.

Муразэ Сюхо был учеником, на 9 лет младшим Сюсаку. Как часть обучения он и Сюсаку сыграли матч из десяти партий – это шестая партия.

Черные только что сыграли . В позиции черных на нижней стороне все еще остается некоторая тонкость, и Сюсаку нашел способ воспользоваться этим.



Продолжение

Продолжение партии

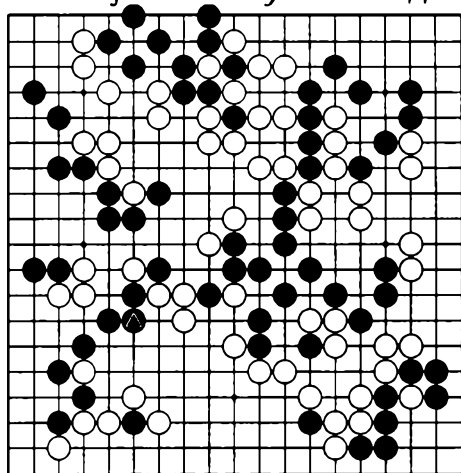
Белые прилипают в сан-сан ходом ①, выясняя, как будут защищаться черные. Если вместо ② черные играют ●А, то белые все равно сыграют ханэ ③, а после ●В, ④, ⑤, ⑥ белые смогут нацелиться на ханэ ⑦.

Черные контратакуют ходом ②, но это позволяет белым выжить вариантом после ③, а в итоге черные проиграли три очка.

Сюсаку умер в возрасте тридцати четырех лет. В какой-то момент преемником был выбран Сюхо, но после протеста вдовы Дзёва он на время исчез со сцены.

После Восстановления Мэйдзи традиционная система семей Го распалась, и Сюхо основал Хозэнся (Общество квадрата и круга) как группу для популяризации Го.

Классическая партия 16: Сабаки, заслуживающее аплодисментов



*Запись партии 16
1883*

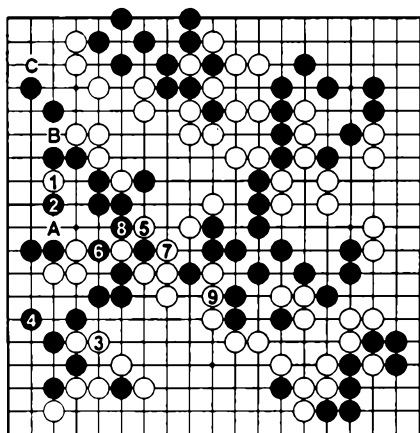
*Белые: Мизутани Нуидзи
Черные: Ивасаки Кэндзо*

Хозэнся, основанная в 1879 году с Сюхо в качестве президента и сыном Дзёва Накагава Камэсабуро – вице-президентом, быстро росла. Сюхо заключил мировое соглашение с семнадцатым Хонинбо Сюэй, который уступил Сюхо пост главы дома Хонинбо. Вскоре после того, как он стал восемнадцатым Хонинбо Сюхо неожиданно умер. В 1886 году Камэсабуро стал вторым президентом Хозэнся.

Мизутани Нуидзи прибыл с острова Сикоку, чтобы вступить в Хозэнся. Ивасаки Кэндзо был изначально учеником девятого Ясуи, Санти. На время он стал государственным служащим, но позже вернулся в Го и стал

третьим президентом Хозэнся.

Это была официальная партия в Хозэнся. Нуидзи был сильным игроком, единственным в Хозэнся, кто получил в качестве форы право играть белыми в каждой третьей партии против Сюхо. Черные только что построили пустой треугольник ходом **А**.



Продолжение

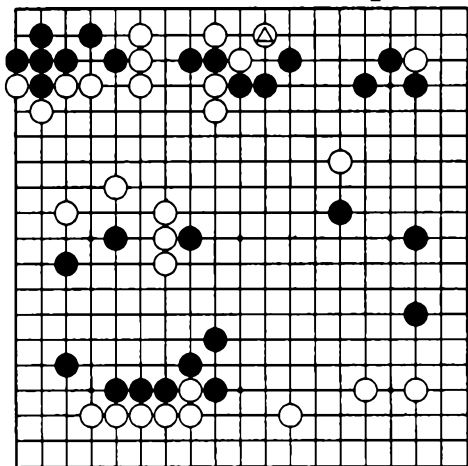
Продолжение партии

① – блестящий ход, обещающий прибыль в йосэ. Говорят, что после этого хода наблюдатели взорвались аплодисментами. Если черные играют **②**, чтобы предотвратить ход **○А**, то последующее прилипание **○С** вырастает в цене.

⑨ начинает вариант, которым белые выталкивают черных в центр, делая партию близкой, а позже черные совершают просчет.

Классическая партия 17:

Косвенная атака прилипанием к носу



Запись партии 17
1884

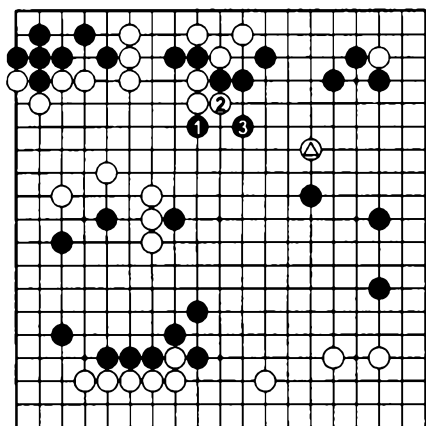
Белые: Такахаси Кинэсабуро
Черные: Мизутани Нуидзи

Когда было предложено присвоить Мизутани Нуидзи 7 дан, Такахаси Кинэсабуро возражал против этого, заявляя, что он имеет преимущество (на одну партию) в поединках с Мизутани. Говорят, что он хотел привлечь к себе больше внимания, играя в этой драме роль главного злодея. В те времена правило изменения форы между игроками основывалось на преимуществе в четыре партии.

Это была четвертая партия матча из десяти партий между этими двумя. Первые три Нуидзи выиграл.

Белые только что сыграли , захватив два черных камня.

Продолжение партии



Продолжение

Прилипание к носу ходом ① восхитительно. После ② черные играют накрывающий ход ③ и проглатывают .

Нуидзи таким образом выиграл четыре партии подряд. Но Кинэсабуро возражал, что у него еще есть одна партия до того, как он будет вынужден изменить фору. Когда его попросили решить, нужно ли продолжать матч, Сюхо ответил, что не играть после вызова – похоже на трусость.

Но боевой дух Нуидзи уже иссяк, и он не смог вынудить изменения форы. Вскоре после окончания матча он умер. Никто не знал, что

он страдал от туберкулеза в осложненной форме.

* * *

Справочник по основам тэсудзи

том 2: Тэсудзи для защиты

Тэсудзи – это название ходов, наиболее эффективно использующих стоящие камни. Поскольку это типичные технические приемы для ближнего боя, тэсудзи играют критическую роль во всех аспектах игры от начальной стадии и до глубокого йосэ. В этом знаменитом справочнике, переведенном на русский язык в 4-х томах, Фудзисава производит систематизированный обзор ключевых тэсудзи, располагая их в порядке целей, которым они служат. В этом, втором томе рассматриваются тэсудзи, применяющиеся при защите, включая такие цели как выбегание, построение формы, получение сэнтэ, укрепление базы и соединение групп. Остальные три тома посвящены тэсудзи, используемым в атаке, в начале игры, в сэмзай и в йосэ. Во всех этих случаях тэсудзи – неотъемлемая часть борьбы и знание их существенно для усиления игры. Кроме того, Фудзисава отмечает, что тэсудзи – часть того, что делает Го элегантной и пленительной игрой и этим вносит свой вклад в красоту Го.