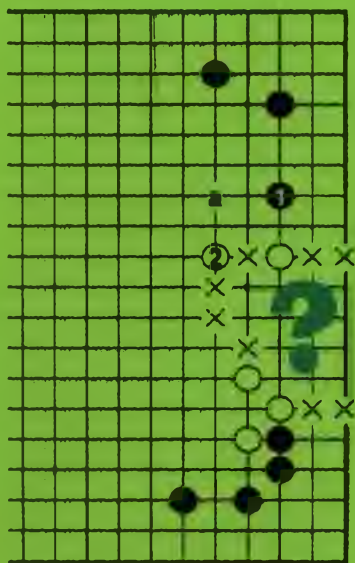


Исида Йосио, 9 дан

Оценка позиции



Киев 2007

Содержание

Предисловие	2
Глава первая. Основные сведения об оперативной оценке позиции в Го	3
1. Методы подсчета территории	3
2. Территория в углу	4
3. Территория на стороне	11
4. Приход – расход территории	15
5. Влияние и территория	19
6. Сколько стоит плотность?	22
7. Примеры подсчета территории	26
Глава вторая. Подсчет территории на примере партий любителей	35
Партия №1	35
Партия №2	40
Партия №3	47
Партия №4	52
Глава третья. Рассмотрим партии профессионалов	57
Партия №1. 12-й розыгрыш титула Мэйдзин («Старый Мэйдзин»), 3-я партия матча	57
Партия №2 29-й розыгрыш титула Хонинбо, решающий матч, 1-я партия	69
Партия №3. 1-й розыгрыш титула Мэйдзин, лига	80
Партия №4. 33-й розыгрыш титула Хонинбо, лига	89
Глава четвертая. Оценка позиции в решающие моменты партии	101
Позиция №1 3-й розыгрыш титула Мэйдзин, лига	101
Позиция №2 22-й розыгрыш титула Хонинбо, финальный матч, 1-я партия	105
Позиция №3 26-й розыгрыш титула Одза, финальный матч, 2-я партия	111
Позиция №4 14-й розыгрыш титула Мэйдзин, решающий матч, 7-я партия	116
Позиция №5 22-й розыгрыш титула Одза, финальный матч, 1-я партия	121
Глава пятая. Проверьте ваше умение оценивать позицию ..	125

Предисловие

Вы уже сыграли немало партий в Го. Пришел опыт, который удержит вас в ясно выигранных позициях от ненужных авантюр, грозящих самоубийством. Но тут возникает вопрос: как же вовремя определить, что позиция ваша – выиграна? Добро, если преимущество исчисляется 30 очками – его видно «на глазок». А сумеете ли вы его распознать, если оно оценивается очков в 5? Речь, конечно, идет не о позициях ёсэ, посчитать территорию в которых – занятие столь же полезное, сколь и простое.

Задача этой книги – дать навыки в оперативной оценке позиции в очках. Попутно я постараюсь подвести вас к двум важнейшим понятиям практического Го: понятию решающего момента и хода, ставящего на карту исход всей партии.

Не забудем здесь еще об одном обстоятельстве. Хорошая игра дает очки, плохая – их отнимает. Поэтому, изучая оценки разных типов позиций, вы естественным образом получите представление об эталонных, стандартных способах игры с начала партии до самого ее конца.

Что касается уровня предлагаемой вашему вниманию работы, то, пожалуй, больше всего пользы она принесет игрокам, достигшим высоких кю.

Отнеситесь с большим вниманием к разбору представленных в книге партий. Самые лучшие теоретические декларации останутся для вас пустым звуком, если вы не увидите, как они реализуются в практической игре.

Исида Йосио

Глава первая. Основные сведения об оперативной оценке позиции в Го

Го – игра с результатом, который определяется с точностью до очка. Сравнение итоговых территорий не составляет труда.

Хотя эти территории начинают оформляться лишь к концу партии, тем не менее уже с самого начала существуют «приметы», позволяющие игроку высокого класса свободно ориентироваться в главном вопросе Го – балансе позиций.

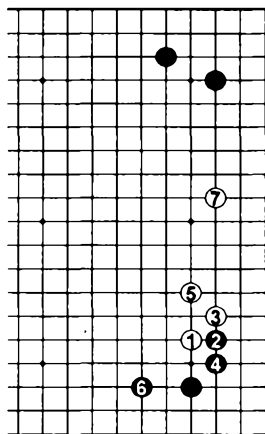
Собственно, предмет нашей книги начинается с момента, когда на третьей или четвертой линии поставлено два камня. Сколько это будет «стоять» в очках – вопрос, который не может не интересовать.

Конечно, наряду с реальной выгодой суть Го составляют и влияние, и плотность позиции, и мойо. Но мы постараемся, давая оценки разнообразных позиций в очках, по мере сил разъяснять читателю и эти важные моменты.

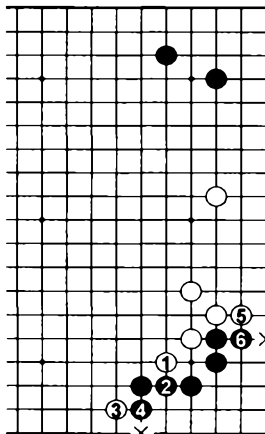
1. Методы подсчета территории

Обычно подсчет территории начинается после первых двадцати – тридцати ходов фусэки.

Покажем методику этого подсчета на примере стандартных позиций.



Диа. 1



Диа. 2

Диа. 1. Цукэ-хики дзёсэки.

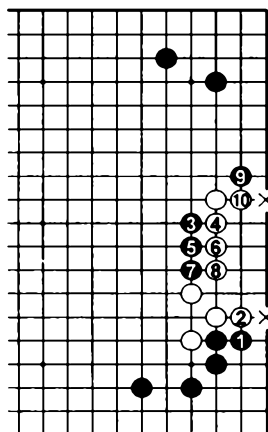
В результате типичного обмена ходами ① – ⑦ справа внизу оказалось по 4 камня. Для каждой из сторон подсчет в данном случае – несложен.

Диа. 2. Угол черных = 15 очков.

Примем за основу, что черные обязательно отвечают на ходы белых,

угрожающие забрать хотя бы очко территории. Тогда возникает последовательность ① – ⑥. Крестиками помечены точки прямой границы территории.

Итог – 15 очков черных.

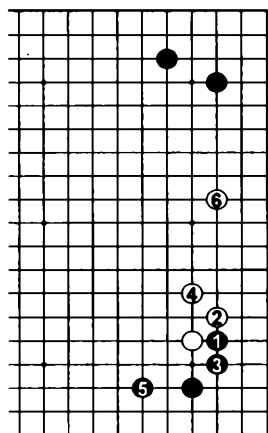


Диа. 3

Диа. 3. Территория белых = 9 очков

Пользуясь тем же методом, сделаем по правой стороне ходы ① – ⑩. Нетрудно сосчитать, что завоевания белых оцениваются в 9 очков.

Сразу же заметим, что, хотя черные получили 15 очков, а белые – только 9, обмен в данном дзёсэки – абсолютно честный. Во внимание следует принять два момента: кто первый поставил камень в углу (черные) и возможность выхода в центр (она больше у белых).



Диа. 4

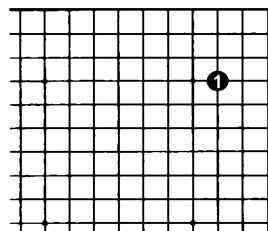
Диа. 4. Активность позиции

Еще раз рассмотрим всю последовательность. Заметим, что белые начали атаку угла высоким какари. Этот ход в первую очередь преследует цели не материальных завоеваний, а организации влияния в центр. Таковой цели белые и добиваются в ходе дзёсэки.

В дальнейшем как при увеличении, так и при уменьшении территорий нужно проводить их перерасчет, что облегчается знанием исходных чисел. Такой перерасчет ведется до самого конца партии.

2. Территория в углу

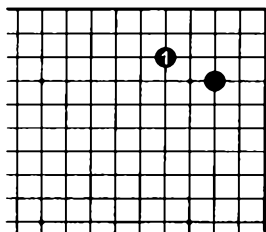
С определением ценности ходов в углу связаны базовые понятия Го.



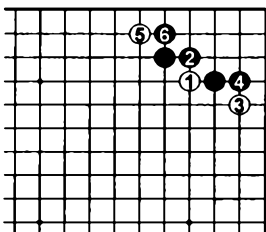
Диа. 1

Диа. 1. Комоку

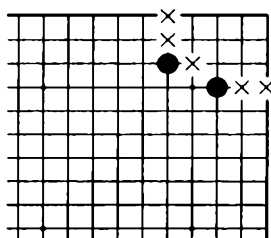
① – комоку. Сам по себе единственный камень в этой точке территории не дает. Но, вступив в угол, именно так, черные получают хорошие возможности для дальнейших материальных завоеваний.



Диа. 2



Диа. 3



Диа. 4

Диа. 2. Когэйма симари

Типичный случай – черные добавляют к камню комоку еще один – прыжком кэйма. Это – отличное симари, плотно закрывающее угол.

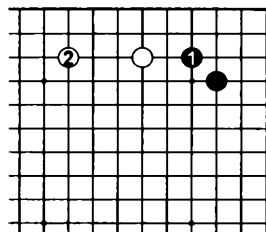
Диа. 3. Кикаси

Допустим, белые атакуют угол серией форсированных ходов.

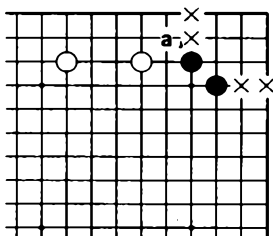
Диа. 4. Территория = 11 очков

Как видим, атака белых не уменьшила территории, защищенной когэйма симари (помечена крестиками) ни на очко.

Секрет прост: по отношению к нападающему противнику оба камня черных находятся на 3-м ряду. Если же рассматривать их как плацдарм для развертывания на стороны, они оказываются в 4-м и даже 5-м ряду!



Диа. 5



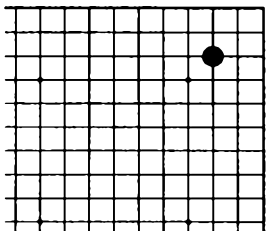
Диа. 6

Диа. 5. Косуми

Против огэйма какари белых черные сыграли косуми. Это – крепкий ход, который, однако, дает черным меньше в углу.

Диа. 6. 9 очков

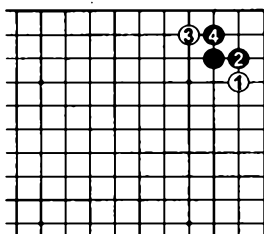
Каждая из сторон в дальнейшем сохраняет возможность ходом в а и последующим ханэ-цуги расширить свою территорию и сократить территорию противника. Но пока за черными остается то, что отмечено крестиками – 9 очков.



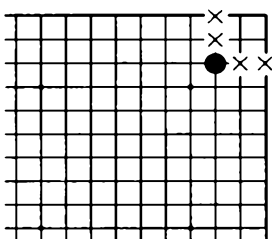
Диа. 7

Диа. 7. Сан-сан

Один камень территории не дает. Исключение – сан-сан.



Диа. 8



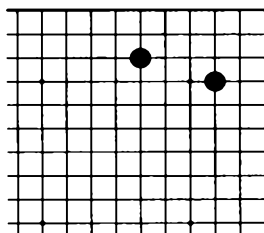
Диа. 9

Диа. 8.**Самое энергичное,**

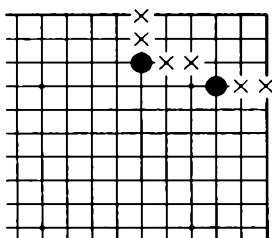
что могут белые, – это поджать угол, атакуя ①, ③.

Диа. 9.**Сан-сан = 4 очка**

Территория черных остается не меньше, чем 4 очка. Разумеется, симметричный ход 3-3 оставляет черным возможность для развертывания как направо, так и налево, что может дать значительную прибавку в территории, но и белые в состоянии противостоять противнику, так что пока остановимся на этом.



Диа. 10



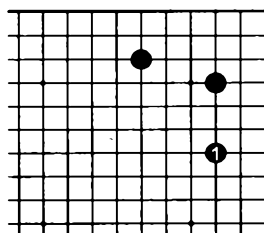
Диа. 11

Диа. 10.**Огэйма симари**

Если когэйма дает 11 очков, огэйма даст больше?

Диа. 11.**Около 13 очков**

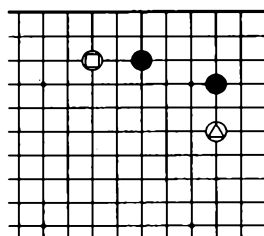
Крестиками обозначена добыча примерно в 13 очков.



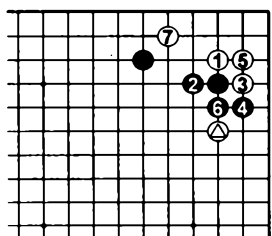
Диа. 12

Диа. 12. Действительный замысел

Итак, 2 очка в пользу огэйма симари. Однако, подлинный счет здесь иной. Огэйма – слабая, тонкая связка. Лишь в сочетании с развертыванием ① она становится грозным и убедительным оружием в борьбе за угол.



Диа. 13



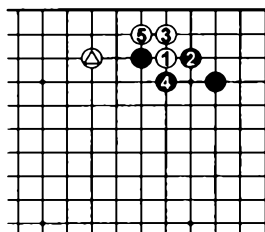
Диа. 14

Диа. 13.**Подкравшись**

Камень с квадратом и камень с треугольником каждый со своей стороны компрометирует симари противника.

Диа. 14. Стандартное нападение

Вот как можно использовать этот (ответы черных – лучшие).

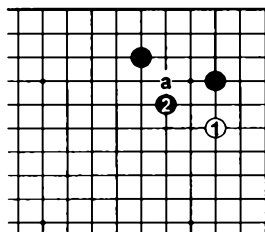


Диа. 15

Диа. 15. С другой стороны

И в данном случае территорию черных удалось сократить, а белых – увеличить.

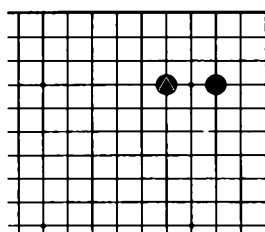
Как видим, разница в 2 очка между о- и когэйма симари при приближении противника вплотную оказывается мифической.



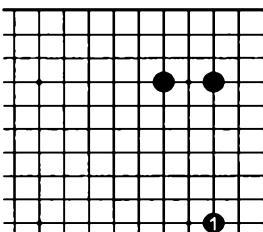
Диа. 16

Диа. 16. Защита

Стандартная защита при приближении противника – ② или а.

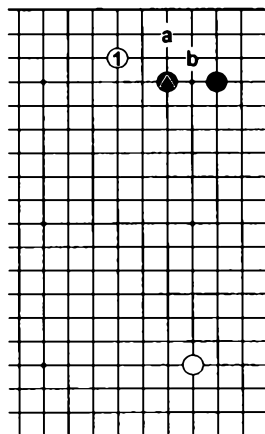


Диа. 17

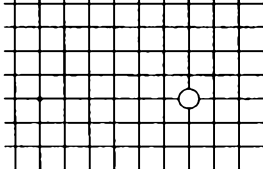


Диа. 18. Направление – на сторону

Нужно крепко запомнить, что от иккэн-симари при отсутствии помех идеальное развертывание – в точку ①.



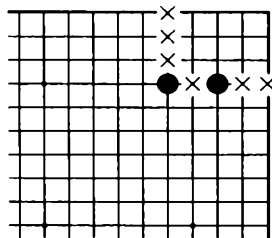
Диа. 19



Диа. 18

Диа. 19. Недостаток иккэн-симари

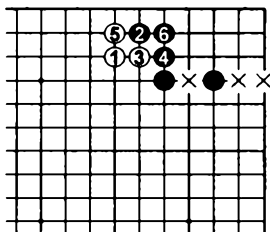
Камень стоит на 4-й линии, что оставляет белым хороший ход ① с дальнейшими угрозами Оа и Об. Это – слабое место иккэн-симари.



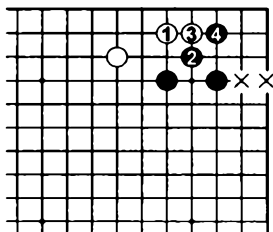
Диа. 20

Диа. 20. 12 очков, как минимум

Крестиками отмечена территория в 12 очков.



Диа. 21



Диа. 22

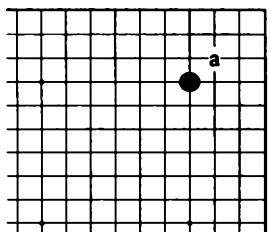
Диа. 21. 13 очков

Если черные хотят сохранить завоевания, то на какари ① защищаются ② – ⑥ и остаются с 13-ю очками в углу.

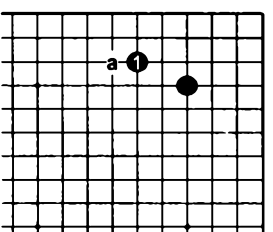
Диа. 22. 7 очков

Если же белые успеют скользнуть ①, то уменьшат угол до 7 очков. Поэтому для оценки иккэн-симари берется среднее число – 10 очков.

Не забудьте только о больших потенциальных возможностях для развития в сторону: важный отличительный признак иккэн-симари.



Диа. 23



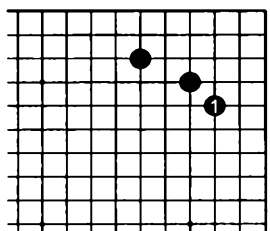
Диа. 24

Диа. 23. Хоси

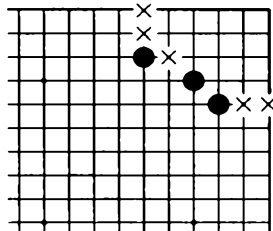
Ход в пункт 4-4 из-за возможности белых ворваться в угол путем а территории не дает. Однако, это энергичный и действенный способ начала игры.

Диа. 24. Второй ход

Развитие от хоси в ① или а – хорошие поддержки, однако и они не гарантируют от вторжения в сан-сан.



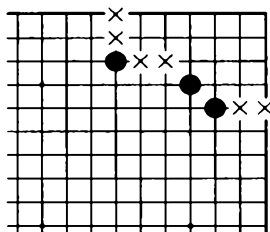
Диа. 25



Диа. 26

Диа. 25. Третий ход

Лишь он дает, наконец, территорию. Из этого ясно, что главное в игре, начатой хоси, – достижение влияния, а не материальных выгод.

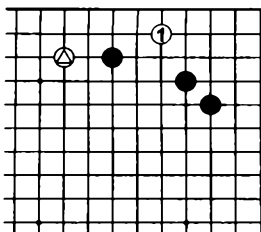
Диа. 26. 17 очков

Диа. 27

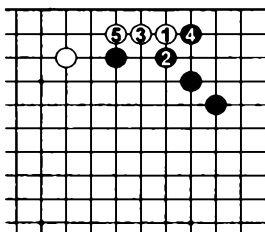
Тем не менее, если черным удастся в игре достичь построения на данной диаграмме, они получают 17 очков территории. А что же даст косуми и огэйма?

Диа. 27. 19 очков

На два очка больше, но это более тонкое соединение.



Диа. 28



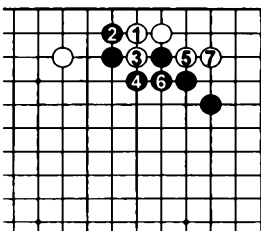
Диа. 29

Диа. 28. Угроза

При попадании белого камня в пункт сразу же возникает угроза .

Диа. 29. Вариант

При косуми-цукэ черные оставляют за собой часть территории угла.

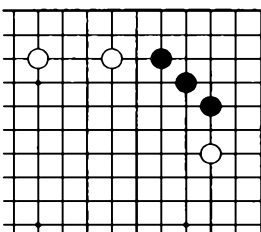


Диа. 30

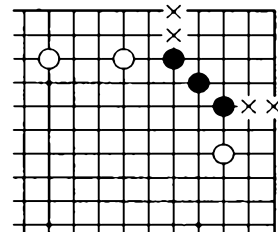
Диа. 30. Было черное, стало белое

При иной защите черные блокируют противника в углу, но своих очков у них уже там нет.

Вообще, механизм сочетания крепости и скорости разворачивания прост: быстрее – значит тоньше, медленнее – значит прочнее. Дело только в том, чтобы согласовать и то, и это!



Диа. 31



Диа. 32

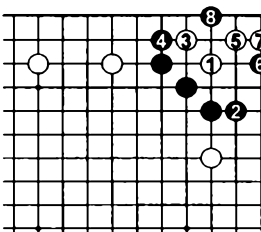
Диа. 31. «Трехкрылая птица»

Эта позиция с давних пор именуется «трехкрылая птица»

Диа. 32. 15 очков

Снова воспользуемся условными сагари,

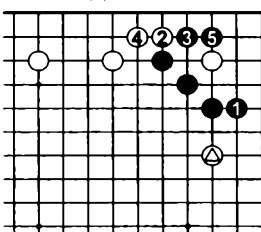
помеченными крестиками. Черные могут претендовать на 15 очков.



Диа. 33

Диа. 33. Утиками

После в углу белым не выжить.

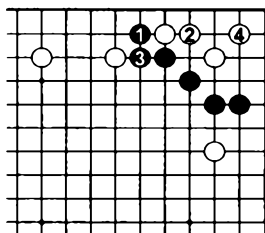


Диа. 34

Диа. 34. Вариант

Правильный способ атаки угла показан здесь. Белые сокращают завоевания противника на 2 очка. Вторжение удастся благодаря присутствию .

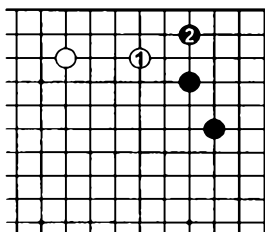
Тем не менее, рекомендуем для расчетов оценивать «трехкрылую птицу» в 15 очков.



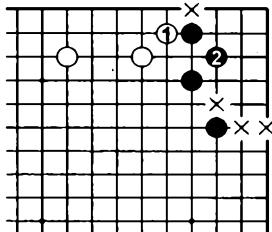
Диа. 35

Диа. 35. Жизнь

Ход ① здесь – неправильно. К ④ белые дают жизнь углу, полностью вычерпывая территорию противника.



Диа. 36



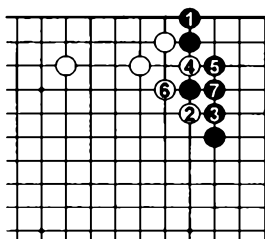
Диа. 37

Диа. 36. Иккэн-тоби

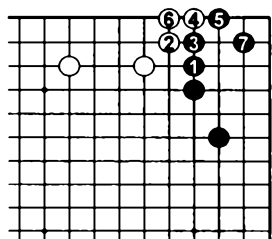
При таком расположении иккэн-тоби ② – стандартная защита.

Диа. 37. 13 очков

На косуми ① следует прогнуться ② – это точный ответ. Территория в углу будет 13 очков.



Диа. 38



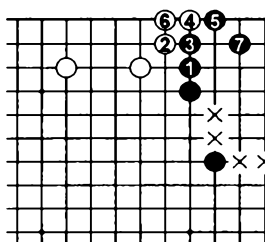
Диа. 39

Диа. 38. Сагари связано с уроном

Так как белые здесь сохраняют возможность судзи-кикаси ② – ⑥.

Диа. 39. 12 очков

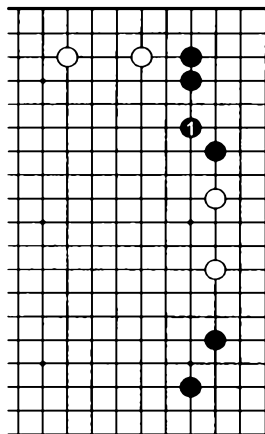
Если же просто связаться ① (этот ход называется бура-сагари), то белые в темпе сокращают угол противника до 12 очков.



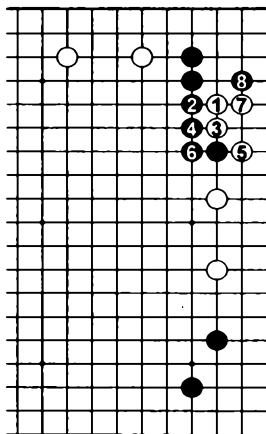
Диа. 40

Диа. 40. Огэйма – 14 очков

При огэйма уже ① – самый точный ответ. У черных 14 очков в углу. Обычно данный вариант понимается как сэнтэ-ёсэ и принадлежит, стало быть, к заключительной стадии игры.



Диа. 41



Диа. 42

Диа. 41. Еще один ход

Вообще же при огэй-ма-укэ для полного закрытия угла, кроме бура-сагари необходим еще один ход - ①. Например, если в такой позиции сыграть тэнуки, то ...

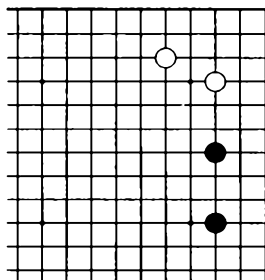
Диа. 42. Ути-коми

... белые с помощью ути-коми ① отгрызут кусок территории, усилив к тому же здесь собственную позицию.

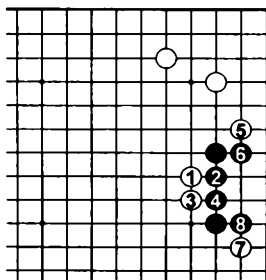
Заканчивая разговор об основных методах расчета позиции в углах, скажем читателю, что быстрая оценка добычи противников в этих частях доски – фундамент для расчета. С нее начинается подсчет очков, ибо из всех позиций, позиции, сложившиеся в углах, наиболее стабильны и меньше всего подвержены изменениям до конца партии.

3. Территория на стороне

Замечу сразу, что территория на стороне подвергается в процессе игры значительным трансформациям. Поэтому мы дадим лишь элементарное представление об основных видах хираки и их ценности, а затем перейдем к рассмотрению связи угла и стороны.



Диа. 1



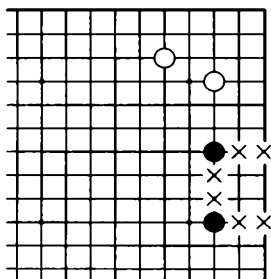
Диа. 2

Диа. 1. Сколько очков?

В примерах выше симари в углу давали минимум 9 очков. Сколько же дают 2 камня на стороне?

Диа. 2. Ограничители

Как обычно, отыграем условные кикаси-ограничители, после чего подсчет прост. Конечно, ⑤ или ⑦ не часто увидишь в реальном бою, но ведь наша задача – показать возможности сочетания различных камней не в режиме наибольшего благоприятствования. В игре так тоже не бывает.



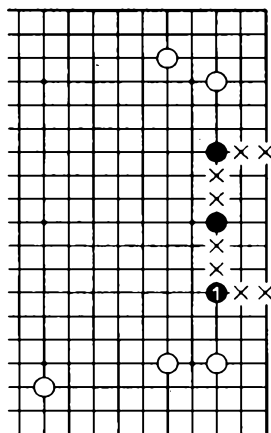
Диа. 3

Диа. 3. 4 очка

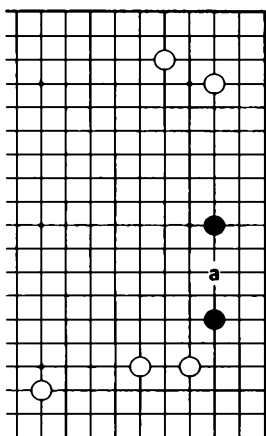
Никэнбираки стоит 4 очка.

Диа. 4. 10 очков

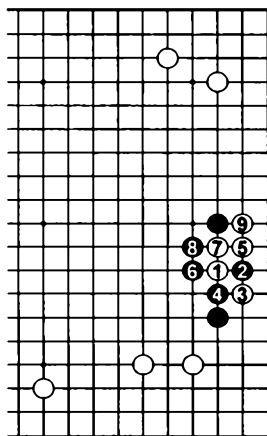
Еще одно никэнбираки добавляет к добыче уже 6 очков. $6 + 4 = 10$.



Диа. 4



Диа. 5



Диа. 6

Диа. 5. Сангэнбираки

Развертывание на один пункт шире, казалось бы, дает дополнительные 2 очка. Но это совсем не так. В позиции черных остался уязвимый пункт а.

Диа. 6. Утикоми

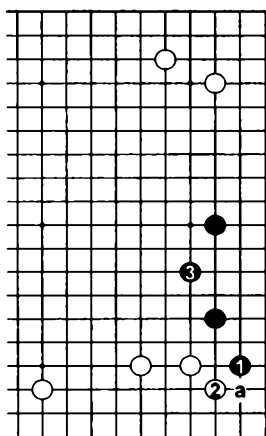
На вторжение ① черные отвечают стандартным сабаки ② – ⑧. Здесь, в принципе, нет урона для черных. За потерянную территорию они получили достаточную компенсацию в виде влияния на центр.

Оставим пока в стороне этот деликатный вопрос и, с точки зрения поставленной нами задачи, сделаем вывод: сангэнбираки само по себе очков не дает. Для того, чтобы превратить эту форму в территорию, нужен еще один камень.

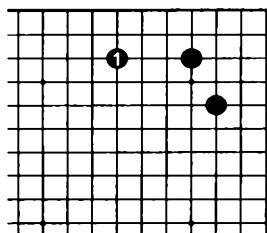
Диа. 7. 10 крепких очков

①, ③ – крепкие меры укрепления территории. Кроме того, у черных остался ёсэ-ход а, стоимость которого, как будет показано позже, 15 очков.

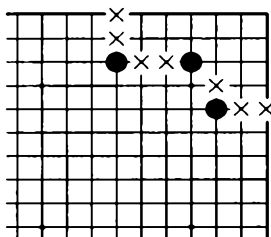
Для расчета же следует принять ценность формы черных за 10 очков.



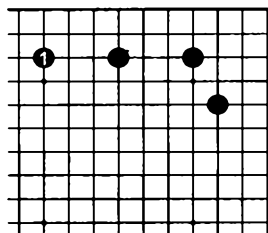
Диа. 7



Диа. 8



Диа. 9



Диа. 10

Диа. 8. Хирики от когэйма-симари

Это – стандартное раширение от когэйма-симари. Сколько оно стоит?

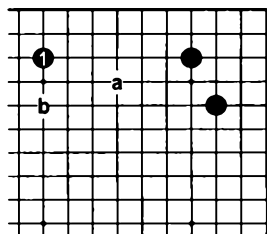
Диа. 9. 17 очков

11 (когэйма-симари) + 6 (никэнбираки) = 17 очков.

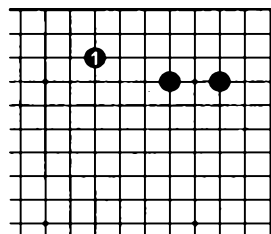
Диа. 10. 23 очка

Еще никэнбираки, и еще 6 очков в копилку черных. Итого – 23 очка.

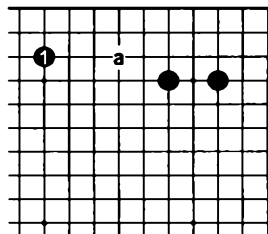
Это - первичные элементы позиции, поэтому так легко и идет подсчет. В партии все - гораздо сложнее и запутаннее.



Диа. 11



Диа. 12



Диа. 13

Диа. 11. Мойо и территория

От когэйма-симари можно сделать большой развертывающий ход ①. Это – энергичная игра, но не забывайте, что мойо – еще не территория.

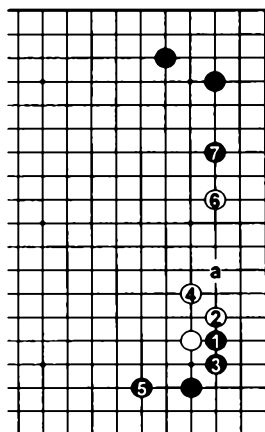
В очках его не выразишь. И даже после закрепляющего ●а или расширяющего мойо ●b очки считать рановато.

Диа. 12. Закрепленная территория

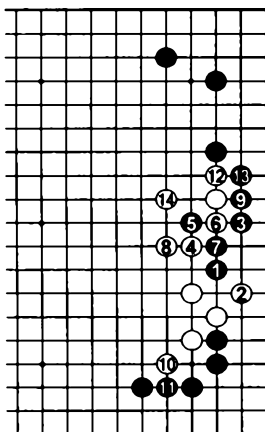
Огэйма от иккэн-симари закрепляет пространство за черными, ...

Диа. 13. Большой пункт

... а вот такое ① – не закрепляет. (И тем не менее с точки зрения активности игры Диа. 13 выше, чем Диа. 12). У белых осталось утиками Оа.



Диа. 14



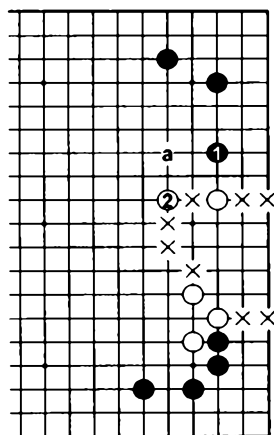
Диа. 15

Диа. 14. Хираки-цумэ

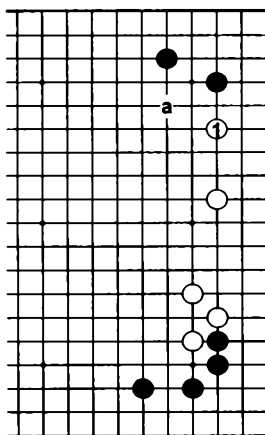
Вы уже видели эту позицию, где территория белых = 9 очков. Однако, хираки-цумэ (развертывание + коготь) ⑦ создает угрозу вторжения ●а, что может уничтожить всю территорию белых. Заметим, что попутно черные положили в карман 6 очков. Такие дву- и многонаправленные ходы считаются в Го идеальными.

Диа. 15. Реальная выгода и влияние

И все-таки белые могут позволить себе на хираки-цумэ ответить тэнуки. В завязывающемся бою черные сведут территорию противника к нулю, а сами добудут еще 5 очков, но в умелых руках то, что белые получили взамен (влияние на центр), – большая сила.



Диа. 16



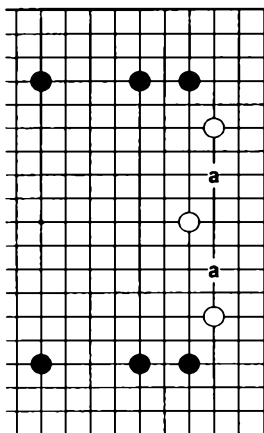
Диа. 17

Диа. 16. Иккэн-тоби

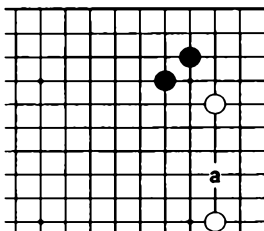
Если же белые больше дорожат территорией, к их услугам защитный ход ②. Теперь территория белых = 14 очков. Запомните далее ход белых а. Именно такие средства хороши для тушения мойо противника.

Диа. 17. Хираки-цумэ

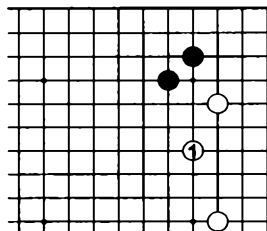
Соответственно вышеизложенному, ① становится отличным хираки-цумэ для белых. Они добавляют 6 очков территории, ликвидируют угрозу ① с Диа. 16 и получают замечательный пункт а для расширения мойо в дальнейшем.



Диа. 18



Диа. 19



Диа. 20

Диа. 18. «Фудзияма»

Так называется одна из распространенных исходных позиций для создания большого мойо. Ввиду наличия утикоми ●а о подсчете очков здесь говорить рано.

Диа. 19. Сикэнбираки

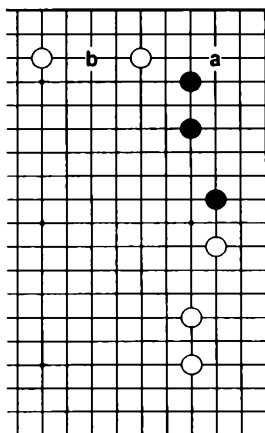
Это пока лишь заготовка, не имеющая материальной оценки, ввиду угрозы утикоми ●а.

Диа. 20. 9 очков

Вероятно, вы легко сможете проверить это утверждение сами.

Обратите внимание: 3 камня на 3-й линии через два пункта (никэнбираки) дают 10 очков. Здесь – 9, но эта позиция за белых более энергична благодаря камню на 4-й линии, и поэтому ее и следует предпочесть.

4. Приход – расход территории



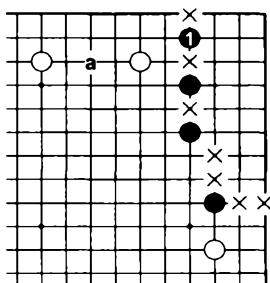
Диа. 1

Чем ближе ёсэ, тем больше внимания нужно уделять территориям в углах с неустановившейся позицией: здесь, как правило, наибольшие шансы добычи или ... потери.

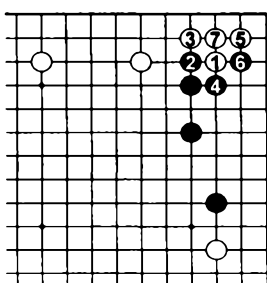
Диа. 1. Утикоми сан-сан – адзи

Справа сверху у белых осталась возможность входа в сан-сан: Оа. Заметим, что у черных есть удар утикоми b наверху, но об этом позже.

Сколько же может стоять удар Оа?



Диа. 2



Диа. 3

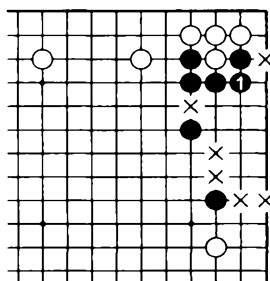
Диа. 2. Иккэн-тоби

Если сейчас ход черных, им можно посоветовать хороший ход ①. Территория черных = 22 очка, и угроза ●а для белых стала гораздо неприятнее.

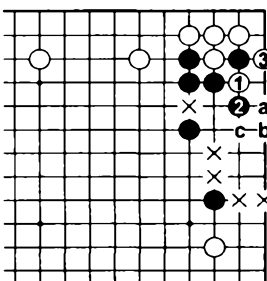
Диа. 3. Вход в сан-сан

Если же ход белых, то пункт 3-3 для них весьма желанен.

Теперь перейдем к конкретным подсчетам.



Диа. 4



Диа. 5

Диа. 4. 11 очков

① стоит сам по себе 15 очков большого ёсэ, однако в данной позиции он закрепляет территорию в 11 очков.

Диа. 5. 5 очков

Конечно, ① на Диа. 4 можно отложить, но нужно знать, что после

киритори ①, ③ как здесь территория черных сократится до 5 очков. Это потому, что у белых есть сэнтэ ёсэ ③а, на что черные должны в зависимости от количества ко-угроз ответить b или c.

Теперь считаем: (Диа. 4 + Диа. 5) : 2 = (11 + 5) : 2 = 16 : 2 = 8.

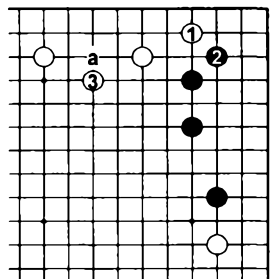
(8 + 22 (Диа. 2)) : 2 = 30 : 2 = 15.

Именно 15-ти очковым следует считать угол черных на Диа. 1 для оперативной ориентировки в партии. Принцип (хорошее + худшее) : пополам = среднее хорошо по одной причине: он учитывает, что в одном районе первым может появиться или черный или белый камень.

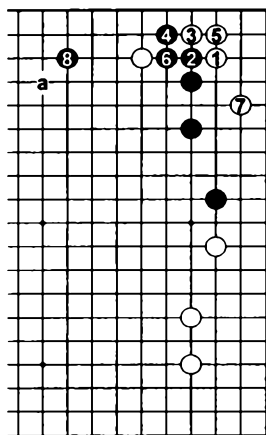
Диа. 6. Определившаяся позиция

Последовательность ① – ③ полностью стабилизирует позицию обеих сторон в этом районе. Белые защитились от угрозы ●а, а черные укрепили угол.

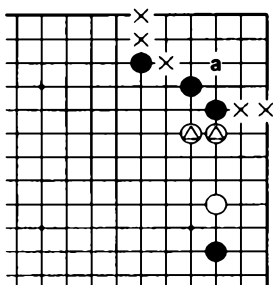
Посчитайте, пожалуйста, очки сторон.



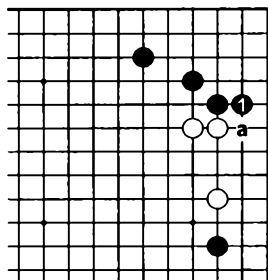
Диа. 6



Диа. 7



Диа. 8



Диа. 9

Диа. 7. Влияние на сторону

Если вверху в районе **a** нет белого камня, черные вполне могут предпочесть иной план: пожертвовать угол для развития влияния на верхнюю сторону.

Зачем же было тогда вообще считать очки в правом углу? - спросит читатель. Ответ: "Чтобы знать чем ты жертвуешь".

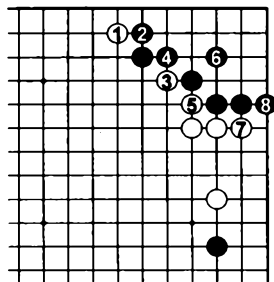
Диа. 8. Дебет-кредит-сальдо

Еще пример неустановившейся позиции в углу. Если бы не было камней ④, территория черных = 17 очков, как мы уже видели раньше.

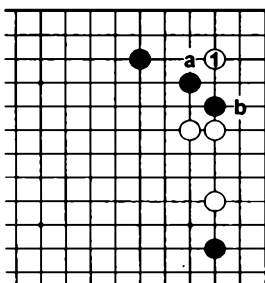
Во сколько же очков оценить последствия удара ①a?

Диа. 9. Сагари

При ходе черных они закрывают угол путем ханэ ●a или сагари ①.



Диа. 10



Диа. 11

Диа. 10. 16 очков

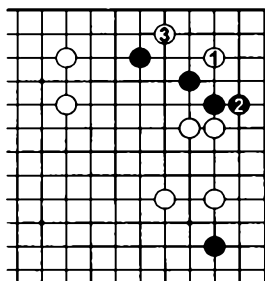
Дальнейшее просто. Применив вновь методику кикаси получаем 16 очков территории черных.

Диа. 11. Зеро

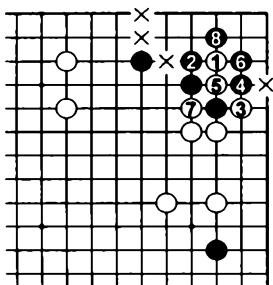
Если же ход белых, то вторжение в сан-сан ставит противника перед

трудными задачами: у черных два основных ответа: **a** и **b**. **a** сохраняет кое-какую территорию, **b** полностью ее теряет. Однако даже в первом случае приобретения белых столь велики, что при их ходе территорию черных в углу следует считать равной нулю.

$$(16 \text{ (Диа. 10)} + 0 \text{ (Диа. 11)}) : 2 = 16 : 2 = 8 \text{ очков.}$$



Диа. 12



Диа. 13

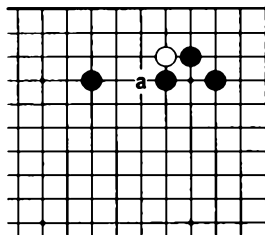
Диа. 12. Будут ли глаза?

При ответе черных сагари ② этот вопрос, как ни странно, адресуется именно им.

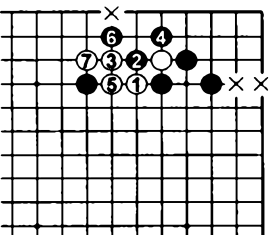
Диа. 13. Сэнтэ

Черные, отвечая ②, как здесь, сохраняют 10 очков территории в углу.

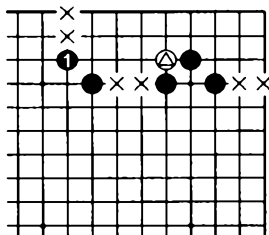
Нет ли ошибки в наших подсчетах? Нет, поскольку, во-первых, белые получили прибавку к территории, а во-вторых (и главное), они сохранили сэнтэ. Весь вариант – дзёсэки.



Диа. 14



Диа. 15



Диа. 16

Диа. 14. Сколько очков у черных?

Позиция – из известного дзёсэки, где белые дважды играют тэнуки. Следует знать, что у них осталось адзи ①а, ...

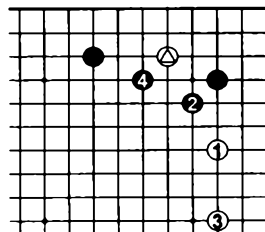
Диа. 15. 16 очков

... что подтверждает данный вариант.

Диа. 16. 24 очка

Если же черные успеют сыграть косуми ①, то ② ни выжить, ни убежать не сможет и их территория станет 24 очка.

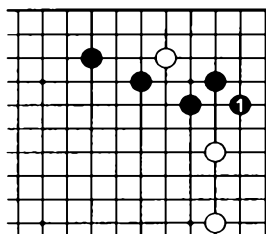
Следовательно, на Диа. 14: территория черных = $(24 + 16) : 2 = 20$ очков.



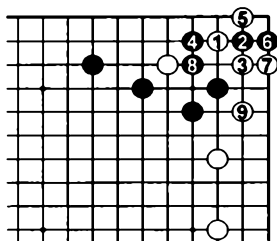
Диа. 17

Диа. 17. Дзёсэки

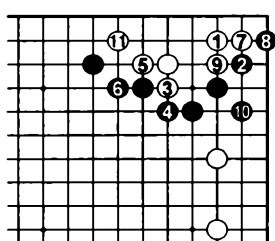
Смысл этого варианта – успеть развернуться ①, ③, ценой камня ②. Однако, строя расчеты территории, обе стороны должны знать, что камень этот еще не убит. Его судьба зависит от того, кто первым сыграет в этом углу.



Диа. 18



Диа. 19



Диа. 20

Диа. 18. Ход черных

Косуми ① забирает угол. Территория черных = 25 очков.

Диа. 19. Около 9 очков

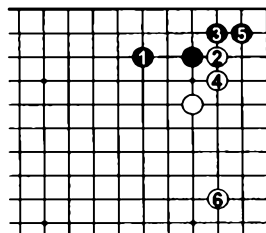
При ходе же белых кэйма ① – искусный план. Теперь полное уничтожение белых в углу невозможно. Территория черных на Диа. 17: $(25 + 9) : 2 = 17$ очков.

Диа. 20. Другой план – плох

Добавлю еще для сведения читателей, что иной план – с созданием внешней стенки – за черных здесь неприемлем: стенка неэффективна, ввиду присутствия 2-х белых камней на правом борту.

5. Влияние и территория

Пришло время сказать несколько слов о взаимодействии влияния на сторону и территории. Вопрос весьма трудный, ибо если механизмы создания территории из уже показанных примеров-«кирпичиков» наглядны, то возникновение территории из влияния – процесс не скорый и не прямой.



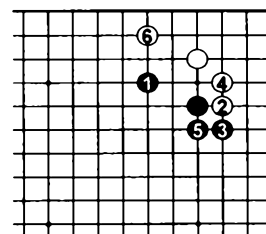
Диа. 1

Диа. 1. Дзёсэки

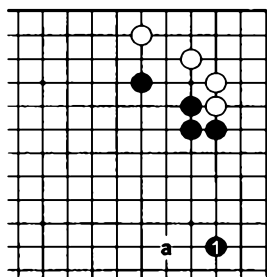
① – ⑥ – легко понятная последовательность ходов. Каждая из сторон заботится о материальных благах.

Диа. 2. Внешняя активность

Здесь – иная картина: черные легко трактуют территорию белых в углу, интересуясь прежде всего усилением влияния на сторону. Но ведь каждому игроку для поддержания баланса территорий очень важно хоть как-то «пощупать» это влияние. Попробуем это сделать с оговоркой, что приближенных чисел здесь будет гораздо больше, чем при измерении установившихся территорий.



Диа. 2



Диа. 3

Диа. 3. Хираки

Развертывание ① – предпосылка перехода влияния в территорию. После дальнейшего ●а достижения черных уже могут быть выражены в очках. Общее же преимущество игры на влияние перед игрой на территорию в том, что первая представляет больше возможностей для развертывания в разных направлениях.

Диа. 4. Дзёсэки

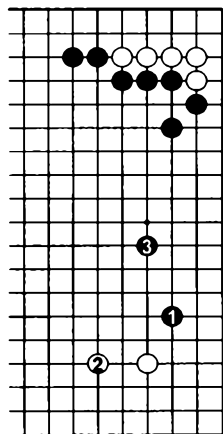
Пример, где в одной последовательности совмещены накопление влияния (①, ③) с немедленной его реализацией в территорию (⑤).

Диа. 5. 10 очков в углу

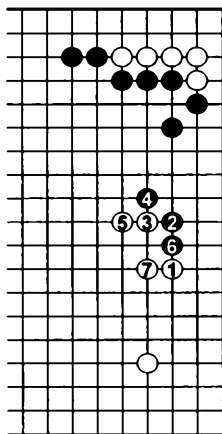
Однако, переход влияния в территорию, как уже говорилось, бывает весьма сложен. Чтобы убедиться в этом, рассмотрим типичный пример.

Здесь черные отдают противнику 10 очков в углу ради получения внешней стенки. Нужна точная игра, чтобы зря не растерять ее потенциальную энергию.

Диа. 6. Пример реализации



Диа. 6



Диа. 7

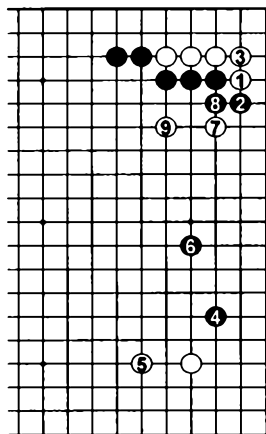
①, ③ – легко понятные ходы. Именно так – широкой, активной игрой раскрывается могучая сила, энергия влияния.

Прямого равенства между влиянием и территорией нет. В расчет следует принимать и темп, и мелкие особенности позиции.

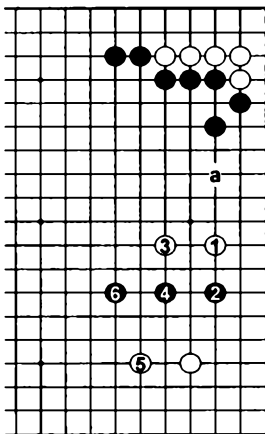
Диа. 7. Замороженное влияние

Здесь белые хорошо используют свой темп, играя ①. Защищая территорию ② – ⑥, черные допускают излишнюю концентрацию

своих сил, а пространство правой стороны оказывается поделенным с уроном для них.



Диа. 8



Диа. 9

Диа. 8. Несовершенная форма

А здесь черные, не укрепив стенку, поторопились с расширением мойо. Ответная реакция белых ⑦, ⑨ позволит им эффективно бороться с территориальной заготовкой противника.

Диа. 9. Внимание при тушении мойо!

Отметим, что ① на Диа. 7 – точный выбор.

Если двинуться на пункт дальше, как здесь, то у черных появляется опасная контригра – ⑥. Развертывание белых а для черных – пустой звук. Они могут продолжать атаку по широкому фронту.

Диа. 10. Точно направленное мойо

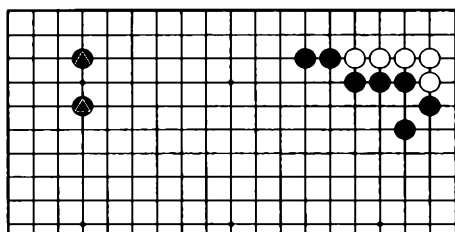
Здесь игра черных в правом углу мудро соответствовала направлению симари в левом. Камни а работают вовсю.

Диа. 11. Не в ту сторону

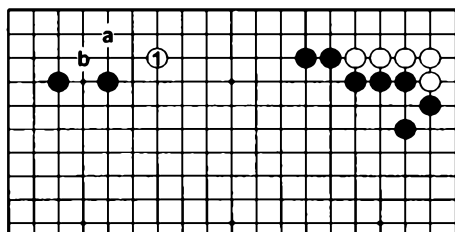
Ввиду вторжения ①, после которого у белых миаи – развернуться по верхней стороне или ударить в а либо в б, мойо черных здесь теряет свою силу.

Диа. 12. Степень развертывания

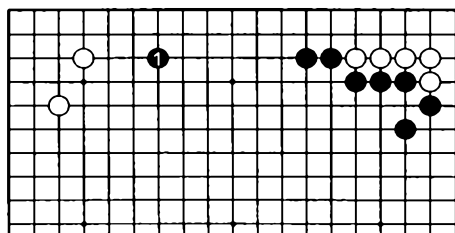
Здесь две силы нацелены точно друг против друга: симари



Диа. 10

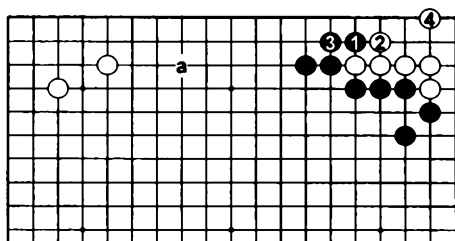


Диа. 11



Диа. 12

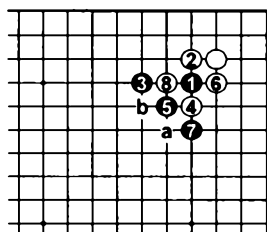
белых слева и стенка черных справа. Черным предлагается для развертывания именно точка ①.



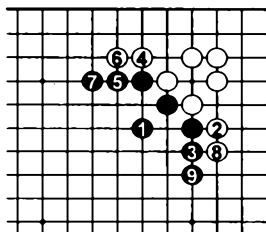
Диа. 13

Диа. 13. Условие для хираки

Здесь ось симметрии белых направлена на левую сторону. Поэтому, с развертыванием в а черным можно не спешить. Для обеспечения своей безопасности сверху у черных всегда есть форсированное ①, ③.



Диа. 14



Диа. 15

А бывают ли случаи, когда материальные жертвы не компенсируются влиянием? Сколько угодно!

Диа. 14. Сан-сан

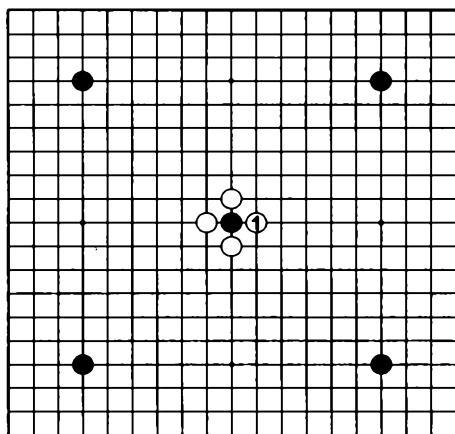
Это – известное дзэ-сэки из раздела «сан-сан».

После ⑧, черные обычно соединяются в а или б.

Диа. 15. В кармане – больше

Если же черные предпочтут какэцуги ①, то к ⑨ их влияние, пожалуй, не компенсирует огромных материальных приобретений белых.

6. Сколько стоит плотность?



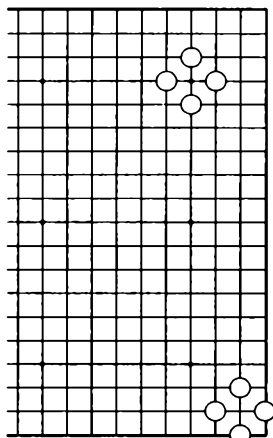
Диа. 1

Внешнее влияние и плотность позиции – родственники, но не близнецы. Роднит же их общее противопоставление понятию «территория».

Диа. 1. Сила поннуки

На этой диаграмме – яркий пример понятия плотности. То, что белые взяли камень в центре доски, абсолютно компенсирует 4 хоси черных в углах.

Если говорят: «поннуки стоит 30 очков», то поннуки в тэнген, как здесь, ценится даже еще больше.



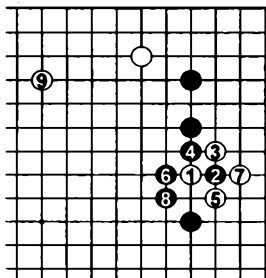
Диа. 2

Диа. 2. Место поннуки

Поннуки сверху смело оценивайте в 30 очков, а вот для оценки нижнего угла поделите это число пополам.

Диа. 3. Еще одно поннуки

Не удивляйтесь игре черных – пример взят из форовой партии. Черные потеряли свое мойо, на месте которого возникла территория противника. Здесь поннуки белых стоят около 20 очков.



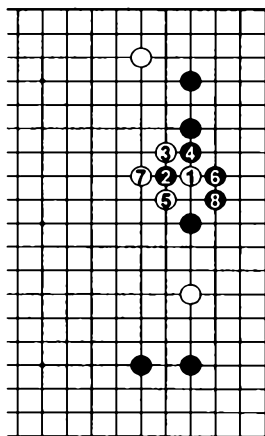
Диа. 3

Диа. 4. Плохой ход

Однако не лучше было и ватари снизу. Хотя черным удалось сохранить часть территории справа, к безусловному достижению белых следует отнести то, что их поннуки «продвинулось» к центру и теперь стоит свои «законные» 30 очков. Черные не сумели найти верную реакцию на утикоми ①.

Диа. 5. Правильный ответ

Самой сильной реакцией на вторжение ① является косуми ②, запомните это, пожалуйста. Если теперь ③, ⑤, то ④, ⑥ и белые будут своим бегством помогать противнику захватывать верхнюю сторону.

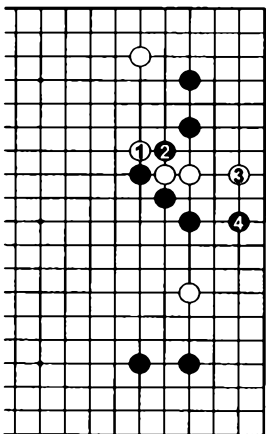


Диа. 4

Диа. 6. У черных хорошо

Если же ①, то ② и на ③ – ④, не давая построить глаза. Сравните эту диаграмму с предыдущими.

Подводя итог: поннуки – это категория плотности, а не территории.

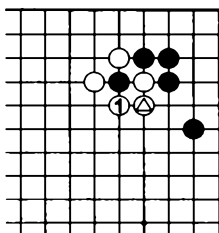


Диа. 6

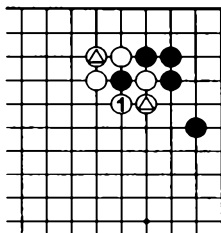
Мы говорим о 30-ти очках в смысле ценности

влияния взятия камня на позицию, которое зависит от обстоятельств, а потому в отдельных случаях может быть низведено до нулевой ценности.

Вот примеры.



Диа. 7



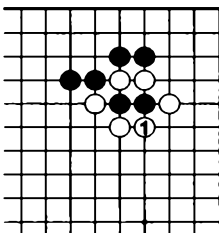
Диа. 8

Диа. 7. Взятие камня

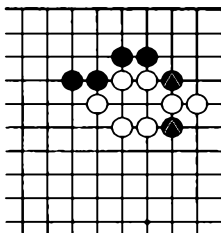
В присутствии камня формы белых, строго говоря, нельзя считать поннуки. Она имеет гораздо меньший КПД (коэффициент полезного действия).

Диа. 8. Плотность

Еще уменьшает КПД наличие второго камня . Здесь, конечно, о 30-очковом влиянии не может быть и речи. 6 ходов для взятия одного камня – большая роскошь.



Диа. 9



Диа. 10

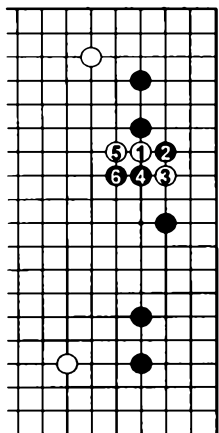
Диа. 9. «Черепаший панцирь»

Форма, создаваемая взятием , называется «черепаший панцирь». Здесь поннуки стоит много больше 30-ти очков. Дело, конечно, не в том, что увеличилось число взятых камней, а в общем усилении плотности позиции белых.

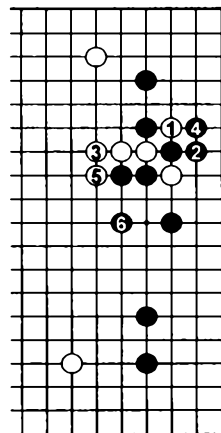
Диа. 10. Хвостик

А здесь черепаха выпустила хвостик. Камни – лишние на доске. Позиция белых – превосходна по КПД.

Сейчас мы подробнее рассмотрим особенности «черепашьего хвостика».



Диа. 11



Диа. 12

Диа. 11.

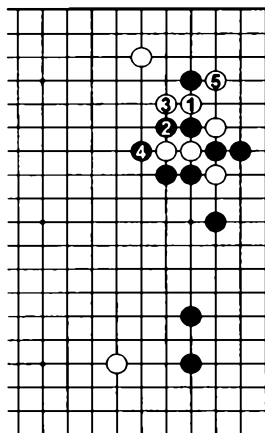
Подготовительное цукэ

Часто встречающаяся в форовом Го позиция: – подготовительное цукэ. Правильная реакция черных заключается в переправе , .

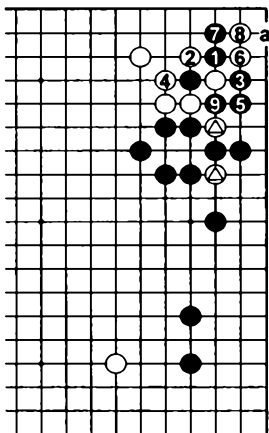
Диа. 12. Вариант

Затем белым, в свою очередь, лучше всего усилиться в центре, выходя , . Конечно, вариант выглядит не слишком убедительным для них.

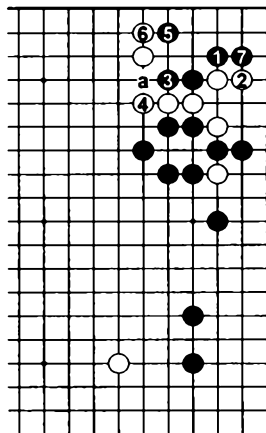
А нельзя ли в этой позиции завязать бой?



Диа. 13



Диа. 14. ⑩ соединяются



Диа. 15

Диа. 13. «Черепаший хвостик»

Кажется, вариант ① – ⑤ позволяет белым отвоевать весь правый верхний угол. Но это – иллюзия. Сейчас начнет бить «черепаший хвостик» (вы видите эту форму?).

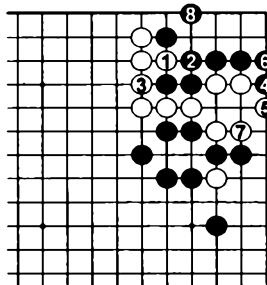
Диа. 14. Остаток

Игнорируя камни , черные атакуют ①. Если ② как здесь, то до ⑨ у черных отличное сэнтэ-ёсэ (⑩ соединяются справа от ④). Учтите еще остаток – ●а. От белого угла мало что осталось. Завоевания черных велики.

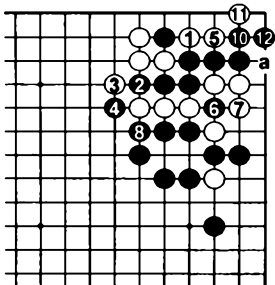
Диа. 15. Сагари

А что если запереть черных в углу? Здесь белым помешает важная деталь: после ⑦ у черных остается прорыв в а, и это не дает белым времени для убийства противника в углу.

Докажем это.



Диа. 16



Диа. 17. ⑨ в ⑥

Диа. 16. Угол жив

Спокойнее всего белым, отыграв ①, соединиться ③. Тогда черные живут в углу путем ④ – ⑧. Если же ③ в ...

Диа. 17. Ко

... ①, как здесь, то после бурных событий до ●12 белые сыграют хорики а, чтобы завязать ко-борьбу. В таком случае

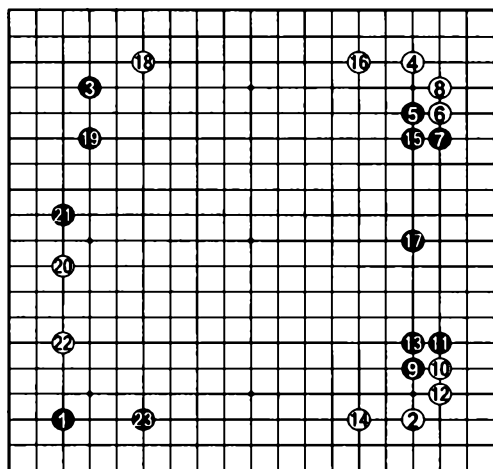
компенсация, которую получают черные, отдавая ко, зависит от общего расположения сил на доске.

Однако то, что они уже получили к данному моменту, позволяет сделать вывод: ① – ⑤ на Диа. 13 – типичное хамэтэ, и черные сумели его опровергнуть вторжением в сан-сан на Диа. 14.

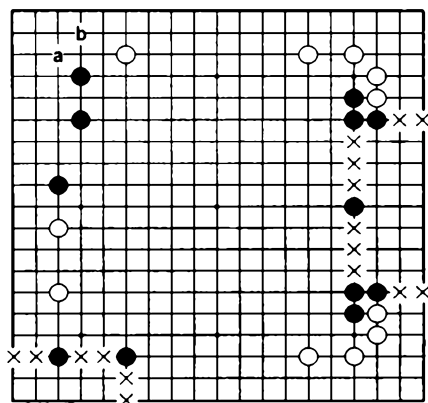
7. Примеры подсчета территории

Читатель, возможно, впал в уныние, встретив так много оговорок в книге, обещавшей дать ему конкретные числовые оценки.

Что ж, давайте вместе рассмотрим несколько позиций, только-только вышедших из фусэки (напомню, что первая оценка в очках обычно делается



Позиция 1



Диа. 1

между 20-м – 30-м ходами). Кроме того, мы заодно потренируемся в полезной игре: «Найдите самый большой ход», чтобы связать воедино числовые и качественные оценки.

Позиция 1.

Белые начинают

Справа сверху и справа внизу разыграны одинаковые дзёсэки, и это, конечно, облегчает подсчет очков.

Но все-таки попробуйте ответить, сколько сейчас на счету партнеров и какой следующий ход белых – самый большой?

Диа. 1. Оценим позицию

Белым предстоит сделать 24-й ход. Самое время оценить позицию. Начнем с территории черных. Правый борт = 21 очко. Левый нижний угол = 10 очков. Спорный момент – левый верхний угол. Но мы уже знаем среднее между ходами Оа и ●b в этом районе. Это – 15 очков. Итого $21 + 10 + 15 = 46$ очков.

Диа. 5. Обычный ответ

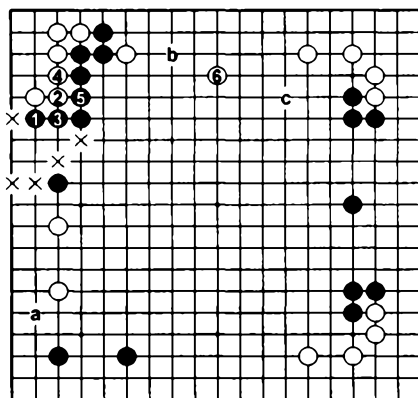
Цукэ ① дает черным 5 очков на левой стороне.

Территория черных = 31 (правая сторона + левый нижний угол) + 5 (левая сторона) = 36 очков.

Территория белых = 34 + 7 (левый верхний угол) = 41 очко.

Итак, у белых оказалось больше. Однако, позиция черных плотнее, что они могут подчеркнуть следующими ходами: а – атакуя двойку, утикоми б, используя влияние на верхней стороне, и с – расширяя мойо.

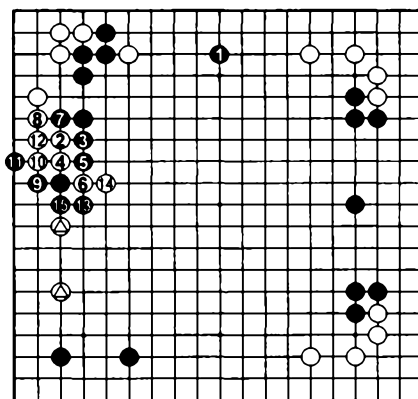
Надеюсь, что вам понятно: это и есть динамика Го.



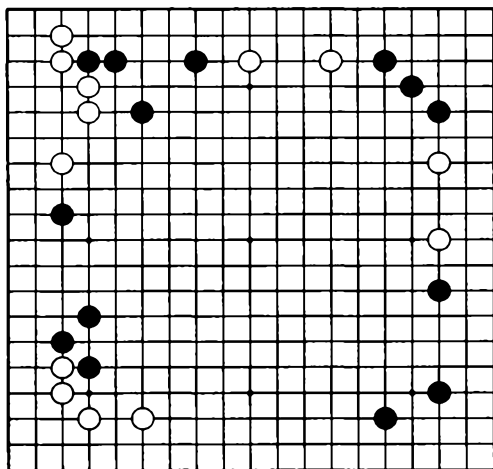
Диа. 5

Диа. 6. Хираки

Однако у черных есть и еще одна возможность: обострить борьбу с помощью хираки ①. Белым нужно хорошо взвесить плюсы и минусы атаки ② – ①4, поскольку она приводит к ослаблению 2-х камней △ слева.



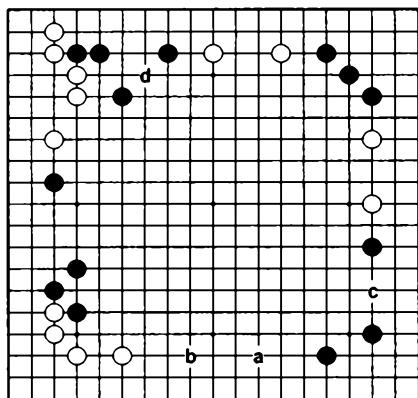
Диа. 6



Позиция 2

Позиция 2. Белые начинают

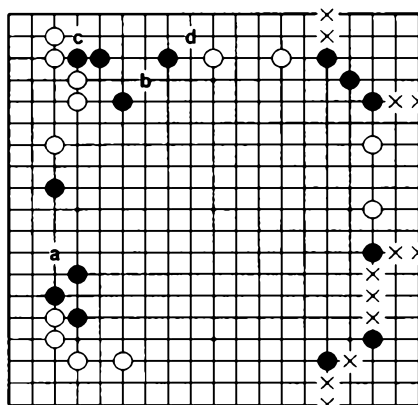
Обе стороны строили небольшие территории. Предстоит мелкое, скрупулезное Го. У какой же пристани теперь пристать белым?



Диа. 1

Диа. 1. Предварительная оценка

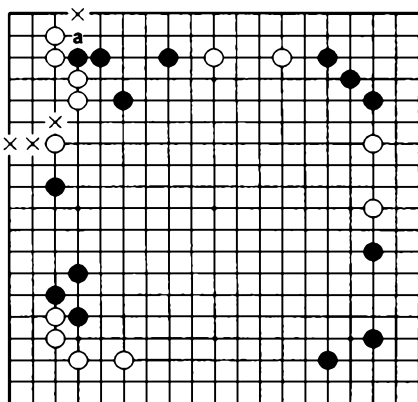
Внизу ●а и ○b – миаи. Во внимание могут приниматься ○с и ○d. Однако, по здравому размышлению, эти ходы придется отбросить: в этих атаках могут пострадать сами белые, поскольку их двойки вверху и справа слабы.



Диа. 2

Диа. 2. У черных – 38 очков

Посчитаем: правые верхний и нижний углы дают черным 15 + 19 очков территории плюс территория на верхней стороне (которую белые могут атаковать и b, и c, и d) – приблизительно 4 очка. Всего 38, поскольку левая территория еще не определена (угрожает ○a).

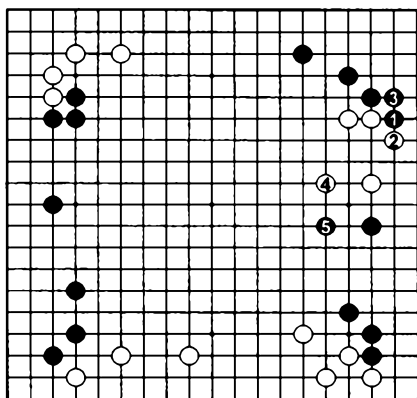


Диа. 3

Диа. 3. И у белых 38 очков

Белых считать легче. Поскольку ○a – сэнтэ, то слева вверху 15 очков. Двойки вверху и справа – по 4 очка. Левый нижний угол, как вы помните, – 15 очков. Всего – 38.

Последняя подсказка: если разрушить заготовку черных слева, преимущество белых будет определено.

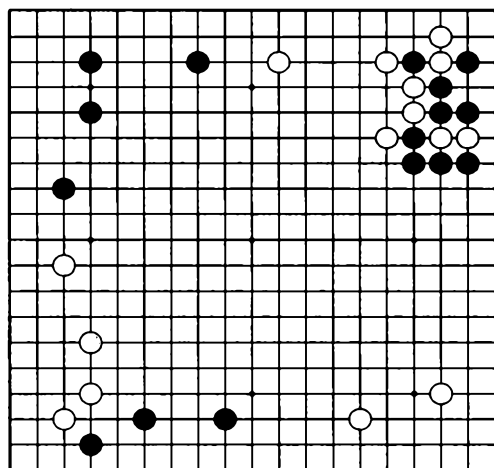


Диа. 3

Диа. 3. Ханэ-цуги – самое большое

① – ③ – отличный план. 8 очков (укрепление угла) + сокращение территории белых + лишение противника базы. Если далее ④, что естественно, то ⑤ в темпе расширяет свою территорию справа.

Наконец, запомните, что ёсэ ходы ①, ③ оцениваются в 16 очков.

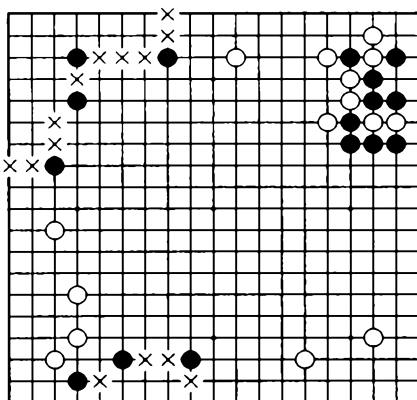


Позиция 4

Позиция 4 Ход белых

Сделано уже много ходов. Мой противников в основном определились. Однако осталось еще значительное пространство на правой стороне, и оно привлекает к себе внимание обоих противников. Очевидно, где-то в том районе белые сделают свой следующий ход.

Но какова перед этим ситуация в очках?

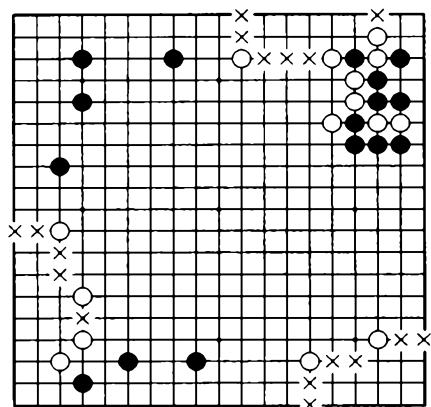


Диа. 1. У черных – 42 очка

То что сверху слева выглядит не слишком крепким, но это заблуждение: благодаря иккэн-симари территория схвачена накрепко: 27 очков. Справа сверху не только 8 очков, но и хорошее влияние вниз на сторону. Внизу по стороне 7 очков.

Итого – 42 очка.

Диа. 1



Диа. 2

Диа. 2. У белых – 39 очков

Вверху примерно 11 очков, слева внизу – 15, хотя симари справа внизу, как мы знаем, не слишком прочное, в данном случае оно дает свои 13 очков. Итак белые чуточку уступают, но ведь ход за ними, и они могут использовать это обстоятельство с большим эффектом.

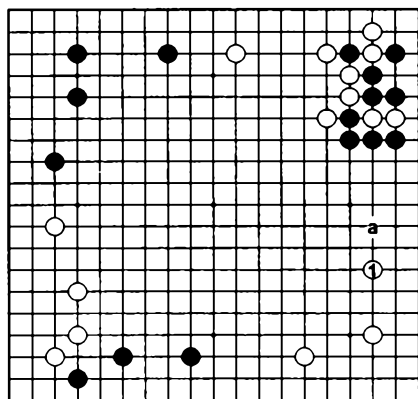
$$11 + 15 + 13 = 39 \text{ очков.}$$

Диа. 3. Никэнбираки

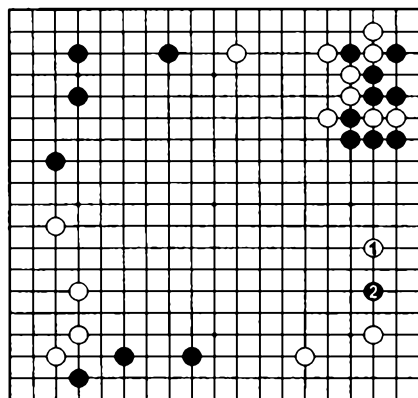
Точно учтя влияние своего симари и противодействующее влияние стенки черных сверху справа, белые выбирают единственно возможную точку – ①!

Типичный образец того, о чем Го-игроки с восхищением говорят: «Одним камнем – двух птиц!» Собственно, здесь целей даже 3: прибавка в 6 очков, укрепление своего слабого симари и тушение влияния противника.

Как же отвечать черным? Ведь ●а приведет к явной переконцентрации (кори).



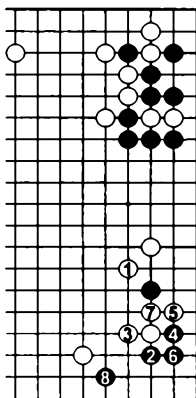
Диа. 3



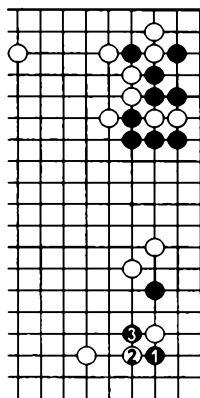
Диа. 4

Диа. 4. Механизм влияния

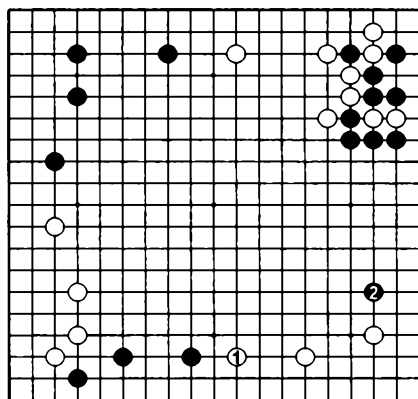
Есть два правила: «Не играй близко к собственной стенке» и «Не играй близко к стенке противника». Исходя из них, черные делают правильный ход ②. Тем не менее, хорошего результата им уже не добиться.



Диа. 5



Диа. 6



Диа. 7

Диа. 8. Как увеличить влияние?

Полезно отметить, что у черных была возможность форсированно усилить свое влияние ① – ⑤. Такой прием широко используется в игре.

Между прочим, ① в а также преграждает белым вход в мою.

Диа. 9. Важное осаз

Угроза разрушить верхнюю сторону противника путем осаз ① довольно велика. И все-таки ходы справа в данной ситуации были важнее.

Всегда нужно внимательно оценивать подобные ходы, создавая ли угрозу, защищаясь ли от нее: нет ли более важного хода.

Диа. 5. Разрушение влияния

Следует сабаки ②, и к ③ черные отнимают у белых угол. Однако их потери серьезнее: белые усилились в центре и там же разрушили влияние противника.

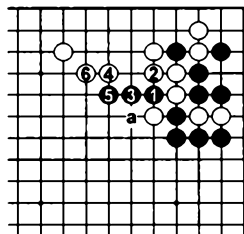
Диа. 6. Киритигаи

На осаз ② у черных есть сабаки – киритигаи ③, но об этом мы поговорим попозже.

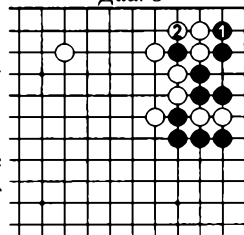
Диа. 7. Слабая поддержка

Конечно, какие-то плюсы у такого ① имеются (хираки-цумэ – см. выше). Однако теперь черные отвечают совершенным развертыванием ②.

Хасами белых запаздывает на один темп, влияние черных работает на полную мощь, и слабость связи огэйма-симари проявилась рельефно. Преимущество переходит к черным.



Диа. 8



Диа. 9

Глава вторая. Подсчет территории на примере партий любителей

Причины, по которым мы рассматриваем с точки зрения оперативной оценки в очках сначала партии любителей и лишь потом – профессионалов, думаю, ясны. Во-первых партии ама-Го по своим идеям доступнее сильным любителям и даже начинающим. Во-вторых, в них встречаются некоторые типичные ошибки, которых профи не сделает никогда, а ведь они – распространены.

Наконец, в партиях профи тонкие вопросы взаимоотношения влияния и территории поставлены на большую высоту. Многие трактовки настолько деликатны, что мои комментарии могли превратиться из примечаний в дискуссию, что не является целью данной книги.

Вам, читатель, остается лишь следовать мудрому правилу: «Учиться на чужих ошибках, а не на своих!»

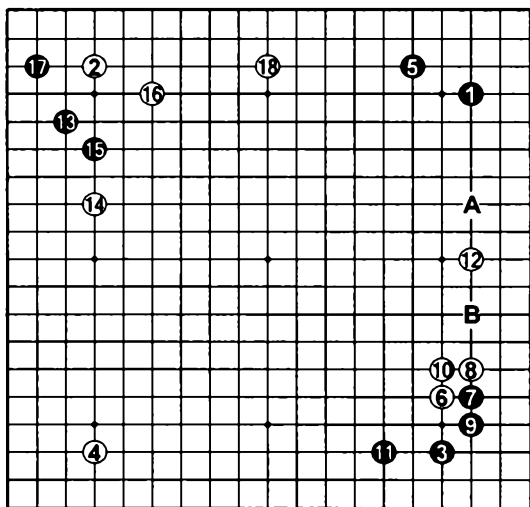


Рис. 1. (1 - 18)

получают в правом нижнем углу 15 очков.

⊙ в последнее время чаще всего играют по Диа. 1. Смысл этого варианта в том, что белые не опасаются контрудара ●а, рассчитывая получить взамен потерянной территории хорошее влияние. Дополнительный нюанс: при ⊙, как в партии, ●А становится отличным хираки-цумэ, создающим серьезную угрозу ●В.

○14 - 18 выглядит не слишком обоснованным.

Партия №1

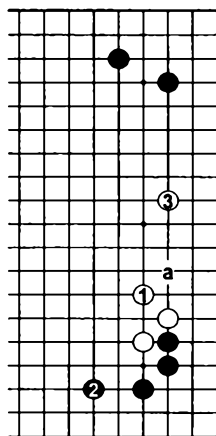
Белые – Х. С., 4 дан

Черные – Т. К., 3 дан

Рис. 1. Ошибка на 1 линию

① – ④: каждый из соперников показывает желание иметь крепкую поясницу.

⑦, ⑨ в ответ на ⑥ – остро-территориальные ходы. Черные



Диа. 1

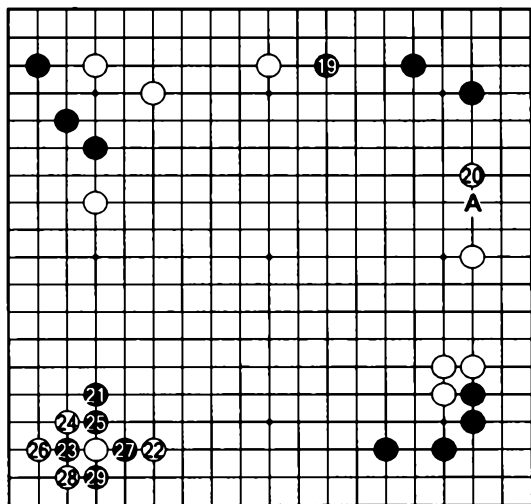


Рис. 2. (19 - 29)

Рис. 2. Поннуки

●19 – неплохая точка, однако когэйма-симари направлено в иную сторону, и только ●А было бы по настоящему хорошим ходом. Теперь же хираки ○20 сдерживает развитие мойо от правого верхнего угла, становясь отличным хираки-цумэ.

Остановимся на ходе ○24. В чем его смысл?

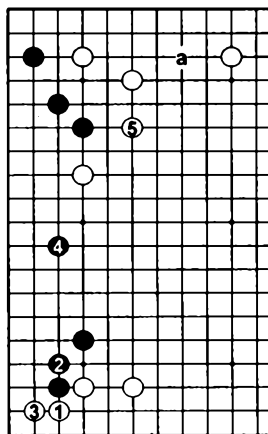
Диа. 2. ①, ③, как здесь, – стандартный план. Но белым не понравилось хираки ④, ибо им в дальнейшем пришлось бы предотвращать утикоми ●а, защищаясь ⑤.

Белые ошибались: в данном варианте они стояли как раз неплохо. А вот в партии они предоставили противнику интересный шанс. Правда, черные им не воспользовались, допустив поннуки ○28, КПД которого в данной позиции очень высок.

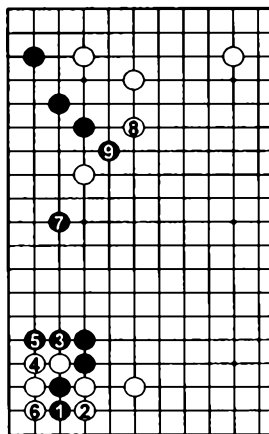
Дело в том, что ●27 гораздо ядовитее сыграть, как ① на Диа. 3. Если ②, то жертвой 2-х камней и последующим развертыванием ⑦ черные получают отличную позицию – глубокая идея!

Если ③, то ⑨. Большая разница с Диа. 2, не так ли?

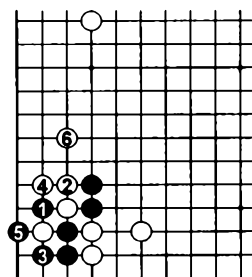
Диа. 4. Этот вариант вообще весьма интересен.



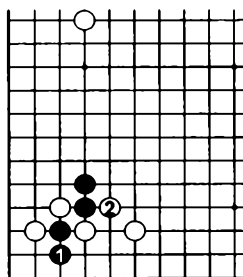
Диа. 2



Диа. 3

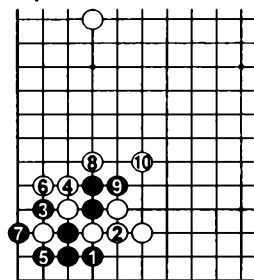


Диа. 4

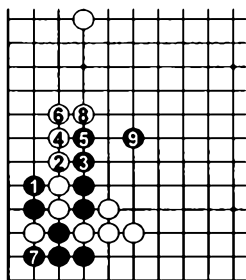


Диа. 5

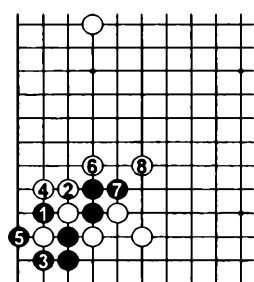
Начнем с того, что ③, как сыграно на Диа. 3 – лучшее. Вместо него ход ①, как здесь, захватывает угол, но черная двойка в центре всплывала и становилась хорошим объектом для атаки.



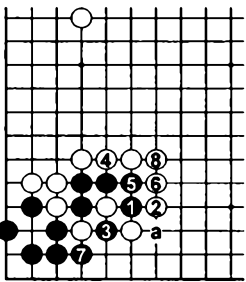
Диа. 6



Диа. 7



Диа. 8



Диа. 9

Позиция. Замечу еще, что нельзя ⑤ играть в а из-за хода белых в пункт 5, и три черных камня попадают в оиотоси.

Диа. 5. Шансы белых на контригру могут быть связаны только с таким острым ходом – ②.

Диа. 6. В ответ ① - ⑤ – явное заблуждение. Гэта ⑩ дает белым видимое преимущество.

Диа. 7. Правильно ①, ③, как здесь. ⑨ дает безопасный выход в центр.

Диа. 8. Но и это еще не все. Покажу еще один неправильный ход за черных. Такое ①, ③ приведет к неприятностям: вновь к ⑧ отлично работает механизм гэта.

Диа. 9. Приходится принимать жертву, и к ⑧ белые получают великолепную плотность позиции.

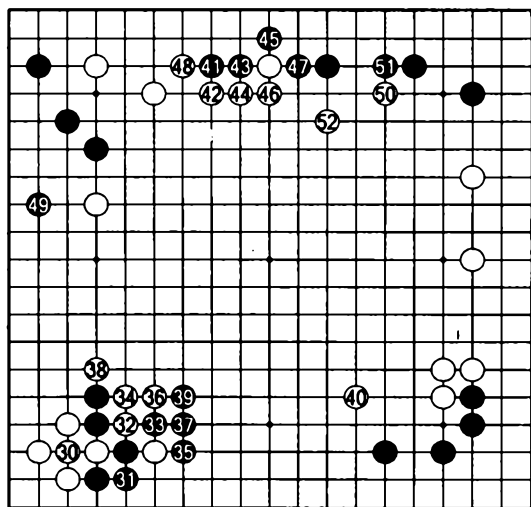
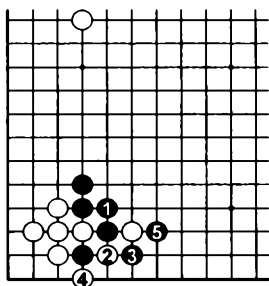


Рис. 3. (30 - 52)

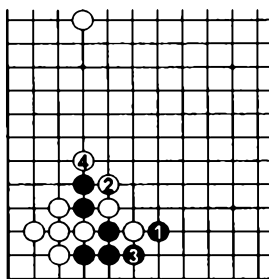
Рис. 3. Сэнтэ-готэ

После ③0 у черных выбора нет. Вариант на Диа. 10 был бы хорош для них, только если бы после ⑤ ситё вверх-право проходило. Здесь же ему мешает белый камень на правой стороне.

Приходится соединяться ③1. Но теперь продолжение до ③8 приносит белым явные выгоды и перевес в данной стадии партии.



Диа. 10

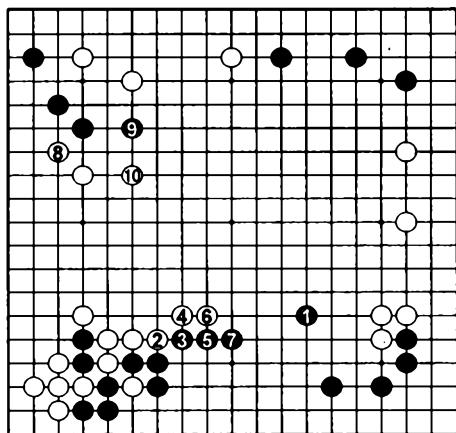


Диа. 11

К тому же ●33, 35 – грубое судзи. Можно было играть, как на Диа. 11. Хасами ① – судзи. Правда, итог не слишком разнится с тем, что получилось в партии.

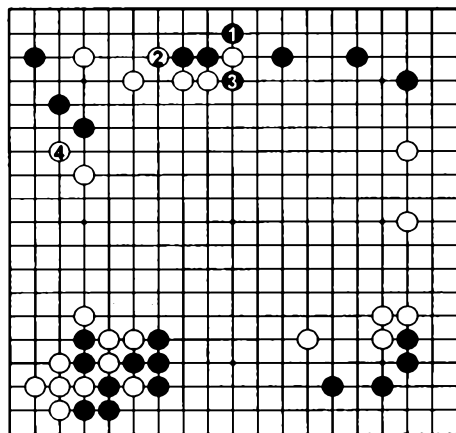
●39 и ○40, кажется, – миаи, но точный расчет показывает, что это

не так.



Диа. 12

Диа. 12. У черных был искусный ход – огэйма ①. Посчитаем его последствия, поскольку ходы ② – ⑩ – естественны. Левая территория белых равна нижней территории черных плюс левому верхнему углу. Остается сравнить правую и верхнюю территории белых с правым верхним углом черных. Выясняется, что территория черных уступает. Такова расплата за неудачные переговоры в левом нижнем углу. И все-таки в партии разница оказывается еще большей.



Диа. 13

Утиками ●41 – попытка переломить ход борьбы. И тут белые ошибаются, заканчивая вариант ○46, ○48 в готэ. ●49 – отличный удар.

Следовало ○46 играть в ② на Диа. 13, успевая повернуть на правую сторону – ④. Впрочем, для любителей вопрос сэнтэ и готэ не столь свят, как для профессионалов.

Тем не менее, атака в центре ○50, ○52 – широкомасштабный план. Борьба разгорается.

Рис. 4. Большая позиция определилась

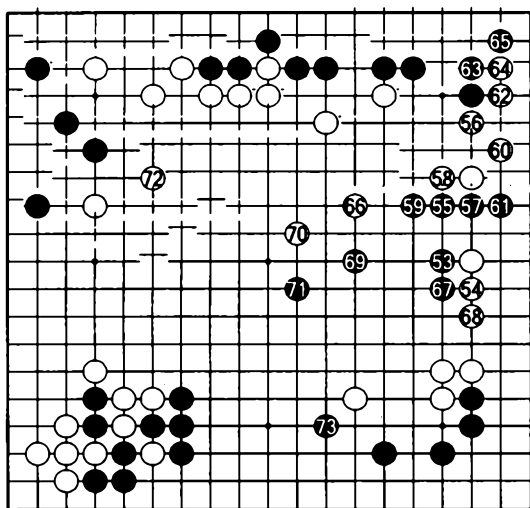


Рис. 4. (53 - 73)

●53, 55 с целью тушения мой противника – соответствующая мера. Однако ●57 – сомнительный ход.

Диа. 14. Сагари ① давало черным достаточно. Если затем ②, ④, то никэнтоби ⑤ делало группу черных неуязвимой для атак.

Однако и белые ошибаются. ○58 – вялая поддержка. Бегство черных после ●69, ●71 вполне удастся.

Затем ○72 окружает территорию в центре, но

●73 делает то же внизу, и позицию в партии следует считать определившейся.

Подсчитаем добычу.

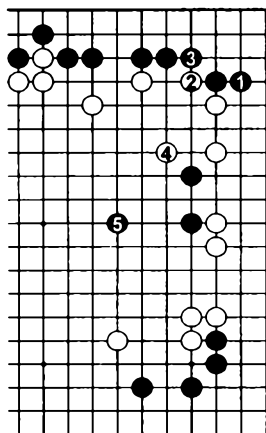
Территория черных = 13 (верхняя сторона) + 38 (нижняя сторона) + 10 (левый верхний угол) = 61 очко.

Территория белых = 20 (левый нижний угол) + 7 (правая сторона внизу) = 27 очков.

Что-то белые еще получают в центре, но вряд ли здесь у них будет 30 очков.

После ○73 дальнейшее опущено.

Черные выиграли 6 очков.



Диа. 14

Партия №2

Белые – А. В., 2 дан

Черные – К. М., 1 дан

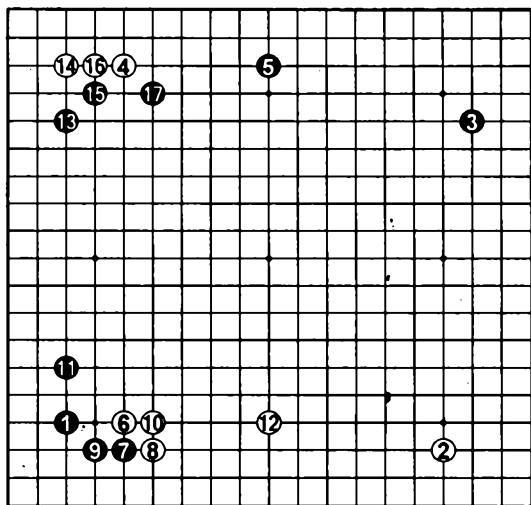


Рис. 1. (1 - 17)

Рис. 1. Внимание – какари

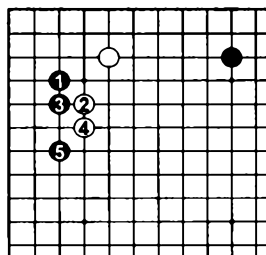
●5 сыграно необычно. Единственный смысл можно усмотреть в нежелании допустить хираки от камня ④, но это – маленькая цель. Лучше было стандартное симари в правом верхнем или левом нижнем углу.

Цукэ-хики дзёсэки внизу очаровывает своей простотой и результатом: 15 очков защищенной территории.

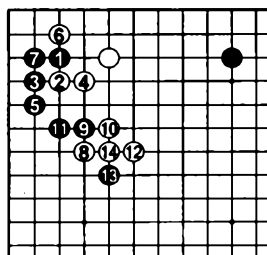
●13 – странное какари. Результат обмена ●13 – ○14 явно убыточен для черных. На Диа. 1 представлен логичный план. После ④ белым хорошо бы развернуться по верхней стороне, но там уже есть камень противника. Так черные могли бы извлечь выгоду из своего ⑤ в партии. Удачна для черных и такая деталь: ⑤ на Диа. 1 свисает как раз в сторону укрепленного левого нижнего угла.

И на Диа. 2 – удовлетворительный стандартный вариант.

●15, 17 выглядит плохо. Эта блокада не имеет шансов на успех при правильной игре противника.



Диа. 1



Диа. 2

Рис. 2. Белые упускают удобный момент

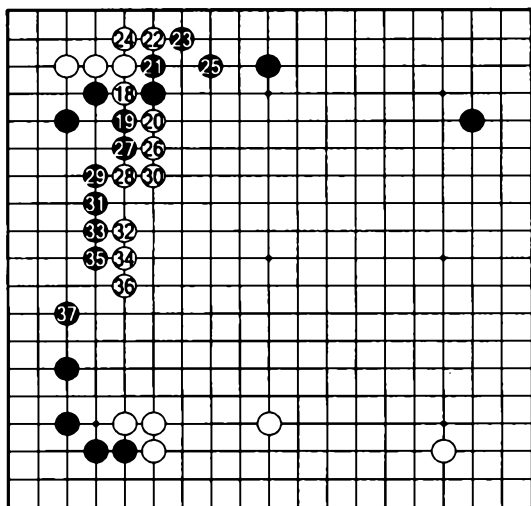
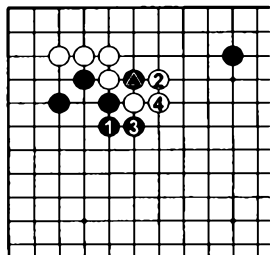
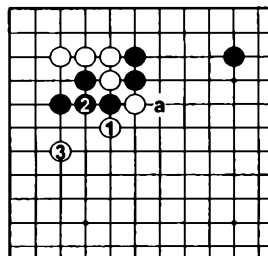


Рис. 2. (18 - 37)



Диа. 3



Диа. 4

○18, ○20 – правильная реакция. Черные тут же допускают новую ошибку. Вместо ●21 следовало пожертвовать камень, как показано на Диа. 3. Однако, белые не сумели использовать удобный момент. Вместо ○22, 24, позволившего черным укрепиться ●25, следовало играть, как на Диа. 4. Важной деталью позиции после ③ является то, что ноби ○a – кикаси. Черным крайне трудно подсказать следующий ход.

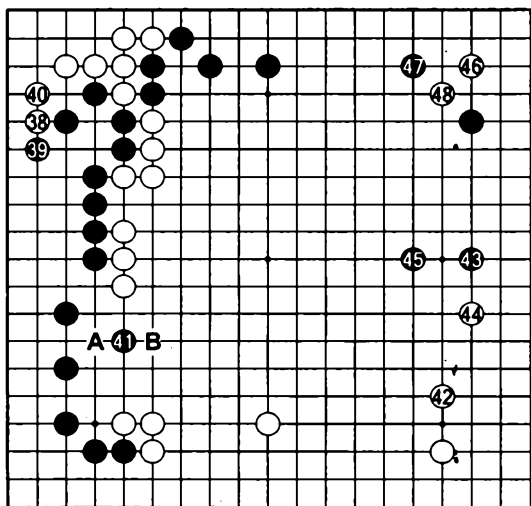


Рис. 3. (38 - 48)

И ноби ○26 – сомнительно. Разве можно было упускать возможность сделать противнику гуа-ту (плохую форму) ходом атэ белых в пункт 27?

Затем, до ●37 черные получают реальную выгоду, белые – влияние, и это понятно. Но ошибка белых все-таки сказывается: им теперь нужно искать компенсацию за почти 40 очков, захваченных черными по левому борту.

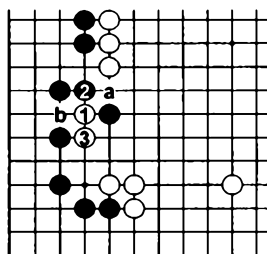
Рис. 3. Обе стороны ошибаются

Цукэ-хики ○38, ○40 – слабая игра. Такие операции в готэ позволительны лишь в ёсэ. Следовало развертываться в ○43.

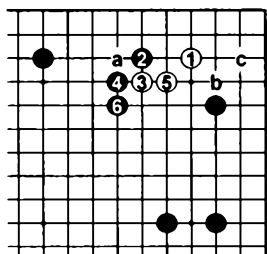
И ●41 вяло сыграно. Главное – это не препятствует белым окружить позицию путем ○А или В. В доказательство – вариант на Диа. 5, где после ①, ③ прорыв Об и окружение Оа – миаи для белых.

○42 – хорошая точка. ●43 и ●45 – также соответствующие меры. Затем белым нужно играть в правом верхнем углу, но сделали они это несколько неловко. После ●47 выход из угла сильно затруднен. Лучше было ○46 сыграть когэйма какари, как на Диа. 6. Затем кири а и косуми-цукэ б становятся для белых миаи. Если же ② в с, то просто никэн-бираки ○а. Разница с продолжением в партии очевидна.

○48 требует от черных точного ответа.



Диа. 5



И ●51 – неточный прицел. Вновь черных больше должен был волновать правый борт.

К ○62 можно подводить промежуточные итоги.

Территория черных = 33 (левая сторона) + 15 (верхняя сторона) + 12 (правая сторона) = 60 очков.

Территория белых = 12 (левый верхний угол) + ... больше закрепленной территории у белых нет, однако они рассчитывают обратить свое мойо (центр – правый угол) примерно в 50 очков. Наступило время решающих ходов.

Рис. 5. Способ тушения мойо

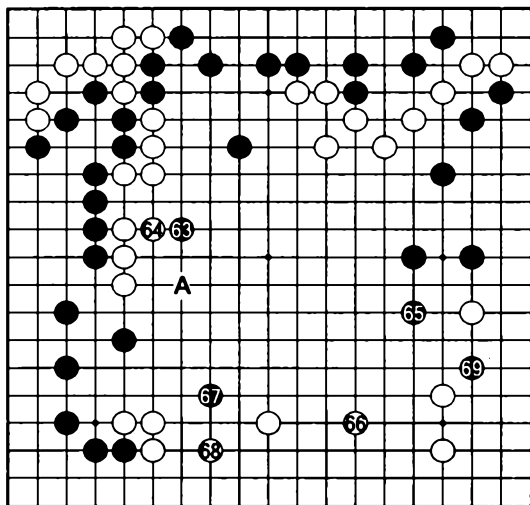
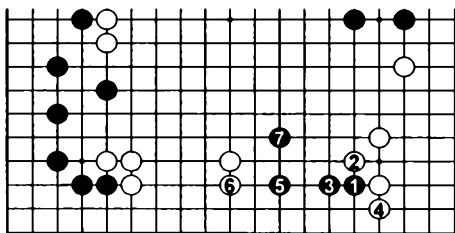
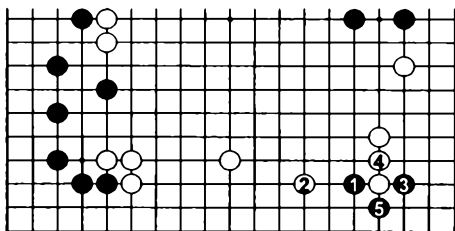


Рис. 5. (63 - 69)



Диа. 9



Обмен ●63 – ○64 дает черным не слишком много. А вот ●65, хоть и увеличивает плотность позиции, но оставляет белым ○66, сразу делающий территорию белых внизу равной 40 очкам. Весьма распространенный способ тушения мойо показан на Диа. 9. ① – легко понятный ход. Если ②, то к ⑦ черные легко уходят. Если же ②, как на Диа. 10, то к ⑤ черные создают жизнеспособную позицию. Наконец, если ④ в 5, то следует вариком в 4.

●67 производит впечатление удара мимо, но ○68 опустить нельзя, и теперь у черных есть возможность атаки левой белой группы в центре путем ●А. Так что ●67, пожалуй, можно назвать судзи.

●69 – понятно. Черные хотят подчеркнуть слабость центра белых. Но слишком выгодным этот метод не назовешь.

Диа. 10

Рис. 6. Варикоми тэсудзи

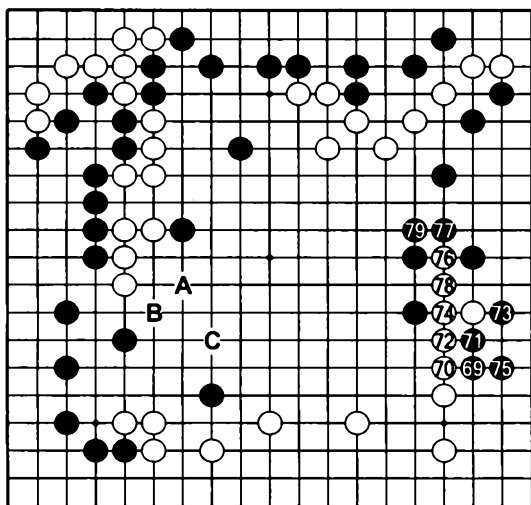
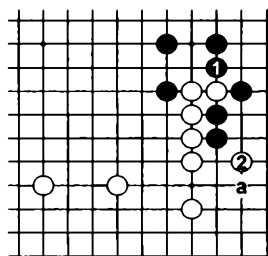


Рис. 6. (69 - 79)

С утиками ●69 по ○74 игра идет единственным путем. ●75 – трудный ход, в ответ следует варикоми-судзи ○76, и у черных в результате остается плохое адзи.

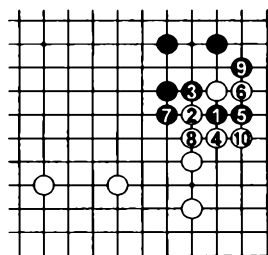


Диа. 11

Диа. 11. ① вместо ●75, конечно, уплотняет позицию черных на правой стороне, однако ответ ② – неприятен. Более того, белые вообще могли играть тэнуки, поскольку ●а не опасно из-за ②, отлично укрепляясь.

Итак, слишком выгодным ●69 не назовешь, ведь вместо этого возможно было ①, как на Диа. 12. В результате этого варианта черные получили бы важный темп для атаки белой группы путем ●А, ○В, ●С. Каков бы ни был итог этой атаки, игра черных была и гораздо легче, и интереснее.

●77, ●79 никак не назовешь удачным завершением переговоров. Здесь осталось плохое адзи, и в ёсэ это станет серьезным аргументом.



Диа. 12

Рис. 7. Мойо и мелкое Го

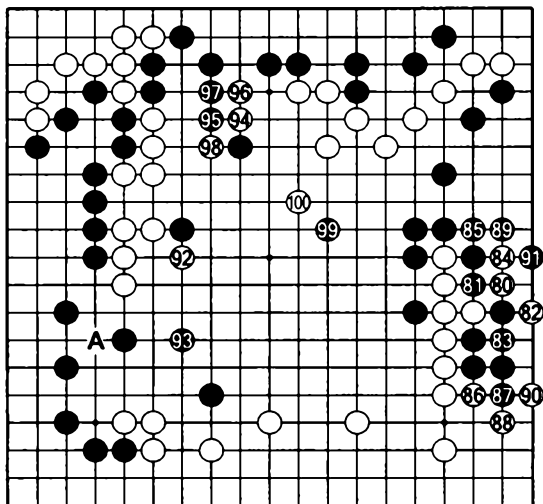


Рис. 7. (80 - 100)

От ханэдаси ○80 по ●91 нельзя свернуть с дороги. Отыграв сэнтэ ёсэ, белые занимают хороший пункт ○92, и хотя преимущество по-прежнему у черных, оно становится минимальным. От обеих сторон требуется внимательная, скрупулезная игра.

Черные упустили возможность разбить территорию внизу, однако справа позиция тоже изменилась, и необходим новый подсчет очков.

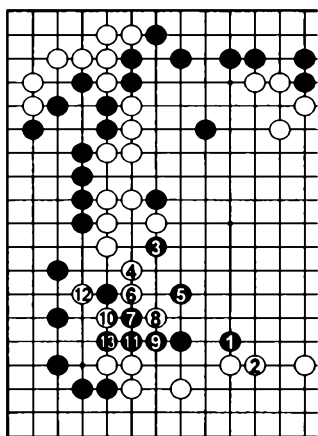
Территория черных = 33 (слева) + 15 (вверху) + 17 (справа) = 65 очков.

Территория белых = 12 (слева вверху) + 40 (внизу) = 52 очка.

Постольку поскольку в центре белые еще могут набрать больше 10 очков, мы говорим о минимальном преимуществе черных и необходимости скрупулезной игры.

Кроме того, хотя ○92 и плотный ход, всех проблем белых он не решает, и черные вправе рассчитывать, что в начавшемся бою у них есть возможность самим набрать дополнительные очки.

Вместо ●93 у черных, например, был такой энергичный способ игры, какой показан на Диа. 13.



Диа. 13

○94 – ○98 с разрезанием – активный план, однако я полагаю, что удар белых в пункт А был больше.

Рис. 8. Опрометчивость

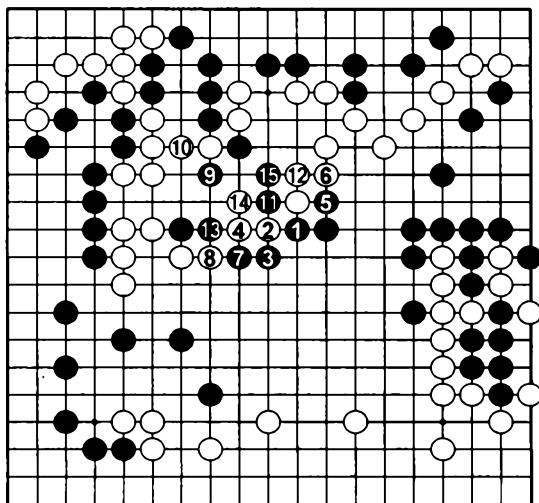
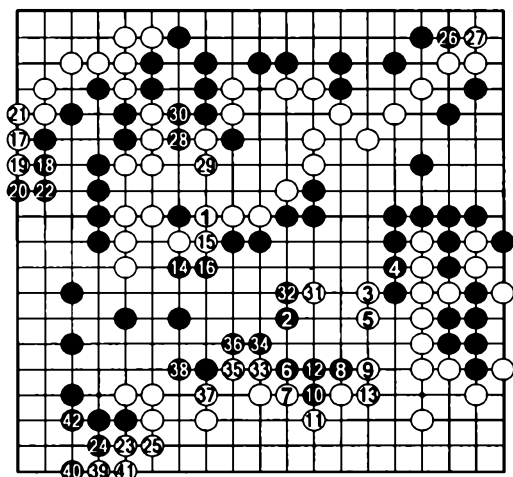


Рис. 8. (101 - 115)



Диа. 14

② дает белым в центре около 15 очков территории, а вот ⑧ – поспешность. После этого несложный удар разрушает белых, и они гибнут.

Что же могло случиться при правильном продолжении, показанном на Диа. 14?

Территория черных = 29 (слева) + 17 (вверху) + 17 (справа) + 9 (в центре).

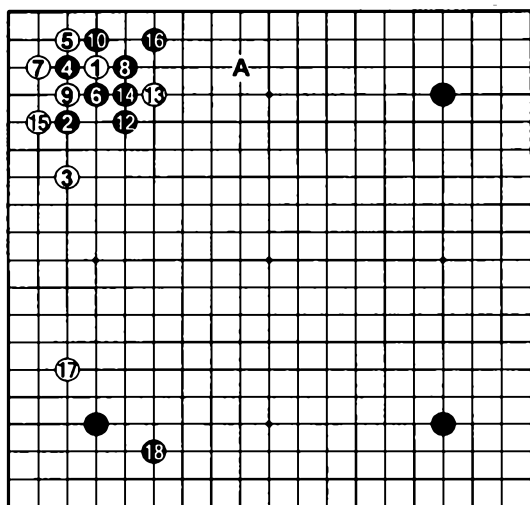
Территория белых = 12 (левый верхний угол) + 41 (внизу) + 15 (в центре).

Территория черных = 72 очка, территория белых = 68 очков.

Диа. 14. Как видим, преимущество у черных оставалось, однако игра в центре была довольно деликатной и могла еще в случае малейшей ошибки дать белым возможность спасти партию.

115 ходов.
Белые сдались.

Партия №3



Белые – С. К., 4 дан
Черные – Т. М., 1 дан.
На 3-х камнях форы.

Рис. 1. (1 - 18). 11 - соединяются

Рис. 1. Быстро жить

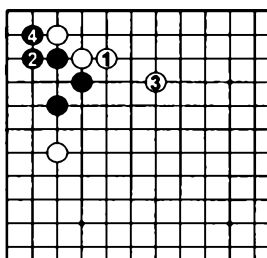
④, ⑥ преследует цель быстрой стабилизации группы. В результате после ханэ ⑦ и дальнейшего белые получают материальные выгоды, а черные –

влияние на верхнюю сторону, и все это легко件нятно. Покажем иную разновидность этого дзёсэки на **Диа. 1**. Здесь ④ безусловно стабилизирует группу.

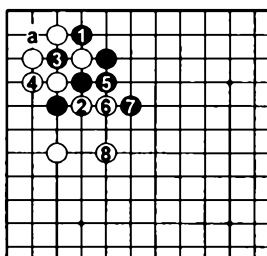
Неплохо выглядит форма белых после кири ② на **Диа. 2**. Однако черные благодаря ⑤ и здесь получают хорошую позицию, а кроме того в углу у них остается ко после ①а.

○15 в партии – важное ватари, но черные ходом ●16 сделали бегство белого камня пока бессмысленным. И все же при внимательном рассмотрении ценность ○15 и ●16 становится неодинаковой. Дело в том, что черным для оформления позиции нужен еще ход ●А. Белые же все свои дела уже сделали и спокойно могут поворачивать куда угодно (по дзёсэки ●12 нужно играть в пункт 14 - прим. перев.).

Впрочем, на фоне 3-х камней форы – это пустяки.



Диа. 1



Диа. 2

Рис. 2. Большое мойо

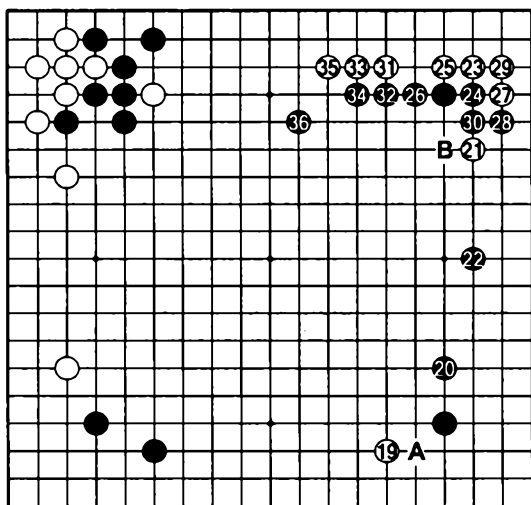
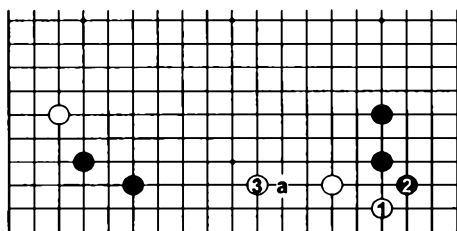
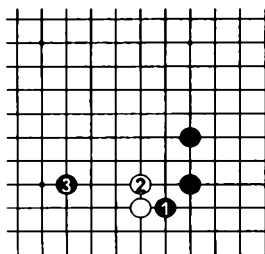


Рис. 2. (19 - 36)



Диа. 3



Диа. 4

По поводу обмена ○19 - ●20 можно сказать, что такая мягкая игра больше подходит для форовой игры с 5-ю и больше камнями. Здесь черные все-таки должны были сыграть пожестче, например, косуми-цукэ А и далее, как на Диа. 4. (Неверный комментарий. Автор забыл, что ●20 появился после ○19, и позиция

Диа. 4 может случиться только позже - прим. ред.) Теперь же белые могли просто стабилизировать игру по дзёсэки (Диа. 3). Если ● в а, то белые в 2, получая материальную выгоду.

○23 – неудачный план. В духе форовой игры было какари ○31. Теперь же черные осуществляют довольно масштабный план построения большого мойо на правой стороне. Единственное замечание – ●32 лучше было сыграть в В, имея на прицеле ●35. Теперь от распространения или тушения мойо на правой стороне зависит судьба партии.

Рис. 3. У черных довольно хорошо

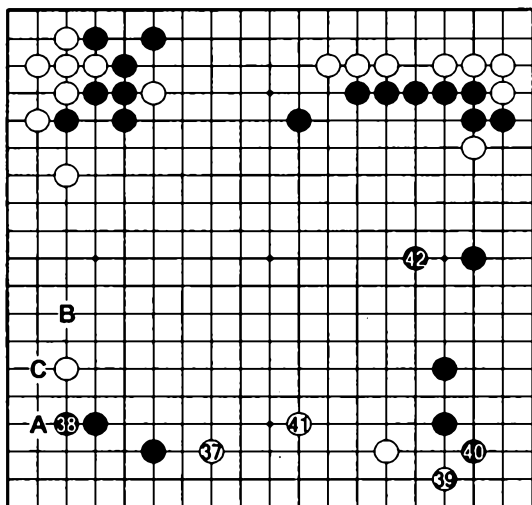


Рис. 3. (37 - 42)

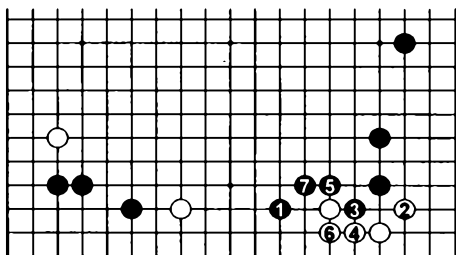
○37 – совершенный коготь, а в сочетании с ○39 и ○41 белые удивительно легко получают большую защищенную территорию. Черные, впрочем отвечают тоже очень важным ходом иккэн-тоби ●42, и приходит время подсчитать очки.

Но прежде - одно замечание. Как уже упоминалось раньше, вместо ●38 лучше играть ●А, после чего возникает угроза хасами ●В, что в сочетании с возможностью ватари ●С очень выгодно.

Итак, территория черных = 45 (справа) + 12 (левый нижний угол) = 57 очков. Не забудьте о влиянии черных слева вверху.

Территория белых = 15 (нижняя сторона) + 14 (правый верхний угол) + 10 (левый верхний угол) = 39 очков.

Кроме того, у белых явные возможности на левой стороне. Итак, черные ведут 18 очков, и теперь очень важно, как каждая из сторон распорядится плюсами своих позиций и использует минусы в расположении противника.



Диа. 5

Но раньше заметим, что хотя косуи ●40 дало черным достаточно, вариант на Диа. 5 был выгоднее для них в плане усиления в центре, что благотворно сказалось бы и на мойо справа, и на позиции внизу.

Рис. 4. Мойо разрушено, однако ...

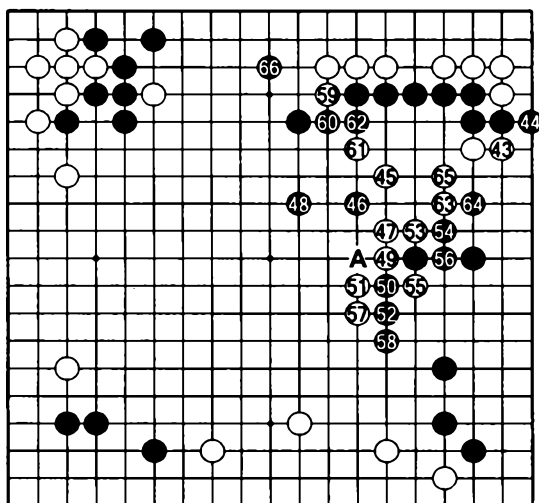
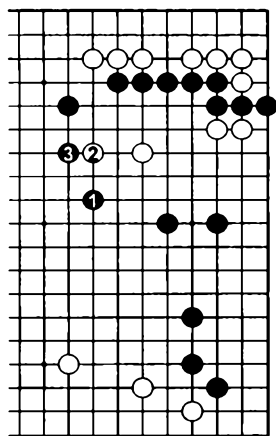


Рис. 4. (43 - 66)

Бегство, начатое $\bigcirc 43$, – неразумная мера. Все, что здесь было, – это ханэ $\bigcirc 44$, которое нужно было сэкономить до ёсэ.

Однако, как $\bullet 46$ – неправильная реакция. Белые красивым ходом $\bigcirc 47$ обеспечивают убегание группы. Наверное, проще всего было $\bullet 65$, разрубая белую тройку. Если же черные собирались вести атаку «на все», то к их услугам было $\bullet 46$ в ① на Диа. 6. Вырваться белым было уже крайне трудно, а построение 2-х глаз сопровождалось бы великолепным усилением плотности черных в этом районе, что обеспечивало влияние на всю доску и решающее преимущество.



Диа. 6

Конечно, после ошибки черных их правая сторона подвергается разрушению, но далеко не полному, а вовремя сделанный поворот $\bullet 66$ обеспечивает сохранность лидерства.

Конкретно: на правой стороне у них теперь территория сократилась примерно на 15 очков и стала равна 30, зато вверх прибавилось именно столько же – около 15 очков.

Выйдя в центр, белые там чуточку усилились, однако точка разрезания $\bullet A$ еще сохранилась, да и бегущая группа по-прежнему не имеет глаз.

Рис. 5. Большое преимущество не уйдет

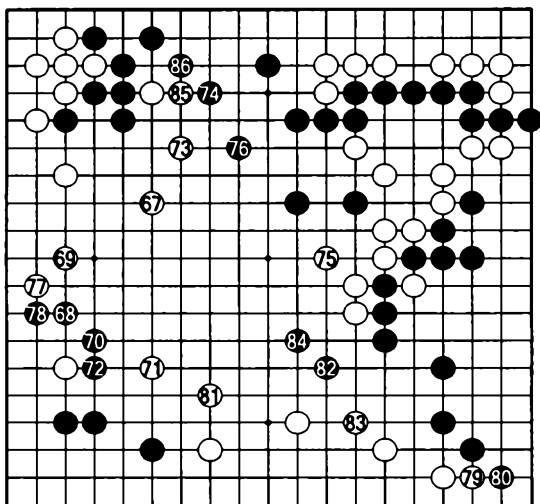
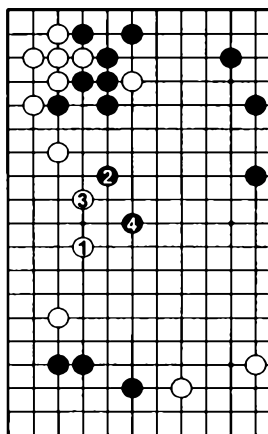


Рис. 5. (67 - 86)

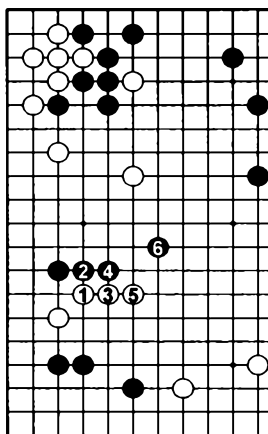
○67, конечно, - важная точка, препятствующая расширению верхней территории черных, однако у последних остается еще удар ●68, закрепляющий лидерство.

Конечно, белые не могли допустить варианта на Диа. 7, где обе стороны расширяют свои территории, однако черные - в гораздо большей степени.

Почему белые не сыграли ○69, как ① на Диа. 8? Чтобы не увеличивать общей слабости своей позиции. Черная же четверка абсолютно не будет иметь хлопот.



Диа. 7



Диа. 8

Затем до ●86 белые, конечно, искусно вели бой, сокращая преимущество противника, но оно настолько велико, что отыграть его полностью невозможно.

После ●86 опуска-

но.

Черные выиграли.

Партия №4

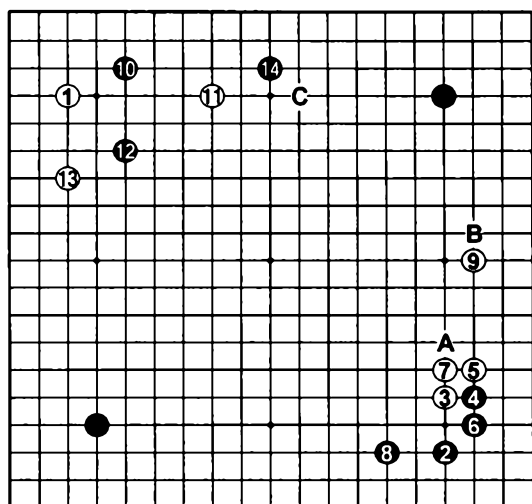
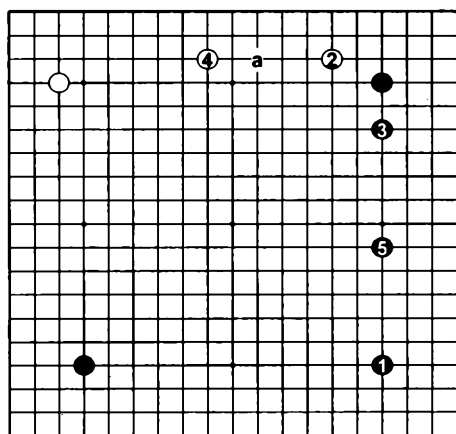


Рис. 1. (1 - 14)

Белые – И. С., 4 дан
Черные – М. О., 2 дан.
На 2-х камнях форы.

Рис. 1. Игра с хоси: коротко и ясно

Течение камней с ② по ⑭ естественно, однако вместо ⑦ чаще мы видим какэцуги ①А с дальнейшим хираки ①В.



Диа. 1

Диа. 1. Хочу предложить еще один легко понятный план для форовой игры, основанный на использовании хоси. Если ②, ④, то черные со всеми удобствами готовятся ⑤ (создается впечатление, что автор промахнулся с ходом ⑤, поставив его на один пункт ниже, - прим. ред.), сохраняя в удобное время выгодное утиками ①а.

Кроме хасами ①4 черные имели также хорошую возможность никэнбасами ①С. Суть ее в той же атаке камня ①11.

Рис. 2. Некоторый урон черных

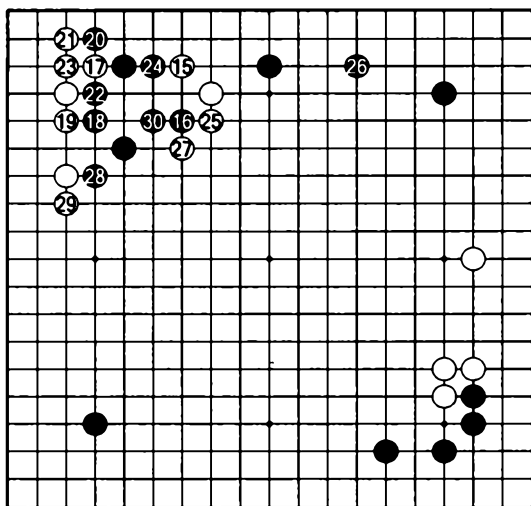
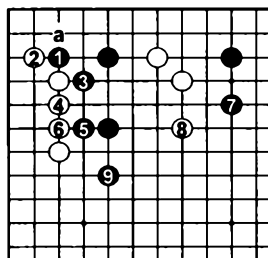


Рис. 2. (15 - 30)

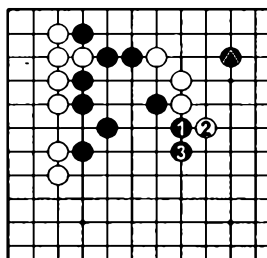


Диа. 2

На косуми $\bigcirc 15$ черные отреагировали неверно. Во-первых, это не кикаси, и белые получили темп для того, чтобы отнять у противника базу путем $\bigcirc 17$. Во-вторых, у черных был путь не только к стабилизации своей группы, но и к серьезному ослаблению группы противника. Он показан на **Диа. 2**. Ходы $\bullet 7$, $\bullet 9$, венчающие вариант, в хорошем темпе решают как защитные, так и атакующие задачи. Если же $\textcircled{4}$ в **а**, то черные пойдут в 4 и не могут быть недовольными.

И $\bullet 26$ – малодушный ход. Теперь ханэ-кикаси $\bigcirc 27$ очень неприятно. Обмен $\bigcirc 27$ – $\bullet 28$ невыгоден для черных. Все это – вина $\bullet 26$. Нужно было самим атаковать противника, как показано на **Диа. 3**. Белым пришлось бы уносить ноги, и за камень $\blacktriangle$ им просто некогда было взяться.

Запомните: атакующий ход практически всегда лучше хода, работающего только на укрепление территории. В этом смысле заметно, что черные к $\bullet 30$ растеряли многое из форового преимущества.



Диа. 3

Рис. 3. Азартное утикоми

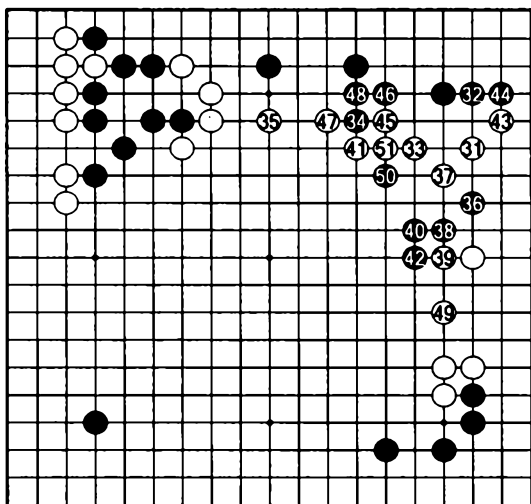
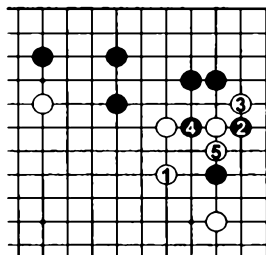
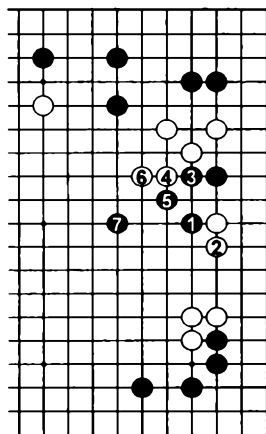


Рис. 3. (31 - 51)



Диа. 4



Диа. 5

После серии ходов ○31 – ○35 пришла пора подвести предварительные итоги.

Территория черных = 22 (правый верхний угол) + 15 (правый нижний угол) + 2 (слева вверху) = 39 очков.

Территория белых = 14 (слева вверху) + 17 (справа) = 31 очко.

Расчет показывает, что черные, располагающие к тому же форпостом в левом нижнем углу, имеют лидерство. Однако, видимо, они переоценили свои потери в фусэки и решили компенсировать их азартным утикоми ●36.

○37 сыграно, очевидно, чтобы не допустить ватари черных по правому борту. При магари-тоби ① на Диа. 4 возникал бой с неясными последствиями.

●38 – неловкое косуми, не дающее черным и намек на глазную форму. Правильно было ① на Диа. 5, что даже на глаз кажется шире и содержит богатые возможности для строительства глаз.

Рис. 4. Черные совершают умелый поворот

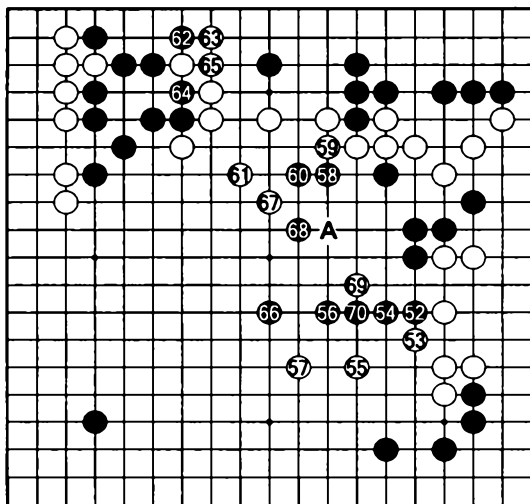
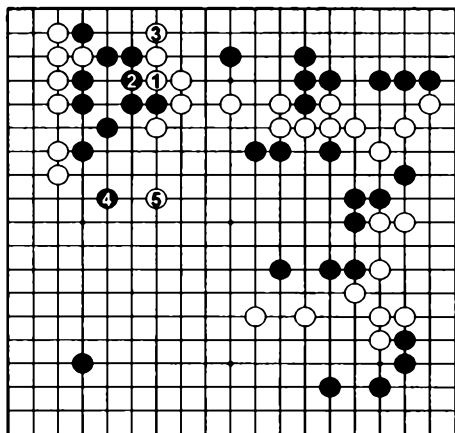


Рис. 4. (52 - 70)

●52 – сомнительное цукэ. Дело в том, что белые отвечать на него не обязаны. Ход где-то в районе А давал им развитие без затруднений.

И ○55, 57 – неправильный курс. Эта цепочка окружения строится над мощным правым нижним углом противника, а значит, в стратегическом плане не может дать многого.

В итоге черные лишь укрепляются в центре, и партия начинает идти под их диктовку.



Диа. 6

После тоби ○61 немедленная организация жизни группы (●62, 64) – умелый план. Теперь черные близки к тому, чтобы выжить в центре, что окончательно решит исход партии. Вероятно, белым ○61 следовало сыграть в ① на Диа. 6. Конечно, атака группы до ⑤ связана с отдаленными целями, и все-таки в центре белым было бы легче.

Рис. 5. Полная победа черных

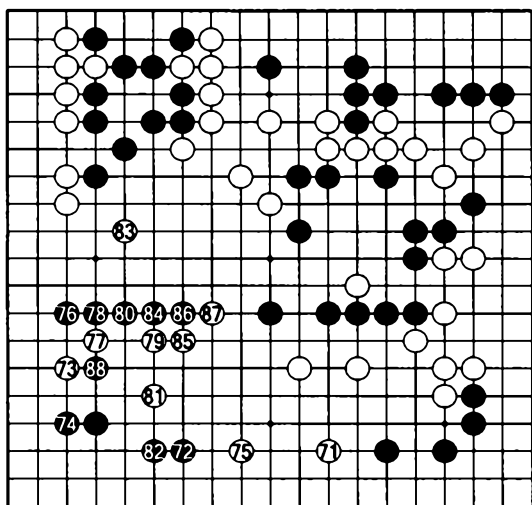


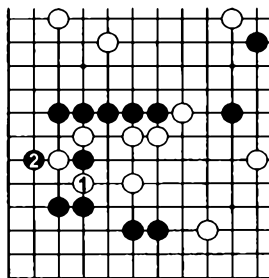
Рис. 5. (71 - 88)

○71 – слишком вяло. Теперь черные успевают сделать развертывание ●72, которое ставит точку в партии. Конечно, белым необходимо было играть какари ○82 – это единственный ход, который еще как-то позволял бороться за победу.

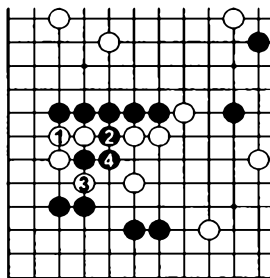
Больше пересчета позиции делать не надо. И на глаз видно, что со времени последней оценки территории белые только потеряли (утикоми черных справа), а черные – приобрели (около 10 очков в центре).

○73, 75 – активная игра, но у черных находится стандартное опровержение – утикоми ●76.

Заключительная схватка коротка и драматична. Беда белых в том, что сначала им нужно бежать самим (○79, 81), затем - предотвратить соединение сверху (○83). Наконец, следует контрудар – ватари-судзи ●88.



Диа. 7



Диа. 8

Как показывают варианты на Диа. 7 и 8, соединение черных с основными силами предотвратить нельзя. 88 ходов. Белые сдались.

Глава третья. Рассмотрим партии профессионалов

Мы рассмотрели довольно простые случаи и приемы оценок позиций в Го-партии.

Естественно, приступая к анализу более сложных примеров – из практики профессионалов высокого ранга, необходимо сделать оговорки.

Во-первых, не следует думать, что профи, ведя борьбу очко в очко, на каждом ходу занимаются подсчетом изменения позиции. В большинстве случаев ими руководят опыт и интуиция.

Во-вторых, само понятие оценки позиции у профессионалов опирается не на арифметику, а на тончайший учет соотношения материальных достижений, влияния и плотности позиции, - на то, что проще выразить двумя словами: баланс и гармония.

В-третьих, профессионала отличает особое чутье на решающий момент игры, предвосхищение таких позиций и умение действовать в них со всей энергией и решительностью.

Тем не менее, убежден, что рассмотрение партий из творчества профессионалов значительно продвинет вас в умении быстро и правильно оценить позицию.

Партия №1. 12-й розыгрыш титула Мэйдзин («Старый Мэйдзин»), 3-я партия матча

Белые – Хонинбо Сюю (Исида)

Черные – Мэйдзин Рин Кайхо

Коми – 5,5 очков

Рис. 1. Мойо против мойо

① – ⑨ – фусэки в так называемом китайском стиле. Я ответил 2 раза сан-сан. Как вы помните, этот ход дает 4 очка и базу в углу. Однако, он очень низок по расположению («утоплен в угол»), поэтому такой ход как ⑩ – вполне понятен.

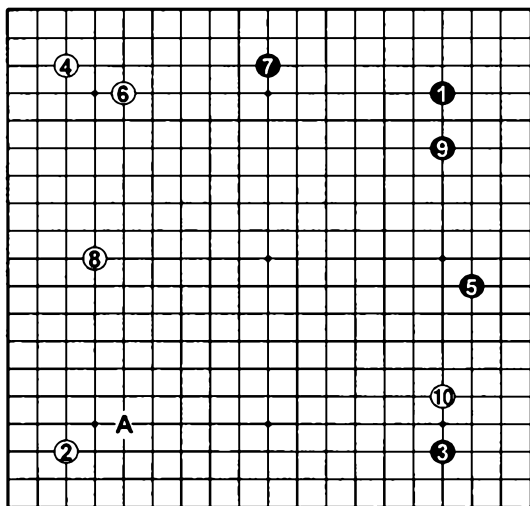
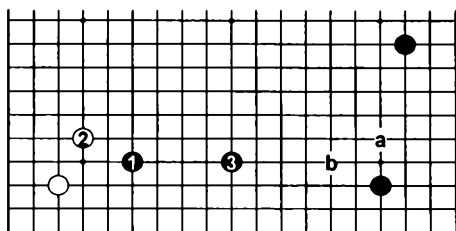


Рис. 1. (1 - 10)



Диа. 1

7 занимает большой пункт на верхней стороне. Однако, стандартным (и более выгодным) здесь считается иной план, показанный на Диа. 1. Черные используют какари 1, как кикаси, выгадывающее темп для развертывания 3. Затем если белые атакуют а, черные защищаются

кэйма б.

Обе стороны строят большое мойо, но белых не может устроить монотонное течение партии (ОА, 10), поскольку противник получил бы несколько больше, поэтому я сам сыграл 10.

Рис. 2. Энергичный захват больших пунктов

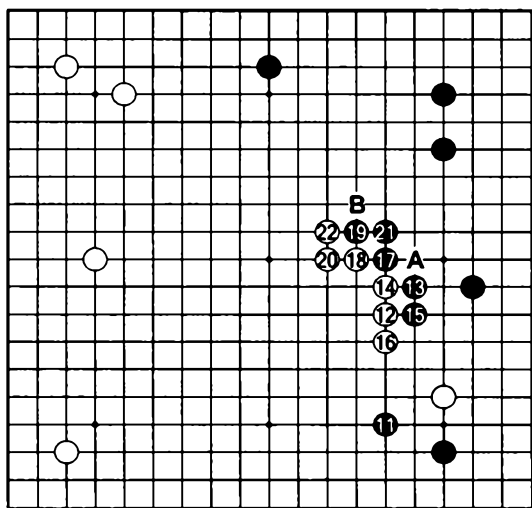
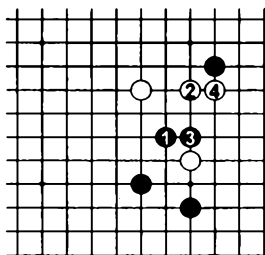
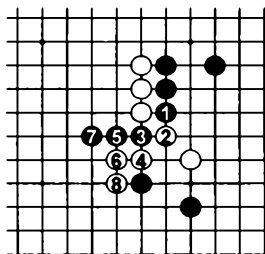


Рис. 2. (11 - 22)



Диа. 2



Диа. 3

О12- довольно эксцентричный ход. Его обоснование на Диа. 2. Простое разрезание ничего не дает черным.

О14 – весьма решительно, но так играть надо: слишком много давало черным попадание в этот пункт. Затем 15, 17 – также практически вынужденные ходы. Разрезание 1, 3 (Диа. 3), как видите, приводило черных к плохой позиции.

После ниданбанз 17, 19 возникает довольно деликатный момент. Обычно белые играют далее О21, 1А, О20, 1В. Здесь же белые просто ответили О20, полагая, что 21 черным делать придется.

В принципе, и ●21, и ○22 – равно неуступчивые ходы. Каждая из сторон твердо верит в свой план. Однако, мой черных справа вверх уже, практически, превращено в территорию. Что же предложат белые взамен?

Рис. 3. Суждение о масштабе мойо

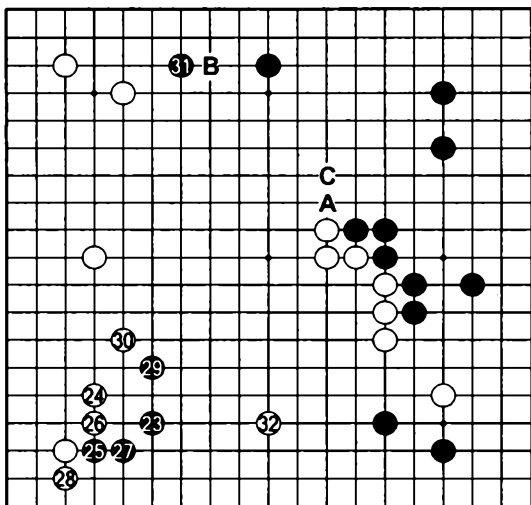
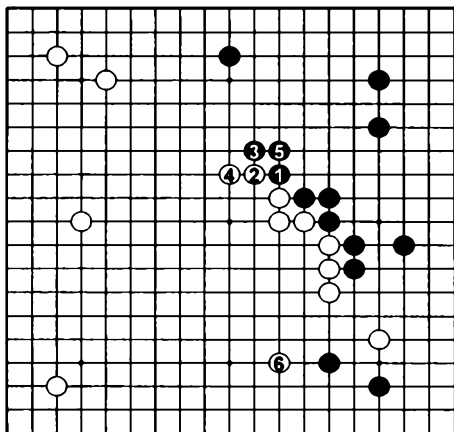


Рис. 3. (23 - 32)

Какари ●23, по-моему, единственное. Ханэ ① на Диа. 4 – отличная точка. Но черным справедливо показалось, что после цуги ⑤ блокирующий ход ⑥ делает мойо белых больше, чем мойо черных. Закон же Го гласит: «Больше мойо – больше и территория!».

Хираки-цумэ ●31 – неожиданный ход. Вновь могла идти речь о ханэ ●А. Но здесь на весы позиции вновь брошены очень деликатные величины. ○В – довольно хорошее хираки-цумэ для белых.

Я посчитал, что иккэн-тоби ○С можно отложить ради ути-коми ○32.



Диа. 4

Рис. 4. Белые работают вовсю

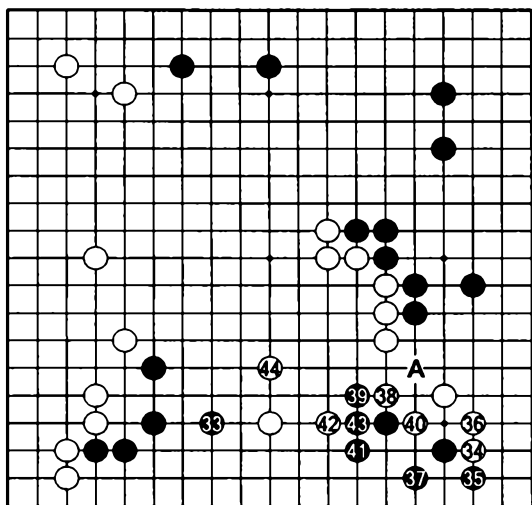
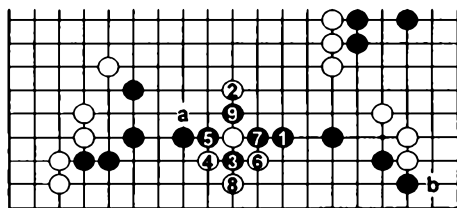


Рис. 4. (33 - 44)

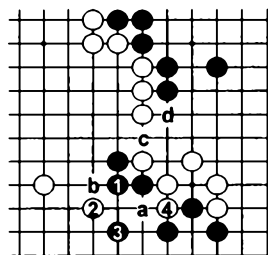
●33, конечно, узкое хираки, но черным очень важно получить здесь базу.

Дальнейшие операции белых в правом нижнем углу имеют, между прочим, и цель прикрытия пункта А. ●35, 37 – по дзёсэки, но теперь белые успевают в темпе занять справа твердую позицию. Поэтому ●37 лучше было



Диа. 5

играть в ① на Диа. 5. После ⑨ белым нелегко подыскать ответ. Видимо, пришлось бы белым ② играть в 5, но тогда ●а, и если белые ходят в ②, то ●b, получая гораздо больше, чем в партии.



Диа. 6

○40 сделано с хорошим расчетом ситуации. Дело в том, что на кажущееся теперь неплохим ① на Диа. 6, у белых есть ②, ④ и черным трудно строить глаза. Если же ① в а – сагари, то ○b, ●c, ○d, и на правой стороне у черных появляется плохое адзи.

Черные решили дать группе безоговорочную жизнь путем ●41, но это оставило белым важный темп.

Рис. 5. Баланс территорий

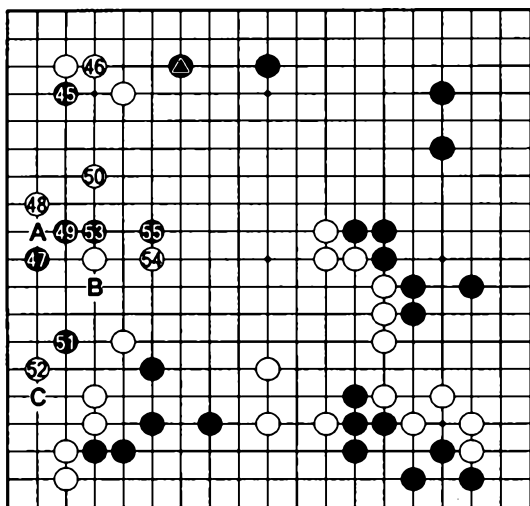
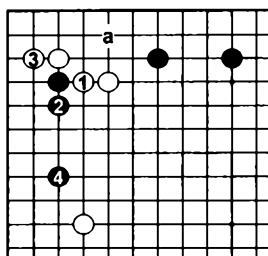
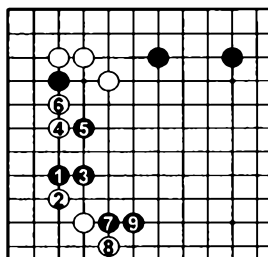


Рис. 5. (45 - 55)



Диа. 7



Диа. 8

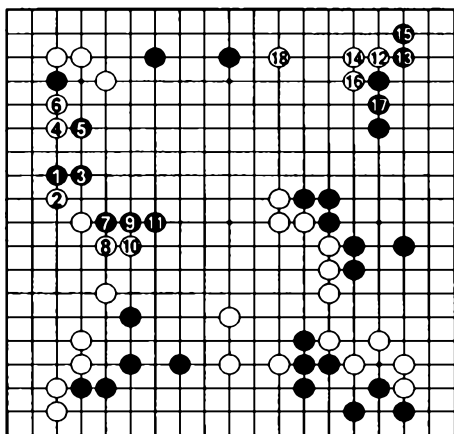
В ответ на ●45, ввиду присутствия камня ▲, иной ответ, кроме ○46, невозможен. Например, ①, ③ на Диа. 7 – по дзёсэки, однако затем ●а будет слишком неприятным.

●47 – остротерриториальный ход. Более мягким было ①, ③, как на Диа. 8. Однако это не выдвигало перед противником серьезных проблем.

○48 и 50 – подходящие ходы. Конечно, ○48 в 49 было бы резче, затем в том же духе ●А, ○48, однако у черных находилось прекрасное судзи ●51, и группа жила, чего белые так просто допустить не могут.

На ●51 отвечать нужно, иначе ●С с совершенно ужасными для белых последствиями.

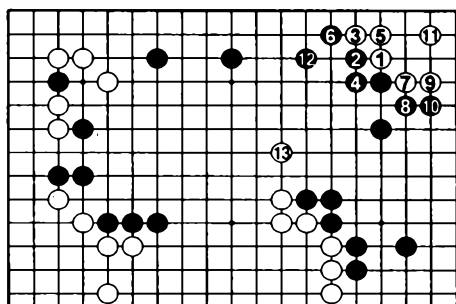
После ●53, 55 следует уже считать территории. Из больших стратегических планов сторон осталась лишь возможность белых атаковать противника на нижнем борту. Но прежде разберемся, что случилось бы, если бы черные вместо острого ●47 сыграли как на Диа. 8. Затем последовательность на Диа. 9



Диа. 9

следует считать естественной. После ○12 рассмотрим 2 варианта. Первый – на Диа. 9. В его итоге территория черных = 4 (вверху) + 5 (слева) + 6 (слева внизу) + 6 (справа внизу) + 30 (справа) = 51 очко.

Территория белых = 15 (слева) + 27 (слева внизу) + 5 (вверху) + примерно 10 (из центра – к правому нижнему углу) + 5 (коми) = 62 очка.



Диа. 10

В итоге, несмотря на сэнтэ черных, белые имели ясное преимущество.

Иной ответ черных на ○12 – ●2 на Диа. 10 – не дает большой разницы в территории черных вверху и справа, а территория белых увеличивается на 4 очка. Следовательно, только остро атакуя ●47, черные сохраняли шансы на победу в партии.

Рис. 6. Упущенное миаи-тэсудзи

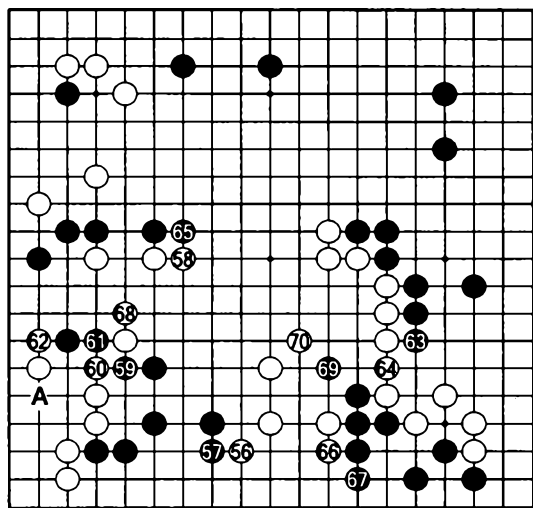
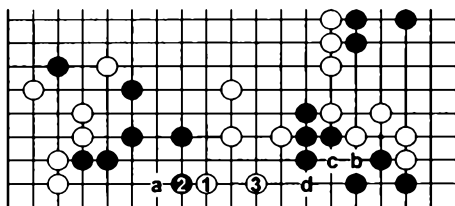


Рис. 6. (56 - 70)



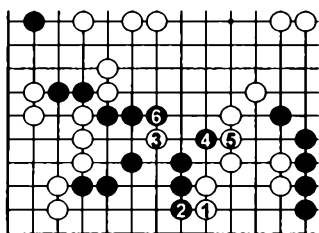
Диа. 11

Косуми ○56 – решающая ошибка. Следовало играть кэйма-тэсудзи ①, как на Диа. 11, и на поддержку ② отвечать ③, после чего возникает губительное для черных миаи: хасами-цукэ ○a или ○b, ●c, ○d, отнимая глаз у правой группы.

В один ход – ●57 – черные добились жизни левой группы внизу, и это значительно упрощает защиту соседней группы. Тем более, там у белых остался вексель, который

теперь приходится оплачивать: ○58. Затем на ●59, 61 нужно отвечать, иначе слишком неприятно ●62 с угрозой ●A.

К сожалению, косуми ○70 сыграно без темпа, поскольку и



Диа. 12

теперь угрозы левой нижней группе черных не возникало, что доказывает вариант на Диа. 12. Косуми ④ – кикаси, спасающее черных.

Рис. 7. У черных решающее преимущество

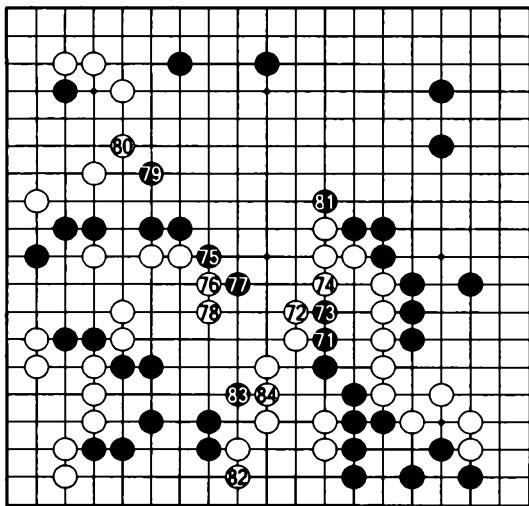
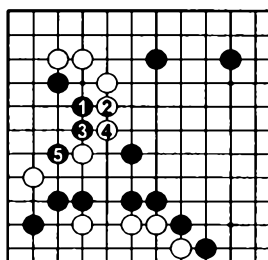
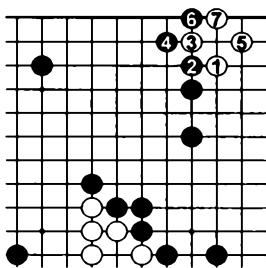


Рис. 7. (71 - 84)



Диа. 13



Диа. 14

В ответ на ниданбанэ ●75, 77 – ○76, 78 сыграно с терпением и осмотрительностью. В этой стадии партии, когда камни вступили в тесное взаимодействие, такие качества важны вдвойне. Кроме того, белые еще не лишились надежд использовать адзи на нижней стороне.

Поддержка ○80 нужна безоговорочно. В случае тэнуки вариант на Диа. 13 превращает территорию белых в территорию черных. И только лишь отыграв все эти свои темпы, черные возвращаются к заветному пункту ●81. Это уже приговор. Левая сторона белых разрушена. Сделан важнейший для закрепления мойо черных

ход. Разрыв в очках столь велик, что исход партии ясен. Конкретнее: теперь белым нужно не просто потушить мойо противника, а лишить его примерно 45 очков территории!

Обычное ① на Диа. 14 не может дать больше ко. Даже при благоприятном его исходе можно получить немного. Поэтому пока делается скромное на вид сажари ○82.

Рис. 8. Просмотр

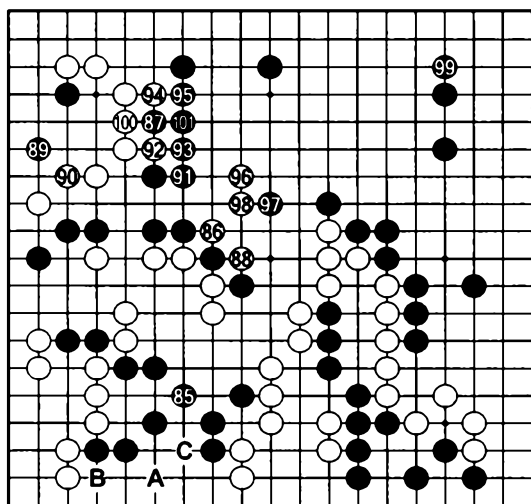
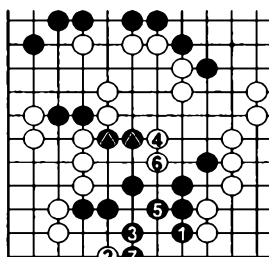
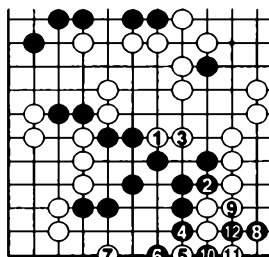


Рис. 8. (85 - 101)

●85 связано с просмотром. На приближение белых к нижней группе обязательно нужно было ответить. Впрочем, сделать это не так-то просто. Например, в варианте на Диа. 15 черные, безусловно, обеспечивают себе жизнь, но при этом теряют 2 камня ▲. Самый точный порядок ходов был таков: косуми ●А, и если ○В, то ●С, обеспечивая себе жизнь с хорошим адзи. Теперь же ○86, 88 дает хорошее адзи белым. Взгляните на Диа. 16. ①, ③ отнимает у черных глаза, и после ●12 их единственная надежда – на ко-борьбу (плохое ко, в котором белые практически ничем не рискуют). Скорее всего, черные просмотрели эту возможность в своих расчетах.



Диа. 15



Диа. 16

Теперь уже белым некуда спешить. ○96 сделано с сознанием того, что одновременно черные две свои дыры – правый верхний угол и нижнюю группу – не закроют.

●99 ходом черные решились сделать выбор – укрепить симари справа сверху, оставляя в другом конце доски бомбу замедленного действия.

Рис. 9. Поворот

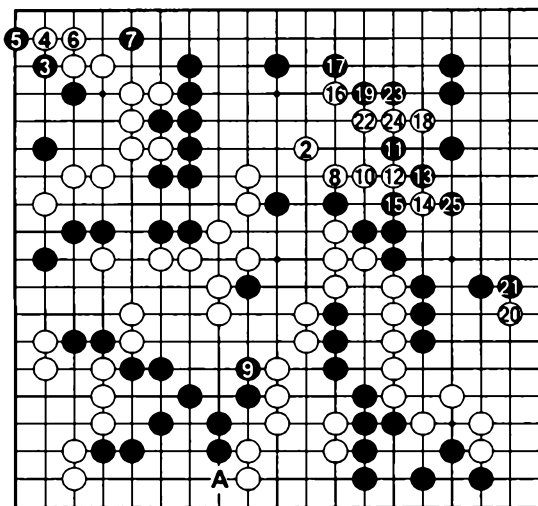
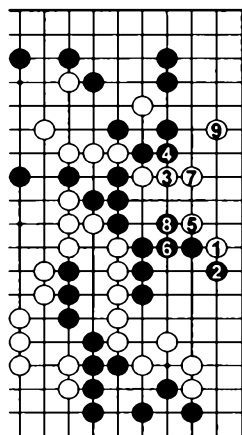


Рис. 9. (102 - 125)

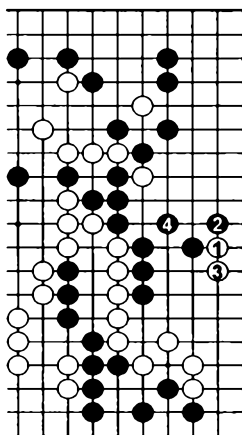
③, ⑤ – сложное место. Вероятно, черные приняли мужественное решение: идти на ко-борьбу, для чего готовят себе ко-угрозы в левом верхнем углу.

⑦ – явно сомнительно. Лучше было немедленно ликвидировать адзи внизу ходом ●А. После ⑧ делать это уже поздно. ⑩ приносит белым столько, что они уже с надеждой могут смотреть в будущее. Отставание ликвидировано.

Конечно, ●85 и ⑦ – ошибки. Но и ○20 – ужасная неточность! Только-только достигнув преимущества, белые в ёсэ делают вялый ход. Следовало



Диа. 17



Диа. 18

играть по Диа. 17, и черным приходится согласиться на вариант с Диа. 18, поскольку Диа. 17 их устроить никак не может: белые живут.

Рис. 10. Черные делают решающую ошибку

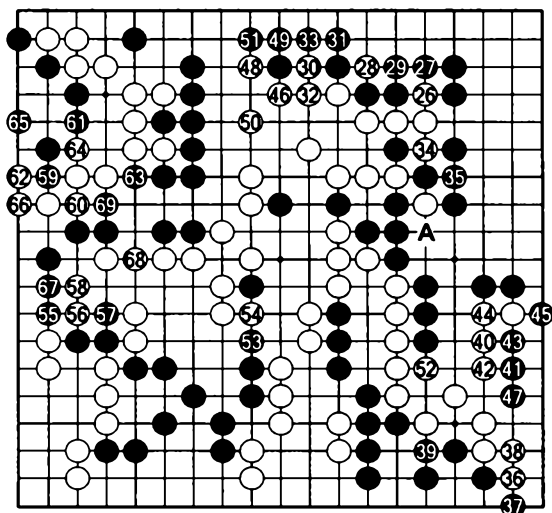


Рис. 10. (126 - 169)

●35 чуть лучше было сыграть в А, забирая камень, но ●41 – хороший ход, после которого позиция снова становится неясной. После же какэцуги ○50 пришло время еще раз сделать подсчет территорий.

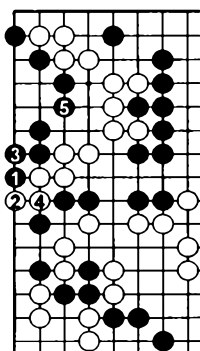
Территория черных = 55 (с верхней стороны направо) + 7 (справа внизу) + 5 (слева внизу) = 67 очков.

Территория белых = 24 (в центре) + 17 (левый нижний угол) + 4 (нижняя сторона) = 50 очков (с коми).

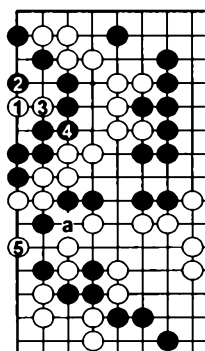
Поэтому, если белые целиком заберут левый верхний угол, получив 18 очков, они будут опережать противника всего на очко, почему мы и называем позицию неясной.

●55 – проигрывающий ход. Забрав теперь 2 камня, белые решают партию в свою пользу. Белые могут играть тэнуки, поскольку слева сверху у черных

всего лишь ёсэ-ко. Почему же черные не сделали вместо ●55 простого соединения ●58? Их расчет был – на вариант с Диа. 19. До ⑤ все ясно, затем (Диа. 20) ①, ③ убивает глаза, и ... черные не заметили, что теперь белые соединяются ходом ⑤. Все, что могут теперь черные, – это забрать три камня ходом ●а, зато белые полностью захватывают левый верхний угол и побеждают. Страшная ошибка!

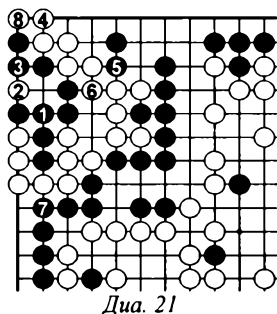
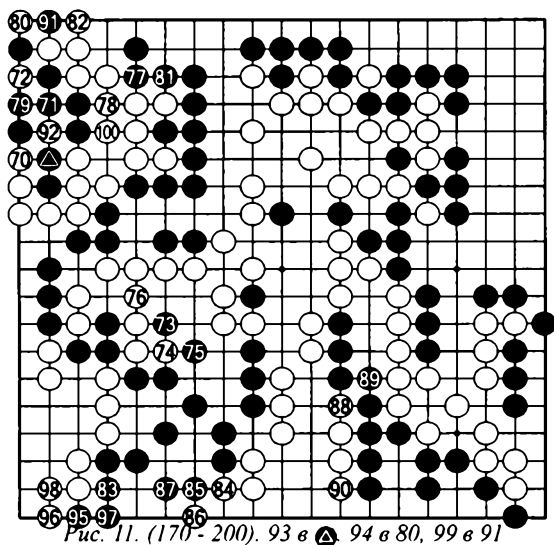


Диа. 19



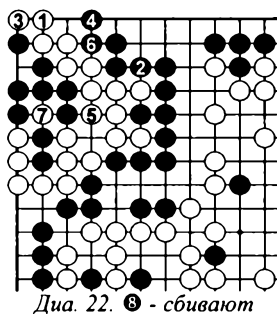
Диа. 20

Рис. 11. Спасение – в двойном ко



●71 – самое упорное. Если, например, вариант на Диа. 21, то после ⑧, черные неизбежно погибают в 1 ход.

Однако белые уже заранее предусмотрели ответ и на коварное ●71: судзи ○72! Оно создает ситуацию двойного ко, что просто ведет к победе. Замечу, что ●72 вместо ●71 не давало черным возможности удержать позицию, в чем предлагаю читателям убедиться самостоятельно.



Между прочим, если ○80 сыграть просто в ①, как на Диа. 22, у белых в итоге будет на 2 очка меньше. Отметьте себе этот же нюанс на Диа. 21, где могла возникнуть ситуация двухходового ёсэ-ко.

●83 и ○90 – миаи. ○84 вместо тобикомы ○85 сыграно в темпе. ○85 было бы в готэ.

Рис. 12 - 13. Белые выиграли 2,5 очка

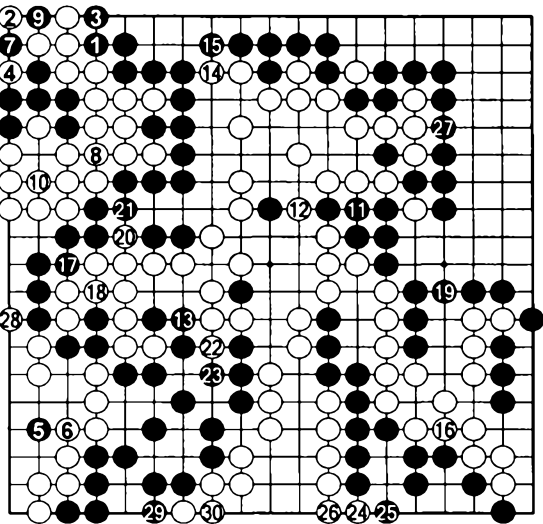


Рис. 12. (201 - 230)

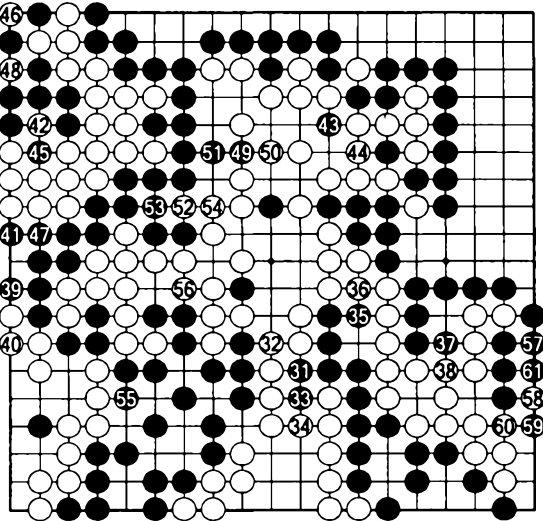


Рис. 13. (231 - 261)

В конце партии черные использовали левый верхний угол для создания кикаси-сибори, но взять его из-за двойного ко невозможно.

Еще раз сравните заключительную позицию в левом верхнем углу с той, что на Диа. 21, чтобы увидеть разницу в 2 очка.

В этой партии решающими моментами были способ выживания черной группы на нижней стороне, неудачная кэйма ●107, и, наконец, решающая ошибка на 155 ходу.

261 ход.

Белые выиграли 2,5 очка.

Партия №2 29-й розыгрыш титула Хонинбо, решающий матч, 1-я партия

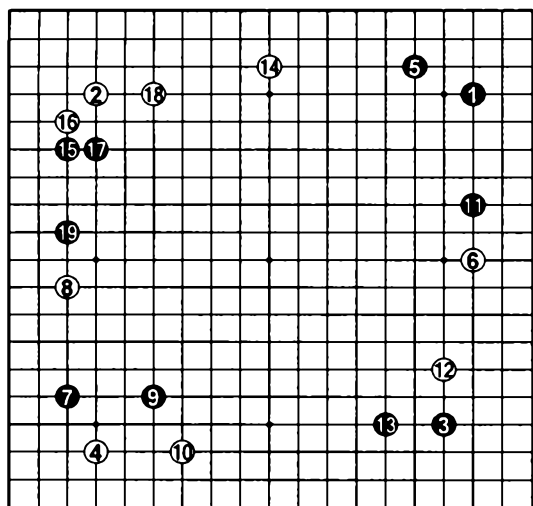


Рис. 1. (1 - 19)

Белые – Такэмия Масаки,
7 дан

Черные – Хонинбо Сюю
(Исида Йосио)

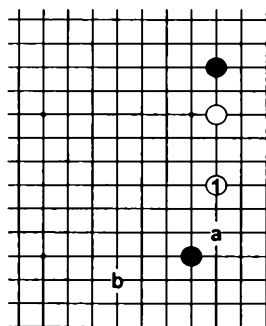
Коми – 4,5 очка

Рис. 1. Скорость развертывания

Вариути ⑥ сыграно в благоразумном стиле. Так раньше играл Такэмия, 7 дан (ныне известен своим пристрастием к построению больших мойо, - прим. перев.). Возможно сейчас он сыграл бы симари в 7, чтобы делать большую территориальную заготовку (и это неплохо).

Сангэнбасами ⑧ сыграно в стиле старинных мастеров.

●11 после ⑩ выглядит необычно. Стандарт фусэки обязывает черных сначала определить позицию слева и лишь затем выпускать коготь на правой стороне.



Диа. 1

○12 – интересное какари. Я полагаю его единственно правильным в данной ситуации. Конечно, при высоком какари белые кое-что теряют в территории, но ответить на него черным нужно, а значит скорость развертывания поддерживается высокая. Для сравнения – вариант на Диа. 1. Черные могут ответить а или b, а могут – и в другом месте (какари ●15), что противнику не понравилось.

Рис. 2. Ошибка белых

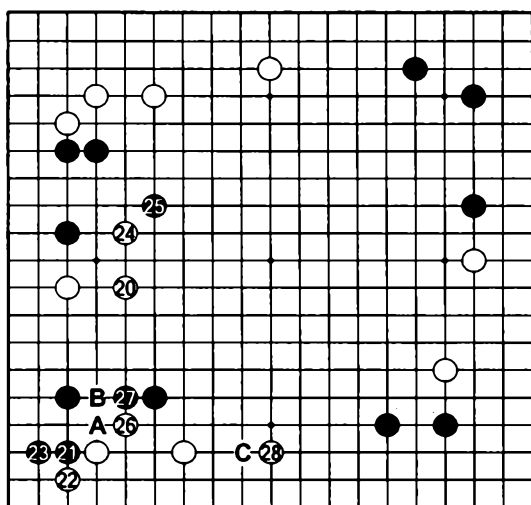
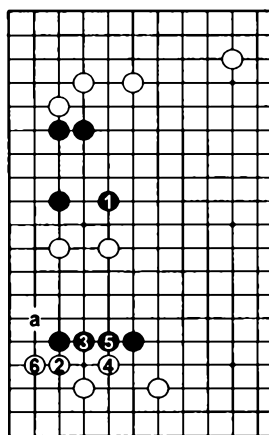


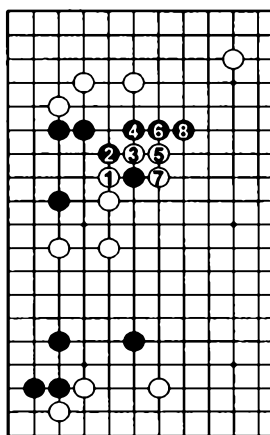
Рис. 2. (20 - 28)

○20, как будто, имеет целью колпак ○24. Однако, если черные защищаются от него путем ① на Диа. 2, то выявляется и другая цель: после ⑥ белые не только укрепляют угол, но и угрожают переправой ○а (очень большой ход).

Возможно, ●25 – не слишком приглядный ход, однако он хорошо нажимает на левую группу. Например, в случае ①, ③ на Диа. 3 к ⑧ урон белых ясен.



Диа. 2



Диа. 3

А ○26 – сомнительно. ●27 – хорошо укрепляет черных. Конечно, не стоит играть и ○А, ●В, оставляя себе плохое адзи, но ведь было же простое тоби ○В!

○28 – хорошая точка. Иначе ●С – довольно неприятно.

Рис. 3. Черные лидируют

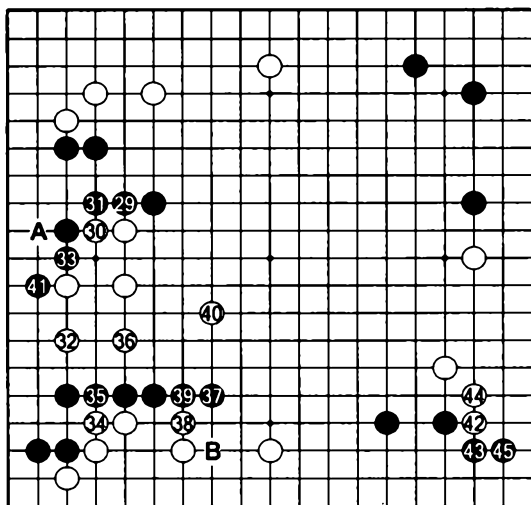
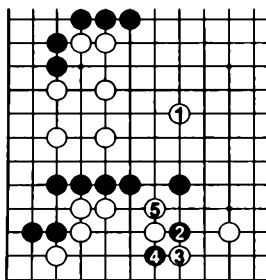


Рис. 3. (29 - 45)

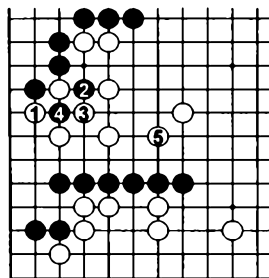
●29 – плотный ход. Без него в дальнейшем невозможны были многие атакующие идеи черных.

○30 – деликатный вопрос. Смысл этого хода в дальнейшей угрозе хасамицукэ ○А, однако после ●33 у черных все хорошо. Если же сразу сыграть ○30 в 32, то при ответе ●33 белые могут быть довольны обменом, но ведь черные имеют кроме ●33 и простое ●30, что тоже достаточно...



Диа. 4

○38, конечно же, предупреждает цукэ ●В, однако, в связи с укреплением стенки черных после ●39, это выглядит сомнительным. Тем более, что был довольно простой вариант на Диа. 4, в котором у белых нет затруднений.



Диа. 5

То, что белые, не ответив слева, решили укреплять правую сторону, - энергичная игра, но и вариант на Диа. 5 хорош. Дело в том, что белые решили обязательно предотвратить утиками противника справа для улучшения баланса территорий. Но, хотя они и преуспели в этом, нельзя недооценивать плотности позиции черных, которая теперь возникает. Думается, именно эта плотность обеспечивает черным лидерство в данной позиции.

Рис. 4. Ошибка

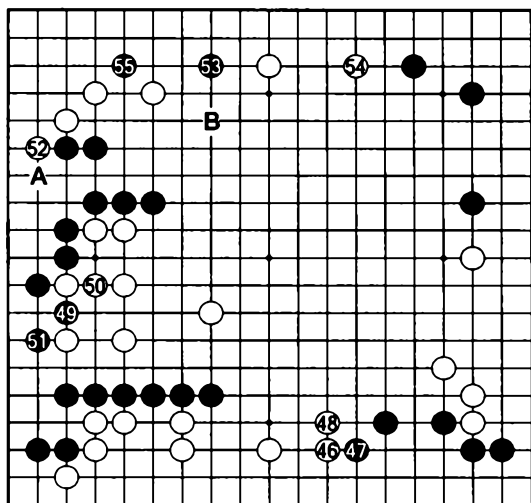
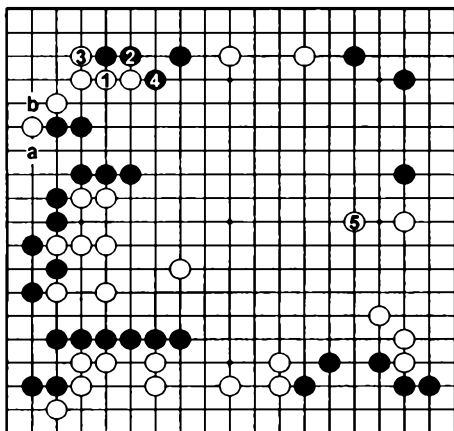


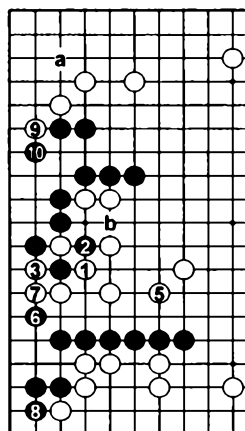
Рис. 4. (46 - 55)

В ответ на ●49 белые ошибаются. Следовало создавать форму, как показано на Диа. 6. Здесь после ⑦ черным пришлось бы давать группе жизнь ⑧, и у белых было сэнцэ ⑨, предотвращающее удар черных в сан-сан а. (Отвечать на ⑨ ●b, забирая 2 камня, сомнительно).

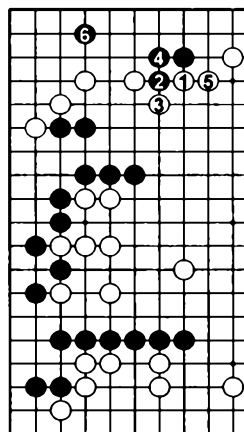
●53 – точно выбранный момент для утикоми. Просчет белых, возможно, заключался в том, что они собирались пойти здесь ○А. Однако, в ответ черные с боль-



Диа. 8



Диа. 6. ④ - соединяются



Диа. 7

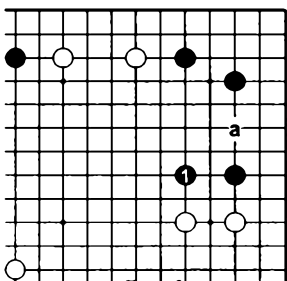
шим удовольствием сыграли бы ●В. После партии мы сошлись во мнении, что лучше белым было вместо ○52 сыграть хираки ○54. Теперь же ○54 – единственно возможный ответ. Обычная реакция на такое вторжение показана на Диа. 7. Однако в данном случае жизнь черных внутри большой территории противника стоит слишком дорого. Позиция белых трудна. Впрочем, давайте измерим эти трудности в очках.

На Диа. 8 – стандартный вариант. ① – ④ стабилизирует ситуацию в левом верхнем углу, затем иккэн-тоби ⑤ необходимо для укрепления правой стороны и создания там территории, которую уже можно выразить в очках. Добавлю, что слева необходимо принять во внимание ●а и ○b. Итак,

Территория черных = 17 (справа сверху) + 5 (верхняя сторона) + 15 (левая сторона) + 14 (правый нижний угол). Итого 51 очко.

Территория белых = 11 (слева сверху) + 4 (верхняя сторона) + 10 (правая сторона) + 16 (нижняя сторона) + коми 5 очков = 46 очков.

Что же до центральной группы белых, то пока о ее территории говорить рано. Вообще, из-за влияния на эту группу стенок черных сверху и снизу, о перспективах ее говорить в радужных тонах не приходится.



Диа. 9

Затем плотность позиции черных не подлежит сомнению. У них сэнтэ, и они могут продолжить игру ходом ① на Диа. 9. Во-первых, это предотвратит утиками ○а и прибавит к территории угла минимум 4 очка. Во-вторых, усилит давление на правую и верхнюю группы белых. Кстати, при ходе белых на Диа. 9, ○1 для них еще более удачная точка, чем ○а.

Общий итог ясен: черные лидируют и белым нужно искать более острое блюдо, чем ① на Диа. 8.

Рис. 5. Превосходство черных

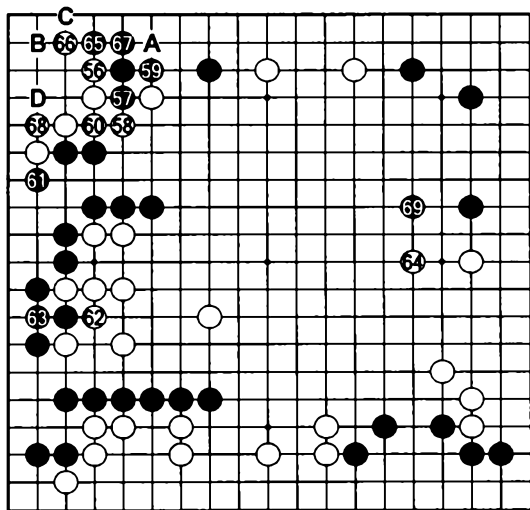
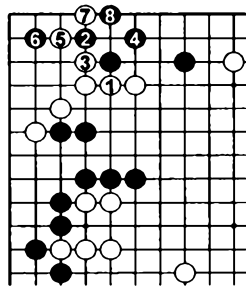


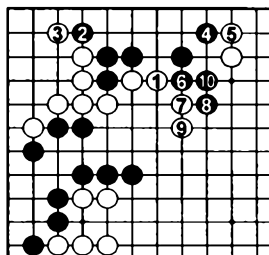
Рис. 5. (56 - 69)



Диа. 10

Сравним ○56 и ① (Диа. 8). Во-первых, замечу, что если бы белые сыграли 56 в ① на Диа. 10, то после ⑧ возникало неопасное для них ко (у черных нет серьезных кодатэ). Кстати, черные могли свести игру к этому

варианту, сыграв например, ●57 в 65, ○66, ●А, ○57, и мы вернулись к Диа. 10.



Диа. 11

Однако, ●57, 59, блокирующее угол, лучше. В этом плане существенным является то обстоятельство, что черные могут после ○60 сыграть тэнуки ●61. Ведь атака на Диа. 11 легко отбивается черными к 10.

Как уже говорилось, ○64 – достойный ход. Учитывая коми, черным теперь придется искать такое применение своему сэнтэ, которое обеспечило бы победу в партии. И этот ход мы уже видели в предварительных расчетах – ●69.

На ●65, 67 ответ ○68 был обязателен, иначе ●В, и если ○С, то ●D.

Рис. 6. Здравомысленный обмен

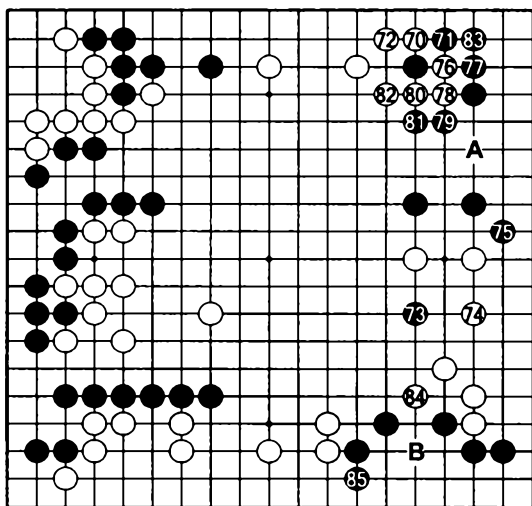
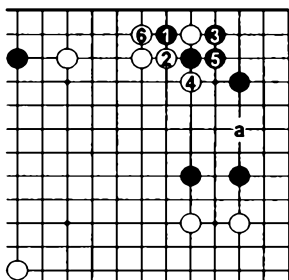
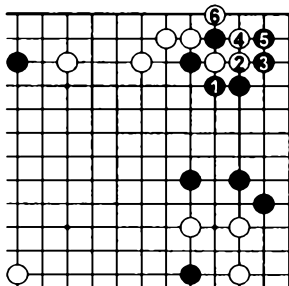


Рис. 6. (70 - 85)



Диа. 12



Диа. 13

○70 хорошо сочетается с никэнбираки. Это – благоразумный способ тушения мойо черных. Если черные погонятся за камнем, как на Диа. 12, то после ⑥ белые наверху укрепились, а справа теперь угрожает утиками а, поэтому, полагаю, ответу ●71 альтернативы нет.

●73 и 75, как будто, бьют в одну цель: в свою очередь потушить мойо противника. Однако, у ●75 есть и другая серьезная задача: предотвратить утиками ○А.

●77 и 79 – самое точное в ответ на ○76. В варианте на Диа. 13 черные по сравнению с продолжением в партии несут определенный урон.

А теперь прошу внимания: в данной стадии партии **●83** – самый большой ход. Речь идет не только о примерно 10 очках территории, но и об адзи, что увеличивает ценность хода **●83** примерно до 15 очков.

○84 – двухцелевой ход. Угрожает **○В**, и в то же время белые поглядывают на камень **●73**. **●85** – соответствующая реакция.

Рис. 7. Ход фундаментальный, но...

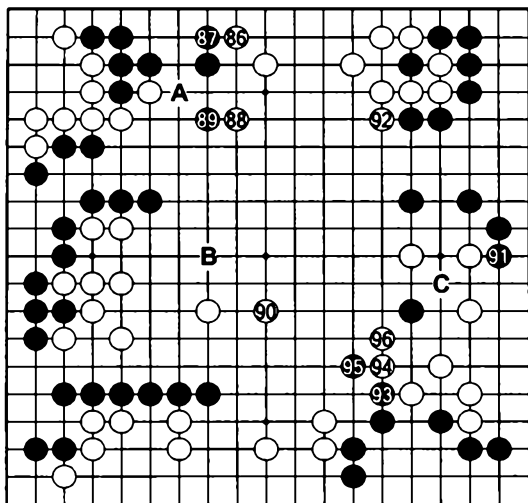


Рис. 7. (86 - 96)

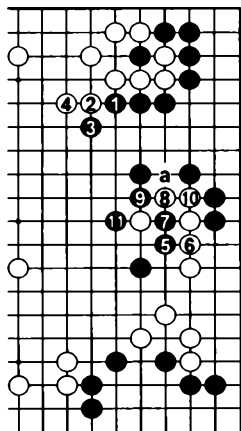
○86, 88 – сэнтэ. Если опустить **●89**, то **○А** оставит черных без глаз.

○90 – фундаментальный ход, но, похоже, в данной позиции белые с ним поторопились. Больше давало осаз **○91**. Если же черные в 90, то для белых не было опасности ввиду ответа **○В**. В случае **○91** партия могла затянуться, и борьба была более упорной.

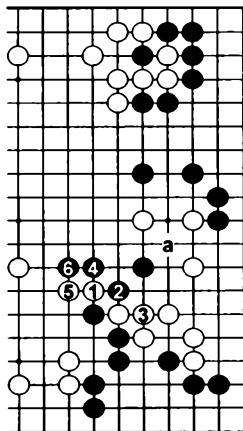
●91 – большой ход, создающий угрозу **●С**.

○92 – тоже умело выбранная точка. Посмотрите на Диа. 14. После **①, ③** черные, не опасаясь в дальнейшем прорыва **○а**, могут вести вариант до **●11** с ясной выгодой.

●93, 95 требует ответа **○94, 96**. Если, например, ханэ **①** на Диа. 15, то благодаря угрозе **●а**, черные быстро успевают защитить всплывшую группу, а перед белыми возникают серьезные трудности.



Диа. 14



Диа. 15

Рис. 8. Центр белых слаб

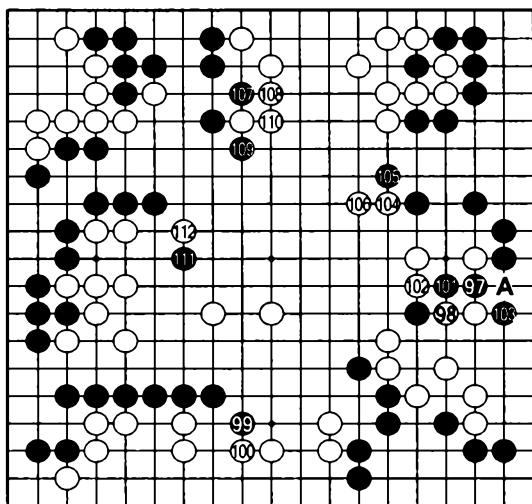
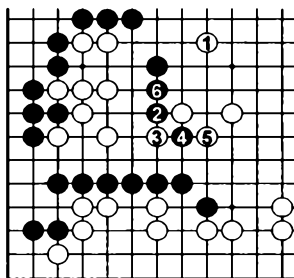


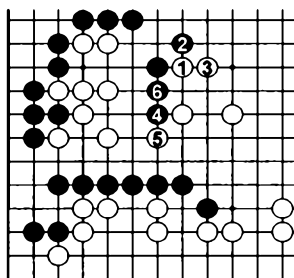
Рис. 8. (97 - 112)

○98 – мудреный ход. Проще ○101, ●A, ○98, но в данном случае в расчет могло входить то, что и в первом, и во втором варианте заканчивая в готэ, белые в партии оставили себе возможность захвата ○A.



Диа. 16

Цукэноби ○104, 106 – плотные ходы. Перед черными возникает серьезный вопрос: как высунуть голову в центр, охваченный белыми? На помощь приходит то обстоятельство, что левая центральная группа белых слаба. Поэтому, после соответствующей подготовки черные находят хорошую точку – кэйма ●111. Выясняется, что все намерения белых в центре несостоятельны. Например, очень опасно ① на Диа. 16 ... для белых, так как в варианте до ⑥ они оказываются отрезанными.



Диа. 17

Диа. 17. И здесь после ⑥ сохраняются точки разрезания. Приходится с тяжелым сердцем отвечать ○112.

Рис. 9. Отчаянная попытка белых

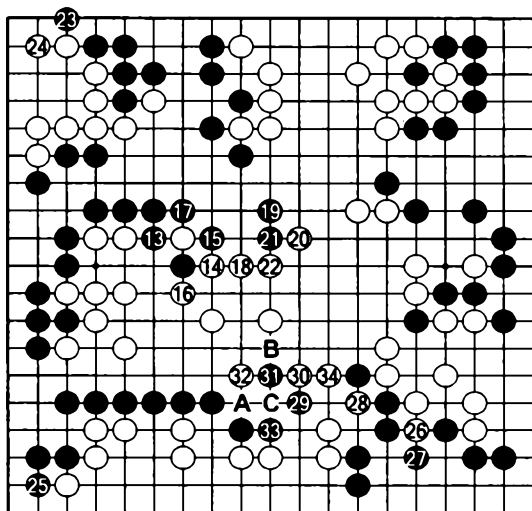


Рис. 9. (113 - 134)

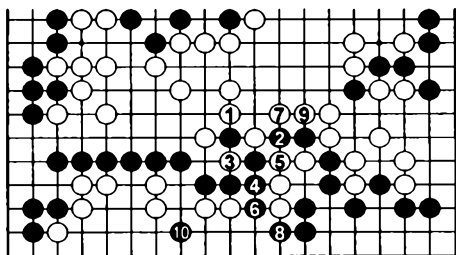
○14 – 18 – трудный вариант. Белые тяжкими стараниями сумели удержать позицию в центре, но ... простой поворот ●25 вновь выводит черных в лидеры. Теперь вновь пересчитаем территорию.

Территория черных = 27 (правая сторона) + 13 (справа внизу) + 9 (вверху) + 19 (слева) + 2 (в центре) = 70 очков.

Территория белых = 18 (вверху) + 6 (левый верхний угол) + 8 (внизу) + 4,5 (коми) + ... в центре надо взять $70 - 36,5 = 33,5$ очка.

Столь большая задача порождает горячность. ○30, 32, кажется, хорошо укрепляет коммуникации в центре, но ○34 все-таки лучше было сыграть сразу. Белые ожидали на ○32 – ●А, ○В, однако нашелся более искусный ответ - ●33. Белым приходится вернуться ○34. Добавлю еще, что после ○32 на ●С белые припасли хитрое ○А с разрезанием.

Если вместо ○34 ①, как на Диа. 18, то к ⑩ белых ожидают большие неприятности.



Диа. 18

Рис. 10. Используя дамэдзумари

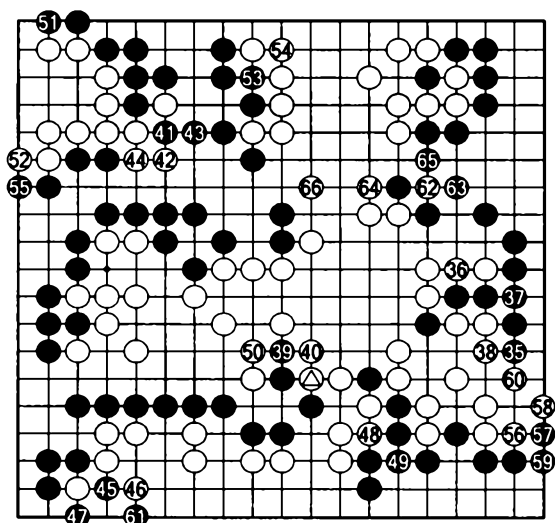
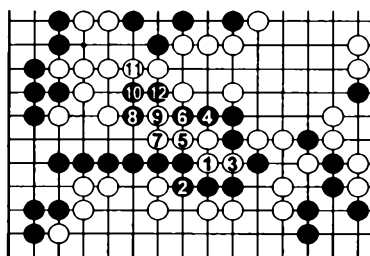
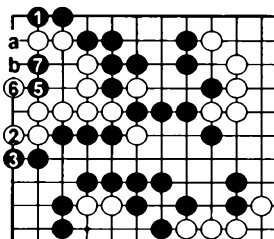


Рис. 10. (135 - 166)



Диа. 19



Диа. 20. ④ - тёнуки

Ёсэ ●39 – ловушечный ход, подчеркивающий к тому же неудачное положение белого камня △. Если ①, ③, как на Диа. 19, то к ●12 черные забирают 6 камней.

●41, 43 требует ответа ○42, 44. Если ○44 в 45, то черные режут в 44, готовя себе сэнтэ-ёсэ в левом верхнем углу. Оно показано на Диа. 20. Если белые не ответят теперь на ③, то ⑤, ⑦ даст черным ко, причем точки а и b – миаи.

В этой стадии партии ●45 – самый большой ход. Его ценность – примерно 10 очков в ёсэ, после чего отыгаться белые уже не могут.

○62, 64 – тэсудзи. Если просто ○62 в 64, то разница с продолжением в партии – 1 очко в пользу черных.

Рис. 11 - 12. Полная победа

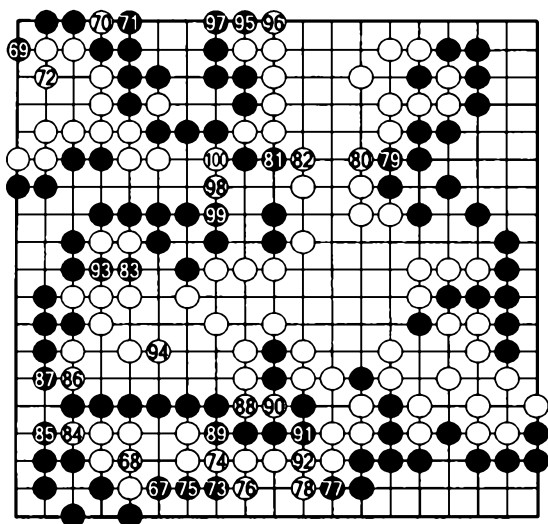


Рис. 11. (167 - 200)

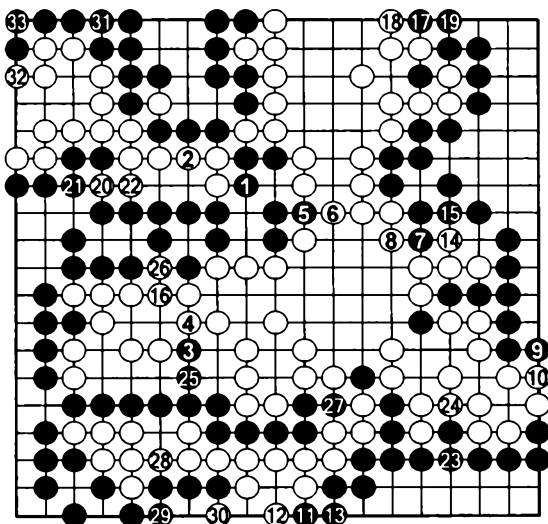


Рис. 12. (201 - 233)

○ 70 – мелкая игра.
Лучше белым пойти в 97.

Затем белые увеличили свои достижения в центре и наверху, но их нижняя территория свелась к нулю, и все это не изменило общего баланса.

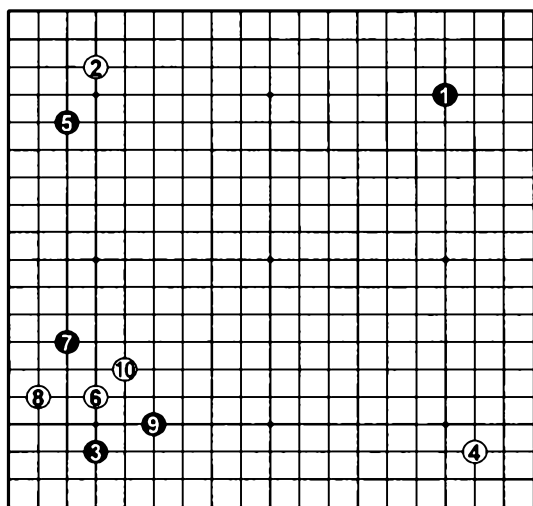
В этой партии несколько ошибок белых позволили черным захватить лидерство и уверенно довести партию до победы.

233 хода.

Черные выиграли 10,5 очков.

(ханко выиграли и закрыли черные).

Партия №3. 1-й розыгрыш титула Мэйдзин, лига



Белые – Исида Йосио,
9 дан

Черные – Кадзивара Та-
кэо, 9 дан

Коми – 5,5 очков

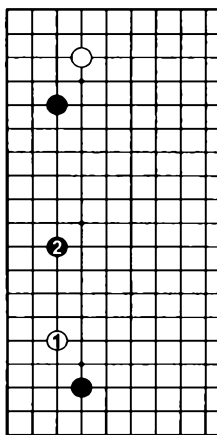
Рис. 1. (1 - 10)

Рис. 1. Излюбленный ход

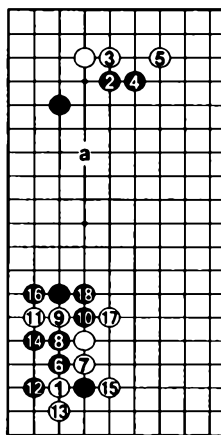
Какари ⑤ – хороший план, вообще какари против комоку – всегда хорошо. Только нужно точно выбрать тип какари. Например, если бы ⑥ сыграли кэйма какари, как на Диа. 1, то ② становился идеальным пунктом.

⑧ – мой излюбленный ход. Вот довод в его пользу: на ① (Диа. 2) у черных есть хорошее возражение: ② – ●14, и поскольку ситё вправо-вверх не работает, ○16 теперь невозможно, а без этого вариант неудовлетворителен.

Добавлю, что если ② сразу в ⑥, то ○2, ●а, и игра равна.



Диа. 1



Диа. 2

Рис. 2. Контроль по ходу

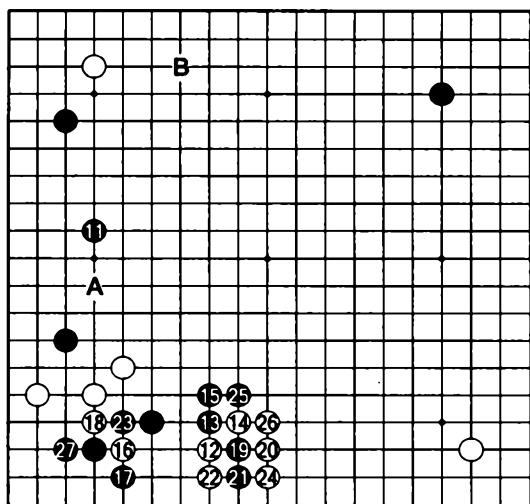
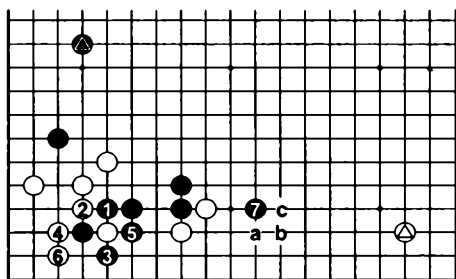


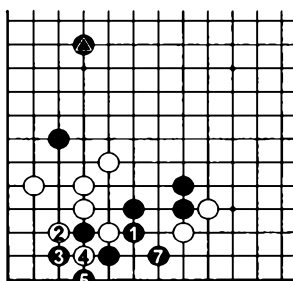
Рис. 2. (11 - 27)

●11 – спокойный ход, поддерживающий баланс позиции. Очень трудный вопрос: чем лучше или хуже сыграть вместо этого ●А? Это было бы ближе к месту завязывающегося боя, но ●11 ближе к верхнему борту.

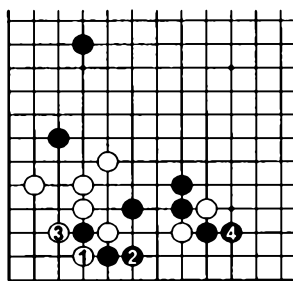
Чтобы ответить на этот вопрос, воспроизведем на доске ходы в партии до ○16 и посмотрим, что будет, если черные ханэ ●17 сыграют, как ① на Диа. 3. В результате белые выживают в углу, и



Диа. 3



Диа. 4. ⑥ над ④.



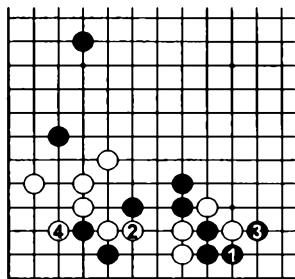
Диа. 5

теперь видно, что камень ▲ стоит далековато от места событий. Такое же впечатление может сложиться и о камне △, однако его роль может оказаться существенной, например в оставшемся у белых адзи: ○а, ●б, ○с.

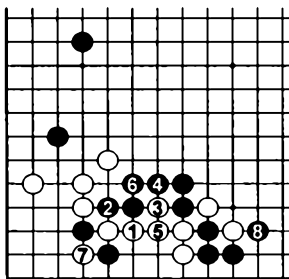
○18 – из числа ходов, которые интересуются ответом противника. Если ●19 в ① на Диа. 4, то до ⑦ вариант выглядит естественно, однако итоги его для черных половинчаты. Белые без труда дадут жизнь углу, и снова камень ▲ лучше

бы стоял в А на Рис. 2.

Наконец, ○20 могло быть сыграно, как на Диа. 5. Здесь на нижней стороне черные устроили свои дела лучше, чем на Диа. 3, однако полное благополучие белого угла обманывает их ожидания. Данными вариантами,



Диа. 6



Диа. 7

каждый из которых подчеркивает отда-
ленность камня ●11
от места событий, я
попытался дать эксп-
ресс-анализ этого
хода.

Конечно ●23 мо-
жно сыграть в ① на
Диа. 6, однако по-

тери в углу были бы слишком велики. Не улучшает и такая поправка к
варианту (Диа. 7). Благодаря вариком ③ белые успевают взять камень и
закончить вариант в сэнтэ (⑧ – необходимо). Оценивая издалека это
продолжение, я видел, что хорошо устрою дела на
нижней стороне, видел и возможность быстро
стабилизировать положение группы слева.

Рис. 3. Ошибка

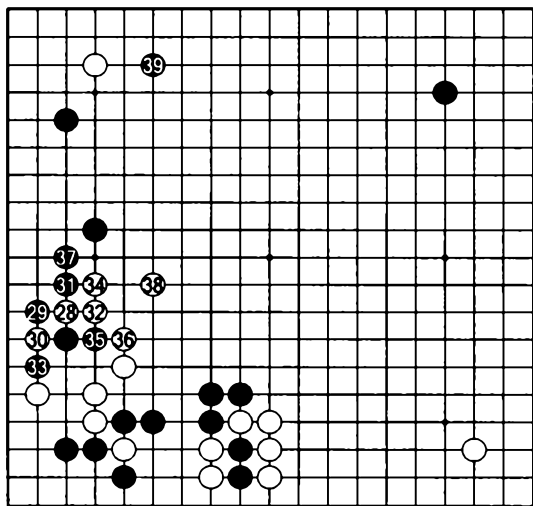
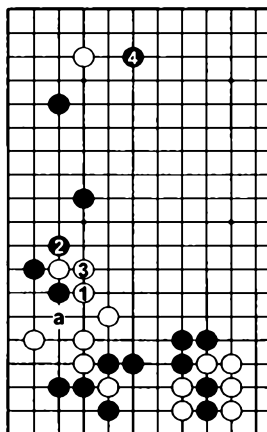


Рис. 3. (28 - 39)

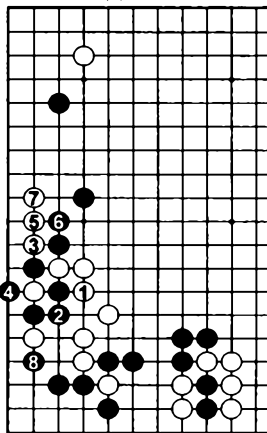
○28 – тэсудзи – сабаки. Это единственно
правильный ход, и реакция на него (●29) – естес-
венна.

А вот ○30 – ошибка. Следовало играть по Диа.
8, где ① и ③ хороши тем, что ●а в ответ не имеет
силы. В чем же было мое заблуждение?

Оказывается, после ○32, ●33 ① на Диа. 9
невозможно из-за приведенного там варианта. Так



Диа. 8



Диа. 9

вместо плотной и активной позиции я получил слабую и пассивную (заметьте силу хода ●31!).

Рис. 4. Черные развиваются в хорошем темпе

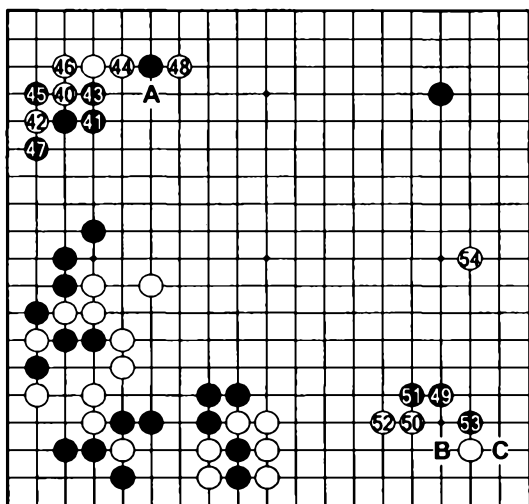
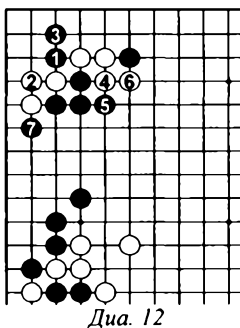
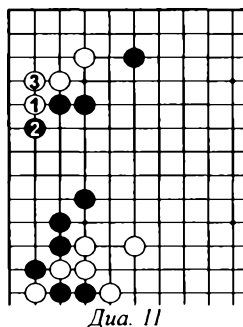
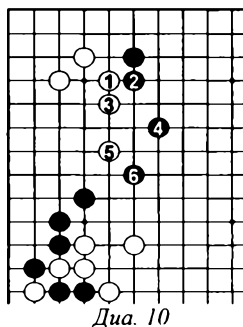
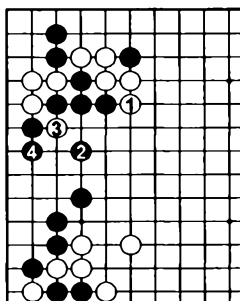


Рис. 4. (40 - 54)



Диа. 12



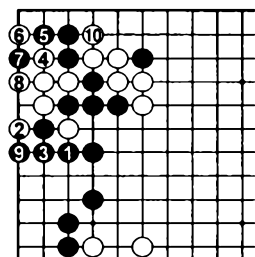
Диа. 13

○40, 42 – средство быстрой организации жизни, причем единственное. Безусловно, недостаточно было косу-ми ① с дальнейшим ③, ⑤, как на Диа. 10. Это, вообще стандартное дзёсэки, здесь неприемлемо из-за ситуации на левом борту. На Диа. 11 показан замысел белых. Обычно такие ходы причисляются к разряду пассивных, но здесь, в условиях глубокого окружения, эта мера своевременна и хорошо служит целям быстрой стабилизации. Однако черных, в свою очередь, не устраивает вариант на Диа. 11.

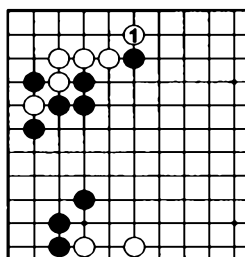
Если на ●43 белые пассивно защищаются в углу, ответ черных в 44 будет слишком неприятен. Поэтому ○44 следует признать единственно верной реакцией, причем довольно перспективной.

Но ведь кажется, черные могут забрать тройку в углу, сыграв 45 в ① на Диа. 12. Разве это не урон для белых? Не будем спешить с выводами и продолжим вариант (Диа. 13).

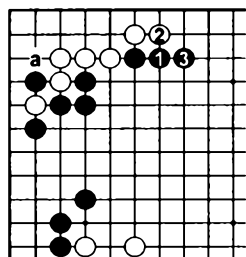
① – отличная точка, затем следует еще одна



Диа. 14



Диа. 15



Диа. 16

умелая жертва ③. Дорога белых слева вверх проторена, и это дает большое влияние. Замечу еще, что ④ на Диа. 13 – единственный ответ. Если вместо этого ①, как на Диа. 14, то следует ряд форсированных ходов, заканчивающихся ко. Это неприемлемо для черных.

В силу всего сказанного, черные и предпочли забрать один камень – ●45, 47. Последний ход ○48 выглядит слишком тонким, но что вы предложите взамен? ① на Диа. 15 выглядит фундаментальнее, но что потом? У черных остается отличная возможность нажать ①, ③, как на Диа. 16. Попадание в пункт а становится явно неравнозначным для противников. Если это сделают черные, белые понесут урон и вынуждены будут отвечать незамедлительно. Занятие же белыми пункта а практически безболезненно для черных. Они вполне могут на него не отвечать.

●49 я полагаю слабым ходом. В конце концов белые вполне могли пойти на обмен ○А, стабилизируя группу, ●В. Черным не раздавить угол (камень сан-сан!). Но здесь есть и более выгодный вариант: ○50 – 54, причем последний ход сделан не по дзёски (обычно играют сагари ○С, черные в

54). Смысл его в учете ситуации на нижнем борту и в левом нижнем углу.

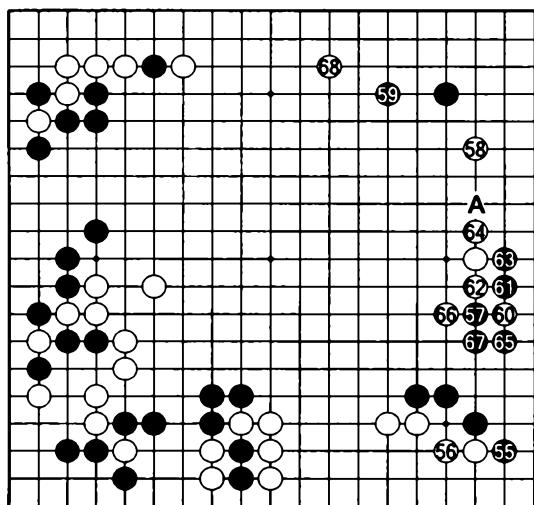
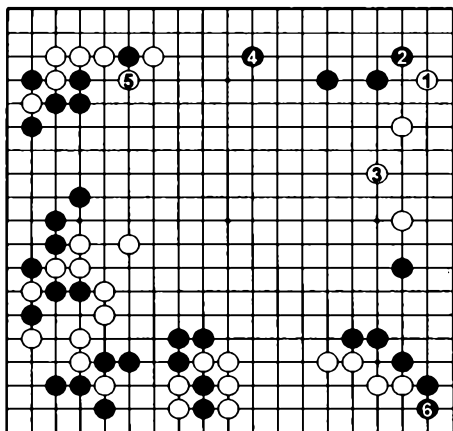


Рис. 5. (55 - 68)

Рис. 5. Найдите лучший следующий ход

После обмена ○58 – ●59 следует оценить позицию и на основании этой оценки выбрать следующий, единственно правильный ход.

Если предположить за белых прямолинейное ① на Диа. 17, то до ⑥ ходы естественны. После это-



Диа. 17

го: территория черных = справа вверх 15 + левая сторона 19 + справа внизу 12 + слева внизу 8 = 54 очка.

Территория белых = слева вверх 10 + правая сторона 11 + нижняя сторона 17 + коми = 43 очка + что-то в центре слева, но эта группа слаба и с созданием двух глаз белые могут считать свои завоевания исчерпанными. Все это крайне невыгодно белым. Поэтому они предпочитают строить бой активной серией

●А), а затем делают совершенное цумэ ○68, сочетающее в себе развертывание и нападение.

Рис. 6. Выдержать и победить

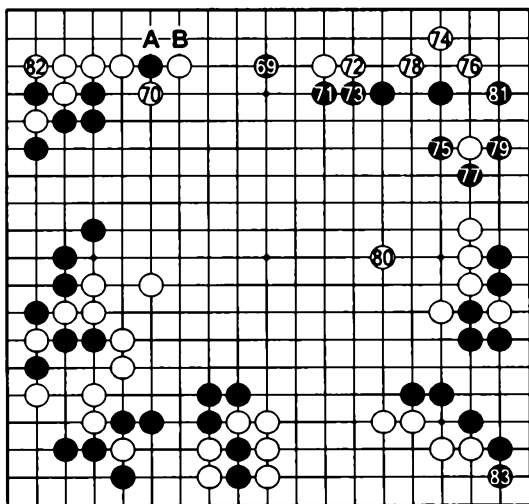
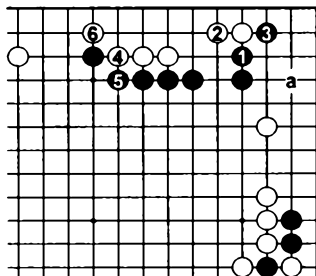
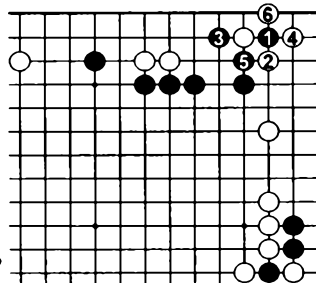


Рис. 6. (69 - 83)



Диа. 18



Диа. 19

Увы, после ●69 отвечать ○70 обязательно. ●А, ○70, ●В – недвусмысленная и сильная угроза. Стандартный ответ на прыжок ○74 – цукэ ①, как на Диа. 18. Но здесь он не подходит: после ⑥ у белых остается угроза тэсудзи ○а. ① на Диа. 19 столь же яростно, сколь и плохо. В результате обмена белые получают гораздо больше, чем стоят их два камня, захваченные противником.

С ●75 по 79 черные устанавливают влияние, белые хорошо трудятся над созданием территории. В этом смысле их позиция оказывается вполне достаточной. Остается последняя задача: стабилизировать группу на правой стороне. От того, насколько удачно это выйдет у белых, зависит теперь исход партии.

Точки ○82 и ●83 – миан.

Рис. 7. Большая ошибка белых

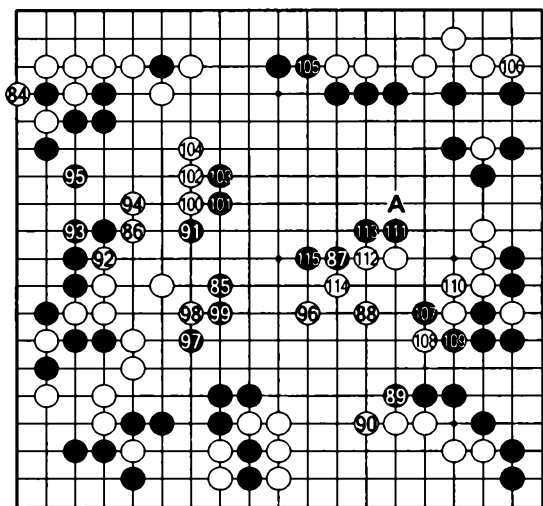


Рис. 7. (84 - 115)

○84 стоит 15 очков.

Однако в ответ черные двумя прекрасными ударами ●85 и 87 начинают атаку на правую и левую группы белых, одновременно укрепляясь в центре настолько, что это грозит созданием большой территории.

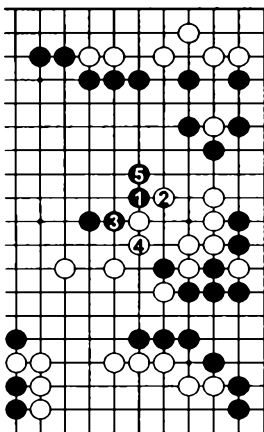
И ●91 – великолепный ход. Атакуя противника, черные попутно решают задачу закрепления территории слева (●93, 95).

○96 – существенная ошибка. Да, этот ход способствует бегству правой группы... Но и только. А ведь в моем распоряжении был сильный удар в ○А наряду с укреплением собственной группы решающий задачу тушения мойо противника. Дальнейшее течение атаки черных рассмотрите особенно внимательно.

Вызвав необходимость бегства левой группы резким ударом ●97, черные затем пожинают плоды, закрепляя территорию ●101, 103. Потом – выгодный обмен ●105 – ○106 и снова резкий удар – кикаси ●107, 109. Заключение: точное цукэ ●111 закрепляет выигрыш черных.

Теперь плохо ②, как на Диа. 20: после ③ черные могут начинать считать очки в центре.

Приходится играть ○112, 114. После ●115 территория черных в центре уже превышает 20 очков. Да, дорого белым обошелся вялый ход ○96!



Диа. 20

Рис. 8. Белые на шаг позади

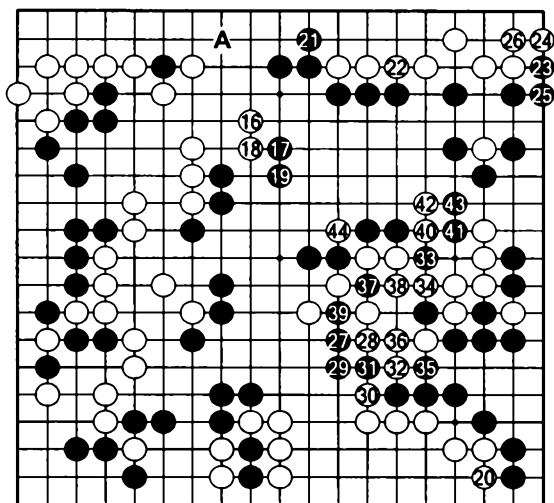
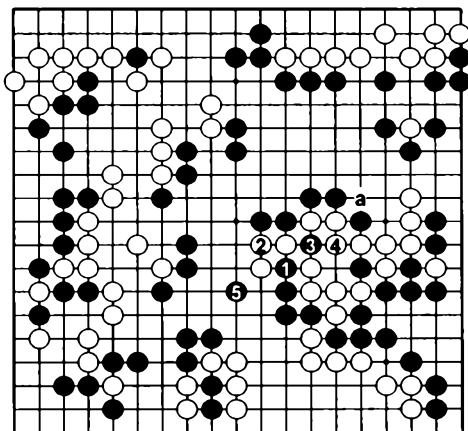


Рис. 8. (116 - 144)

○16 – 20 полно энергии и желания растянуть свою территорию. Но увы, разница остается равной примерно 10 очкам.

Впрочем, черные вскоре допускают неточность – ●27. Следовало сыграть каказ черных в 36, а затем кэйма ●А, и черные застрахованы от неожиданностей.

Но и белые тут же становятся жертвой галлюцинации: ○30, 32. Следует судзи ●33, и белые оказываются в шаге от разгрома: группа справа остается одноглазой. Думаю все же, что вариант на Диа. 21 точнее для черных: присутствует явно невыгодный для белых обмен ② – ⑤ (① вместо ●37).



Диа. 21

Рис. 9. Поворот в конце

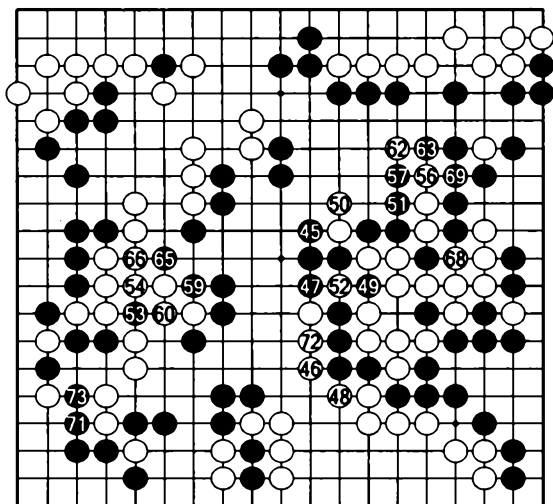
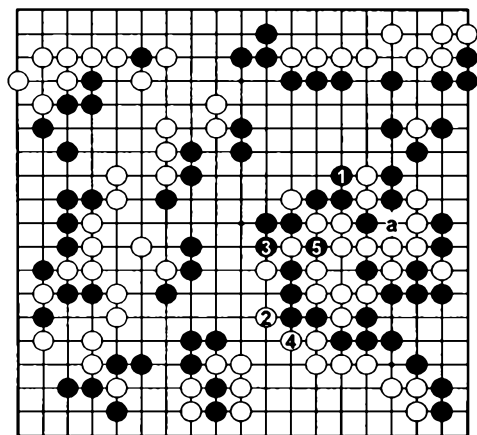
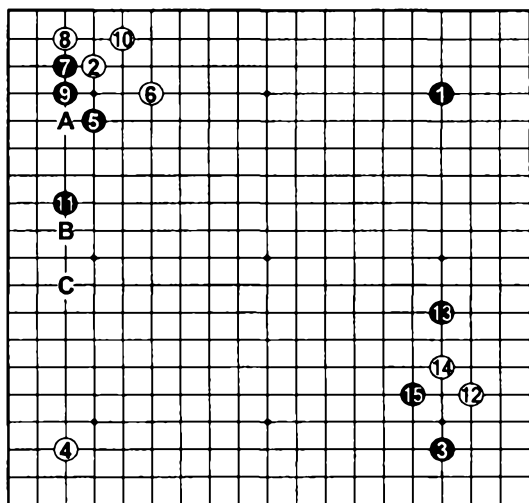


Рис. 9. (145 - 173). 55, 61, 67 в 49. 58, 64, 70 в 52.

Увы, ●45 – страшная ошибка. В завязавшейся ко-борьбе черные проигрывают четверку, а с ней и партию. Следовало играть по Диа. 22. После ⑤ белые нападали на тройку (например, ход ○ над ①), черные забирали 5 камней, белые забирали тройку, но для полной жизни им не хватало еще одного хода ○а. Это обстоятельство и то, что черные резко увеличивали плотность своей позиции в центре, решало исход партии. Теперь же ●71 – явно неравноценный обмен, и в результате белые поворачивают партию в свою пользу, добиваясь легкой победы.



Партия №4. 33-й розыгрыш титула Хонинбо, лига



Белые – Исиды Йосио,
9 дан

Черные – Кобаяси Коити,
9 дан

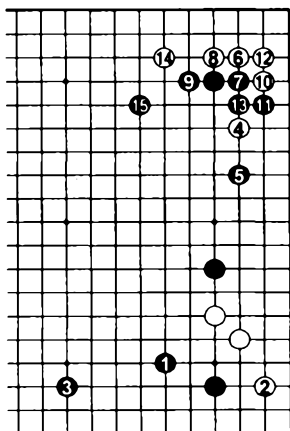
Коми – 5,5 очков

Рис. 1. (1 - 15)

Рис. 1. Как ответят белые?

⊙6 выглядит медлительным. Но мой противник явно ожидал хода ⊙А, чтобы перейти в надарэ-дзёсэки, а мне не хотелось идти навстречу его желаниям.

●11 – крепкое хираки. Напрашивалось сыграть чуть шире – в В. Возможно, противник опасался в таком случае хираки-цумэ ⊙С, что является почти кикаси.



Диа. 1

Косуми ⊙14 – диковинка. Черные могли теперь так использовать стандартный вариант на Диа. 1, что после ●3 звук голоса камня сан-сан из левого нижнего угла почти не доносится. Белым, видимо, пришлось бы идти на продолжение ④ – ●15, и это была бы совсем другая партия...

После ●15 черные с интересом ждут ответа...

Рис. 2. Голова из двух камней

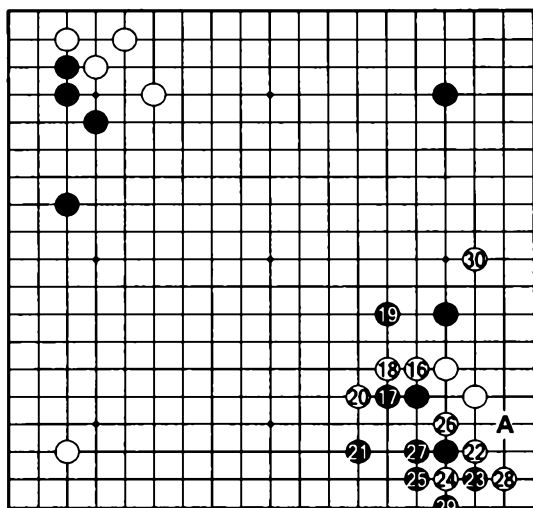
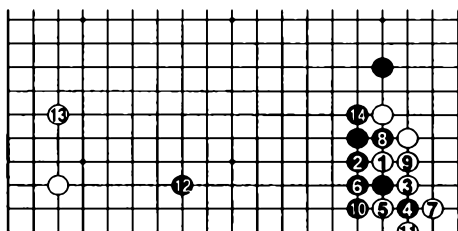
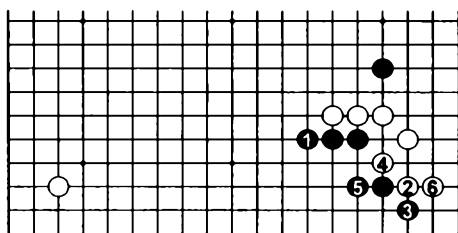


Рис. 2. (16 - 30)



Диа. 2



Диа. 3

○16, 18 нужно обсудить. Главная их цель – свободное развитие. Я обдумывал и ①, ③ на Диа. 2, остро работающее на территорию. Однако, в этом варианте слишком хорошо выглядит теперь развертывание ●12. Рассчитывать же на то, что Кобаяси, 9 дан, ответит ② мягко в 6, избегая немедленного боя, я не мог: он как раз сторонник быстрого определения позиции, в то время как я люблю игру с аккуратным и точным фусэки,

дающие очень близкие по балансу территории, чтобы потом решить дело в идеально разыгранном ёсэ.

●19 – серьезная ошибка. Теперь ханэ к двухкаменной голове группы противника дает белым очень многое. Сравните с вариантом на Диа. 3, и разница буквально бросится в глаза.

○20 – иппонкикаси, затем ○22, 24 – тэсудзи, дающее развитие в хорошем темпе, поскольку и ○26, и ○28 – кикаси, а весь вариант еще больше подчеркивает ошибку черных на 19-м ходу.

Достаточно сыграть ○А, и угол живет, но белым некогда – они бросаются в яростную атаку – ○30!

Рис. 3. Поворот позиции

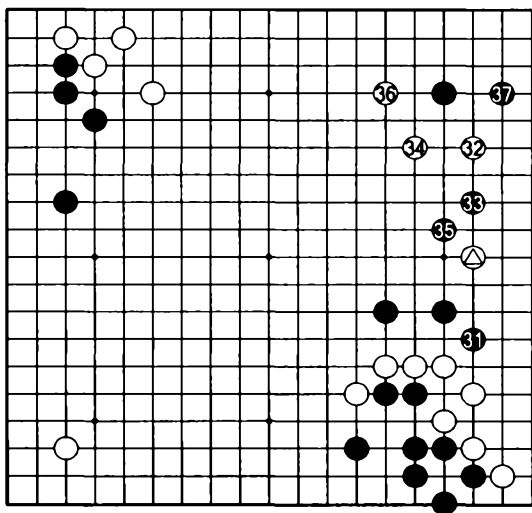
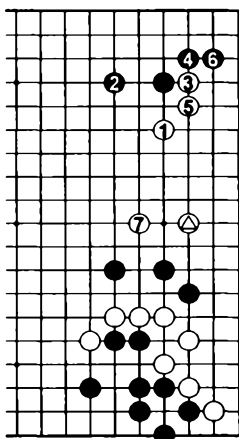


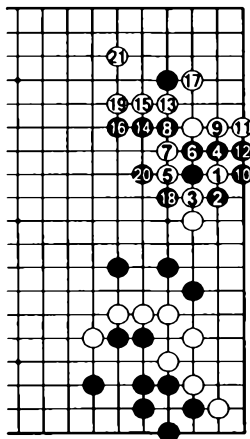
Рис. 3. (31 - 37)

Сангэнбираки ○32 – ошибка, после ●35 лидерство, завоеванное с таким трудом, улетучивается. Конечно, вместо ○32 нужно было играть такагакари ① на Диа. 4, и после ⑦ камень △ выглядит особенно к месту.

Но и ○34 - неудачно. Еще можно было получить равную добычу, играя по Диа. 5. На этой диаграмме если ② в ④, то те же идеи дадут белым еще больше, а черным – еще меньше. Итог после ●35 удручающ: камень △ заблокирован, теперь вообще непонятно, зачем он находится на доске.



Диа. 4



Диа. 5

Рис. 4. Размышления в решающий момент

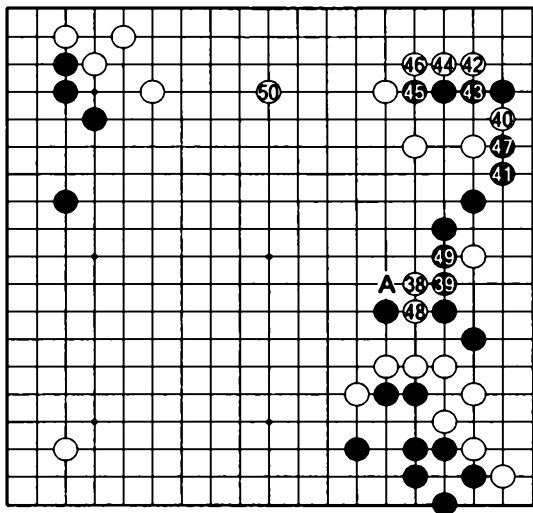
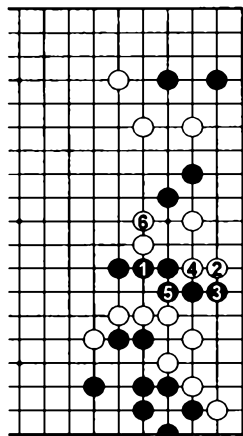
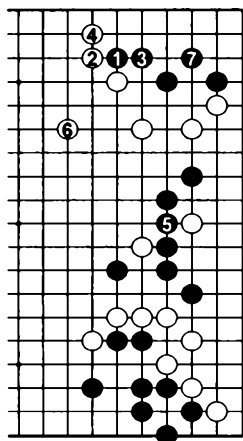


Рис. 4. (38 - 50)



Диа. 6



Диа. 7

Иного ответа на нодзоки $\bigcirc 38$ нет. При другом соединении черных камень белых может внезапно вырваться из плена, как показывает **Диа. 6**. При этом, к тому же, в ловушке оказываются два черных камня.

●41 в ответ на косуми $\bigcirc 40$ меня удивило. Я ожидал ①, ③, как на **Диа. 7**. Теперь же белые могут остро ухватиться за территорию путем $\bigcirc 42 - 46$.

После естественного обмена $\bigcirc 48$, ●49 я обдумывал ход $\bigcirc A$, чтобы увеличить плотность своей позиции в центре. Однако соображения в пользу верхней стороны показались мне более весомыми, и я сыграл $\bigcirc 50$.

Вот расчеты:

Территория белых = верхняя сторона 35 + правый нижний угол 3 + левый нижний угол 4 + коми 5 = 47

очков.

Территория черных = левый верхний угол 9 + правая сторона 25 + правый нижний угол 8 = 42 очка.

Конечно, следует принять во внимание сэнтэ и плотность черных. Верно я оценивал: пришло время решающих ходов. Да только на первом же шагу сам споткнулся.

Рис. 5. Один ряд мимо

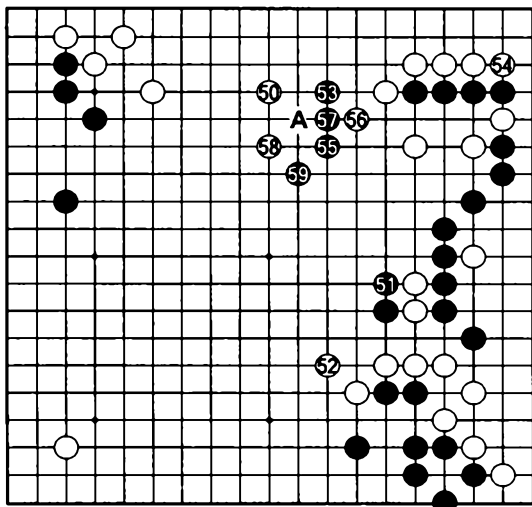
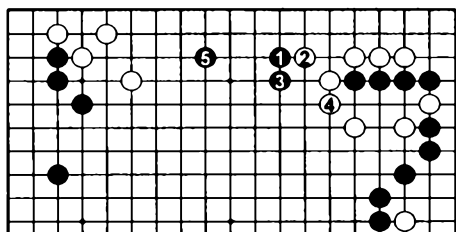
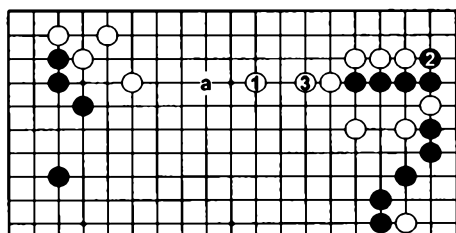


Рис. 5. (50 - 59)



Диа. 8



Диа. 9

Конечно, на верхнем борту играть надо было. Хотя $\bigcirc 50$ в 51 также было хорошей точкой, но вариант на Диа. 8, где черные с легкостью осуществляют вторжение, просто неприемлем. И все-таки $\bigcirc 50$ – неточность: утиками $\bullet 53$ доказывает это. Следовало ставить камень $\bigcirc 50$ на ряд правее (Диа. 9), чтобы на 2 ответить 3. В левом углу белые стоят настолько плотно, что вторжение $\bullet a$ невозможно.

После $\bullet 53$ на $\bigcirc 56$ следовало бы $\bullet 57$, $\bigcirc 55$, $\bullet A$, и черных не поймать. Делать нечего: приходится играть $\bigcirc 54 - 58$. Но это означает, что верхняя сторона белых разрушена, и они снова отстали в территории.

Рис. 6. Подготовка боя

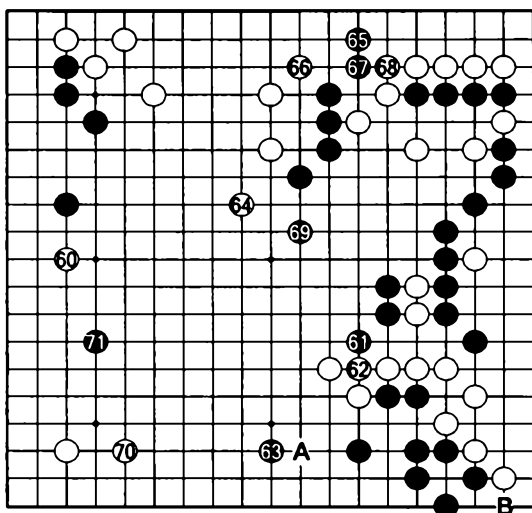
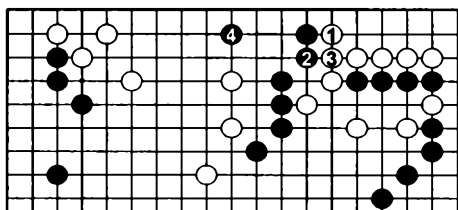


Рис. 6. (60 - 71)

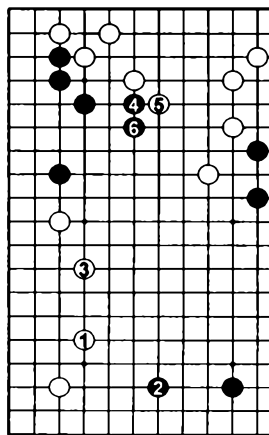
○60 – совершенный коготь – последняя возможность побороться за территорию. Простым симари в углу этого добиться уже нельзя. Но и ●63 – хорошая точка. Заодно с развитием предупреждается сэнтэ кикаси ○А или ○В.



Диа. 10

Если ○66 в ① на Диа. 10, то после ●4 черные разрушали верхнюю территорию противника.

Конечно, ○70 хотелось бы сыграть в ① на Диа. 11, предупреждая ●71, но обмен ② – ③ будет невыгоден белым с точки зрения территории, поскольку потом очень много черным принесет цукэноби ④, ⑥.



Диа. 11

Белые не могут тягаться с противником ни в территории, ни в плотности. Их последний шанс – завязать бой. Этим целям служит ход ○70.

Рис. 7. Атака, где все поставлено на карту

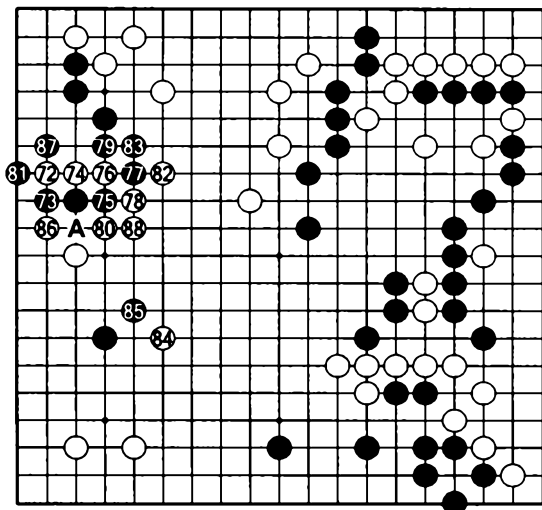


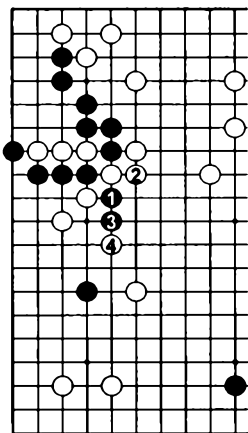
Рис. 7. (72 - 88)

○72 связано с жертвой камня для окружения ●71. Это, пожалуй, тэсудзи. Тем не менее, и речи быть не может о том, чтобы черные легко уступили, сыграв: ●74, ○73, ●87, ○А. Только решительно приняв вызов, черные могут бороться за сохранение своего лидерства.

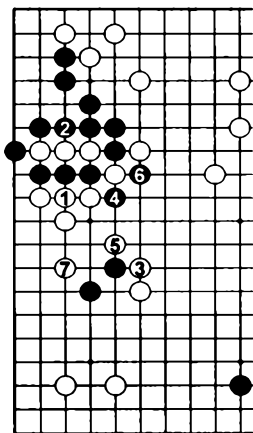
Боси ○84 – сигнал к всеобщему штурму. На этот ход не помогало ●85 в ① на Диа. 12. ④ четко ликвидировало опасность прорыва.

○88 – перемена курса. Если бы белые, упорствуя, продолжали ①, ③,

как на Диа. 13, то после ④ пришлось бы согласиться на поннуки ⑥, а это очень неприятно. Кроме того, 2 камня еще сыграют роль адзи. Только выдержав свой план во всей полноте, белые могут рассчитывать на победу.



Диа. 12



Диа. 13

Рис. 8. Белые ведут тяжелый бой

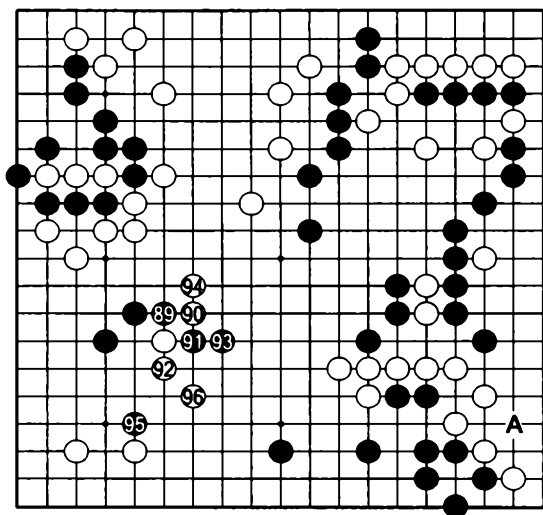


Рис. 8. (89 - 96)

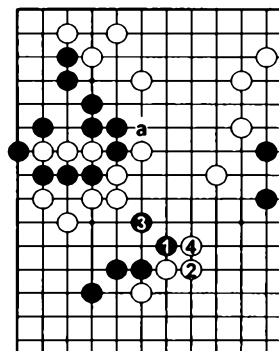
●91 – естественная мера. На Диа. 14 черные движутся в неправильном направлении. Читатель должен знать, что даже если они в этом варианте выживут, ○а даст белым столько, что партия становилась бы практически равна.

●93 и ○94 – резкие ходы. Никто не хочет уступать.

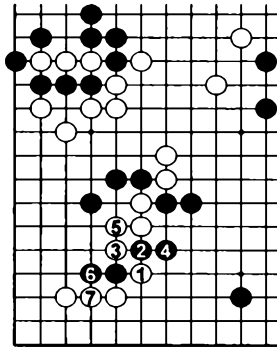
●95 – тонкий удар. Черные с интересом смотрят за тем, как ответят белые. Например, такой, казалось бы, выгодный для белых вариант с захватом камней, как на Диа. 15, на самом деле никуда не годится. В центре у черных осталась масса кикаси, а главное, сыграв теперь ●А, они почти наверняка

убьют белую группу справа, ведь выход в центр для нее отрезан.

После очень долгого обдумывания я решился на еще более трудный бой, сыграв ○96.



Диа. 14



Диа. 15

Рис. 9. Черные ошибаются

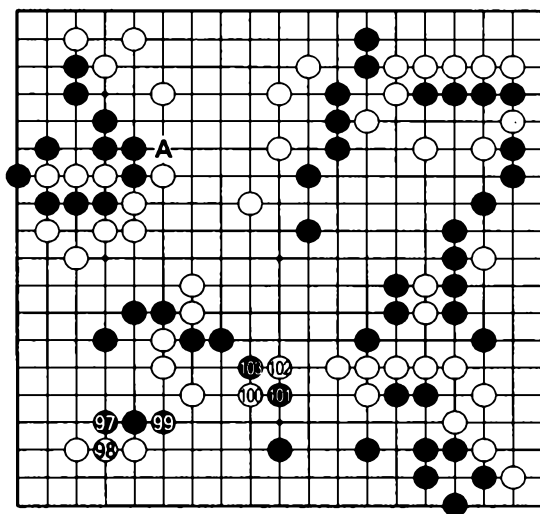
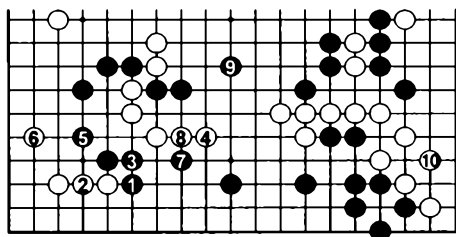
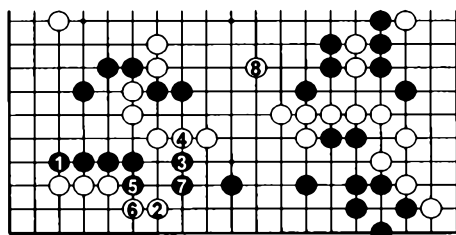


Рис. 9. (97 - 103)

И тут черные допускают большую ошибку: ●97. Белые возрождаются к жизни. Хорошо было сыграть ●97 в ① на Диа. 16 – осаз. Доиграв до ⑨, черные получали миаи – ●10 или ●А, каждый раз получая выигрышную позицию.



Диа. 16



Диа. 17

И киритигаи ●101, 103 – плохо. Эта ошибка приводит уже к проигрышу, Увы, Кобаяси, 9 дан, не сумел разобраться в деталях беспорядочного боя... ●101 следовало сыграть по Диа. 17. Конечно, после ⑧ белые окружают 2 черных камня, но это тот самый случай, когда, пожертвовав малым, спасаешь большое.

Рис. 10. Поворот

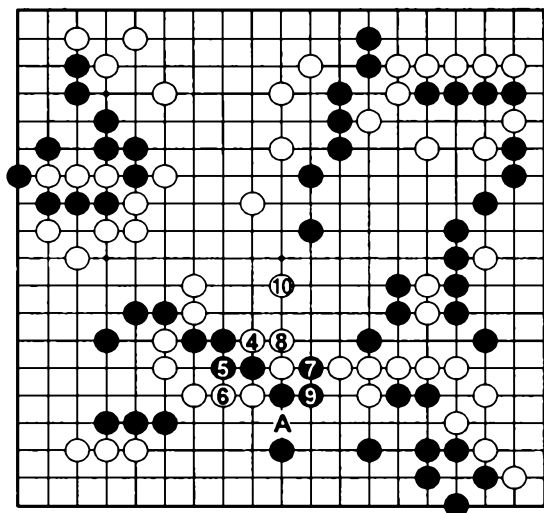
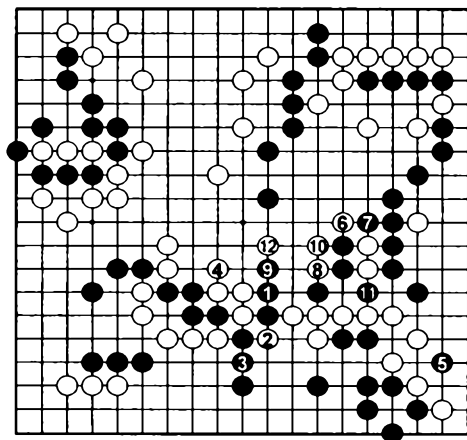


Рис. 10. (104 - 110)

Соединение ⑧ – вовсе не галлюцинация. К немалому расстройству черных этот ход вполне возможен. Вероятно, мой партнер полагал, что белым остается играть только ○9, ●8, ○А...

После партии мы немало времени посвятили разбору вариантов, и после ⑧ уже не смогли найти ни одного варианта с преимуществом у черных. Например, ⑨ в ① на Диа. 18. До ④ белые обязаны отвечать, и черные успевают ходом ⑤ лишить противника глаз, но к ○12 белые побеждают все трудности. Отметим тэсудзи ⑥, ⑧, – это очень искусные ходы.



Диа. 18

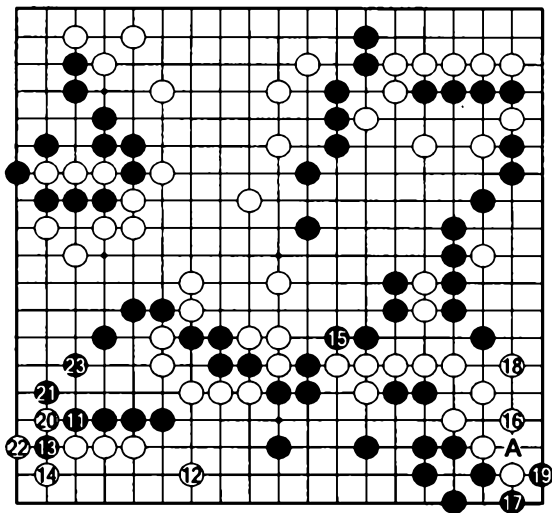


Рис. 11. (111 - 123)

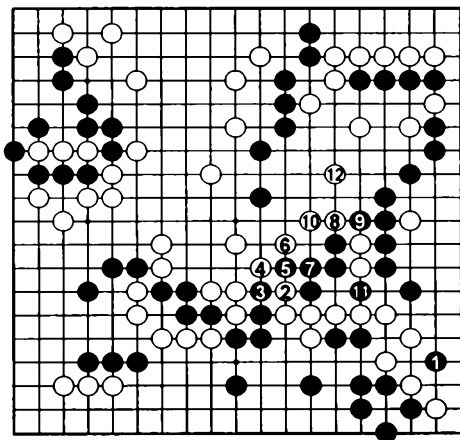
Рис. 11. Опрометчивость

Однако, это были не последние ошибки в данной партии, которую я не могу назвать иначе, как многострадаальной. Не без помощи противника переломив длительное время стоявшую на проигрыш позицию, я вновь допускаю легкомыслие.

С ●11 по 15 черные играют абсолютно верно. Кажется, есть альтернатива в лице ① на Диа. 19. Ведь черные, как будто, отрезают группу справа и уже готовятся ее убить. Но к ○12 замысел белых проясняется: они

сами отрезают 7 черных камней, и этот размен, без сомнения, выгоден белым.

Ну а легкомыслие было проявлено мною в ответе на ●19. При ●23 в А позиция становилась опять совершенно неясной. На следующей странице я покажу причину, по которой белые оказывались внакладе. Пока же остается констатировать: ●23 – проигрывающий партию ход.



Диа. 19

Рис. 12. Избежал пасти тигра

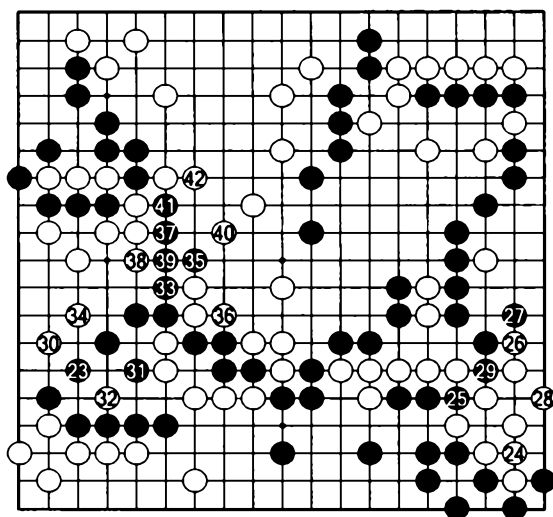
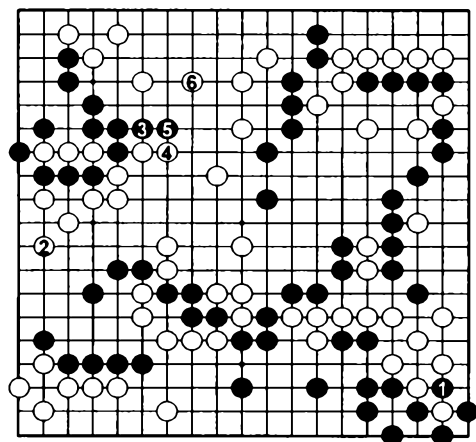


Рис. 12. (123 - 142)

○24, наконец, спасает белых от смертельной опасности, возникавшей из-за поннуки ① на Дна. 20. Белым пришлось бы отвечать ②, забирая за свою группу левую группу противника. Однако, затем ③, ⑤ были настолько большими ходами, что лишь в мелком, тщательном Го могла (неизвестно как) решиться судьба партии.

●25 – 29 забирает полгруппы белых, но ○30 забирает всю левую группу противника.



Диа. 20

142 хода.

Черные сдались.

Глава четвертая. Оценка позиции в решающие моменты партии

Мы уже говорили об искусстве профессионалов видеть решающие моменты игры и действовать в эти моменты особо энергично и точно. Чаще всего именно здесь глубокий и точный расчет рождает глубокие и неожиданные для противника тэсудзи.

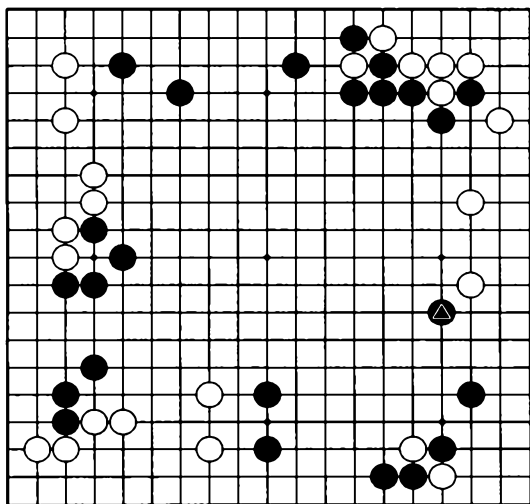
Собственно, вся книга страница за страницей, обучая вас держать постоянное равенство в территориях, подводила именно к этому разделу.

Действительно, как же рождается у профессионалов победа или поражение? В какие моменты оказывается нарушенной столь искусно поддерживаемая с обеих сторон гармония? Каковы признаки кульминации Го-партии, и каковы приемы ее развязки?

Обратимся к примерам творчества профессионалов.

Позиция №1

3-й розыгрыш титула Мэйдзин, лига



Белые – Исида Йосио, 9 дан

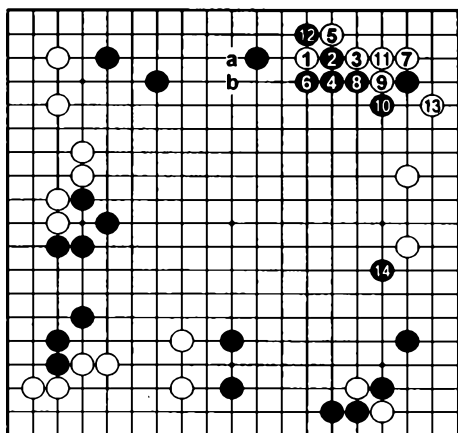
Черные – Кадзивара Такэо, 9 дан

Позиция 1

Переговоры в правом верхнем углу черные вели весьма активно, и закончились они резким нападением катацуки .

Белым нужно определить в позиции и найти лучший ход, решающий партию в их пользу.

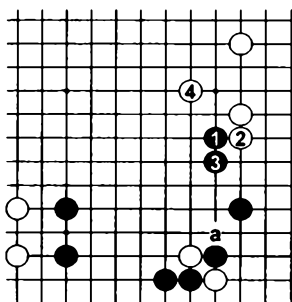
Но прежде – о том, как конкретно проходили переговоры в углу.



Диа. 1

Диа. 1. Вторжение

С помощью утикоми ① я собирался разрушить верхнюю сторону черных. Однако ответ Кадзивары, 9 дан, оказался для меня полностью неожиданным. Я рассчитывал на ③, ⑤а или ② в b, ⑦, ⑪, ⑨ – цукэ-сабаки. После же цукэ ② до ⑬ пришлось идти единственным путем, и полученное сэнтэ черные использовали с выгодой для себя.

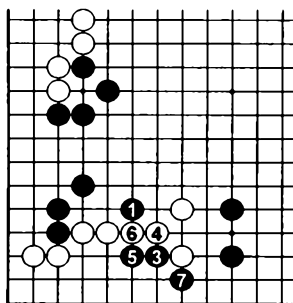


Диа. 2

Диа. 2. Навстречу желаниям черных

Черные, очевидно, рассчитывали на ответ белых ②, ④. При этом белые явно жадничают, а черные получают идеальную позицию.

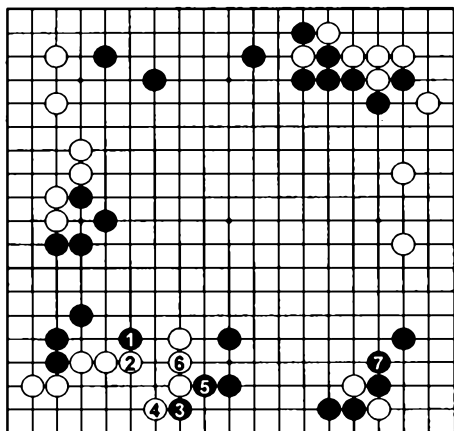
Чтобы не идти навстречу желаниям противника, нужно внимательно изучить позицию. Этот анализ вскрывает важную деталь: черные могли бы ходом ●а закрыть угол на замок. Однако они решили, что ①, ③ сделает это с большим эффектом и сыграли ①. Давайте вместе разберемся в плюсах и минусах такого метода.



Диа. 3. ② - тэнуки

Диа. 3. Кикаси

Прежде всего замечу, что перед операциями в правом нижнем углу у черных была хорошая возможность отыграть слева внизу ①. Не ответить на этот ход нельзя: после ⑦ белым трудно подсказать хороший ответ.



Диа. 4

Диа. 4. У черных преимущество

Но и ответив, белые не мешают черным получить после ⑦ преимущество. Подсчитаем: территория белых = слева сверху 18 + слева внизу 17 + справа сверху 17 = 52 очка.

Территория черных = верхняя сторона 18 + левая сторона 10 + справа внизу 32 = 60 очков. Даже с учетом коми черные ведут 2,5 очка, причем при более плотной позиции. Вывод: превосходства черных достаточно для выигрыша.

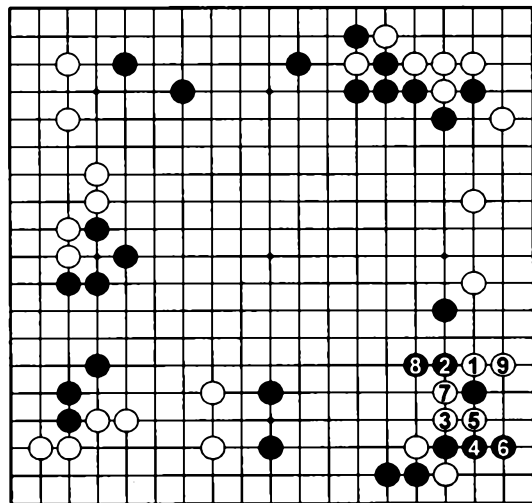
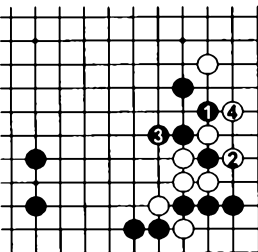


Рис. 1. (1 - 9)

Рис. 1. Решающий ход в партии

Пользуясь тем, что позиция черных растянута, белые должны ударить по слабому пункту. ① – решающий ход партии, делающий первый важнейший шаг к превращению уступавшей позиции в превосходящую.

Ханэ ②, как будто, начинает беспорядочный бой, однако ③ – ⑦ – заранее продуманное сабаки. Выясняется, что иного ответа, кроме ⑧, у черных нет.

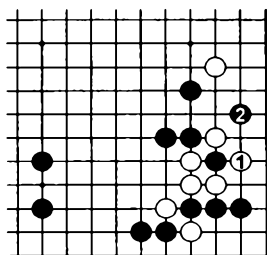


Диа. 5

Диа. 5. Переправа

При атэ ① белые затем переправляются, и этого им вполне достаточно.

Сагари ⑨ – важный пункт.



Диа. 6

Диа. 6. Срочный ход

Дело в том, что на простое взятие ① черные могут ответить ②.

Таким образом, просто и быстро выжив на захваченной у противника территории, белые добились значительных выгод по сравнению с Диа. 4.

Рис. 2. Мелкое Го

○15 - самый лучший ответ на развертывание ●12, 14.

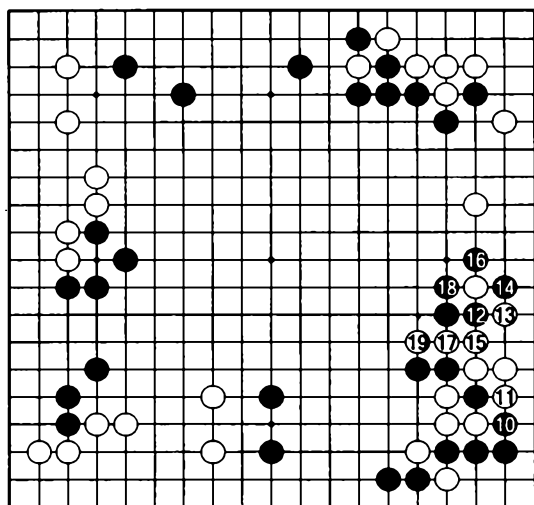


Рис. 2. (10 - 19)

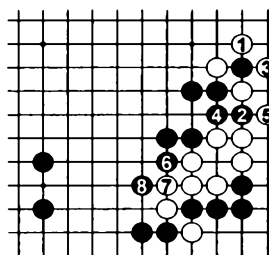
Диа. 7. Малоэффективное ватари

Белые, конечно, могли забрать камень: ①, ③, но после ⑤ все пространство правого борта им пришлось бы из-за дамэдзумари в готэ заставлять своими камнями.

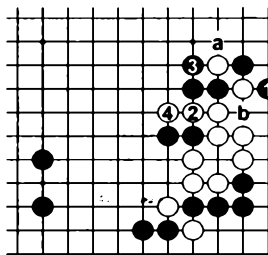
Какаэ ●16 - также вынужденный ход.

Диа. 8. Атэ - плохой ход

Высунув голову группы вместо того, чтобы защищать атакованный камень, белые ничем не рискуют. Скорее в опасности окажутся черные, если противник успеет сыграть ноби ○а, их группа справа останется без глаз. Если ③ в 4, то ○b, и два черных камня на правом краю доски падают.



Диа. 7



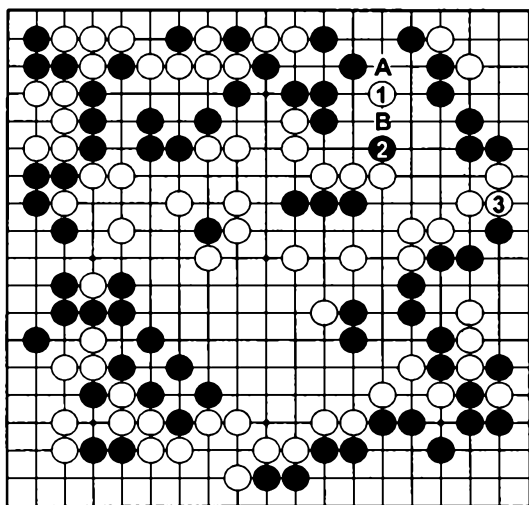
Диа. 8

падают.

С ○17, 19 можно закончить рассмотрение партии и сравнить получившуюся позицию с Диа. 4. Ясно, что белые получили по сравнению с ней гораздо больше.

Так, воспользовавшись ошибкой противника, белые точным ударом переменяли худшую позицию в лучшую.

Позиция №2. 22-й розыгрыш титула Хонинбо, финальный матч, 1-я партия



Белые – Хонинбо Сюю
(Исида Йосио)

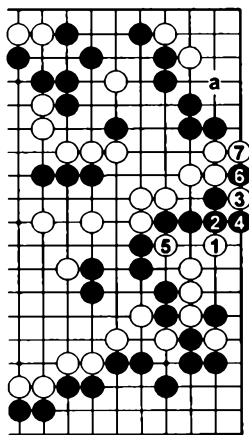
Черные – Мэйдзин Рин
Кайхо

Позиция 2.

Начнем сразу с подсчета территорий.

Территория белых = слева вверх 19 + слева внизу 27 + в центре приблизительно 20 = 66 очков.

Территория черных = справа вверх 21 + левая сторона 15 + справа внизу 44 = 80 очков. Прибавив белым 4,5 очка коми, все равно получаем лидерство черных достаточно определенным. Белым нужно искать ход, который мог бы повернуть позицию.



Диа. 1

Я сыграл ①. Это кажется недостаточно обоснованным из-за ответа ② с захватом камня. Добавлю, что при ходе ② в А черные сохраняли достаточный перевес. Тем не менее, именно ход ① смог вызвать чудесную перемену в ходе партии.

Добавлю еще, что стандартное иккэн-тоби ●В в исходной позиции было явно неспособно сократить разрыв в очках.

Осталось ответить на вопрос, зачем появился на доске ход ③.

Диа. 1. После ③...

... если тэнуки, то ① – ⑦ – вынужденно, и теперь сэмзай или ○а – миан.

Рис. 1. Цумэ-го в реальной партии

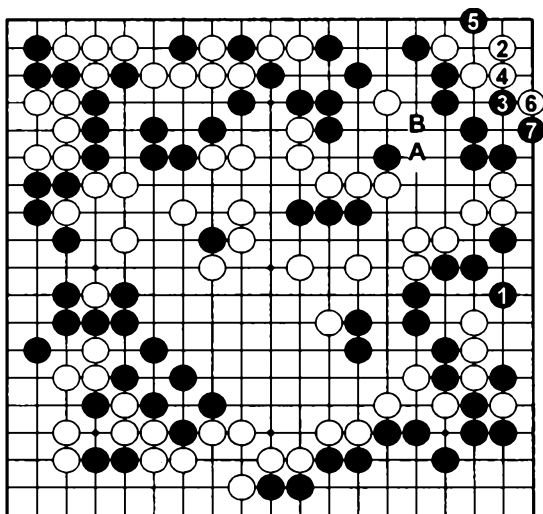
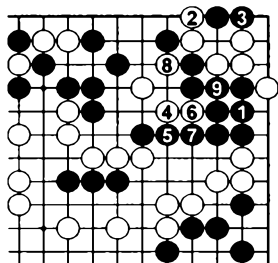


Рис. 1. (1 - 7)

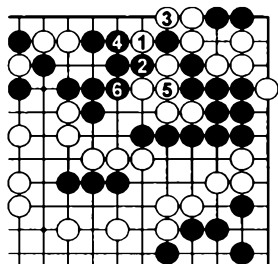
Если ○А, то после ●В белому камню не уйти. Поэтому следует ② – ⑥ – типично разведывательные ходы. Разведка удастся: черные допускают ошибку – оси ⑦, что приводит к ко-борьбе. А ведь в их распоряжении был способ безоговорочного убийства угла белых.



Диа. 2

Диа. 2. Соединить плохую форму

После ① белые гибнут безоговорочно. На ② следует накадз ③. ④ – ⑧ – интересная идея, однако хладнокровное ⑨ разрушает замысел белых.

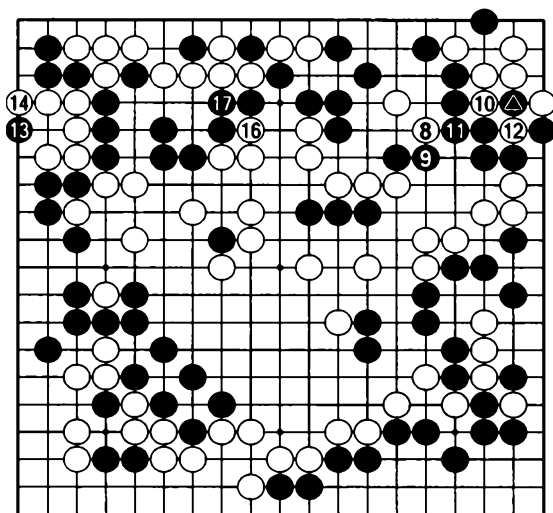


Диа. 3

Диа. 3. Безоговорочная смерть

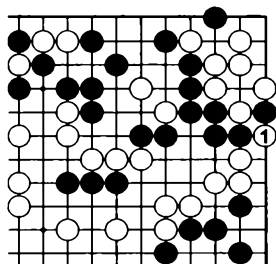
Увы, каказ ①, ③ не даст белым второго глаза, они гибнут. В задачке на цумэ-го ответ уже найден. В реальном же бою еще надо разыграть ко.

Рис. 2. 17-очковое ко

Рис. 2. (8 - 18). 15 в $\triangle$, 18 в 12

А для правильного розыгрыша нужно предварительно высчитать стоимость ко, чтобы соответственно подбирать ко-датэ.

Диа. 4. Ко стоит 17 очков



Диа. 4

При взятии ①, территория белых в углу – 8 очков. Если помните, перед началом мы оценивали территорию черных в правом верхнем углу в 21 очко. Если белые там выживут, у черных еще остается 12 очков (за счет захвата двух камней белых справа в центре). $21 - 12 = 9$. Сложим теперь приобретения белых и потери черных. $8 + 9 = 17$. Такой ценности должны быть ко-датэ черных, чтобы не понести урона в завязавшейся ко-борьбе.

Конечно, я видел, что исходя из общей высокой плотности своей позиции, черные имеют достаточно возможностей, чтобы устоять в ко-борьбе. Но ведь это был мой последний шанс, и использовать его нужно было. Есть поговорка: «Выигранные партии выиграть труднее всего». К данной позиции она применима в полной мере.

Рис. 3. Как ни горько – проигрывающий ход

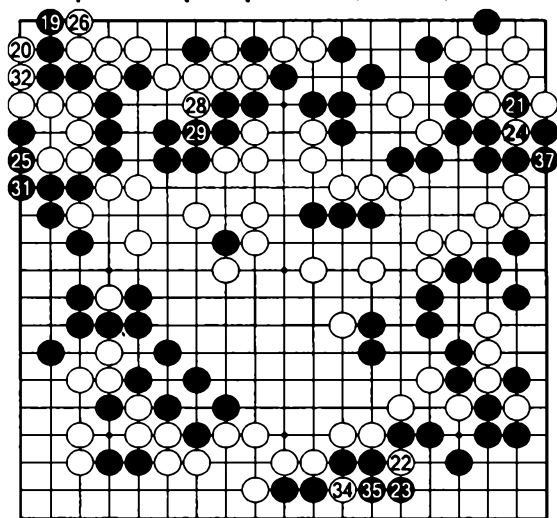
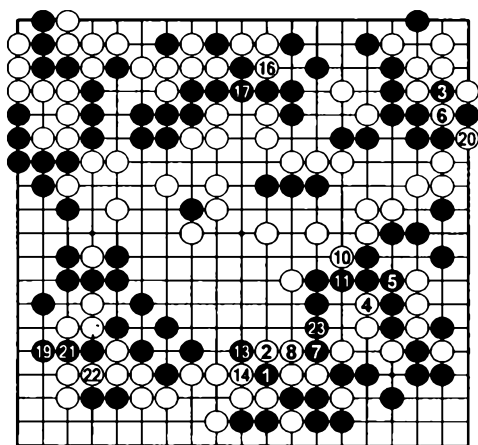


Рис. 3. (19 - 37). 27, 33 в 21, 30, 36 в 24

Начиная с ●13, ко-датэ черных вполне отвечают задаче, поставленной в предыдущем примечании. А вот ●37, прекращающее ко-борьбу, появилось в результате ошибочной оценки ситуации в углу, о которой мы скажем на следующей странице. Продолжая же ко-борьбу черные побеждали.

Диа. 5. Победа черных



Диа. 5. 9, 15 в 3. 12, 18 в 6

① и дальнейшее – решительные ко-датэ. После ●19 белые вынуждены прекратить ко-борьбу: у них больше не осталось достаточных угроз. Теперь черные успевают в темпе отсечь три камня, а затем взять еще 4. После этого:

Территория черных = справа внизу 52 + левая сторона 21 + верхняя сторона 12 = 85 очков.

Территория белых = справа вверх 8 + в центре 20 + слева внизу 22 + слева вверх 18 = 68 очков плюс коми.

Рис. 4. Большое ЧП

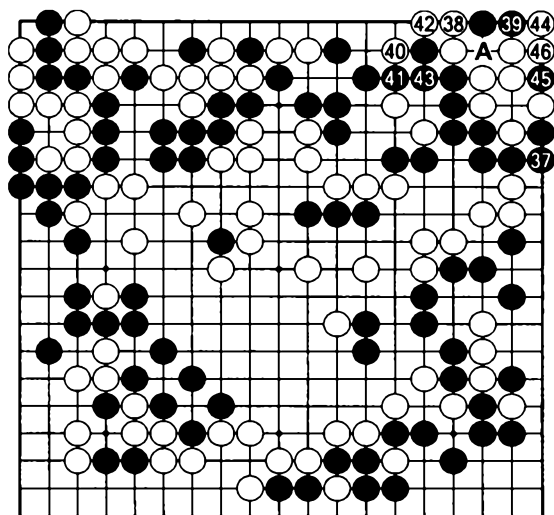
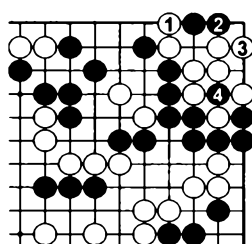
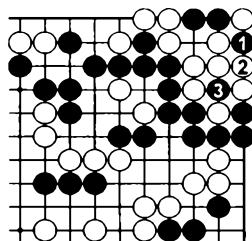


Рис. 4. (37 - 46)



Диа. 6



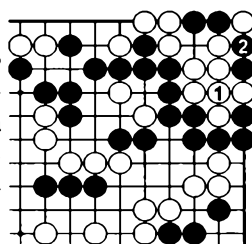
Диа. 7

В принципе, дело должно было кончиться таким образом: на $\bigcirc 40$ – $\bullet 42$, $\bigcirc A$, $\bullet 41$, $\bigcirc 44$, безусловно выживая в углу. Черные страшным образом переоценивают свои возможности. Они отвечают $\bullet 41$, на что немедленно следует $\bigcirc 42$, $\bullet 43$, и вдруг выясняется, что хоть жизнь белой группы повисает на волоске, но и у огромной черной группы сверху нет глаз. Ответственность в этом ко у черных столь велика, что выиграть его они уже не смогут. Так вместо перехода в мелкое Го (после $\bullet 42$ в ответ на $\bigcirc 40$) – синицы в руках, черные погнались за журавлем в небе и потеряли все.

Тем не менее, несколько следующих ходов очень интересны. Но прежде чем их рассмотреть, укажем на первопричину бед черных. Их галлюцинация в углу заключалась в том, что на $\bullet 37$ они ожидали только вариант с Диа. 6 с ко-борьбой.

$\bullet 45$ – хороший ход. При ①, ③ на Диа. 7 возникала безнадежная для черных позиция двойного ко.

$\bigcirc 46$ – точный ход. При ① на Диа. 8 все, чего добились белые, – 4 очка в углу.



Диа. 8

Рис. 5. Заключительный поворот

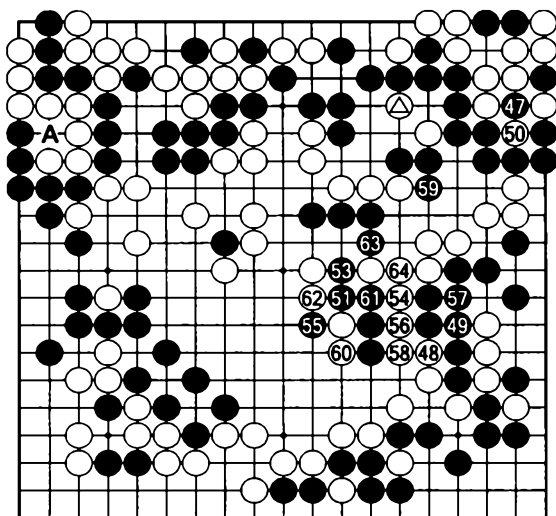
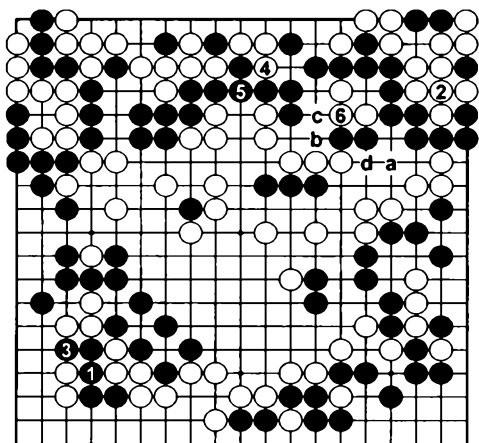


Рис. 5. (47 - 64). 52 в 47

●47 вступает в ко-борьбу, ответственность черных в которой (судьба огромной группы) очень велика. ●51, 53 – иного нет, но белые с ○54 по 64 приговаривают к смерти другую группу – в центре, и партия на этом заканчивается.

Вот как, казалось бы необоснованный ход никэнтоби △ вызвал к жизни бурю, в которой черный корабль потерял свои паруса и попал на мель из-за одной ошибки капитана.

Остается показать, почему черные не использовали шанс ко-борьбы.



Диа. 9

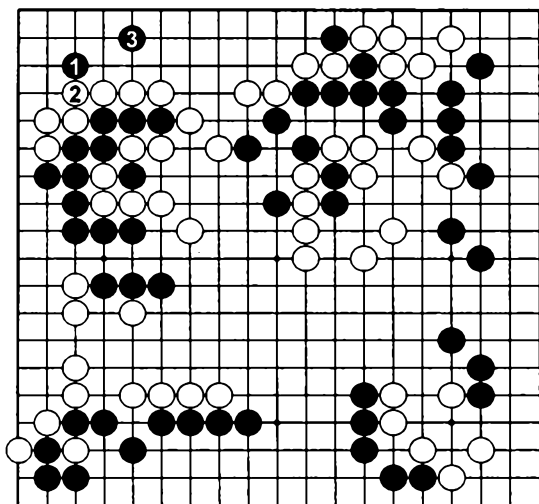
Диа. 9. Гибнет большая группа

①, ③ – бесспорно большое ко-датэ, но то, что получали белые, – гораздо больше. После ⑥, если ●а, то ○b, ●с, ○d – атэ!

Если же ●а в d, то ○а.

Позиция №3

26-й розыгрыш титула Одза, финальный матч, 2-я партия



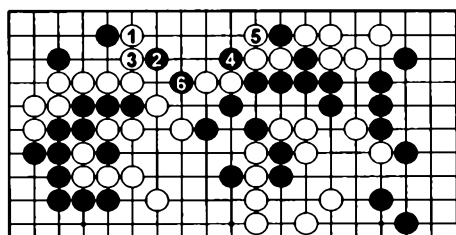
Позиция 3.

Белые – Одза Кудо Норио
Черные – Исида Йосио, 9 дан

Коми – 5,5 очков

Только что белые использовали сэнтэ для захвата двух камней противника в центре. Я уже видел план, который сможет решить исход партии. Он связан с вторжением ①, ③. Два этих хода связаны с жертвой, которая помогала опрокинуть белых. После естественного цукэ ① (Диа. 1) перед черными встает вопрос правиль-

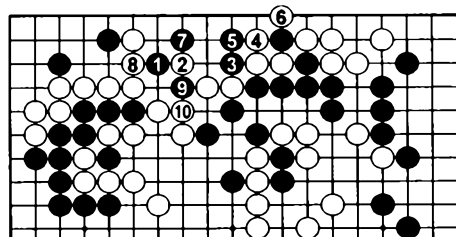
ного продолжения. Давайте обдумаем позицию. На верхней стороне у белых – плохое адзи. Может быть, воспользоваться им с помощью нодзоки?



Диа. 1

Диа. 1. Удача нодзоки

Действительно, если белые автоматически закроются ③, трюк черных удался. Белые попадают в тяжелое положение.



Диа. 2

Диа. 2. Косуми-цукэ

Однако белые не обязаны соединяться. Красивое косуми-цукэ ② дает им возможность избежать опасности. После ⑩ черные не смогут построить двух глаз.

Рис. 1. Цукэ-коси

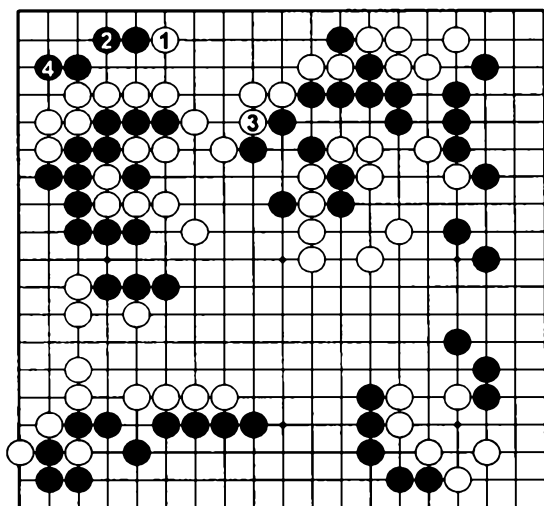
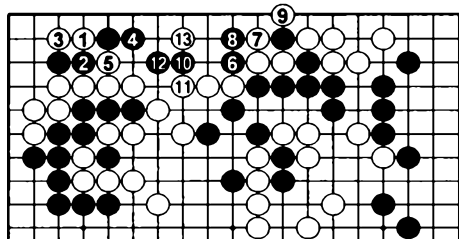


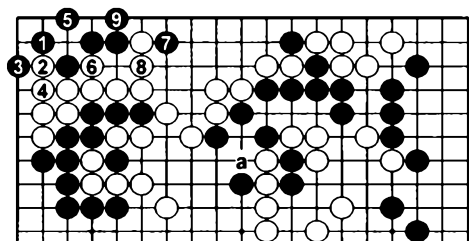
Рис. 1 (1 - 4)

Пришло время раскрыть секрет позиции. Дело в том, что отчаянная атака черных не имела бы успеха, если бы белые вместо кажущегося естественным ① сыграли цукэ-коси в 2.



Диа. 3

Теперь же ③ (в партии) имеет целью за ко, которое возникнет в углу, получить компенсацию в центре.



Диа. 4

Диа. 3. Нет ответа

Вот этот вариант. Если ②, то ③, и до ●12 белые не могут помешать черным построить большой карман, однако карман этот с дефектом, и нападэ ○13 подчеркивает непреложный факт: черные выжить не могут.

Диа. 4. Ко-борьба

Вот в чем замысел белых. На естественное ①, ② – ⑧ дает ко-борьбу. Очередь взятия белых, и угроза ○а – достаточное основание для того, чтобы белые с надеждой могли смотреть в будущее.

Однако я предвидел другое возражение – сажари ④.

Рис. 2. Искусное тэсудзи

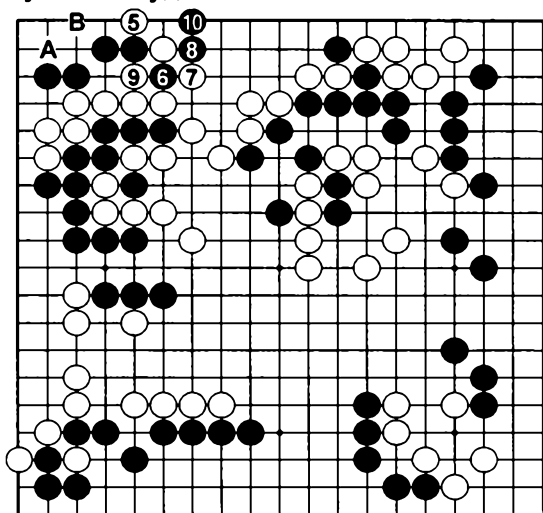
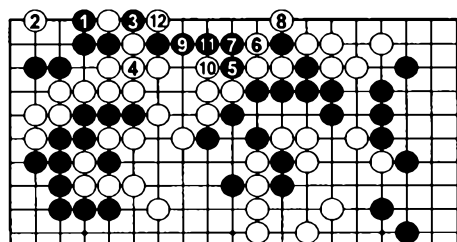


Рис. 2. (5 - 10)

Обе стороны, конечно, рассчитывали варианты в углу. Жизнь, смерть, борьба, - каждый из исходов приобретает теперь особую остроту – за них «зацеплен» исход всей партии.

⑤ – прямая угроза убийства. На ●А предусмотрено ○В.

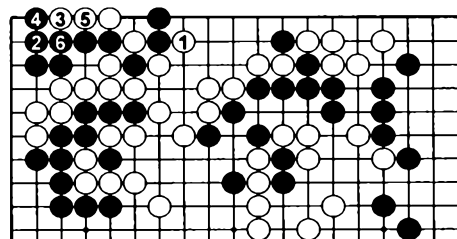


Диа. 5

Однако белые не заметили тэсудзи, начинающегося в партии ходом ⑥. Удивительный и красивый план.

Диа. 5. Черные гибнут

Черные должны играть точно. Осаз ①, как здесь, им не помогает. После ○12 нетрудно убедиться, что попытки черных спасти группу тщетны.



Диа. 6

Диа. 6. Безоговорочная жизнь

Теперь на осаз ① черные успевают построить в углу неприспугнутую позицию. После ⑥ надежды белых рушатся из-за оитоси.

Рис. 3. Ко с большой ответственностью

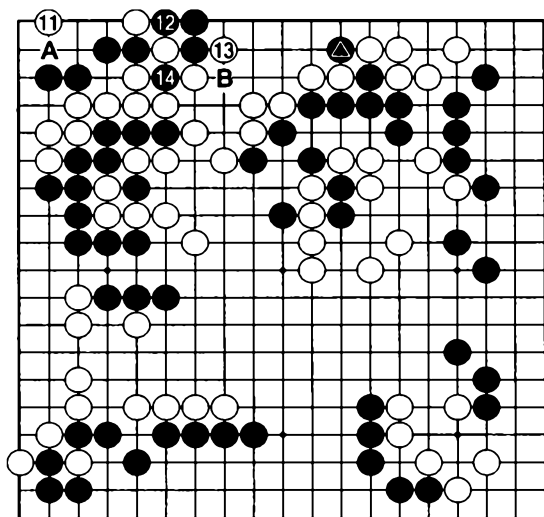
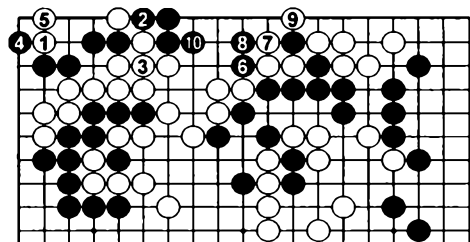


Рис. 3. (11 - 14)

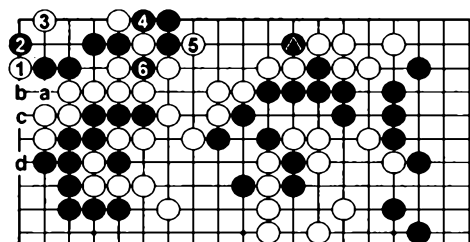
Чтобы избежать ои-отоси, белым приходится идти на ко-борьбу, но теперь степень ответственности в ней белых весьма возрастает.



Диа. 7

Диа. 7. Безоговорочного взятия нет

Беда белых теперь в том, что если они закроются ③, то к ⑩ черные просто выживут.



Диа. 8

Диа. 8. Плохое адзи

Если же избрать другой способ взятия, как здесь ①, ③, то у черных появляется масса ко-датэ (●a, ○b, ●c, ○b, ●d).

○11 в партии, оставляя противнику единственную ко-угрозу в углу ●А – безусловно самое лучшее. Однако все-таки бремя ответственности на белых легло очень тяжелое: в случае проигрыша ими ко-борьбы эскапада ●В и далее уход камня△ влечет за собой серьезные последствия.

Рис. 4. Неудовлетворительное ко-датэ

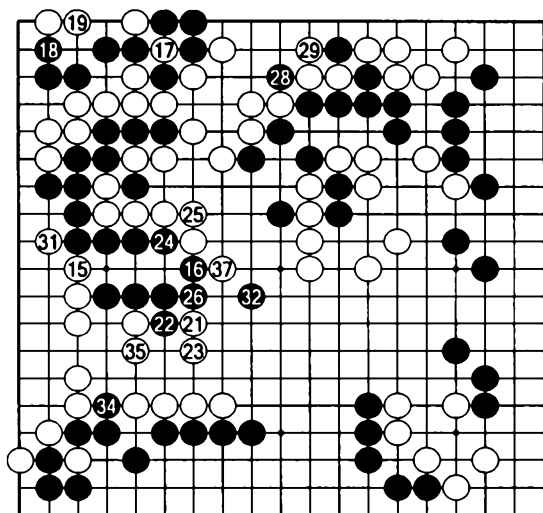
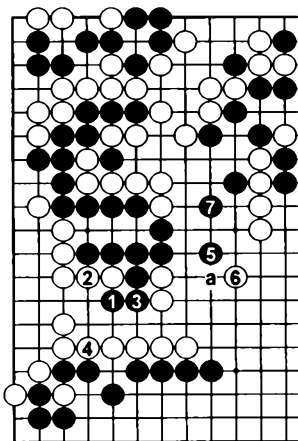


Рис. 4. (15 - 37). ●20, ○27, ●30, ○33, ●36 - ко.

Итак, ко-борьба, что, конечно, хорошо для черных. Однако, к сожалению, общая тонкость их позиции не позволяет извлечь достаточно из этого ко.

○15 попадает в глазную точку противника, затем это делает ○21. К ○37 дальнейшие игры в ко опасны для жизни большой группы слева.



Диа. 9

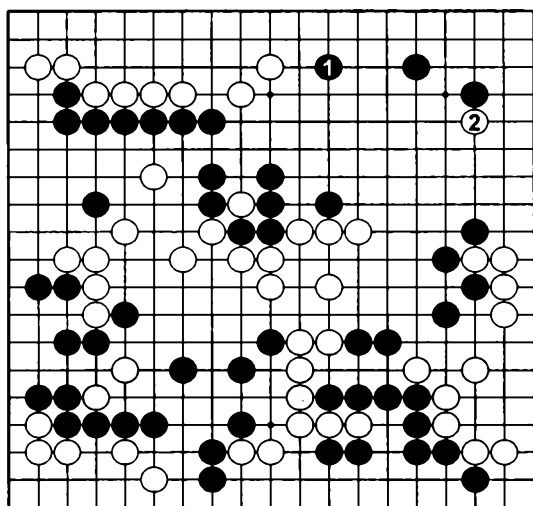
Диа. 9. Неправильный выход из ко-борьбы

① - ⑦ (вместо ●32) не успевало дать жизнь большой группе одновременно с выигрышем ко, поскольку после ⑦ у белых есть совершенное ко-датэ ○а, заканчивающее спор.

Итак, камни в углу пали смертью храбрых. Но кое-какой частный успех эта операция все-таки принесла. (О чем конкретно идет речь, автор не указывает - прим. перев.)

Позиция №4

14-й розыгрыш титула Мэйдзин, решающий матч,
7-я партия



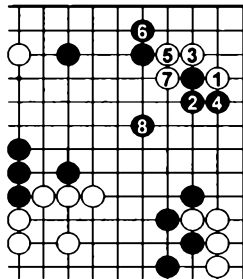
Позиция 4

Белые – Мэйдзин Исиды
Сюо, 9 дан

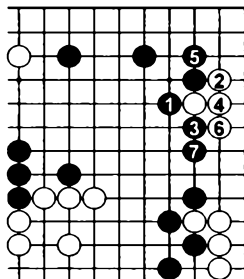
Черные – Отакэ Хидэо,
9 дан

Черные не слишком удачно действовали на левой стороне (вверху и внизу), и белые получили превосходство.

① – последнее большое место в партии. Затем ②, пожалуй, правильная атака, после которой черные выиграть уже не могут.



Диа. 1



Диа. 2

Диа. 1. Опасно

Слишком горячным было бы ① на Диа. 1. Пожалуй, после ③ белым не выпутаться.

Диа. 2. Верхнее ханэ

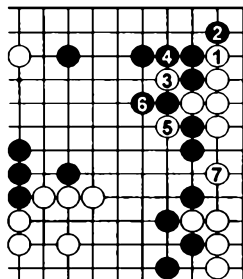
Самый обычный путь с цукэ – ханэ. Но здесь есть одна тонкость: после ①, ③ (другое ③ рассмотрим ниже)

белые растягиваются до ⑥. Затем...

Диа. 3. Белым достаточно

...белые, еще протянувшись ①, благодаря кикаси ③, ⑤ и соединению ⑦, чувствуют себя отлично.

После этого вступления, может быть, вы сами попробуете отыскать следующий ход черных – единственно правильный.



Диа. 3

Рис. 1. Отчаянная атака

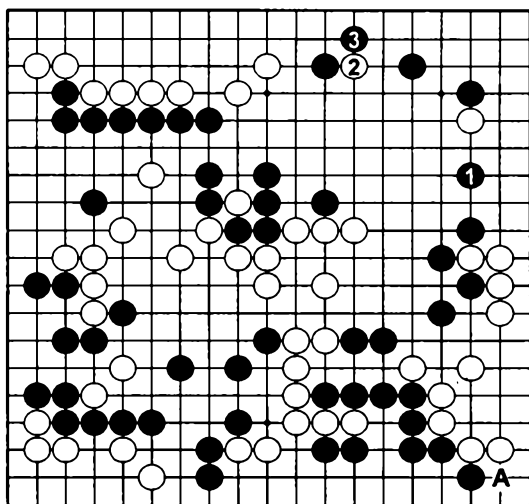
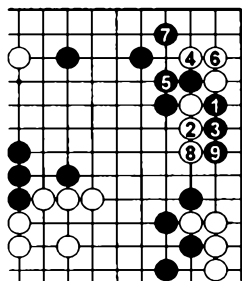


Рис. 1. (1 - 3)

Только это решительное нападение ① способно поставить на карту исход всей партии. Хотя при правильной защите белые опровергают замысел противника, осуждать ходы, подобные ①, нельзя, ибо это не только последний шанс, но и упорство в защите безнадежных позиций, которое часто приносит плоды.



Диа. 4

Диа. 4. Кири

Но прежде, как обещано, покажем иной вариант атаки после ханз ① на Диа. 2. Это – кири ①. После ② до ⑨ с дороги не свернуть.

Диа. 5. Белым достаточно

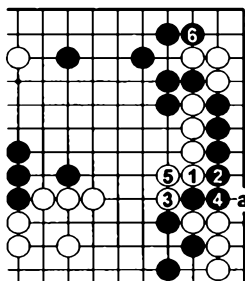
Затем разрезание ③, ⑤ – в темпе, и белые повернут в А на Рис. 1, получая вполне довольно. У них еще осталось сэнтэ ёсэ ①а, выеда 8 очков противника.

Тем не менее, у белых есть чем ответить на азартное ① в партии. Это – цукэ-тэсудзи ②.

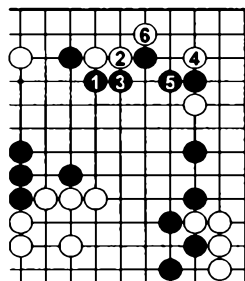
Если теперь ③...

Диа. 6. Жизнь

... в ①, как здесь, то к ⑥ белые живут.



Диа. 5



Диа. 6

Рис. 2. Ошибка в варианте

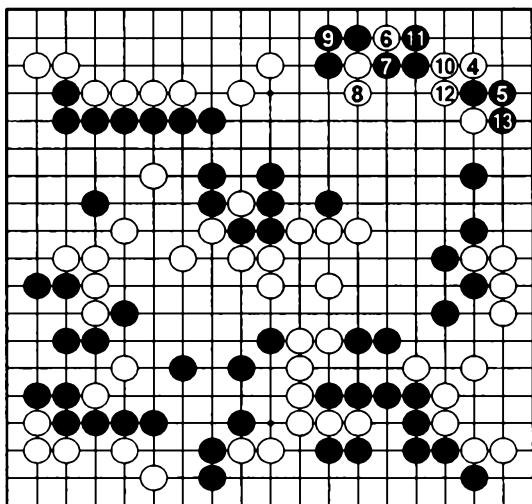
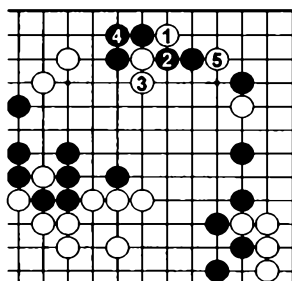


Рис. 2. (4 - 13)

Увы, после нижнего ханэ ③ белые допускают перестановку ходов – ④. После сагари ⑤ сабаки для белых становится затруднительным.



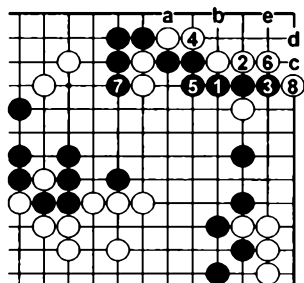
Диа. 7

Диа. 7. Точное сабаки

Оно заключается в варианте на этой диаграмме. Ханэ ① – именно с этого хода нужно было начинать. Цукэ ⑤ – ловкий удар.

Диа. 8. Жизнь в темпе

После сан-сан ② и далее до ⑥ (только теперь должен был появиться этот ход), ⑦ опускать нельзя. Теперь ханэ ⑧ в темпе дает жизнь в углу. Иначе ●a, ○b, ●c, ○d, ●e его убивает. Если же на Диа. 8 ③ в 4, то ватари белых в 3 дает белым достаточно.



Диа. 8

В партии черные, дойдя до ⑩, как мы уже видели, не могут играть ●12 из-за перехода к Диа. 8. Но они и не обязаны так играть, поскольку после ●11, 13 глазные формы белых сомнительны, и, пожалуй, на этом отрезке борьбы черные должны поздравить себя с успехом.

Рис. 3. Большая группа в опасности

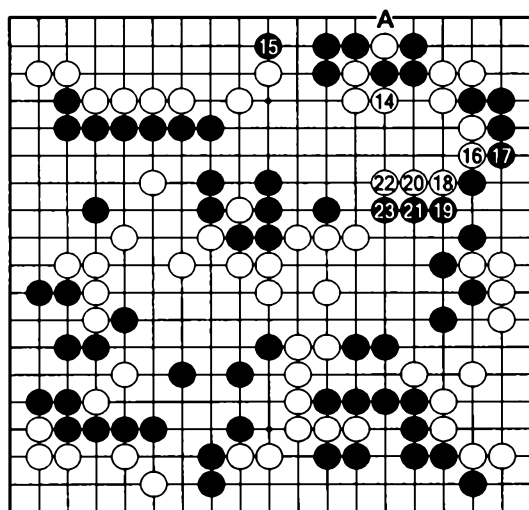
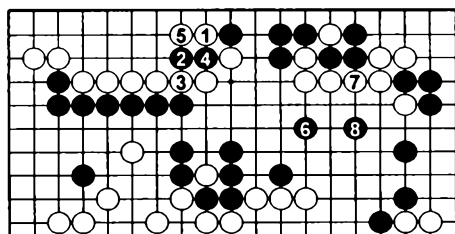


Рис. 3. (14 - 23)

К $\bigcirc 14$ позиция белых приходит в очень тонком состоянии. Правда, осталось еще адзи $\bigcirc A$ на верхней стороне, но пока о включении его нет и речи: надо думать о спасении большой группы.

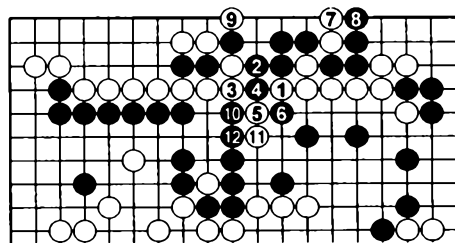
В этих обстоятельствах $\bullet 15$ – отличный ход. Белые просто не успевают отреагировать на эту угрозу левой верхней группе, ввиду слабости справа вверх.



Диа. 9

Диа. 9. Подготовка окружения завершена

Так, на небрежное осаз $\bigcirc 1$ последует ловкая жертва $\bullet 2$, $\bullet 4$, а затем $\bullet 6$, $\bullet 8$ накроет белую группу, не оставив ей никаких шансов на спасение.



Диа. 10

Диа. 10. Скоропостижная кончина

Соль же жертвы $\bullet 2$, $\bullet 4$ на предыдущей диаграмме раскрывается в ходе $\bullet 2$ (атэ!) на этой. К $\bullet 12$, благодаря полученному темпу, черные убивают двойку, а затем – и всю отрезанную группу белых.

Приходится неуклюже строить жизнь группе, не имея возможности свернуть с дороги, по которой ведет противник.

Рис. 4. Все упущено

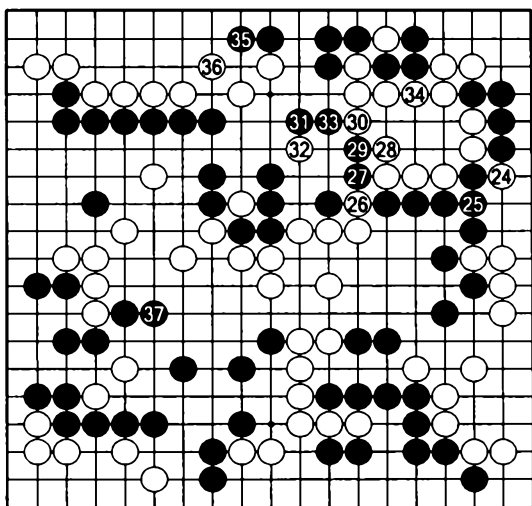
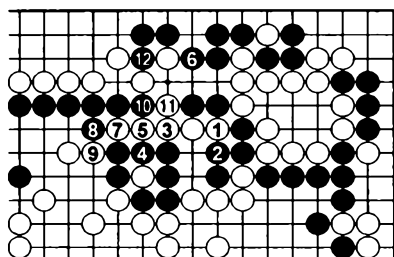
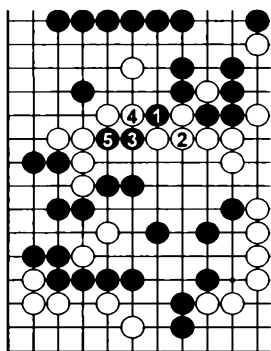


Рис. 4. (24 - 37)



Диа. 11



Диа. 12

○26 – сомнительный ход. К ○34 белые живут, но в готэ, и теперь в распряжении черных оказывается два больших хода – ●35 и 37 – оба в темпе.

Так, допустив две ошибки, белые выпустили выигрыш в партии.

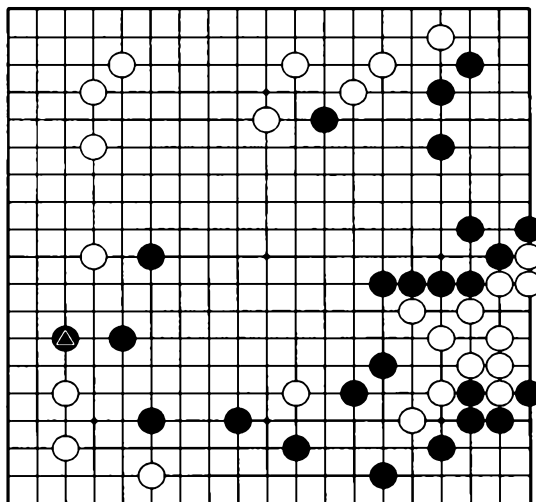
○26 следовало сыграть в темпе в 27, и в мелком Го у них были все шансы на победу.

Надо признать, что ○26 было сыграно с мыслью о довольно хитром адзи, проявляющемся в варианте на Диа. 11. Однако пока для него недостает одного темпа: после ●12 белые гибнут.

Наконец о том, почему ●37 в темпе. Если опустить ответ на него, то белые будут отрезаны после 5 (Диа. 12).

Позиция №5

22-й розыгрыш титула Одза, финальный матч, 1-я партия



Позиция 5

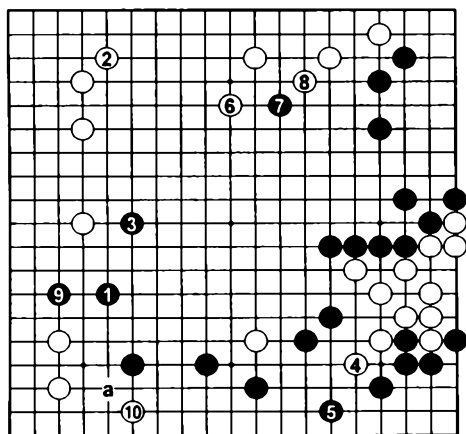
Белые – Одза Рин Кайхо
Черные – Мэйдзин Исида
Йосио

Мойо белых слева и вверху против мойо черных в центре. Однако в этой принципиальной позиции у черных есть козыри – возможность атаковать левый фланг, чему призван способствовать



Интересно, что в начале партии черные создали мойо на правом борту, но белые сумели его разрушить вторжением.

Удастся ли такое же черным?



Диа. 1

Диа. 1. Процесс

Представляет безусловный интерес, как стороны занимались построением мойо. Это – широкие ходы ①, ③ и, соответственно, ②, ⑥.

Если черные немедленно не займутся тушением мойо противника, они рискуют опоздать. Добавлю еще, что ⑨ и ⑩ – миаи. ⑩ нельзя опустить из-за очень неприятного ●а.

Рис. 1. Выбор направления главного хода

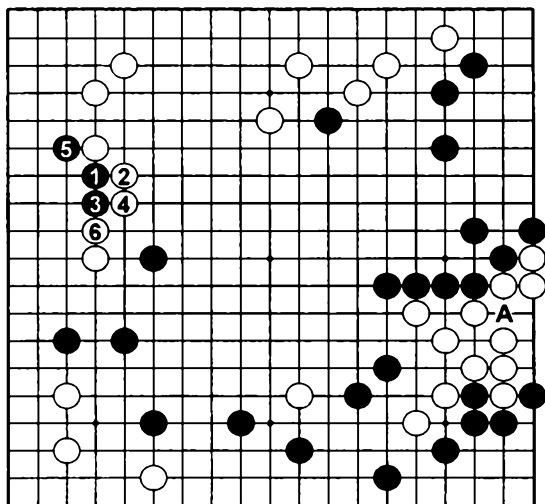
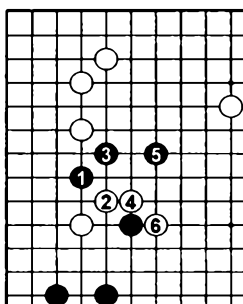
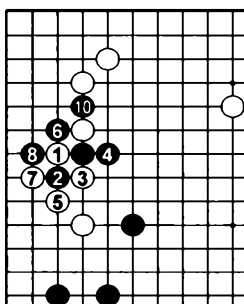


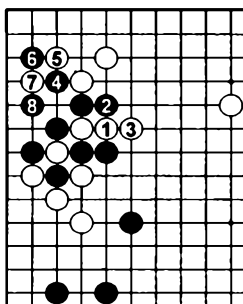
Рис. 1. (1 - 6)



Диа. 2



Диа. 3 ⑨ в ②.



Диа. 4

Диа. 4. Ко

Но это ко-датэ еще раз верно служит черным в продолжении борьбы на борту. Именно оно дает возможность черным сделать ход ⑧, закрепляя позицию группы и решая, таким образом, задачу разрушения мойо белых слева.

Итак, надобность хода ② (на Рис. 1) — верхнее ханз — доказана. Пожалуй, это же можно сказать и об осаз ④.

Я полагал, что ходом, решающим исход партии, будет ①. Затем ③ — здравомысленное продолжение. Если же сразу ① в 3, то...

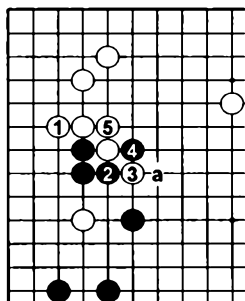
Диа. 2. Мойо в центре потушено

... этот вариант бьет обратной стороной меча по поднявшему его: мойо черных в центре потушено быстрее, чем мойо белых.

Секрет же цукэ ① в партии заключается в том, что на ханз снизу ② есть отличное возражение, связанное с организацией ко.

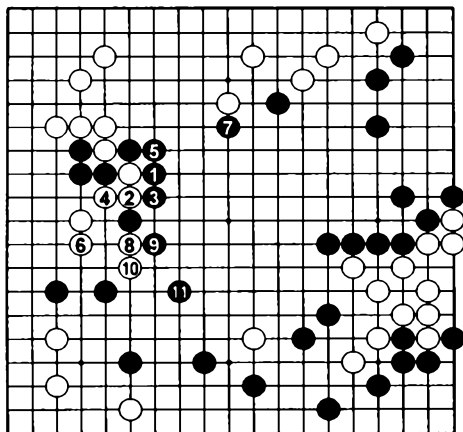
Диа. 3. Нижнее ханз

Итак после ⑧ белым придется закрыться ⑨, ибо справа по борту у черных готово отличное ко-датэ (А на Рис. 1).



Диа. 5. Сагари

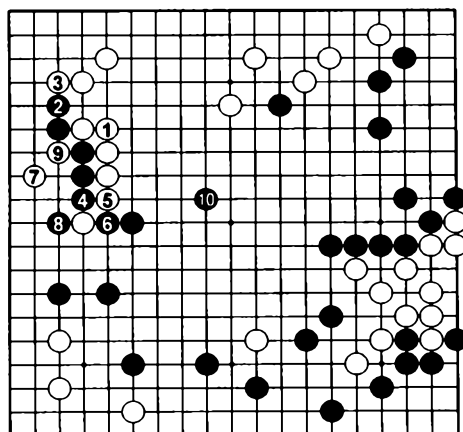
Попробуем, например, заменить его на сагари ①. К ⑤ создается любопытная ситуация. Ходом а черные могут попытаться захватить белый камень в ситё. И хотя это ситё не работает, оно приносит отличные результаты.



Диа. 6. Жертва трех камней

Позиция включает в себе замечательную тонкость: черные могут пожертвовать три камня, но к ●11 их мойо становится столь же велико, сколь и неприсутно. Надо ли говорить, что для белых это совершенно неприемлемо?

Диа. 6



Диа. 7. Вместо ⑥

Возможно, этот вариант близок к истине. Во всяком случае после ⑩ партия вступала в полосу мелкого, тщательного Го.

Диа. 7

Рис. 2. Успех, но...

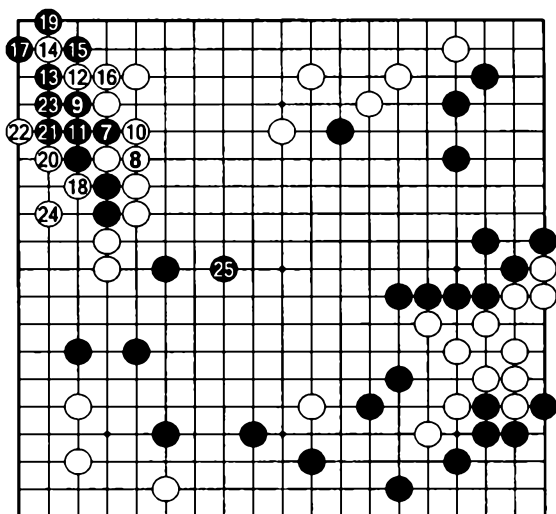


Рис. 2. (7 - 25)

В партии черные после ⑦ энергичной атакой захватили левый верхний угол, что конечно, является уроном для белых.

Но здесь, как мы уже видели с вами множество раз, сказалось то правило, что труднее всего выиграть выигранную позицию. Но если говорить серьезно, то в моей ошибке нашел отражение неточный подсчет и завышенная оценка собственной позиции, что и проявилось в скромном и ошибочном ходе ②5. В дальнейшем черные уступили эту партию.

Диа. 8. У черных превосходство

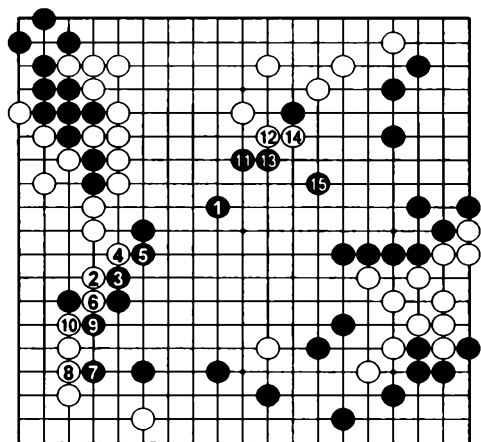
Вот что было бы при правильном ②5 в ①.

Сделав весьма вероятные ходы ① - ①5, получаем:

Территория черных = центр 70 + нижняя сторона и левый верхний угол 25 = 95 очков.

Территория белых = слева 40 + сверху 35 + справа 4 + коми 5,5 = 84,5 очка.

Превосходство черных было бы определено.



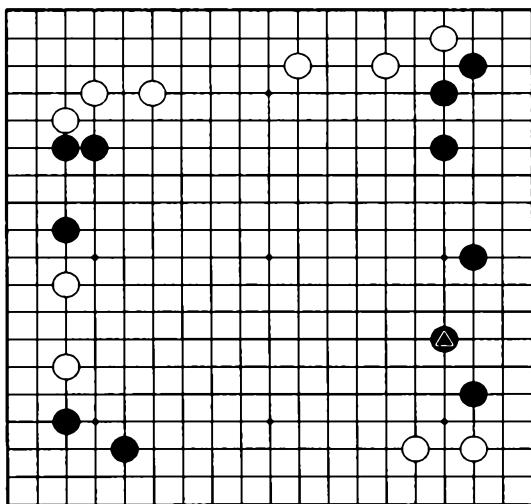
Диа. 8

Глава пятая. Проверьте ваше умение оценивать позицию

Как я уже говорил, примерно между 20-м и 30-м ходами нужно первый раз посчитать очки, подвести итоги фусэки, правильно выбрать дальнейшее направление борьбы. Предлагаемые 19 тестов помогут вам хорошо потренироваться именно в таких позициях.

Думается, польза от такого анализа понятна. Общие принципы фусэки можно почерпнуть из соответствующих книг. Но вот что делать сразу по выходу из дебютной стадии – даже для опытного любителя этот вопрос зачастую очень болезнен. Кроме того, вы сможете на практике проверить оценки некоторых типичных структур камней, еще не ставших территорией.

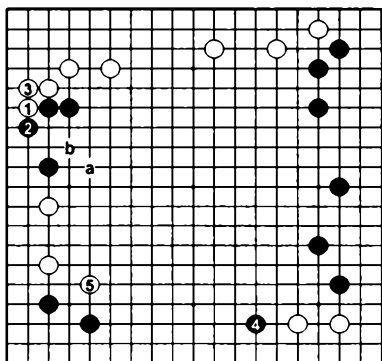
Тест 1. Миаи. Ход белых



Белые, конечно, сыграли бы на правом борту, но черные как раз успели подготовиться камнем . Куда же теперь выгоднее всего направиться?

Предварительно посчитайте очки, - это будет сделать легко, так как на доске всего 22 камня.

Напомню, что пространство на нижней стороне - «ничейное». Никэнтоби черных вправо, а белых влево – миаи.



Правильно (Ханэ-цуги)

Разница между диаграммами – 30 очков.

Кроме того, если в дальнейшем черные не сыграют ●а, у белых есть резкое ○b.

На ④ белые спокойно отвечают ⑤.

Это – правильный путь, который дает белым преимущество.

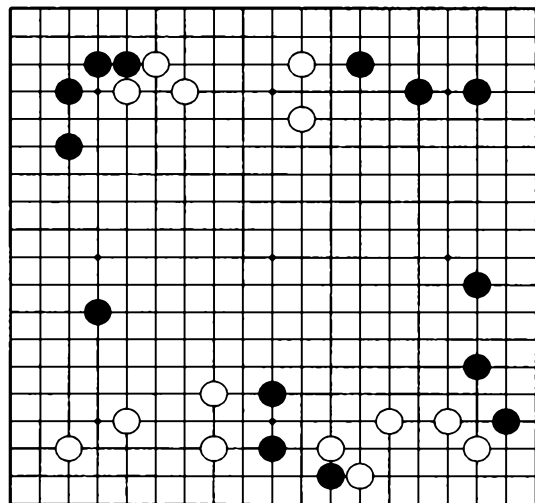
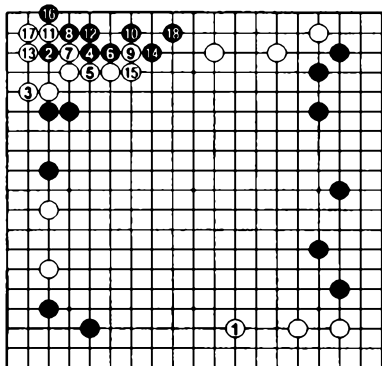
Неправильно

(Ход, не имеющий ценности)

С этим никэнбираки спешить, конечно, не следовало. Когэйма симари в левом нижнем углу все равно не дает белым по-человечески развернуться. Поэтому черные спокойно делают самый большой ход в данном положении – сан-сан ②.

К ●18 мойо белых на верхней стороне разрушено до основания.

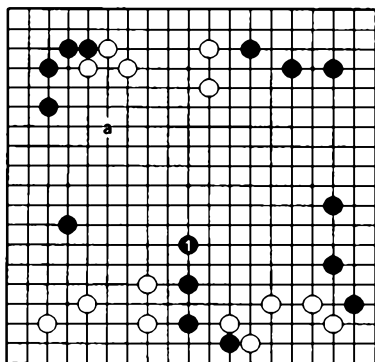
Ввиду наличия в левом нижнем углу симари, атака белых на тройку противника на левом борту будет не столь опасна.



Тест 2. Выбор направления. Ход черных

И справа, и слева у черных хорошие территориальные заготовки, но ведь нужно выбрать только один ход.

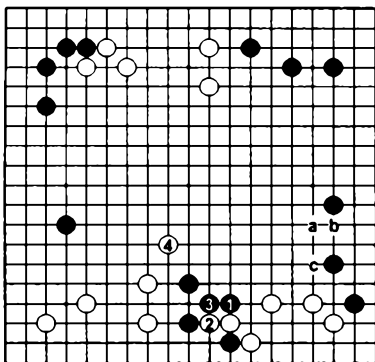
Не забудем, что, кроме территориальных, нужно решать еще и задачи укрепления слабых камней.



Правильно (Выход в центр)

Самое лучшее – это бежать с помощью иккэн-тоби. После этого черным развязаны руки для игры на обоих флангах.

Между прочим, если бы у черных не было слабости внизу, лучше всего для развития подходила точка **a** на левом фланге.



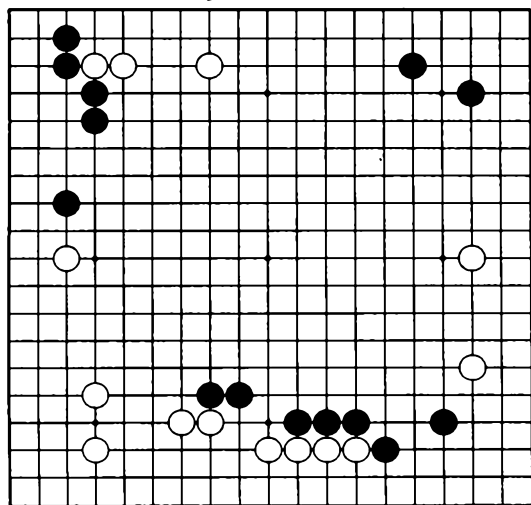
Неправильно (Половинчатое решение)

Здесь ① тоже служит целям защиты слабых камней, но с гораздо меньшей эффективностью.

②, ④ оставляет черным все их слабости, и к тому же белые сами первыми выходят в центр.

Чтобы подчеркнуть, какие опасности еще ждут черных, покажу такое кикаси: ○a, ●b, ○c, и черной группе придется очень далеко бежать.

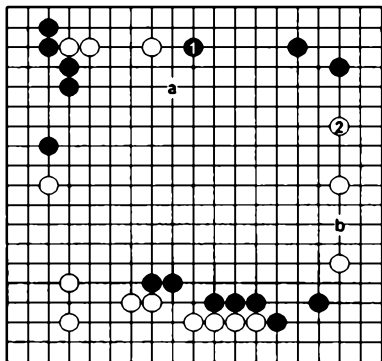
Тест 3. Построение боя с помощью большого мойо.



Ход черных

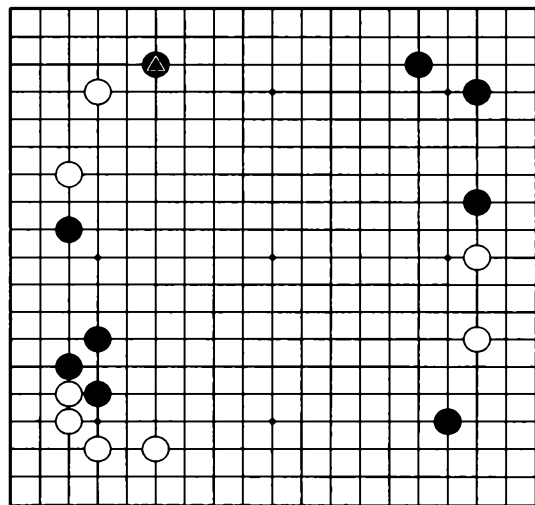
Здесь при выборе хода нужно хорошенько подумать. На правой и верхней сторонах есть слабые белые камни.

Как же, атакуя эти камни, одновременно построить себе большое мойо?

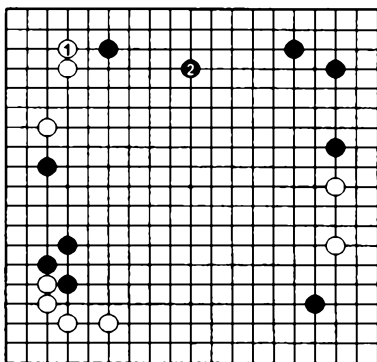
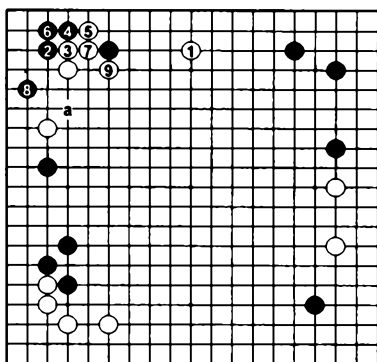


Если же белые ответят теперь, защищая верхнюю группу (а это напрашивается), то черным нужно поворачивать в **b**, и это – то, что называется развитием в отличном темпе.

Конечно, ❶ - тоже неплохая точка. В дальнейшем открывается перспектива занятия пункта **а** с хорошей атакой, но теперь белые отвечают ❷, и точка **❶b** больше не опасна, а большое влияние черных внизу направлено в пустоту.



Как лучше всего противодействовать планам противника?



Правильно (Помешать замыслам противника)

Главное для белых – помешать противнику создать идеальное двукрылое мойо, и ради этого они должны поступиться территорией в углу.

① – самый точный пункт. Скорее всего, черные теперь сыграют в сан-сан.

Дальнейшая игра стандартна. К ⑨ белые получают достаточно.

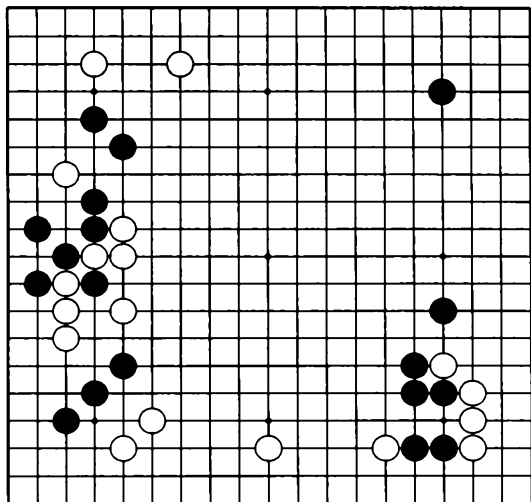
Конечно, у черных остается угроза ●а, но, пока левая нижняя группа черных не укреплена, эта угроза не имеет достаточной силы.

Неправильно (Противнику оставлена важная точка для строительства мойо)

①, безусловно, дает территорию, но это – вялый ход.

Сейчас территория белых = 34 очка (слева сверху и внизу по 15 + справа 4). Мойо черных даст им гораздо больше.

Это – несопоставимый масштаб игры.

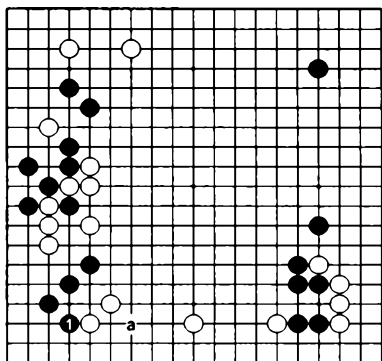


Тест 5. Отложить бой. Ход черных

Только что на левой стороне отгремел бой. Нужно остановиться, оглянуться по всей доске.

Нелегкая задача: на учет нужно взять и территорию, и влияние, сильные и слабые камни.

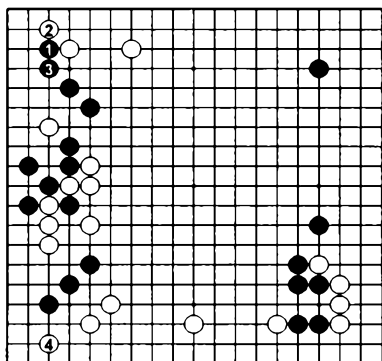
Где же следующий, единственно правильный ход?



Правильно (Косуми-цукэ)

Этот ход опускать нельзя. Во-первых, он строит собственную базу, во-вторых, теперь угрожает утиками ●а.

Стоимость такого хода – 15 очков, но как гяку-ёсэ (ход, предотвращающий сэнтэ противника) он оценивается в 30 очков.



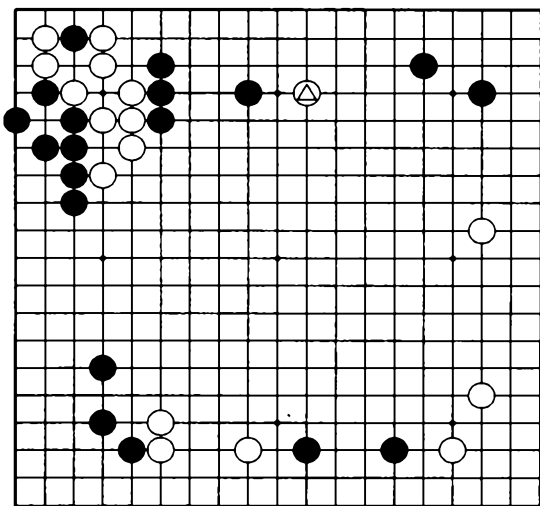
Неправильно (Потеря базы)

Ходы цукэ-хики ①, ③, несомненно, велики. Но теперь темп переходит к белым, они наносят удар ④, и черная тройка всплывает на радость противнику.

Замечу, что ①, ③ также стоят 15 очков, но в каком состоянии черные бросают свою «трехкрылую птицу»?!

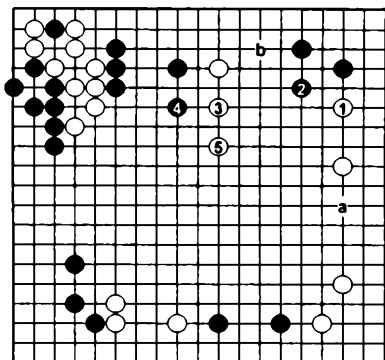
Ход, дающий базу окруженной группе, всегда – самый большой ход на доске.

Тест 6. Движение в хорошем темпе. Ход белых



Ходов уже сделано не-мало. Территории обеих сторон определить легко. А вот будет ли вам легко определить место следующего хода белых?

Впрочем, камень △ не зря особо помечен на диаграмме. Конечно, ему надо как-то помогать. Но так, чтобы при этом не упустить своей выгоды.



Правильно (Сначала нападение – потом защита)

Да, камень вверху слаб. Но не настолько, чтобы белые должны были отказываться от такого прекрасного хода, как хираки-цумэ ①.

Если далее ②, то ③, ⑤, и белые развертываются в хорошем темпе.

Ход ① прикрыл также слабый пункт а.

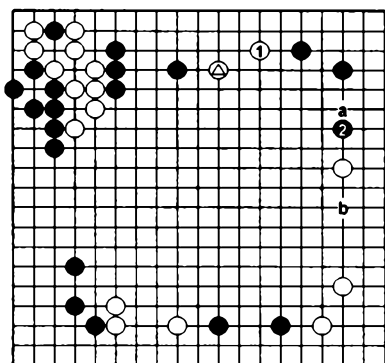
И еще одно замечание. На ②, ③ – самый нормальный ответ. Попытка создать базу – ④b – слишком вялый ход.

Неправильно (Противнику оставлено прекрасное хираки-цумэ)

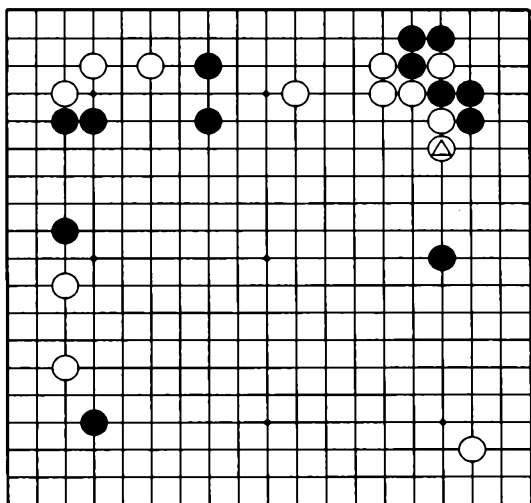
Еще хуже попытаться создать себе базу сразу же – ходом ①. Черные получают прекрасный пункт для развития – хираки-цумэ ②, предотвращая ④a, дающий противнику больше 10 очков.

В свою очередь создана угроза ⑤b.

Все это очень неприятно для белых.



Тест 7. Большой пункт или спорный пункт?

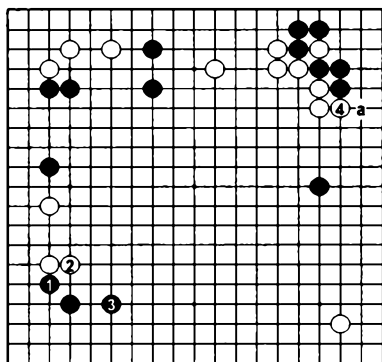
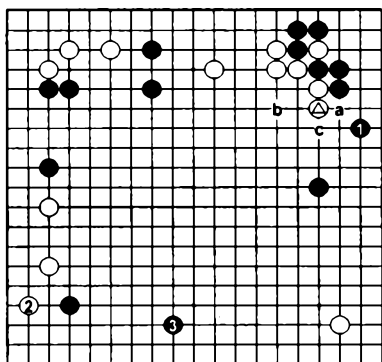


Ход черных

Белые только что протянулись ходом ④. Перед черными стоит проблема выбора продолжения.

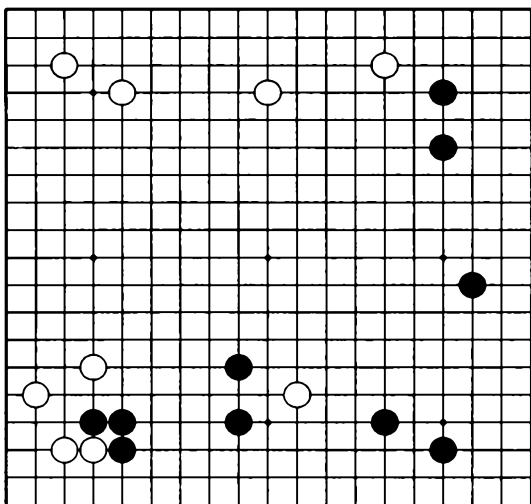
Больших пунктов на доске осталось много, например, на нижней стороне. Однако следует запомнить, что всегда важнее большого пункта будет такая точка, где сходятся интересы обеих сторон.

Может быть, вы сумеете найти эту точку?



а. Такие, внешне неказистые ходы дают на самом деле очень много.

Тест 8. Позиция, разрубленная по диагонали.



Правильно (Скользнуть кэймой)

Учитывая, что осаз 〇а дает слишком много, черные должны отреагировать на ход ③, скользнув ①.

На первый взгляд, это не слишком боевое продолжение, но на самом деле оно приносит черным большую пользу.

Кстати, благодаря ему появляется возможность удара ②b.

Не так хорошо протянуться ① в а. Белые ответят ноби 〇с, и смысл хода ②b потеряется.

Что же до сэнтэ в левом нижнем углу, которое белые получают ходом ②, то на это есть достойный ответ ③.

Неправильно

(Осаз белых – большой ход)

Самим играть в левом нижнем углу очень хочется. Но уж больно много дает белым осаз ④, занимающее спорный пункт обеих сторон. Камень хоси на правой стороне сразу начинает чувствовать себя одиноким. Да и в правом верхнем углу у белых осталось кикаси

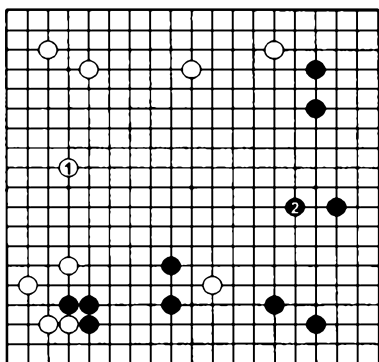
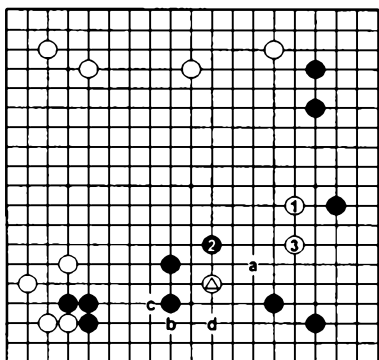
Ход белых

Лево-верх: мойо белых.

Право-низ: мойо черных.

Доска разрублена по диагонали надвое. Игра в таких позициях очень сложна. Если ваша оценка предстоящего боя недостаточно точно прояснилась, могу подсказать: растяжкой мойо белые не могут добиться перевеса.

Нужны решительные меры по тушению территориальной заготовки противника.



Правильно

(С этого пункта надо начинать)

Колпак ① на правой стороне – благоразумное начало тушения большого мойо противника.

Если теперь ②, то ③, как бы пытаюсь установить связь с камнем △. Черные могут лишить этот камень выхода путем ●а, но это станет затем источником множества кикаси.

Например, цукэ Ob – тэсудзи, и если ●с, то Od, быстро развиваясь.

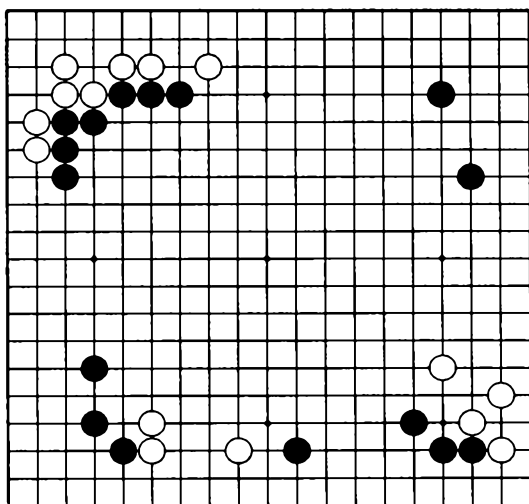
Неправильно

(Черные стоят плотнее)

Конечно, курс на создание контр-мойо – вполне достойный и мужественный план. Зачастую очень трудно определить, какая из территориальных заготовок больше. Но белые все-таки должны помнить, что у них на доске постоянно одним камнем меньше.

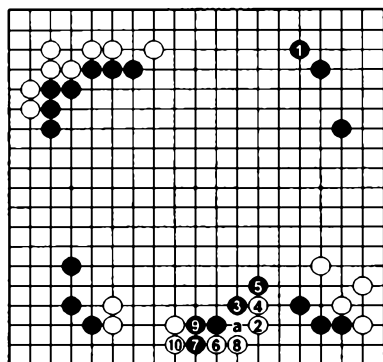
Вот и в данной позиции после ①, ② если ширина заготовок сторон примерно одинакова, то плотность мойо черных даже на глаз больше.

Тест 9. Из партии с форой. Ход черных

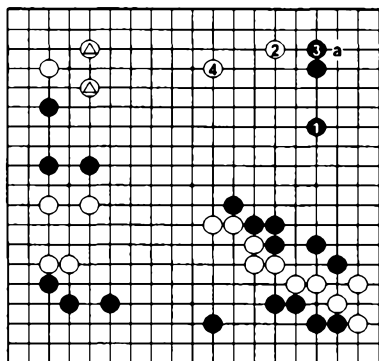


Эта партия игралась на двух камнях форо. Конечно, такая фора не слишком велика, хотя и придает некоторую уверенность. Только эта уверенность не должна переходить в небрежность.

В данной партии если бы черные попытались увлечься чем-либо, кроме усиления на нижнем борту, расплата последовала бы незамедлительно.



Главное же: в форовой партии черным нужно очень бережно относиться к связкам, ибо в разрубленной позиции более сильному игроку легче сориентироваться и переиграть противника, используя осложнения.

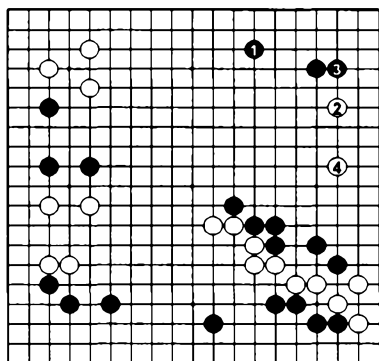


Правильно (Никэн-тоби на правой стороне)

Поддержка ① резко усиливает позицию черных справа, отлично используя влияние камней снизу.

Конечно, ②, ④ – достойные ответы белых, но более 30 очков на правой стороне уже зарезервировано за черными.

Если же ② в а, то осаз ③, и дальнейший стандартный вариант с выживанием белых в правом верхнем углу только ослабит влияние их камней △ в левом углу.

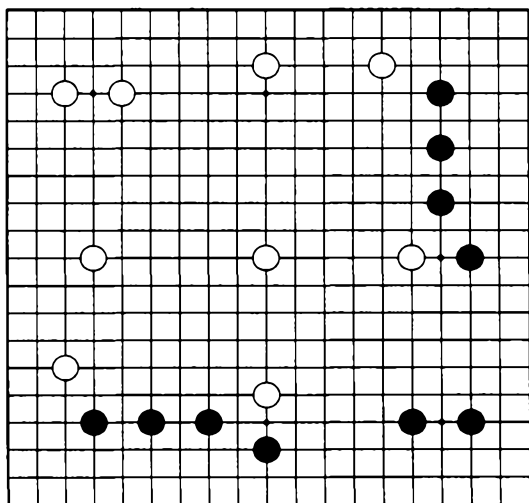


Неправильно (Влияние ушло впустую)

Огэйма ① – сомнительный ход. На первый взгляд, это кажется хорошо, поскольку нейтрализуется влияние белых камней в левом верхнем углу на верхний борт. Однако утрата собственного влияния стоит гораздо больше.

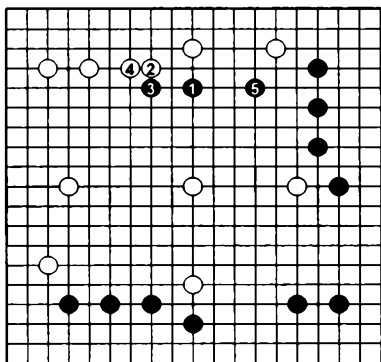
Помните: закон о том, что влияние должно материализоваться в территорию или атаку, должен проводиться достаточно оперативно.

Тест 11. Мойо: тушение и растяжка. Ход черных



И это пример из форовой партии на двух камнях. Здесь черные абсолютно правы, строя в ответ на широкие ходы противника плотную позицию, уже весьма близкую к территории. Дело в том, что слабость позиции белых, замахнувшихся немногими ходами на полдоски, позволяет эффективно атаковать это супермойо.

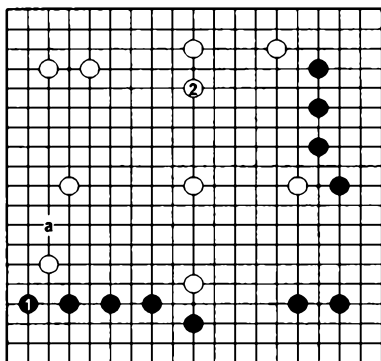
Это – теория. А как на практике черным одним ходом опровергнуть построенное противника?



Правильно (Боси – срочный пункт)

Боси ① как будто помогает белым оформить мойверху в территорию, однако все это построение начинает шататься, а камни в центре уже кажутся попавшими сюда случайно.

К тому же игра черных полностью соответствует двухкаменной форовой партии: для слабой стороны крепость связок обязательна.



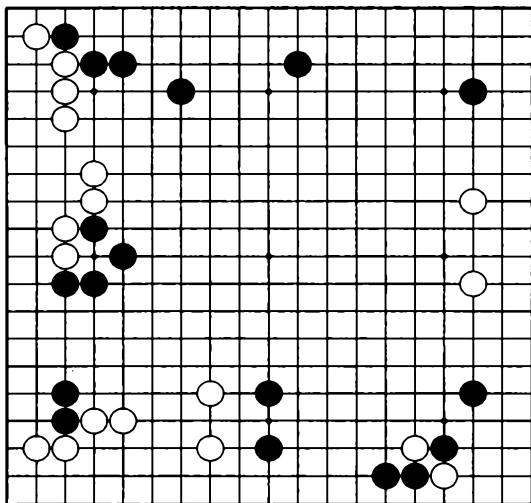
Неправильно (Белые получают желанную позицию)

① – уже перебор в стремлении к крепости игры.

Захватив спорный пункт ②, белые придают своему мойу уже угрожающие очертания.

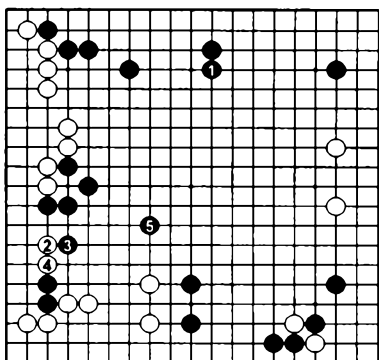
Конечно, у черных еще осталось утиками а, и мойу белых все еще имеет уязвимые места, но не слишком искусственному игроку они уже недоступны.

Тест 12. В китайском стиле. Ход черных



На верхней стороне черные разыграли фусэки в китайском стиле, и к этому моменту уже хорошо укрепили мой. При вторжении в него глаз построить уже не удастся.

На левой стороне позиция черных не так совершенна, И все-таки подскажу, что для полной стабилизации мойу наверху не жаль еще одного хода, в то время как группу камней слева защищать пока не слишком важно.



Правильно (Железная опора)

Запомните эту стандартную защиту этого большого мойо.

① – железная опора, ход, обеспечивающий черным лидерство в партии.

Все, что могут теперь белые – это разбить небольшую левую территорию противника. Но и в этом варианте у черных есть легкие сабаки – ⑤.

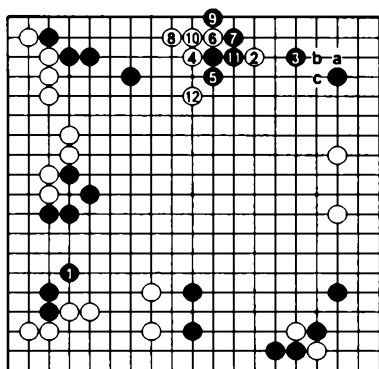
Неправильно (Верхняя сторона разрушается)

Гораздо меньше приобретут и больше потеряют черные, если примутся защищать левую группу.

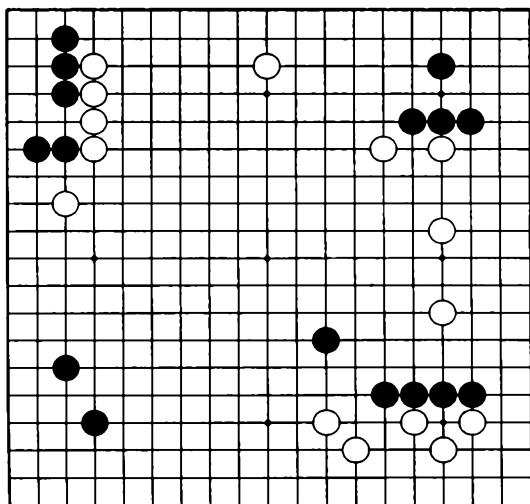
Запомните и прием вторжения в мойо, дающий наиболее разрушительные результаты.

④ – интересное сужди. Теперь к ⑫ четыре черных камня слева чувствуют себя очень плохо.

Если же ③ в 5, то разберите самостоятельно еще одно сабаки: ①а, ②б, ③с.



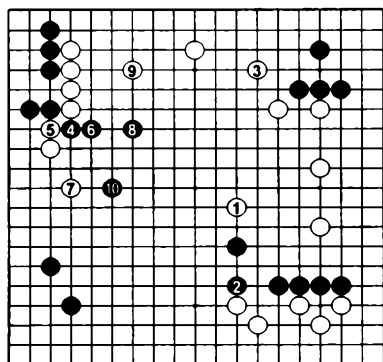
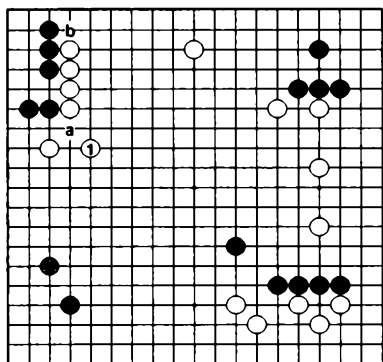
Тест 13. Привести позицию в порядок. Ход белых



Бросается в глаза, что черные уже накопили немало территории, чему белые противопоставили игру на влияние.

Теперь пришла пора реализовывать это влияние, закрепив позицию в центре.

Какой же ход поможет, отразив опасную угрозу противника, резко повысить потенциал своей позиции?



ре, а белой тройке предстоит еще обрести стабильность.

Правильно

(Закрыть точку разрезания)

Если бы в левом нижнем углу был только камень хоси, белые могли сразу приступить к плану реализации своего влияния в территорию путем, показанным на следующей диаграмме.

Можно было также прикрыть подол верхней группы путем **Ob**, что тоже благотворно действует на создание территории.

Однако, в присутствии **▲** все это нужно отложить ради прикрытия точки разрезания **a**.

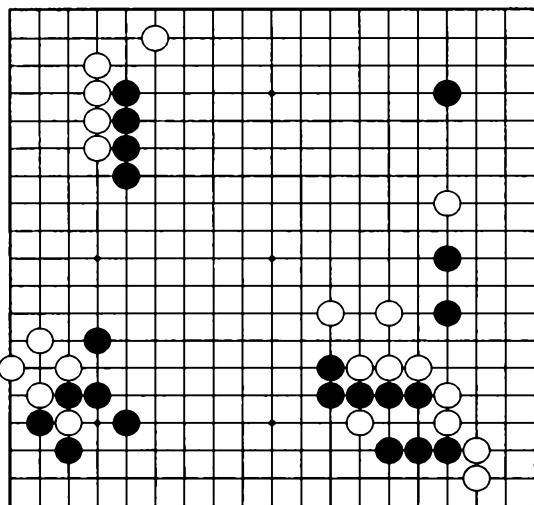
Неправильно

(Ханздаси – очень опасно)

①, как будто, сочетает в себе две цели – атаку группы и укрепление центрального мойо. Но без хода ③ этот план не интересен.

И тут черные успевают выпустить ядовитую стрелу – ④.

К ⑩ они солидно устроились в цент-



Тест 14.

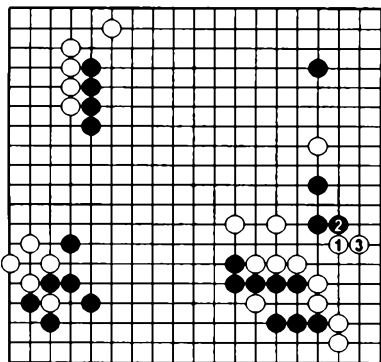
Компенсация.

Ход белых

На нижней стороне черные соорудили весьма внушительное мойо.

Где белые могут получить компенсацию?

Только в атаке черной двойки справа. Найдите точку, с которой должна начаться эта атака.

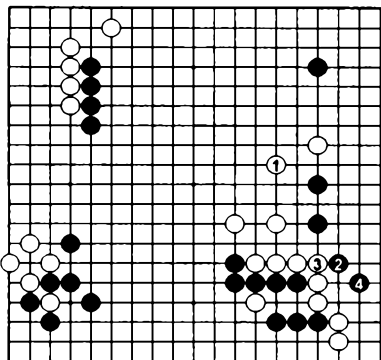


Правильно (Отнять базу)

Если черные успеют построить себе базу, как показано на следующей диаграмме, ни о какой компенсации не будет и речи.

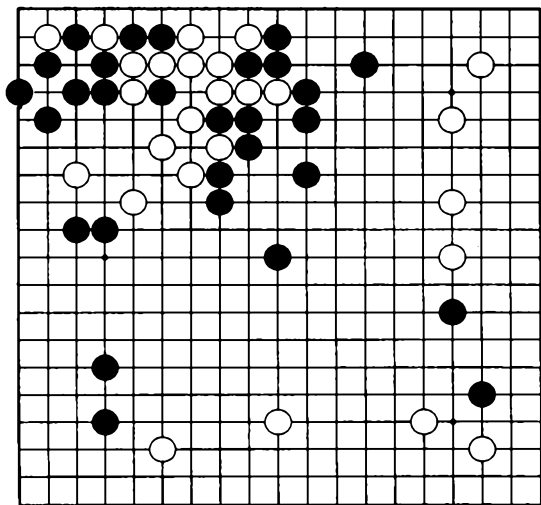
Поэтому, ①, отнимающее базу, – единственно правильное продолжение.

После ③ черным предстоит опасное бегство в центр.



Неправильно (Быстрое построение жизни)

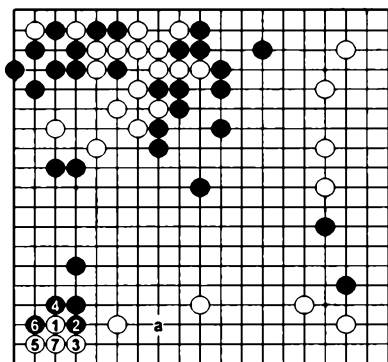
Блокадное ① для черных не страшно: подзюки ② – недвусмысленная угроза, после чего ④ дает жизнь, и белым уже не догнать противника в соревновании территорий.



**Тест 15. Цена
одного хода.
Ход белых**

Здесь – редкий в наших упражнениях пример из середины игры.

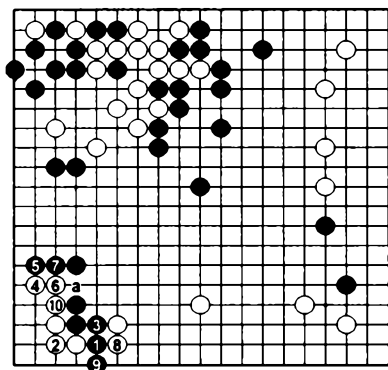
Вторжение внутрь территории противника удалось. У белых есть все возможности успешно закончить партию. Пришло время посчитать, чтобы найти самый сильный ход в данной позиции.



Правильно (Сан-сан)

① – самый большой ход в этой позиции. Его следует оценивать в 20 очков.

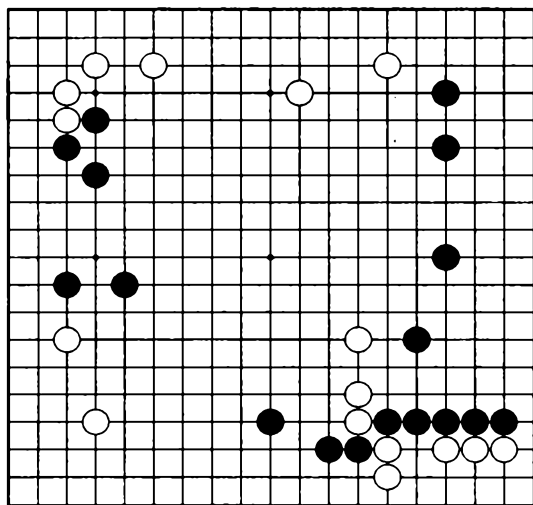
Замечу еще, что вторжение в сан-сан предупредило заодно утиками ●а.



Вариант (Точка разрезания весьма опасна)

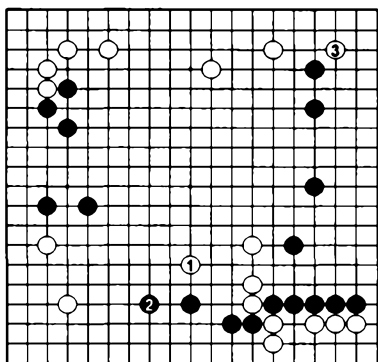
Такой вариант, оставляющий черным еще кое-какие возможности на нижней стороне, тем не менее, имеет для черных серьезный недостаток: в их позиции осталась точка разрезания а, что в дальнейшем парализует атаку вниз.

Тест 16. Бой в центре доски. Ход белых



Напряженность возникла между правым и левым нижними углами. Обе группы – черная и белая – неустойчивы.

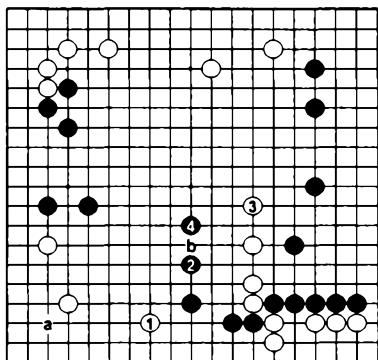
Как белым лучше всего продолжить партию?



Правильно (Расширение в центре)

Откровенно говоря, при решении этой задачи вам должна помочь... память. Совсем недавно, в решении задания 13 была показана аналогичная ситуация (на нижней диаграмме).

Здесь, после правильного ①, вызывающего ответ ② (еще не полностью стабилизирующий группу), белые входят в сан-сан, как в предыдущем задании.



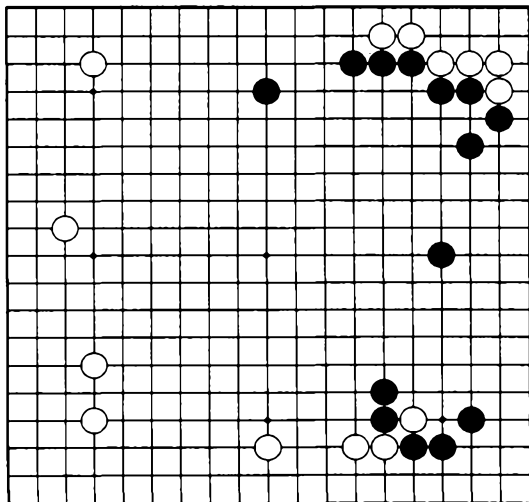
Неправильно (Камни в центре очень слабы)

① кажется энергичным атакующим ходом, однако из-за него под атаку попадают как раз сами белые.

② вместо ●b сыграно по той причине, что пока черная группа стоит недостаточно твердо.

Что же до нижней стороны, то белые вовсе не гарантировали себе территорию, пока у черных сохраняется возможность входа в сан-сан ●a.

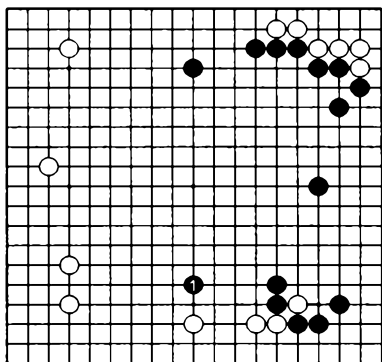
Тест 17. Спорный пункт. Ход черных



Черные построили мойо на правом борту, белые – на левом, разыграв фусэки в китайском стиле.

Не подскажите ли вы теперь черным точку, значительно расширяющую мойо?

Добавлю, что если бы эту точку заняли белые, то она дала бы то же самое – укрепление своей территориальной заготовки.

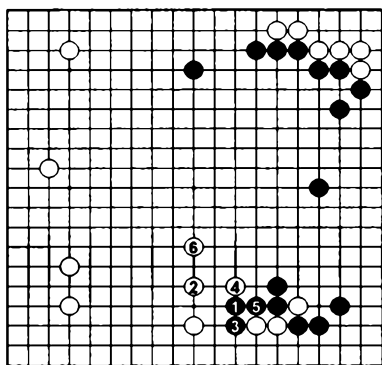


Правильно (Боси)

Эта точка (❶) интересует обе стороны.

Мы уже говорили о том, что боси (колпак) – одно из самых действенных средств против мойо. Здесь же этот пункт – еще и идеальное расширение своего мойо.

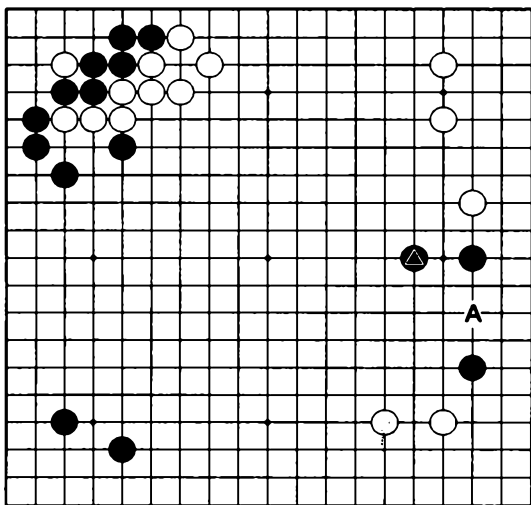
Такие ходы нельзя упускать!



Неправильно (Мойо белых – глубокая долина)

Черные ошибутся, если решат, что их ❶ – кикаси. Белые не обратят внимание на потерю двух камней, поскольку к ❷ обретут гораздо больше.

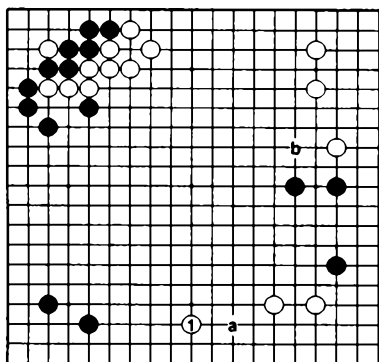
Конечно, если бы противник пошел навстречу желаниям черных (❶ – ❸), то ❷ стало бы замечательным расширением мойо...



Тест 18. Баланс. Ход белых

Только что черные сыграли камнем ⚡, имея в виду защиту от утикоми ○А и противодействие мойо белых на верхней стороне.

Чтобы теперь правильно пойти за белых, нужно оценить баланс всей территории.



Правильно (Хираки на нижней стороне)

«Заурядный ход», - можете подумать вы, особенно если ваше мнение не совпадает с моим. Однако только он может поддержать баланс позиции.

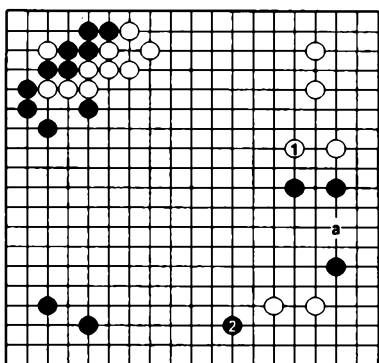
Замечу, что противодействие такой угрозе, как ●а, - не менее достойная цель, также достигаемая ходом ①.

Неправильно (Противнику оставлено срочное какари)

① на верхней стороне - достаточно хороший ход. И когда я отдаю предпочтение хираки ① (на верхней Диа.), то это решение основано на очень деликатных соображениях.

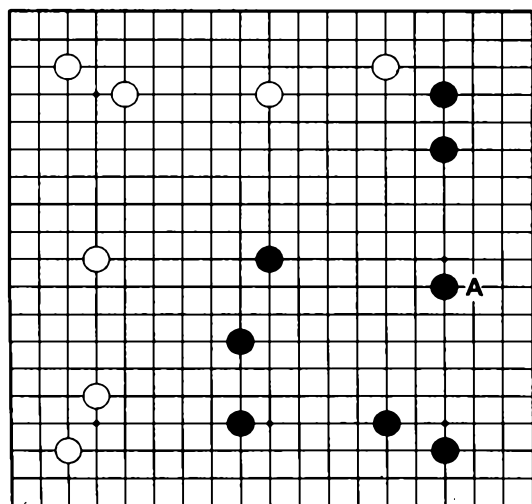
Главное из них - все-таки нельзя отдавать противнику такое идеальное какари, как ②.

Мойо вверх и возможность утикоми ○а - соображения в пользу тоби ①. Но если брать баланс всей позиции, то - присмотритесь к достоинствам более широкой игры.

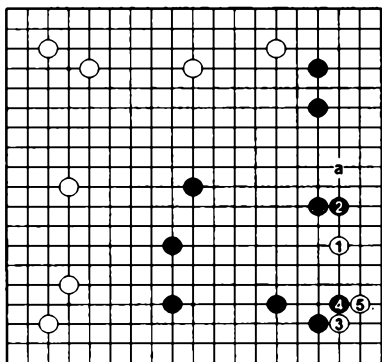


Тест 19. Шансы, предоставляемые ходом в срочный пункт.

Ход белых.



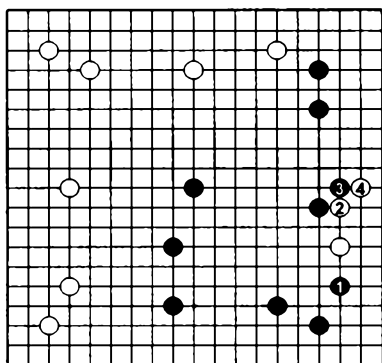
Предупреждаю: если вы собираетесь и дальше соревноваться с черными в растяжке мойо, то учтите, черным достаточно сделать всего один ход в пункт А, чтобы мойо стало территорией. Пока еще есть возможность утикоми, ею нужно воспользоваться. Только где он - этот наилучший пункт для вторжения?



Правильно (Пуанта утикоми)

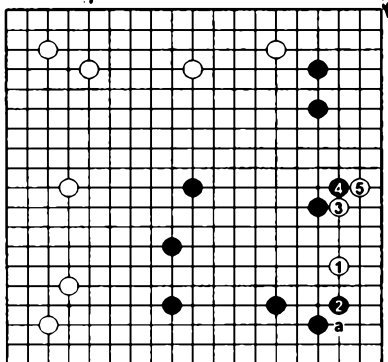
Справа черные играли в высоком китайском стиле, — **а** находится на четвертой линии.

В такой ситуации обычными точками для вторжения являются **Оа** или **①**. В данном случае полезнее ход **①**.



Вариант (Обычное сабаки)

②, **④** — обычное сабаки в ответ на атаку из угла.



Вариант (Еще одна выгодная точка)

В этом положении неплохо вторгнуться и огэйма какари. На ход из угла **②** — **③**, **⑤** — обычное сабаки.

Если же нападение будет со стороны, то белые нырнут в угол — **Оа**.
