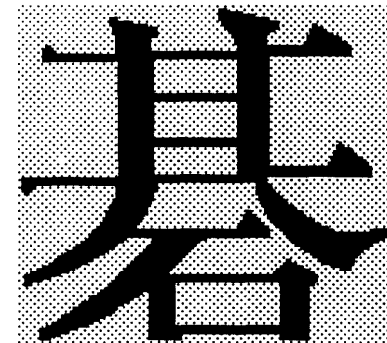


Сэгоэ Кэнсаку 9 дан

# ПРАКТИЧЕСКИЙ КУРС

## ТЭСУДЗИ



Под общей редакцией

Заслуженного тренера России Шикшина В. Д.

Казань 2003

## ВВЕДЕНИЕ.

В этой книге мы намерены изучить известную как тэсудзи технику игры, которая встречается во всех стадиях игры. Крепкая схватка на основе тэсудзи, скомбинированная с хорошим видением всей доски, является основой для совершенствования игры.

Тэсудзи можно определить как мастерскую игру, которая в локальной ситуации позволяет игроку наиболее эффективно использовать свои камни. С другой стороны такая игра может дать полное преимущество над неэффективно используемыми камнями противника.

Возможность применения такой игры может возникнуть в любой момент партии. При изучении дзёсэки можно встретить много тэсудзи. Хорошее йосэ невозможно без знания йосэ-тэсудзи. Постоянно встречаются тэсудзи и в середине партии. Поэтому, каждому игроку, желающему достичь больших успехов в Го, рекомендуется много часов посвящать их изучению.

Существует три вида слабостей в конфигурации камней противника. Это - точки разрезания, плохие формы и критические точки иккэн-тоби, кэйма,

никкэн-тоби, огэйма. Решение любого тэсудзи базируется на двух слабостях. Атакуя первую слабость, мы получаем дополнительные камни в сэнтэ с тем, чтобы провести матовую атаку второй слабости. Нужно правильно и быстро (с одного взгляда) находить первый ход, который определяется исходя из слабостей формы. Очень важно просчитать все варианты тэсудзи. Также важно это сделать как можно быстрее. Все тэсудзи по трудности могут быть разбиты на три группы: А, В и С. Тэсудзи трудности С - самые простые. Это- 1-5 форсированных ходов. Тэсудзи трудности В – это 5-15 форсированных ходов. Тэсудзи трудности А - самые сложные. Это - тэсудзи трудности С или В, затем идут форсированные ходы, затем снова тэсудзи С или В, затем форсированные ходы и т.д.. Кроме того, тэсудзи трудности А может включать в себя рассмотрение всей доски. Это позволит из огромного числа различных вариантов тэсудзи выбрать правильный вариант в зависимости от ранее выставленных камней.

Одно дело решать задачи по задачнику, совсем другое дело находить и решать задачи во время партии. Если вы долго по времени решаете задачи, то наверняка в партии вы пройдете мимо тэсудзи. С этой целью существуют примерные нормативы для решения задач различной трудности: С - до 10 сек., В - до 30 сек., А - до 120 сек.. Если вы укладываетесь в эти нормативы, то у вас хорошее комбинационное зрение. Если не укладываетесь, то надо совершенствоваться. И в этом вам поможет данная книга.

Ноябрь 2003

Казань

Заслуженный тренер России Валерий Шикшин, 4дан

## ОГЛАВЛЕНИЕ

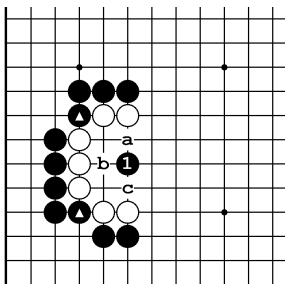
|                                                            |     |
|------------------------------------------------------------|-----|
| Словарь терминов Го.....                                   | 1   |
| Глава 1. Глазовыдавливающее тэсудзи.....                   | 3   |
| Глава 2. Диагональное тэсудзи.....                         | 35  |
| Глава 3. Кири-тигаи тэсудзи .....                          | 53  |
| Глава 4. Угловой тэсудзи.....                              | 67  |
| Глава 5. Кадо-тоби тэсудзи.....                            | 81  |
| Глава 6. Цукэ, Тоби-цукэ, Хасами, Хасами-цукэ тэсудзи..... | 93  |
| Глава 7. Цукэ-коси тэсудзи.....                            | 131 |
| Глава 8. Ватари тэсудзи.....                               | 158 |
| Глава 9. Ватари-нозоки тэсудзи.....                        | 174 |
| Глава 10. Варикоми тэсудзи.....                            | 178 |
| Глава 11. Атэкоми тэсудзи.....                             | 185 |
| Глава 12. Косуми (на 2-й линии) тэсудзи.....               | 188 |
| Глава 13. Иппон-кири тэсудзи.....                          | 191 |
| Глава 14. Цукэ-косуми тэсудзи.....                         | 197 |
| Глава 15. Ниданбанэ тэсудзи.....                           | 199 |
| Глава 16. Различные виды тэсудзи.....                      | 201 |
| Глава 17. Косуми тэсудзи.....                              | 219 |

## СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ ГО.

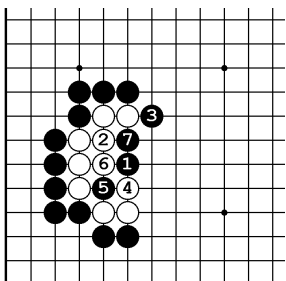
*Адзи* - слабость в позиции противника  
*Атари* - угроза снятия камней  
*Боси* - накрывающий ход  
*Варикоми* - вбивание клина  
*Ватари* - соединение снизу  
*Гуката* - плохая форма  
*Готэ* - последний ход в локальной стычке, противоположен сентэ  
*Гэта* - тесудзи на захват камня или группы камней в сеть  
*Дамэ* - степень свободы, нейтральный пункт, неимеющий ценности  
*Дамэзумари* - нехватка степеней свободы  
*Дзёсэки* - определенная серия ходов, обычно ограниченная углом  
*Йосэ* - заключительная стадия игры  
*Йосэ-миру* - пробный ход  
*Иккэн* - интервал через один пункт  
*Кири* - разрезание  
*Кадо* - угловой, угол  
*Какари* - атака на одиночный угловой камень  
*Какэ* - атакующий ход, сыгранный диагонально над камнем противника  
*Какэ-цуги* - диагональное соединение  
*Кэйма* - связь между двумя камнями, подобная ходу  
*Кикаси* - вынуждающий ход, требующий ответа  
*Кири-тигаи* - перекрестное разрезание  
*Ко* - повторяемая ситуация, в которой черный и белый один камень попеременно находятся в атари, причем снять камень нельзя, пока не будет сделан ход в другом месте доски (ко-удар)  
*Косуми* - диагональный ход  
*Магари* - крючкообразный ход, поворот  
*Миаи* - связанные пункты, когда один из них занимает игрок, другой пункт должен занять его оппонент и наоборот  
*Мойо* - большая будущая территория, мешок  
*Ноби* - удлинение на один камень вдоль линии  
*Ниданбанэ* - двойное ханэ  
*Никкэнтакабасами* - высокие ножницы через два пункта  
*Нозоки* - ход, угрожающий разрезанием  
*Осаэ* - блокирующий ход  
*Оси* - продвижение вдоль линии на камень противника

*Огэйма* - большой коневой ход  
*Оки* - занятие пункта внутри группы противника  
*Поннуки* - глазная форма из четырех камней  
*Сэнтэ* - иметь право выбора, где играть следующий ход. Противоположен готэ  
*Сагари* - строгое опускание к краю доски  
*Сабаки* - последовательность ходов, позволяющая получить легкую эластичную форму  
*Сибори* - тактика, при которой игрок заставляет своего оппонента снять несколько пожертвованных камней и тем самым получить некоторое преимущество  
*Симари* - окружение угла двумя камнями  
*Сичо* - загоняющая форма, напоминающая лестницу, которая заканчивается снятием преследуемых камней  
*Субэри* - ход, который сыгран под камни противника  
*Сэки* - патовое положение между двумя группами  
*Сэмэй* - состязание в заедании  
*Така* - высокий  
*Такамоку* - пункт 5-4  
*Тэсудзи* - в локальной ситуации наиболее полезный ход  
*Тоби* - прыжок или убегающий ход  
*Тэнуки* - игра в другом месте доски, игнорирующая последний ход противника  
*Тюбан* - стадия середины игры  
*Утикоми* - вторжение  
*Фусэки* - начальная стадия игры  
*Ханэ* - диагональный ход, сыгранный на камень противника  
*Хазамэ* - два камня, разделенные по диагонали одним пунктом  
*Хасами (басами)* - ножницы, клещевая атака  
*Хасами-цукэ* - зажим  
*Хики* - оттягивание назад  
*Хоси* - любая и девяти точек на доске, отмеченных жирной точкой  
*Хорикомы* - жертва камня с целью уменьшения степеней  
*Цуги* - соединение  
*Цумэ* - расширение и блокирование или предохранение от расширения противника  
*Цумэ-го* - проблема жизни и смерти  
*Цукэ* - прилипание  
*Цукэ-атары* - удар по вражескому камню  
*Цукэ-коси* - прилипание в пояс кэймы

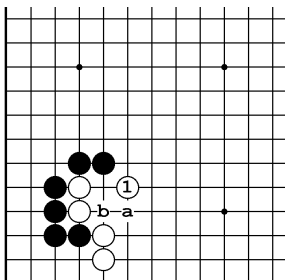
## Глава 1. Глазовыдавливающее тэсудзи.



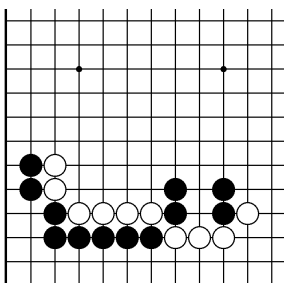
Ч.1 – тэсудзи, выдавливающее глаза. Без черного камня 1 оно невозможно. Ходы в пункты “а”, “б” и “с” не могут принести белым ни одного очка.



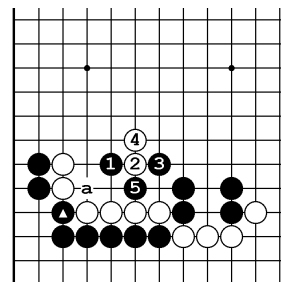
Здесь приведен один из основных приемов атаки. После ходов 1-7 форму не восстановить. Соответственно, ход в пункт 1 дает белым два глаза.



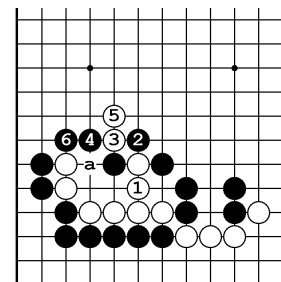
Простой пример. Белый 1 – тэсудзи. Если белые ход 1 играют в пункт “а”, то ч.1,б.”б” и формы как не бывало.



Задача 1. Ход черных.

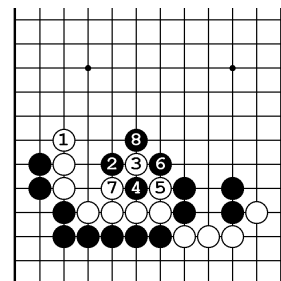


Черный 1 – тэсудзи, согласованное с черным камнем 1. Если вместо хода 2 белые сыграют в пункт “а”, то они сразу потеряют форму. На б.2 последуют сжатие ч.3, удлинение б.4, вбивание клина ч.5 и слабость пункта “а” прикрыть невозможно.

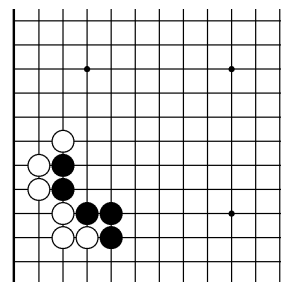


Если б.4 на предыдущей диа. Сыграть в 1, то черные сыграют 2, б.3, ч. атари 4, б. 5, и после ч.6 белые не могут дать атари в пункте “а” из-за дамэзумари.

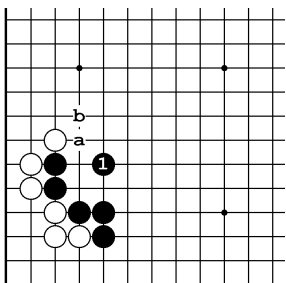
Игрок, уровня 5-1 кю должен видеть глазовыдавливающий тэсудзи с первого взгляда.



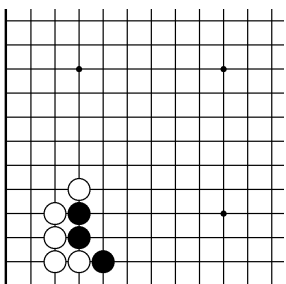
Ход белых в пункт “а” создает правильную форму. Если белые играют 1, то в результате последовательности ходов 2-8 белые теряют форму.



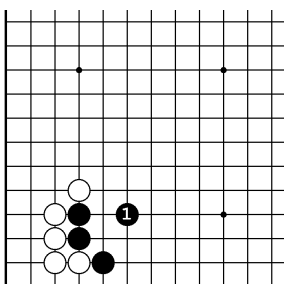
Задача 2. Ход черных.



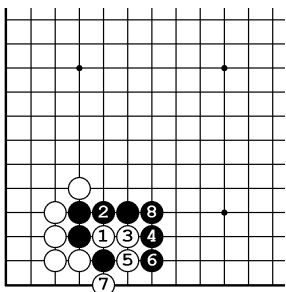
Черный 1 создает правильную форму. Если вместо 1 черные играют в пункт “а”, то белый “b” – сильный ответ.



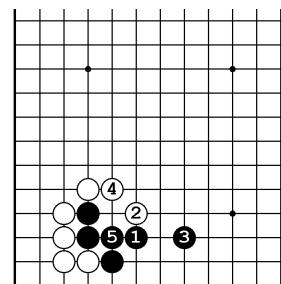
Задача 3. Ход черных.



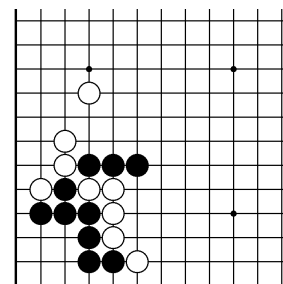
Черный 1 создает верную форму.



Если белые играют атари 1, то надо немного уступить ходами 2-7. Укрепление черных стоит больше, чем отданный камень.

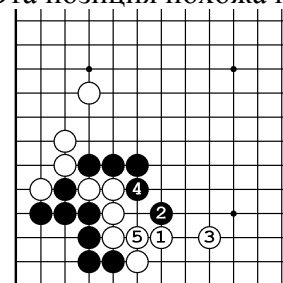


Если черные играют 1, то б.2 – тэсудзи. Последуют ходы ч.3, б.4 и форма черных потеряна. Ч.5. Кроме того, угроза атаки белых справа остается.

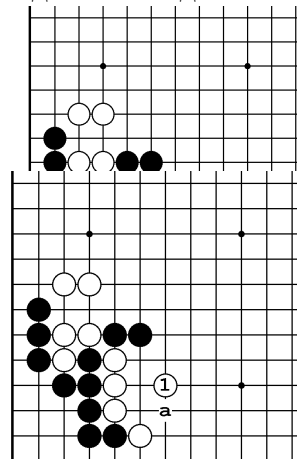


Задача 4. Ход белых.

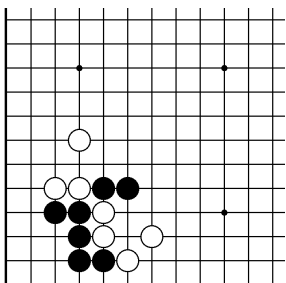
Эта позиция похожа на позицию задачи 3. Белый 1 не создает формы. Черные играют тэсудзи 2 и после б.5 черные увеличивают свою плотность в центре.



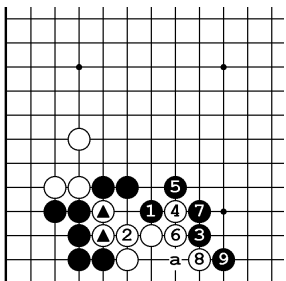
Задача 5. Ход белых.



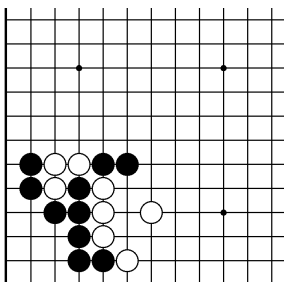
Чуть измененная позиция, но смысл тот же. Белый 1 создает правильную форму, в отличие от хода белых в пункт “а”.



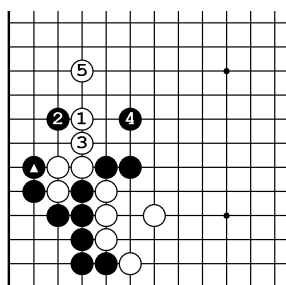
Задача 6. Ход черных.



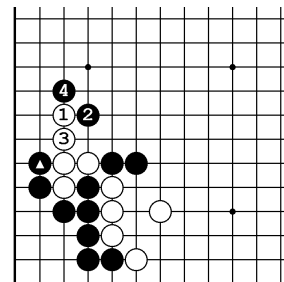
В этой позиции два белых камня  спастись не могут. Ч.1 – тэсудзи. Запомните прекрасный ход ч.3. Если - б.2, то после ч.9 все черные камни захвачены. Если вместо 3 черные сыграют в 6, то белые сыграют в пункт “а” и спасутся.



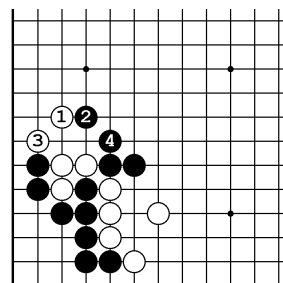
Задача 7. Ход белых.



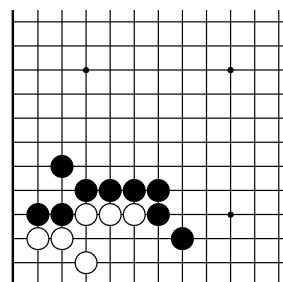
Чтобы трем белым камням убежать, надо играть иккэн-тоби 1 и далее играть до б.5.



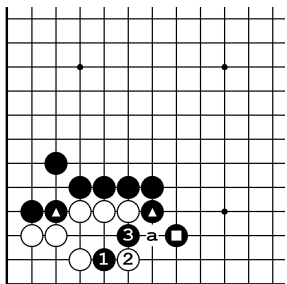
Если белые играют 1 сюда, то это будет ошибкой из-за тэсудзи черных 1. Кстати, ч.2 сейчас хорошо согласуется с черным камнем . Далее, белые вынуждены сыграть 3, черные играют на голову 4 и жизнь белых камней становится неясной.



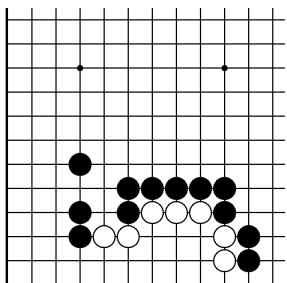
Если белые в ответ на ход черных 2 сыграют 3, то они сразу гибнут ударом черных под форовую точку на стороне.



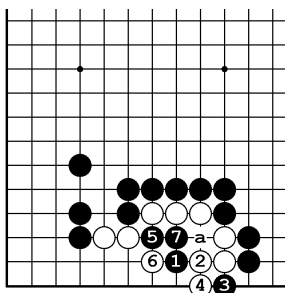
Задача 8. Ход черных.



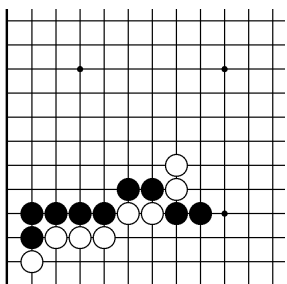
При ходе черных этот угол мертв. Ч.1 – тэсудзи, согласованное с камнем 4. После ч.3 благодаря камню 6 у белых нет хода в пункт “а”. Это – важный для практики вид тэсудзи. Его вариации вы увидите на многих примерах.



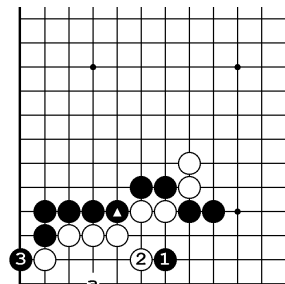
Задача 9. Ход черных.



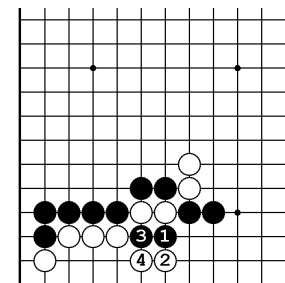
Ч.1 – тэсудзи. Этот ход должен быть виден с первого взгляда. После ч.7 белые не могут играть в пункт “а” из-за дамэзумари, поэтому они убиты.



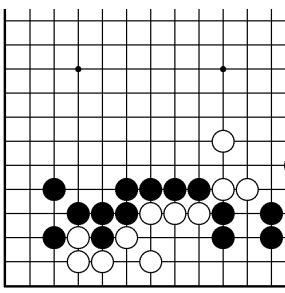
Задача 10. Ход черных.



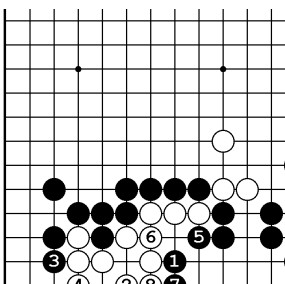
Ч.1 – тэсудзи. Вновь обратите внимание на положение черного камня 4. После ч.3 – белые мертвы. Если б.2 играть в 3, то ход черных в пункт “а” убивает белых.



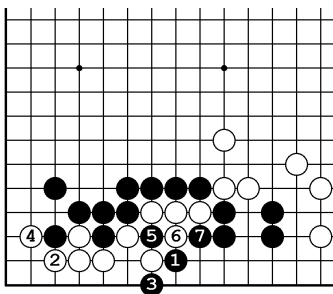
Если черные играют 1 сюда, то последуют ходы белых 2 и 4 и белые выживают.



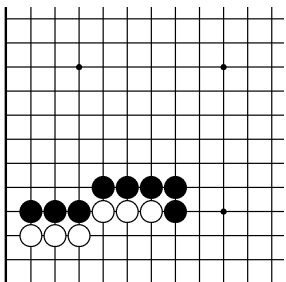
Задача 11. Ход черных.



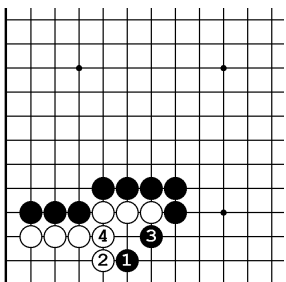
Черные, используя тэсудзи 1, выживают на нижней стороне к ходу ч.9.



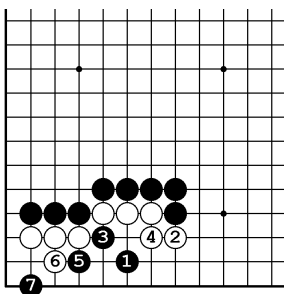
Если на ч.1 белые играют 2 сюда, то последуют ходы 3-7, в результате которых черные соединяются.



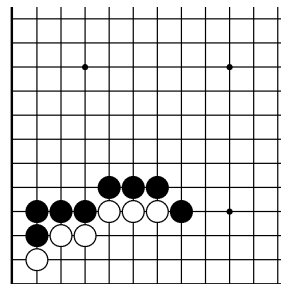
Задача 12. Ход черных.



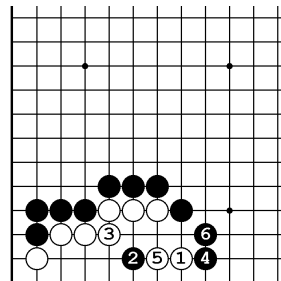
Опять черный 1 – тэсудзи. У белых 2 и 4 являются единственными ходами, обеспечивающими белым жизнь.



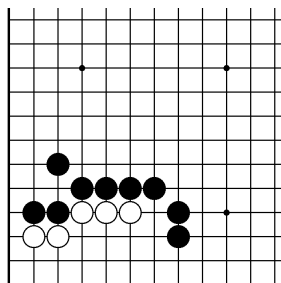
Если белые играют 2 сюда, то после 3-7 белые гибнут в углу.



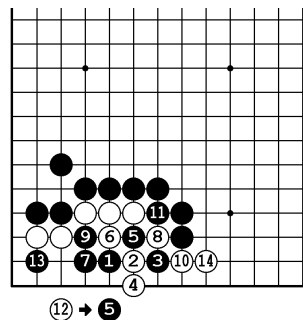
Задача 13. Ход белых.



Б.1 – неправильная защита. Черные играют 2 и белые вынуждены защитится ходом 3. После ч.6 в углу осталось “плохое” адзи.

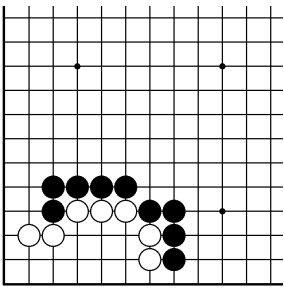


Задача 14. Ход черных.

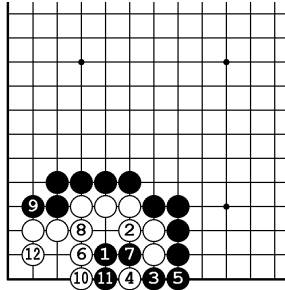


Ч.1 – глазовыдавливающий тэсудзи. К ходу ч.13 два белых камня в углу гибнут.

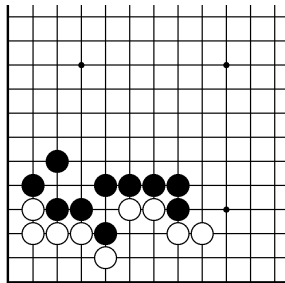




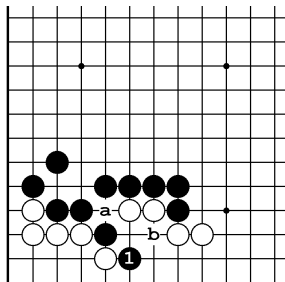
### Задача 15. Ход черных.



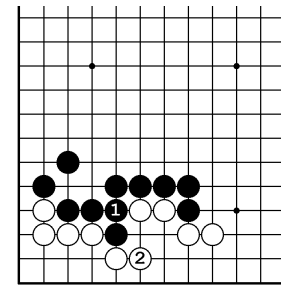
В результате последовательности ходов 1-12 черные выдолбили приличный кусок территории у белых. Б.2 в ответ на ч.1 – единственный ход.



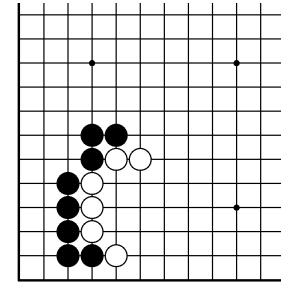
### Задача 16. Ход черных.



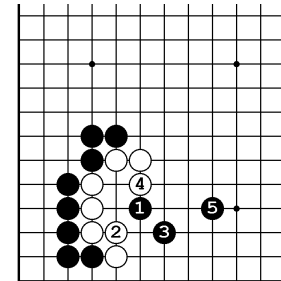
Двойное ханэ 1 – тэсудзи. Если белые играют в пункт “а”, то черные ответят в пункт “б”.



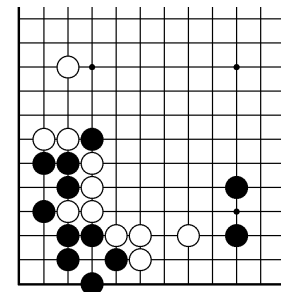
Если черные играют ход 1 сюда, то белые соединяются ходом 2.



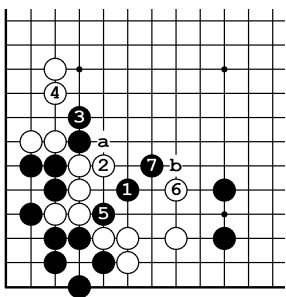
### Задача 17. Ход черных.



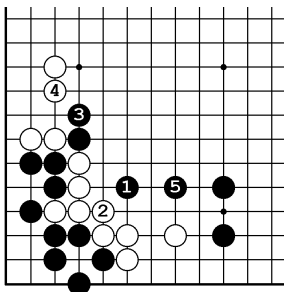
На первый взгляд позиция белых выглядит плотной, но это заблуждение. Черные начинают с тэсудзи 1. Если белые отвечают 2, то ч.3 – вновь тэсудзи. После ч.5 белая группа поплыла по течению.



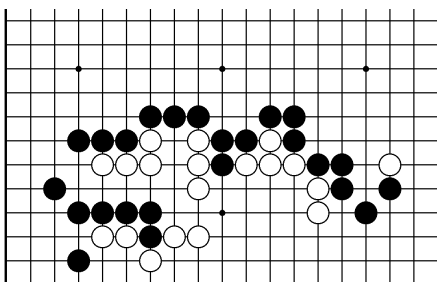
Задача 18.

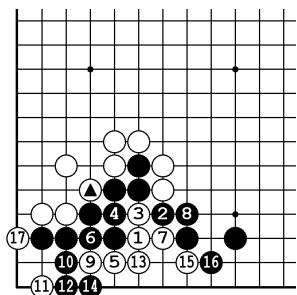


Изучив предыдущую задачу, вы легко найдете правильное продолжение и здесь.  
Ч.1 – тэсудзи. Сейчас у белых нет хорошего ответа.  
Если вместо 1 черные играют в пункт “а”, то белые строят форму ходом в 1. После хода 7 черные имеют миаи пунктов “а” и “б”. Белые разгромлены.

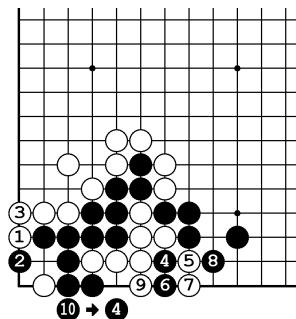


Если белые отвечают на ч.1 ходом 2 сюда, то в результате ходов 3-5 вся их группа попадает под страшную атаку.

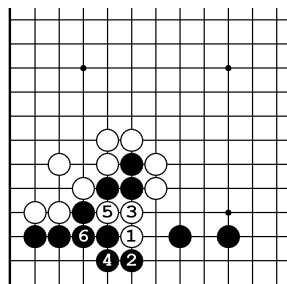




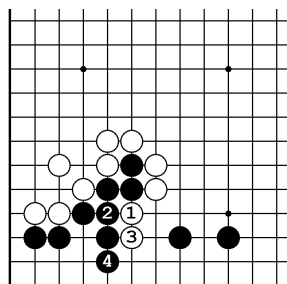
Б.1 – глазовыдавливающий тэсудзи, который вновь сыгран по диагонали через один пункт от камня ▲. Черным нельзя на б.1 отвечать ходом 2, так как к ходу б.17 черный угол гибнет.



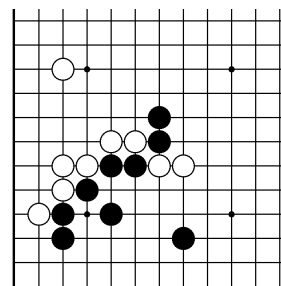
Если вместо б.15 на предыдущей диа. сыграть 1, то после 2-10 возникают сэки.



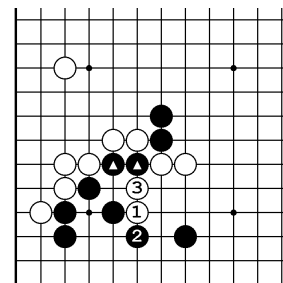
В ответ на б.1 черный 2 – правильный ход. Черные после ходов 3-6 отдают три камня, но получают жизнь.



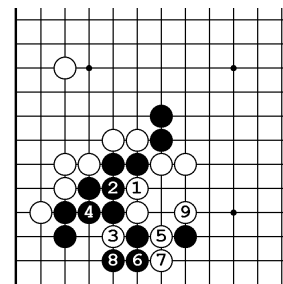
Б.1 – грубый ход. После ходов 2-4 черные спасают все свои камни.



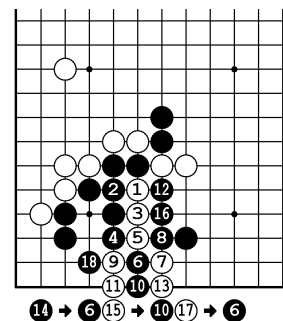
Задача 21. Ход белых.



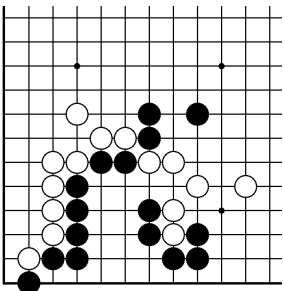
По аналогии с предыдущей задачей б.1 – тэсудзи, который приводит к захвату двух черных камней ▲, либо к разрушению территории черных на краю доски.



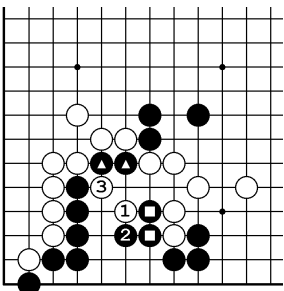
Если на б.1 черные спасают два камня, то после 2-9 они остаются без территории.



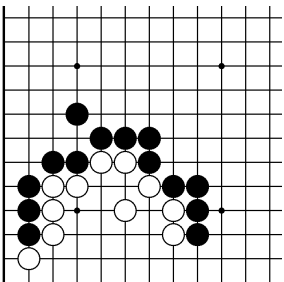
1-9 – грубые ходы. Черные, применив известное тэсудзи “молот”, сильно прижимают противника к краю доски.



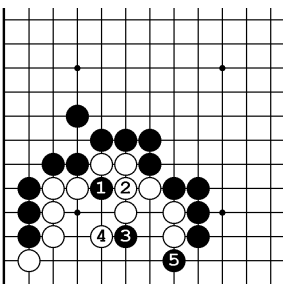
### Задача 22. Ход белых.



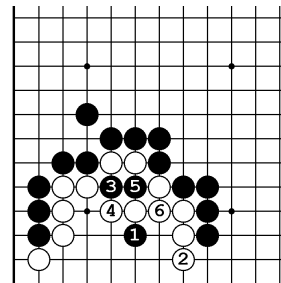
Из-за дамэзумари черных ♣ гибнут два черных камня ♠. Взятие разрезающих камней – большой успех белых.



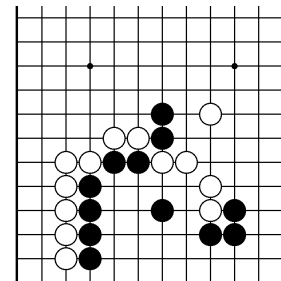
### Задача 23. Ход черных.



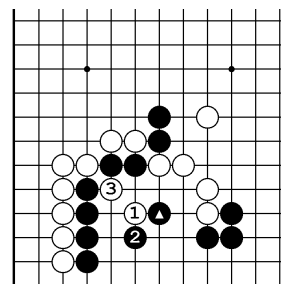
Ч.3 – тэсудзи. К ходу 5 черные добиваются большого успеха.



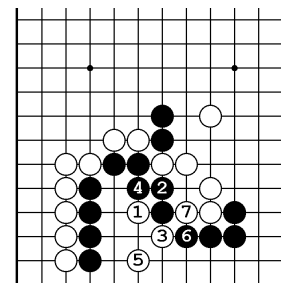
Если черные играют 1 сюда, то после ходов 2 -6 они ничего не получают на краю доски, кроме двух белых камней. Ясно, что это им не интересно.



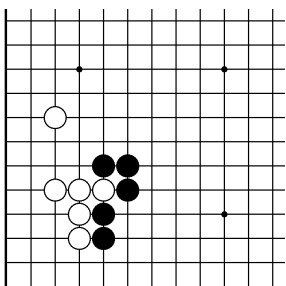
Задача 24. Ход белых.



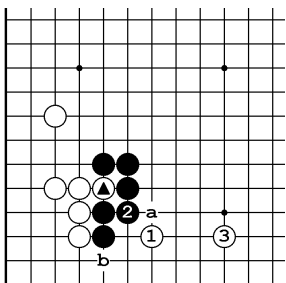
Камень , как мы уже видели раньше, формы не создает. Б.1 – тэсудзи и черным остается только отдать два камня.



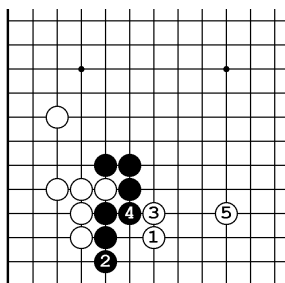
На б.1 нельзя играть ч.2 сюда. После б.7 все черные камни слева гибнут.



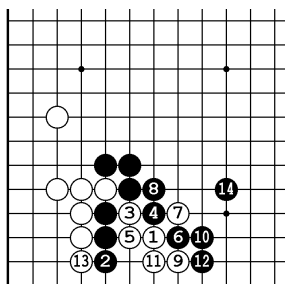
Задача 25. Ход белых.



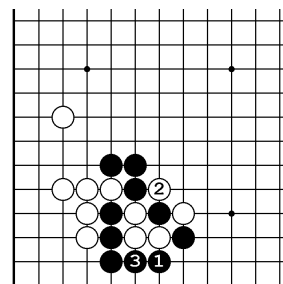
Б.1 – тэсудзи, связанное с белым ▲ После б.3 черная группа плавает по течению. Если ч.2 сыграть в пункт “а”, то белые соединяются, сыграв в пункт “b”.



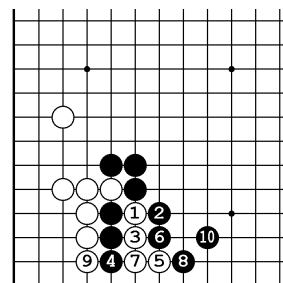
Сагари 2 не меняет дела. К ходу 5 у белых хорошая атакующая позиция. Черным желательно успеть занять пункт 1.



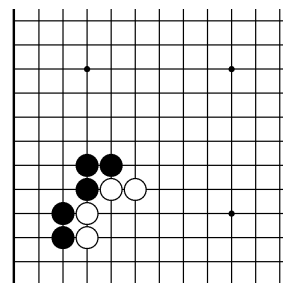
Белые могли бы забрать несколько черных камней, отрезав ходом 3, но это не слишком выгодно. Черные играют 4-12, а затем защищаются ходом 14. В результате они получают прекрасную плотность.



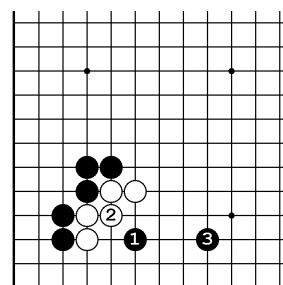
Также возможно вместо ч.8 на предыдущей диа. сыграть ч.1 сюда. Последуют ходы б.2, ч.3 и у белых образуется плохая форма.



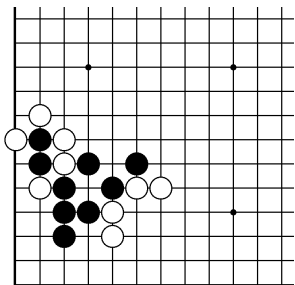
Теперь понятно, что в случае немедленного разрезания ходом 1 этот вариант, в результате ходов 2-10, будет неинтересен для белых. Черные легко расстанутся с четырьмя камнями ради формы и влияния.



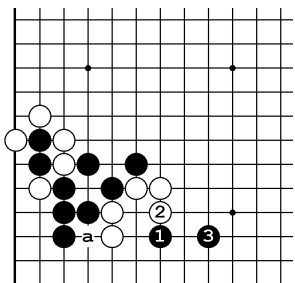
Задача 26. Ход черных.



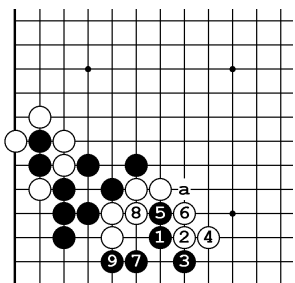
Ходы типа ч.1 делаются немедленно. Это стандартный глазовыдавливающий тэсудзи. После ч.3 белые остаются без глаз и должны бежать в центр. С такими формами в Го побеждать нельзя.



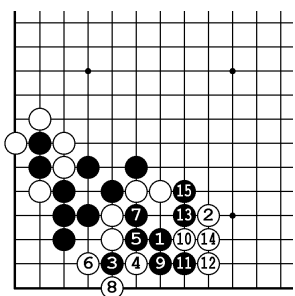
Задача 27. Ход черных.



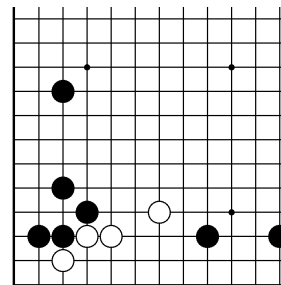
Пункт "а" свободен и на ч.1 белые могут ответить ходом 2, хотя после ч.3 они все равно попадают под атаку.



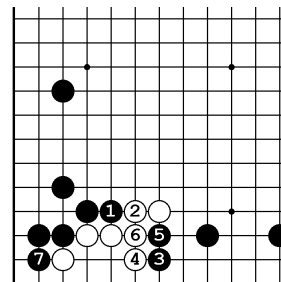
Белым нехорошо на ч.1 играть цукэ 2. К ходу 9 черные легко соединяются и еще остается разрезание в пункте "а".



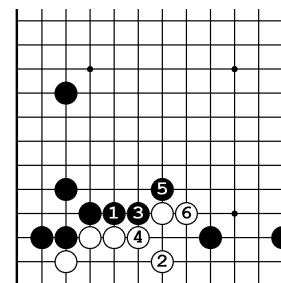
Эта позиция взята из партии Мэйдзина Сюсяя и Нодзава Такэаси. Если бы белые сыграли кэйма 2, то в конце концов в результате варианта 3-15 из охотника они бы превратились в жертву.



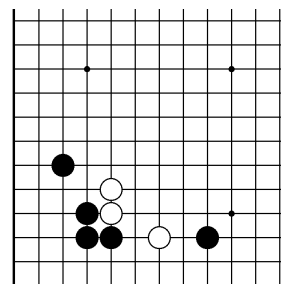
Задача 28. Ход белых.



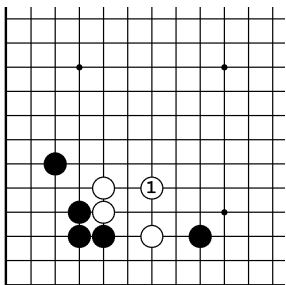
Обычно на осаэ 1 белые отвечают ханэ 2, но здесь это неприемлемо. Ч.3 – тэсудзи и после ч.7 белые вынуждены пускаться в плавание.



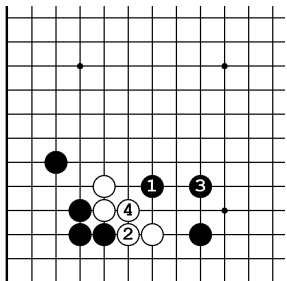
Полезно знать укэ б.2. К ходу 6 белые выходят с хорошей формой, имея к тому же гарантированную жизнь на краю доски.



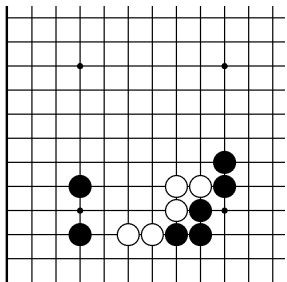
Задача 29. Ход белых.



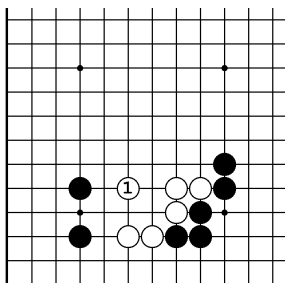
Б.1 создает крепкую форму. Соответственно, ч.1 – глазовыдавливающий тэсудзи.



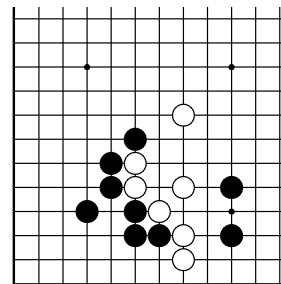
Если на ч.1 белые играют ход 2, то черные прыгают 3 и вынуждают белых сделать плохую форму ходом 4.



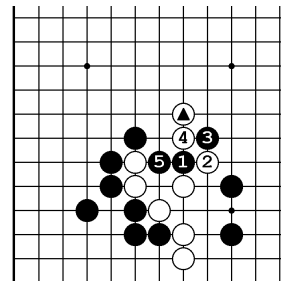
Задача 30. Ход белых.



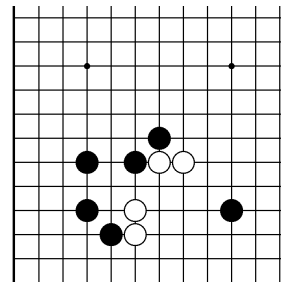
Б.1 – форма. Нельзя допускать ч.1, тогда все камни белых страшно отяжелеют.



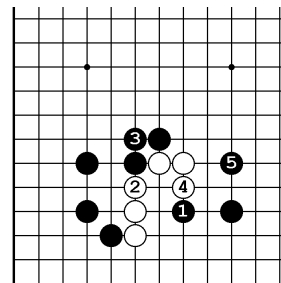
Задача 31. Ход черных.



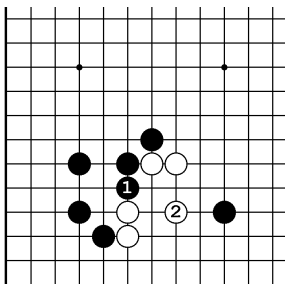
Белый камень  не дает им формы. Двойное ханэ 1 и 3 – искусное тэсудзи. После ч.5 камни белых  и 4 отрезаны.



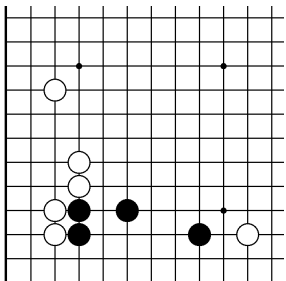
Задача 32. Ход черных.



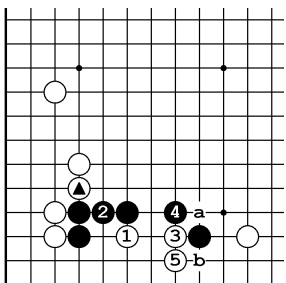
Ч. 1 – тэсудзи. Ч.3 и 5 – самое четкое продолжение атаки.



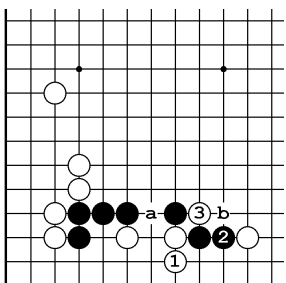
Ход черных 1 сейчас абсолютно беззубый ход. Белые с удовольствием строят себе хорошую форму ходом 2.



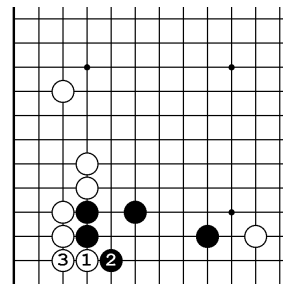
Задача 33. Ход белых.



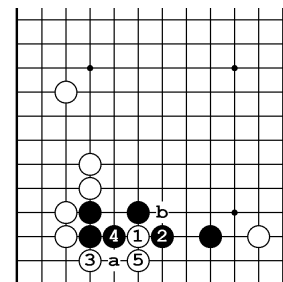
Позиция черных тонка и для атаки белым лучше всего подходит тэсудзи 1. Обратите внимание на положение белого камня ▲. Ч.2 – сильнейший ответ. После б.5 пункты “а” и “б” образуют миаи.



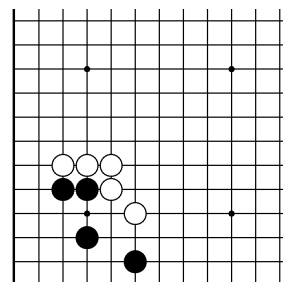
Если на б.1 вместо 5 на предыдущей диа. черные играют ход 2, то б.3 образует миаи пунктов “а” и “б”: убежать в центр или съесть два черных камня.



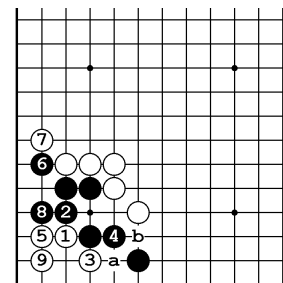
Сэнтэ есэ б.1 и 3, конечно, не лучший способ игры для игрока знающего глазовыдавливающий тесудзи.



Если на б.1 черные сыграют 2, то после ходов 3-5 у белых пункты “а” и “б” образуют миаи.

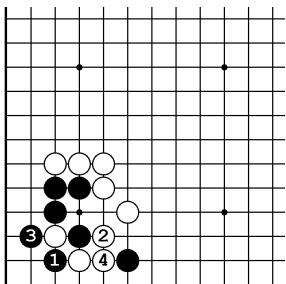


Задача 34. Ход белых.  
Это - дзесэки из нефорового Го. Куда играть белым?

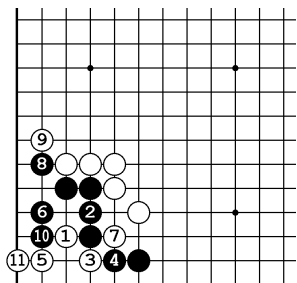


Тэсудзи б.1 – правильный ход. Возникает множество вариантов, но все они благоприятны для белых. Ч.2, атакуя б.1, предупреждает соединение снизу. Ходы 5-9 дают белым жизнь в углу, поскольку еще остался сэнтэ обмен б.”а”, ч.”б”.

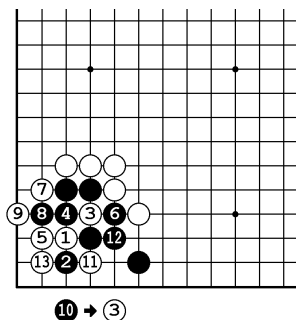




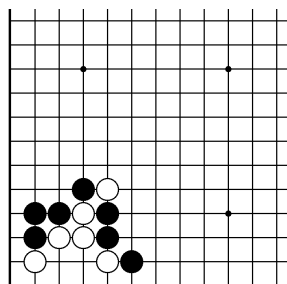
Если вместо ч.4 на предыдущей диа черные сыграют 1 сюда, то после ходов 2 и 4 белые не могут быть недовольными.



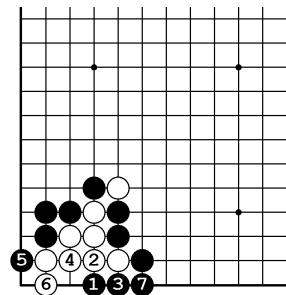
Если на б.1 черные соединяются ходом 2, то последуют ходы белых 3 и 5. Ч.6 не дает белым построить два глаза. Однако, после б.11 сэмзай проигран для черных.



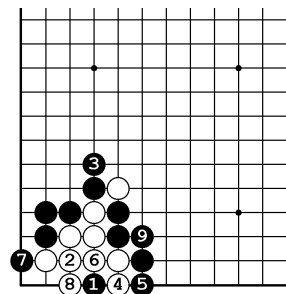
На ханэ ч.2 возможно вариоми б.3 и к ходу 11 черные получают явно неудовлетворительную позицию.



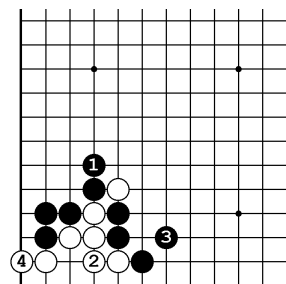
Задача 35. Ход черных.



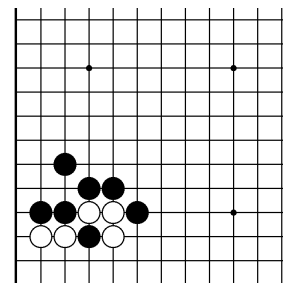
Ч.1 – тэсудзи, отличный пункт. Черные темп в темп успевают убить белый угол последовательностью ходов 3-7.



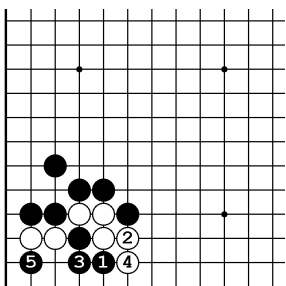
Если на ч.1 белые играют 2, то последуют вынужденные ходы 3-9, в результате которых белые гибнут в углу.



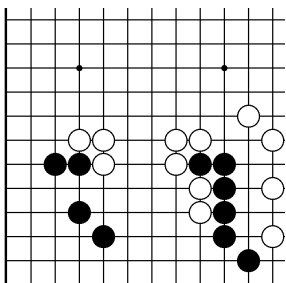
Если черные не играют тэсудзи, а защищаются ходом 1, то белые играют 2, ч.3 и после б.4 угол живет.



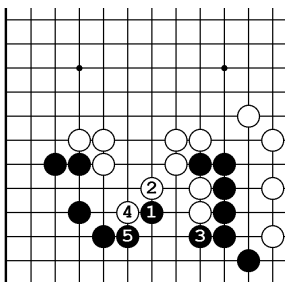
Задача 36. Ход черных.



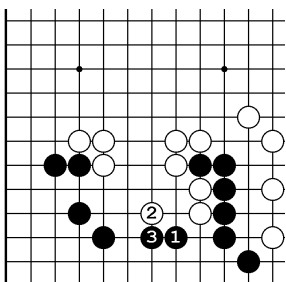
Тэсудзи ч.1 забирает два белых камня после ч.5.  
Если б.2 сыграть в 3, то черные ходом в 2 забирают все белые камни.



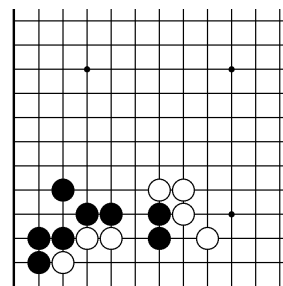
Задача 37. Ход черных.



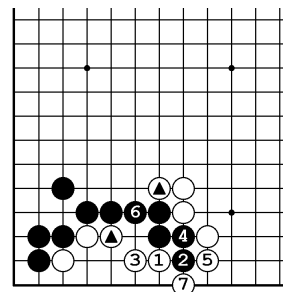
Если ход черных, то проще всего им соединится ходами 1,3 и 5.



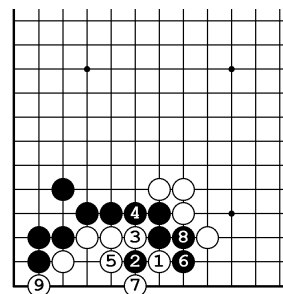
Ход черных 1 влечет за собой белый ответ 2 и после хода 3 черные несут здесь некоторый урон.



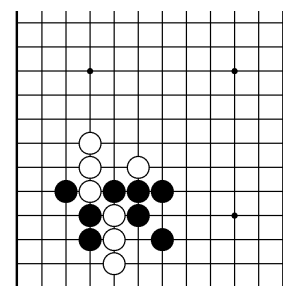
Задача 38. Ход белых.



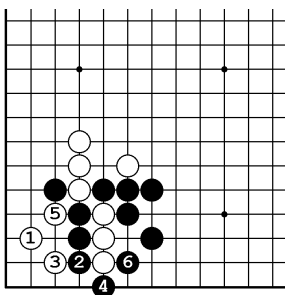
Белые живут на нижней стороне. Сочетание белых камней ▲ - типичная картина для глазовыдавливающего тэсудзи. Остается ее дополнить б.1 и после ходов 2-7 белые успешно соединяются.



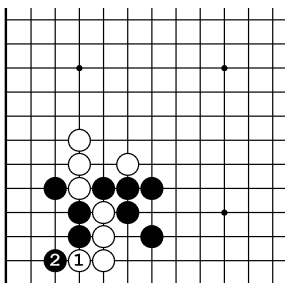
Если в ответ на ч.1 белые сыграют 2 сюда, то в результате последовательности ходов 3-9 белые получают жизнь в углу.



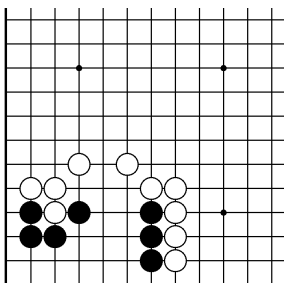
Задача 39. Ход белых.



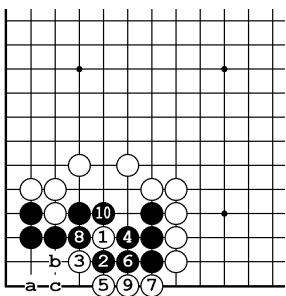
Б.1 – тэсудзи, связанное с выгодной жертвой трех камней. Б.2 – единственный ответ. После 6 черные захватили три камня, а белые получили угол.



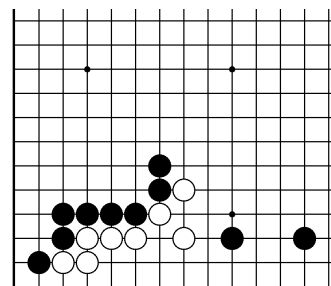
Если белые не играют тэсудзи, а играют ноби 1, то после ответа ч.2 позиция станет не ясной, но с лучшими шансами для черных.



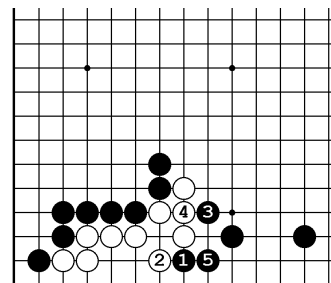
Задача 40. Ход белых.



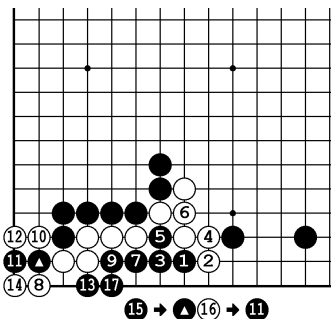
Б.1 – тэсудзи, “атакующее” три черных камня справа. В итоге белые выдалбливают территорию угла, и еще остается удар в пункт “а”, ч.”б”, б. ”с”.



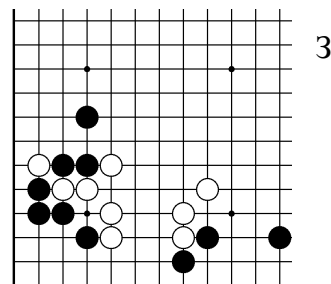
Задача 41. Ход черных.



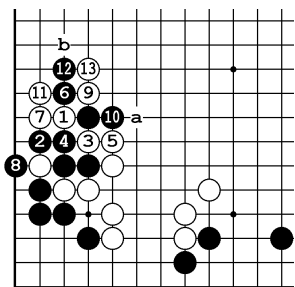
Ч.1 – тэсудзи. Б.2 – лучший ответ. После ч.5 группа белых остается с одним глазом, но выбегает в центр.



Если на ч.1 белые сыграют 2 сюда, то последуют обмен 3-8, а затем ходы 9-17 воспроизводят известный прием “молот”, в результате которого все белые камни в углу гибнут.



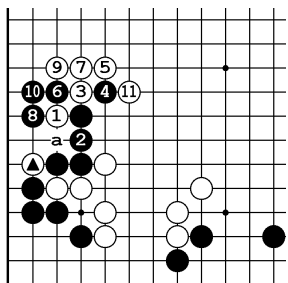
Задача 42. Ход белых.



Б.1 – тэсудзи. Расчет вариантов, связанных с ним, прост.

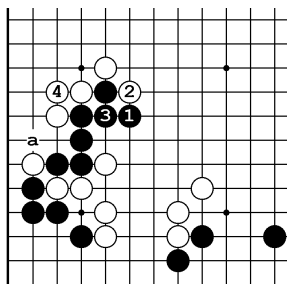
Если б.1 сыграть в 5, то у черных после хода в 1 становится хорошо и это ключ к расчету вариантов.

После б.5 возникают условия сита. Если они не выгодны, то черные будут играть 6 в 9. Если – выгодны, то после б.13 образуются



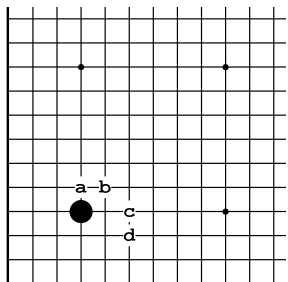
миаи: пункты “а” и “б”.

Учтя это, черные могут на б.1 соединиться на 2. Но и здесь выгодного варианта не будет из-за эффективного тройного ханэ б.5. После хода 11 присутствие белого ▲ ощутимо. Если ч.10 сыграть в пункт “а”, то белые сами сыграют в 10.



Если вместо ч.6 на предыдущий диа. сыграть 1 здесь, то белые дадут атари 2 и соединятся ходом 4, с угрозой хода в пункт “а”.

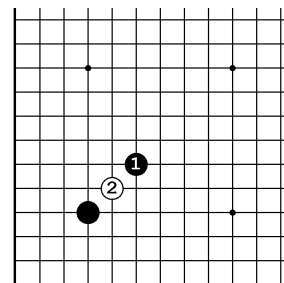
## Глава 2. Диагональное тэсудзи.



Рассмотрим различные продолжения игры черными после хода в хоси. Первым напрашивается ноби в пункт “а”. Это – фундаментальный ход, однако в начале партии он слишком медлителен. Затем – косуми в пункт “б”. При всей своей крепости это более высокая скорость развертывания, хотя и всего один шаг.

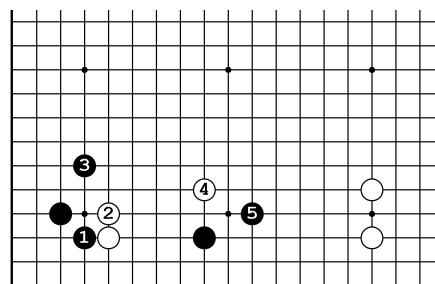
И все же самыми распространенными ходами от хоси являются иккэн-тоби в пункт “с” и кэйма в пункт “д”. И здесь простое объяснение. Крепость лишь чуть-чуть меньше, а развертывание значительно быстрее.

В дальнейшем мы обдумаем все четыре способа. Но сейчас речь пойдем о другом.



Здесь черный 1 является явно неудачным ходом. Хазама б.2 накрепко разрубает силы черных.

Тем не менее, в практических партиях прыжок по диагонали встречается и даже входит в состав целого ряда дзесэки. Мы назвали его “диагональным” тэсудзи.

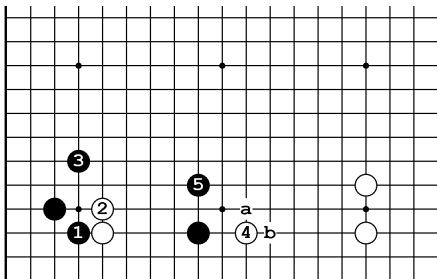


Часто встречается позиция: в левом углу – санкэнбасами черных, в правом углу – иккэн-симари белых. Далее ходы 1 и 3 – стандартная атака за черных и боси 4 является стандартной защитой за белых. После ч.5 все выглядит очень легко, но за

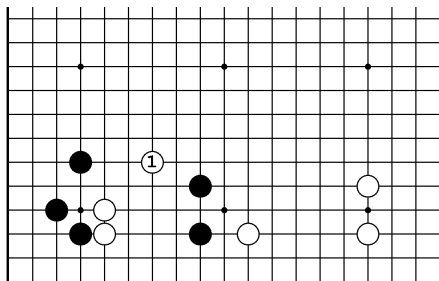
кулисами остается масса трудных вариантов.

Уловите разницу. В правом углу у белых – огэйма симари, поэтому на боси б.4 черным лучше построить базу ходом 5. Если же они сыграют ч.5 как на предыдущей диа., то белые ответят в пункт “а” и после хода черных в пункт “б” будут угрожать “наглухо” запечатать черных на нижней стороне. Здесь этот трюк не проходит. На ход белых в пункт “а” черные сыграют в пункт “б” и у них миаи: прыжок в пункт “с” и цукэ в пункт “д”.

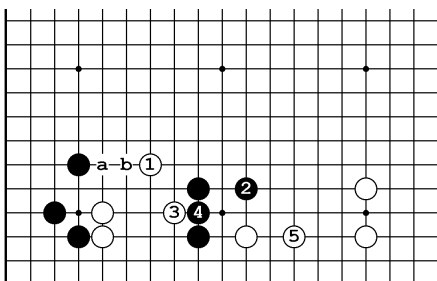
Ну, а пользу ч.5 по сравнению с ч.”Г” доказывать не надо. Например, значительно ослабевает угроза цумэ б.”е”.



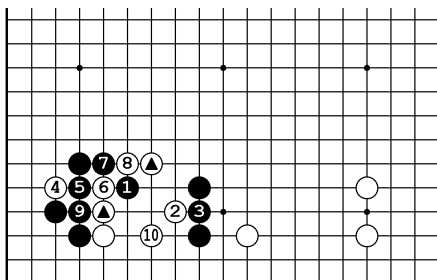
Если белым не нравится играть боси в 5 из-за того, что противник ответит в “а” или “”б”, получая базу на нижней стороне, то они могут избрать более резкий вариант с цумэ 4, выбивающим базу. В ответ последует контратака – тоби 5.



Задача 1. Ход черных. Вот здесь мы увидим первый пример диагонального тэсудзи б.1.



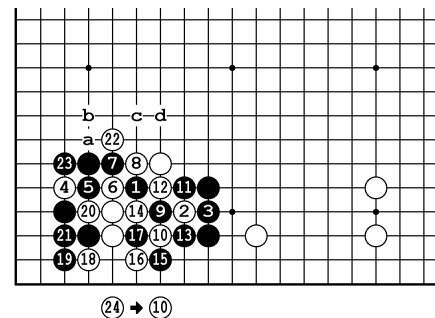
По сравнению с обычными продолжениями в пункты “а” и “”б” это тэсудзи дает неплохие результаты. Если черные играют 2, то к ходу б.5 четыре черных камня поплыли по течению.



d i a #

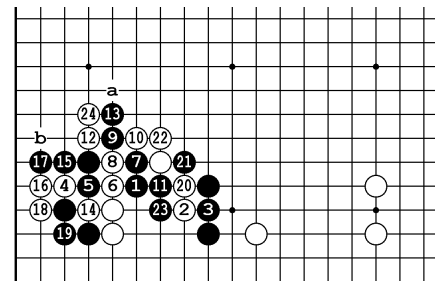
Конечно, первой реакцией на тэсудзи является занятие щели между двумя белыми камнями ходом 1. Но это означает, что черные попались на крючок. К ходу 10 черный камень 1 захвачен и белые получают стабильную группу. Хотя при этом укрепился

черный угол, но слабость трех черных камней очевидна.

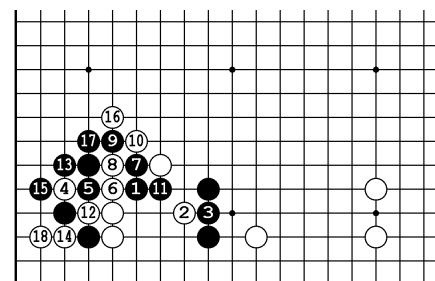


(24) → (10)

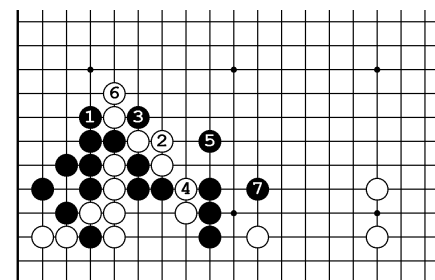
Ходы 1-9 преследуют цель ослабить базу белых на нижней стороне. Однако ханэ 22 заставляет нас вспомнить ценность хода б.4. Если черные играют в пункт “а”, то белые, сыграв в пункт “”б”, развиваются в отличном темпе. Вместо б.24, берущего ко, хорошо сыграть какэ-цуги в “с” и тоби в “д”.



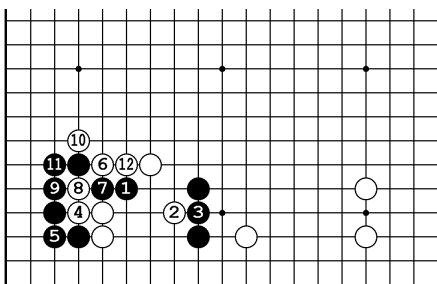
Ход ч.7, связанный с отрезанием 9 кажется весьма опасным, но это заблуждение. После б.24 пункты “а” и “”б” – миаи. Обе диаграммы (предыдущая и эта) – гораздо хуже для черных, чем диа. #.



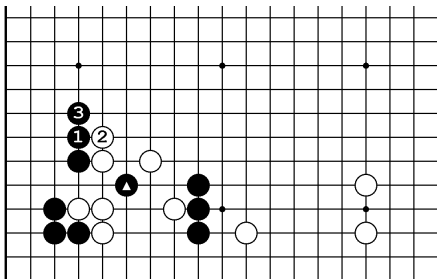
Этот вариант с ходом 12 белые могут применить, если сите в пункте “а” на предыдущей диа. не работает. После хода 18 можно видеть, что белые здесь не несут ущерба.



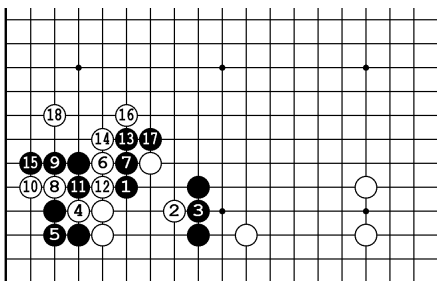
Продолжая предыдущее диа., если черные играют ход 1, то после вариант 2-7 черные несут убытки.



Такой вариант хода 4 также выгоден белым, но с оговоркой. Конечно, если черные играют ход 7, то, захватив два черных камня и оставив здесь адзи, белые могут быть довольны.

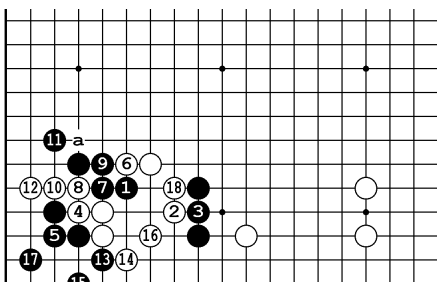


Вместо хода 7 на предыдущей диа. черным следует играть 1 сюда. Последует обмен б.2 на ч.3. При таких условиях жертва камня ▲ вполне оправдана.



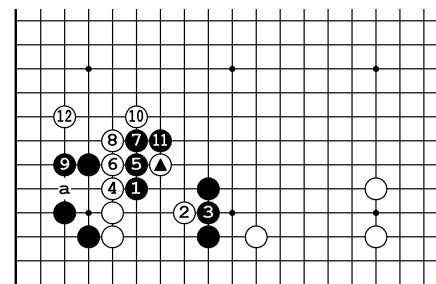
Д I A #

Если черные играют ход 7 сюда, то жертва камней 8 и 10 дает белым несколько кикаси. После б.18 на доске только одна группа под атакой – черная. Если черные играют 13 в 14, то белые сами сыграют в 13.

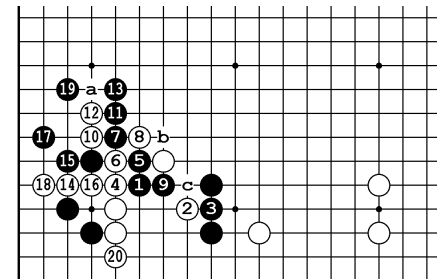


7 на ноби в пункт "а".

Белые могут изменить свой ход 6 на предыдущей диа. и сыграть его сюда. Черным предлагается резать ходом 7. После ч.17 все живет, но главным является такое соображение: у белых одна группа, а у черных – три. Такое "деление" невыгодно черным, поэтому им следует заменить ошибочный ход

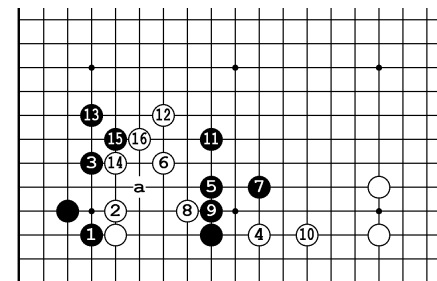


Примерно те же соображения, что и в отношении предыдущей диа.. Белые ушли, а черные разделены. Если ч.7 сыграть в 8, то белые сами играют в 8. Белый камень ▲, поставленный как тэсудзи, все время работал с большой эффективностью. Черные обязаны



сыграть ход 9 из-за угрозы б."а". Данная диа. чуть лучше для белых, чем диа. #, ввиду не столь определенного положения черного угла.

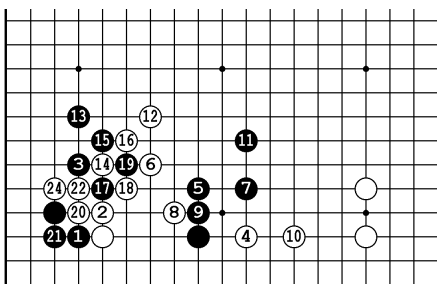
Продолжим изучение последовательности ходов 4 и 6, но сыграем ч.7 по-другому. Это



несколько сложноватое тесудзи и к нему требуется пояснение. Б.8 – обязательный ход, который вызывает ч.9. Если ч.13 сыграть в пункт "а", то б."б", ч."с" и б.13 запускает сите. После б.20 черные должны добавить здесь еще один ход, поэтому этот

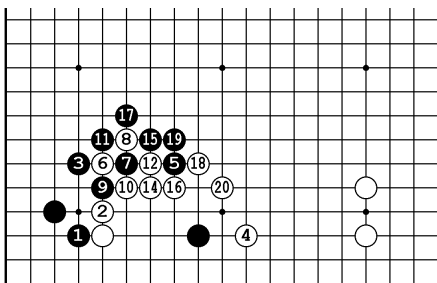
вариант не очень хорош для них.

Как выяснилось на предыдущих примерах, занятие щели в пункте "а" не слишком выгодно для черных. Поэтому им лучше продолжить поиски на диа. задачи 1. Ходы ч.1 - б.16 являются вполне логичным вариантом. Белые могут быть довольны. Их левая группа - достаточно крепкая, а некоторый урон, который они понесли на правой стороне, компенсируется неустойчивым положением пяти черных камней в центре.



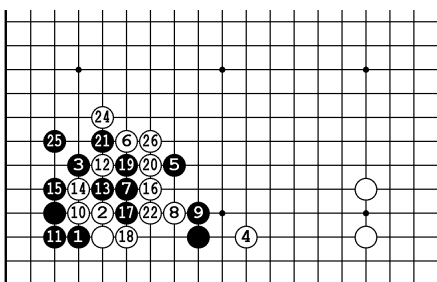
23 → 14

соглашаясь отдать два черных камня и признать, что вторжение ч.17 было неудачным.



13 → 6

опровергается. К ходу б.20 влияние черных на левой стороне – существенно, но это несравнимо с уже завоеванными очками белых на нижней стороне.

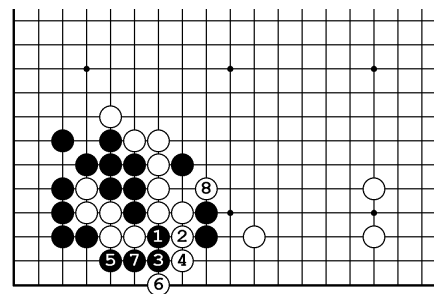


23 → 12

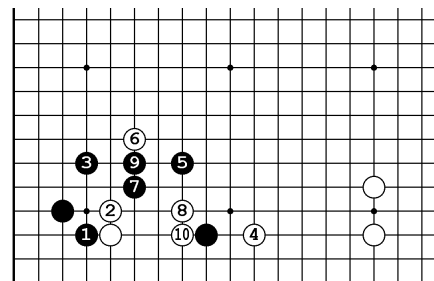
Ходы ч.1- б.16 - те же самые, что и на предыдущей диа. Если черные играют 17, то после обмена б.18-ч.19 последуют вынужденные ходы 20-24. Соединение ч.23 – спорный ход. Б.24 разделяет черных и почти полностью разрушает территорию угла. Вероятно, ч.23 лучше сыграть в 24,

Думаю, что читателю любопытно будет узнать, что в связи с экстравагантной идеей белых черные искали противоядие в не менее экстравагантном ходе огейма 5. Каков вопрос, таков и ответ. Белые играют то же огейма 6. Попытка просто разрезать белые камни ходом ч.7 легко

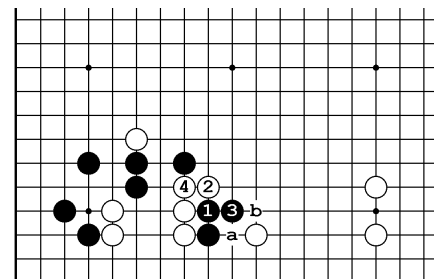
Ч.7 – более коварный план. Но и белые отвечают очень энергично ходами 8-26.



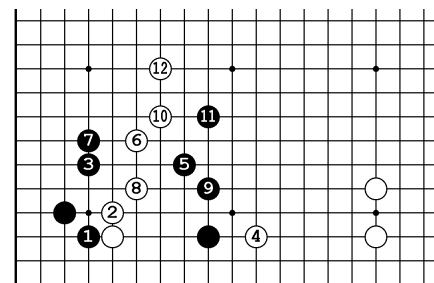
Продолжая предыдущую диа., если черные разрежут ходом 1, то белые с удовольствием отдадут пять своих камней и построят гигантское мое. Красивый вариант!



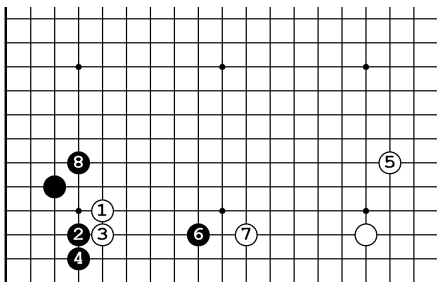
В связи с вышеизложенным интересно выглядит ч.9, который соединяет черные камни. Территория белых внизу выгоднее влияния черных наверху.



В самом деле, если черные сыграют ход 1, то после б.4 черным трем камням будет крайне сложно построить форму. Или, если черные сыграют в пункт “а”, то белые сыграют в пункт “b” и захватят два черных камня.

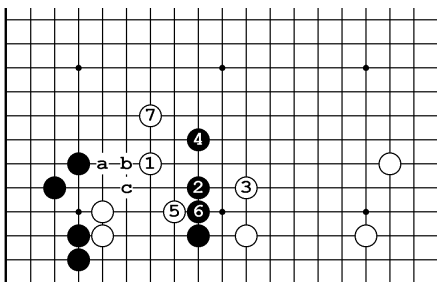


Мы подошли к современному дзесэки. Ходами 2-12 белые легко убегают в центр. Подводя итоги, можно сказать, что ч.5 лучше сыграть в 9, а б.4 лучше смотрится в 9.

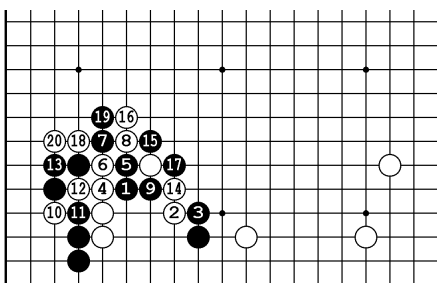


Задача 2. Ход белых.  
Перейдем к другим примерам “диагонального” тэсудзи. Здесь высокий ход 1 несколько уступает с точки зрения материальной выгоды, но зато весьма энергичен. Кроме того, белые учли свой камень в правом углу. Б.5 вместо

стандартного 6 явно приглашает противника атаковать, и он атакует жестко 6 и 8. Как теперь играть белым?



кэйма в “b” не столь действенны.

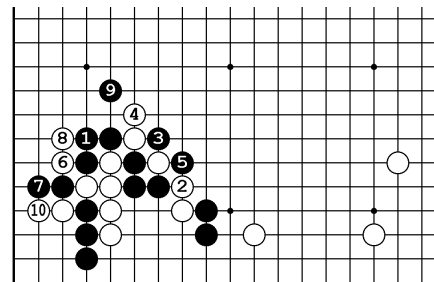


Д И А #

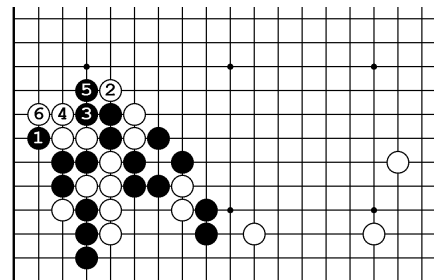
сыграть в 6, то белые тут же сыграют в 5 и вновь предложат обмен. После 20 у белых миаи: съесть два камня в центре или три камня на левой стороне.

Б.1 – правильное тэсудзи. Затем белые могут играть в пункт “a”, создавая очень крепкую форму и об этой особенности “диагонального” тэсудзи надо знать. К ходу 7 белые развиваются в хорошем темпе. Их план удался. Конечно, ни цукэ в пункт “a”, ни

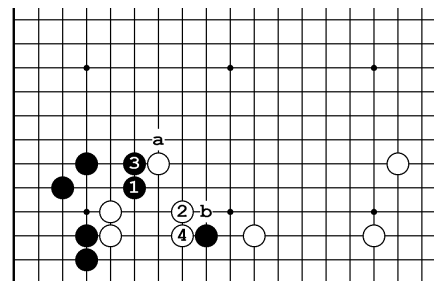
Теперь рассмотрим ч.1. Способ защиты в такой позиции игрок уровня дана должен находить безошибочно. Б.2 готов отдать два камня слева за один черный камень на нижней стороне и это им выгодно. Ч.3 начинает большую атаку на левую сторону. Если ч.5



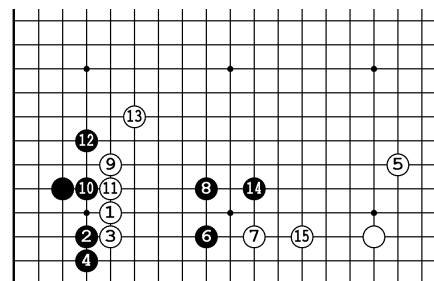
Если черные играют 1 сюда вместо хода 13 на “предыдущей” диа., то последуют ходы 2-10, в результате которых белые живут.



Продолжая диа.#, если черные играют 1, то после вынужденных ходов черные разгромлены.

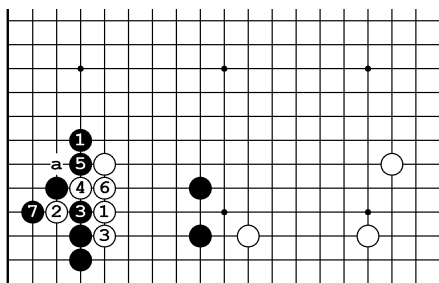


Не назовешь удачным и такое возражение, как ч.3. Обмен 3 - 4 явно не выгоден черным. Затем ч.”a” и б.”b” не улучшает настроения. Лучше уж сыграть дзесэки на диа. Задачи 2.

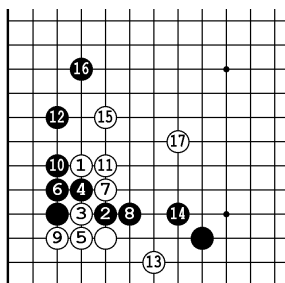


Если на диа. Задачи 2 вместо косуми 8 черные сыграют тоби 8, то логично предположить вариант до б.15. Однако ход 7 дал белым столько, что они не могут быть недовольными.



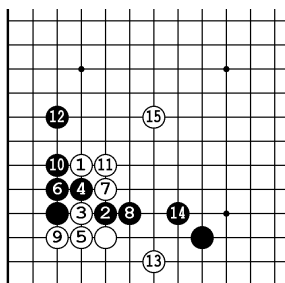


Если черные сразу играют 1, без обмена 10 на 11 на предыдущей диа., то в результате варианта 2-7 к могучей стенке белых добавляется еще и адзи б.”а”.

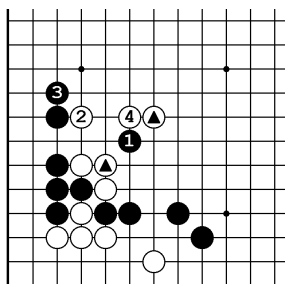


Эта позиция вытекает из “Тайся дзесэки”. Ч.18 не рекомендуется пропускать, так как б.”а” грозит серьезной атакой.

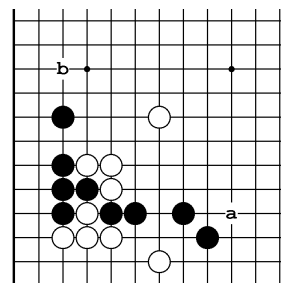
Д И А #



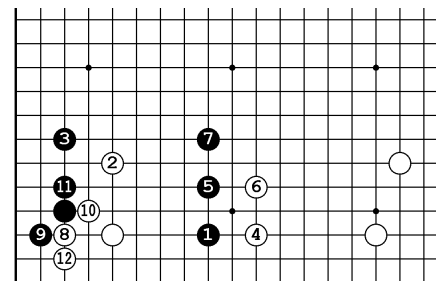
Задача 3. Ход черных.  
А если сыграть б.15 сюда? Тогда этот ход будет диагональным тэсудзи. Рассмотрим его на следующих примерах.



На первый план, как всегда вылезает ч.1, ход между двумя белыми камнями▲. К ходу 4 белые восстанавливают коммуникации. Тесудзи может быть использовано для экономии хода в этом районе.

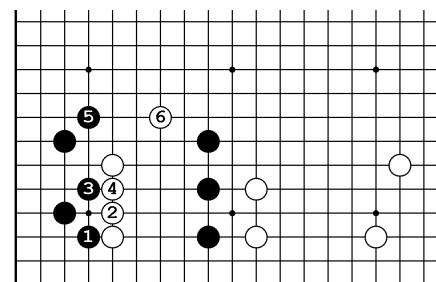


Например, после тэсудзи одновременно грозит ход в пункты “а” и “б”, что, конечно интересней, чем полностью доигранное дзесэки на диа. #.  
В этом и была идея Мурамасэ.

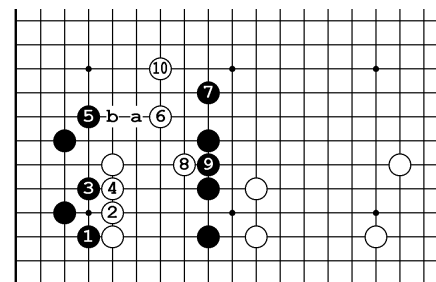


сэкономить ход?

Здесь мы видим иной ответ на сангэнбасами 1 – никкэн-тоби б.2. Конечно, обмен 2-3 невыгоден белым, но они рассчитывают вернуть свои потери атакой 4 и 6. После ч.7 нужно защищать левую группу. Ходы 8-12 являются дзесэки. А можно ли здесь

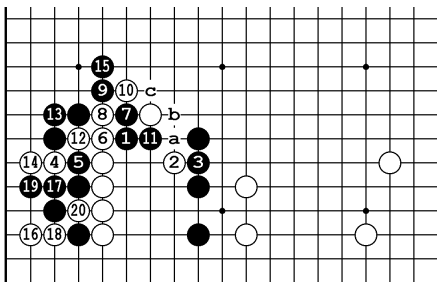


Задача 4. Ход белых.  
На ч.7 белые играют в другом месте. 1 и 3 является стандартной атакой. Ч.5, также, сыгран по дзесэки. Как теперь играть белым?

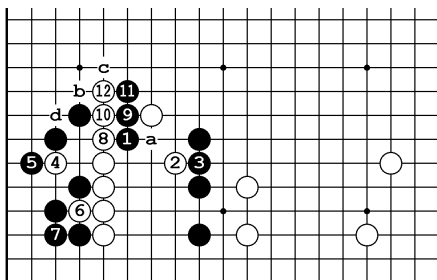


Д И А #

Конечно, нужно играть не в пункты “а” и “б”, а только “диагональный” тэсудзи б. К ходу 10 белые легко убегают в центр.

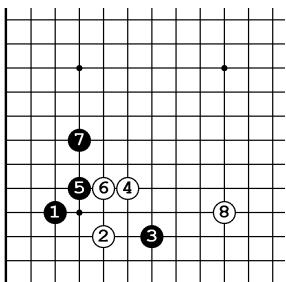


Проверим диагональный ход 1. Б.4 – обычное тэсудзи. И далее – также знакомые мотивы. К ходу 20 белые в сэнтэ захватили угол. Далее, могут последовать б.”а”, ч.”b”, б.”с” и достижения черных окажутся явно скромнее.

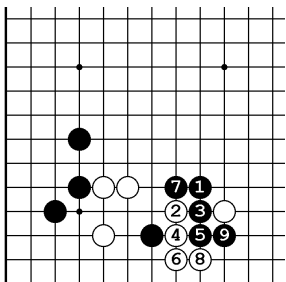


Если черные в ответ на б.4 прогибаются ходом 5, то после б.10 им нехорошо резать в 12 из-за варианта б.11, ч.”а”, б.”b”, ч.”с”, б.”d” и на левой стороне черные разбиты. После выхода 12 у белых плохо быть не может. Черным, конечно

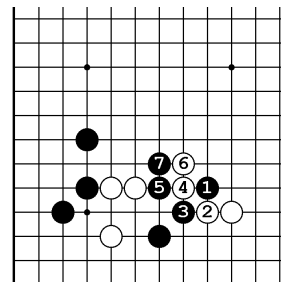
же, лучше удовлетворится вариантом на диа. #.



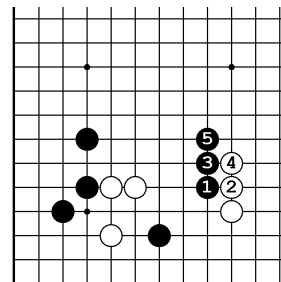
Задача 5. Ход черных. Играть кэйма 4 против иккэнбасами 3, также, возможно. После ч.7 белые снова играют никкэнтакабасами 8. Как продолжить черным?



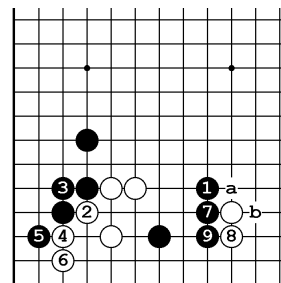
Тэсудзи 1 – правильный ход. Белые играют разрывающий ход 2. Ходы 3-9 являются благоразумным вариантом. Белые захватывают черный камень, а черные получают влияние.



Явно плохо играть белым 2 и 4. К ходу черных 7 белые сами отрезаны.

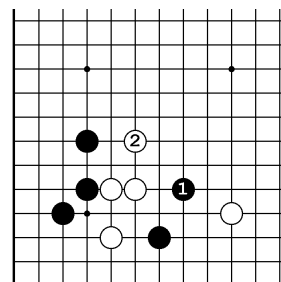


Нехорошо играть и блокирование 2,3 и 4, провозжая черных в центр, так как они идут на шаг впереди белых.

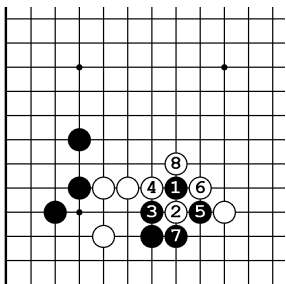


Теперь покажем наиболее благоразумный вариант.

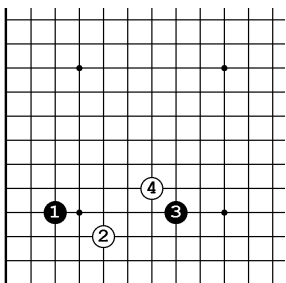
Если белые хотят все-таки сохранить шансы на атаку, то они должны окопаться в углу слева. Ч.7 можно сыграть в пункт “а”, чтобы на б.”b” ответить в 7. Это, также, благоразумно для черных.



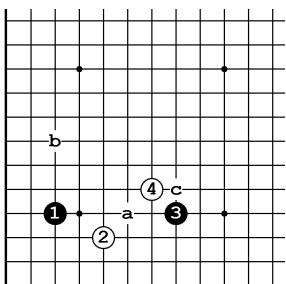
Кроме диагонального тэсудзи за черных нет хорошего плана. Например, после ч.1 – б.2 шансы на атаку у белых велики.



Можно б.2 играть сюда. Тогда после варианта 3-8 черные будут запечатаны на центр.

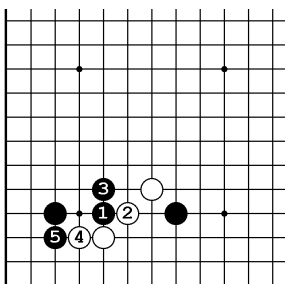


Задача 6. Ход черных.  
Как продолжить черным?

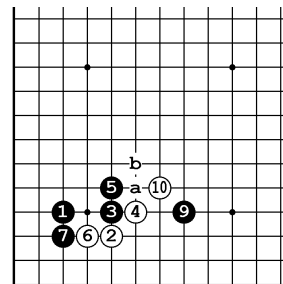


Никкэнтакабасами 3 являются современным видом ножниц. Диагональный тэсудзи 4 считается современным ответом на него. Ч."а" теперь не считается правильной реакцией на это тэсудзи.

Раньше часто играли б.4 в пункт "а" с тем, чтобы на ч."б" атаковать в "с". Б.4 – гораздо более активный ход.

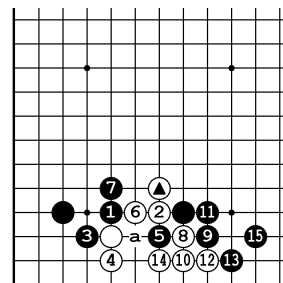


Обычно не следует стремиться соединить камни, разделенные прыжком по диагонали. И в этой позиции это неблагоприятный способ. После ч.5 в форме белых имеется много дефектов.

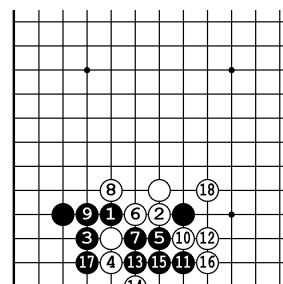


8 → tenuki

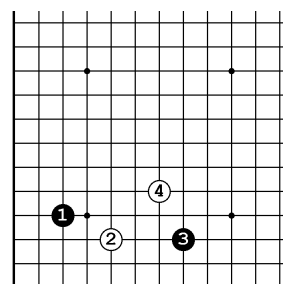
Чтобы убедиться в этом, изменим порядок ходов. После тэнуки б.8 ч.9 является срочным пунктом атаки. Б.10 – не лучшая реакция на ч.9. Точнее сыграть вариант б."а", ч."б" и б.10.



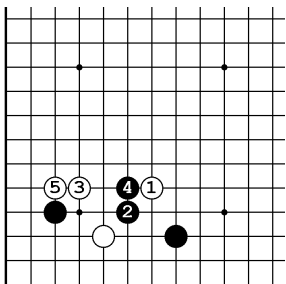
Вариант довольно перекручен. Если ч.3 сыграть в пункт "а", то белые ответят в 5. Сагари 4 сыграно ради быстрого укрепления группы. Ч.5 заставляет белых делать плохую форму. Б.6 предлагает противнику два камня. Ч.7 отклоняет жертву ради формы. Окончательная оценка позиции после ч.15 зависит от многих окружающих факторов. Во всяком случае белые устояли.



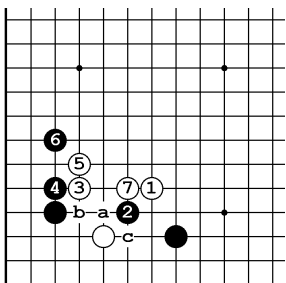
Итак, ч.7 может захватить два белых камня. Однако за это белые к 18 получают стабилизацию и отличное влияние на правую сторону и в центре.



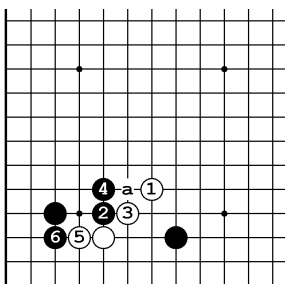
Задача 7. Ход черных.  
Идея диагонального тэсудзи при никкэнбасами 3 та же, что и при высоких ножницах. Как играть черным? Мы рассмотрим различные ответы черных.



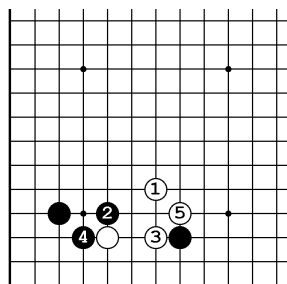
При разрывающем ходе 2 черные должны ответить на б.3 в углу, иначе после 5 белые получат там слишком много.



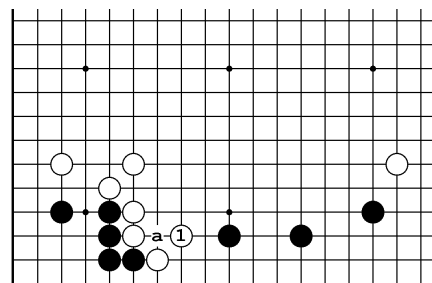
Если же на б.3 черные отвечают 4, то после 7 белые свяжут все свои камни и черным трудно будет подсказать хорошее продолжение. Например, если черные играют в пункт “а”, то белые отвечают в пункт “b”. Или, если черные сыграют в пункт “с”, то белые – в “а”.



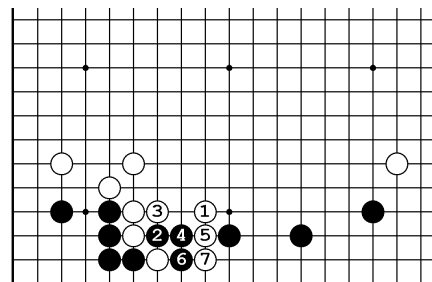
Как и при высоких ножницах, белым на цукэ 2 не хорошо отвечать ханэ 3. Вновь после ч.6 белый камень 1 должен стоять в пункте “а”.



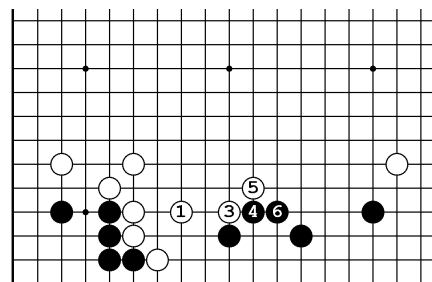
Б.3 образует хорошую, легкую форму. Несут ли белые при таком способе игры какой-либо урон? На этот вопрос может ответить лишь общий взгляд на доску.



белым вместо б.1?



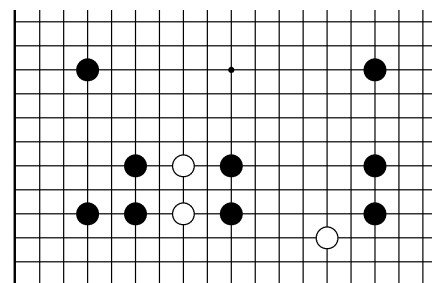
неприятно для группы черных на нижней стороне справа.



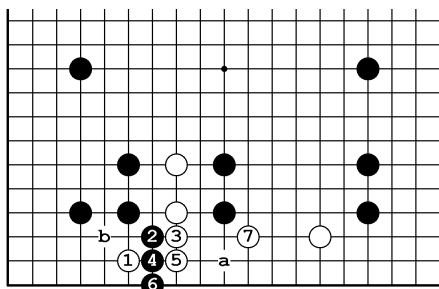
Задача 8. Ход белых. Здесь б.1, конечно, образует крепкую форму, но уж слишком этот ход вяло действует на соседние камни противника. В принципе, это всего лишь йосэ ход, защищающий точку разрезания “а”. Как играть

Диагональный тэсудзи 1 – вот что надо белым. Этот тэсудзи может встречаться не только в самой ранней фусэки, но и в середине игры. После кири 2 белые, отдавая камень, сильно уплотняются в центре и на правой стороне. А это очень

Если черные играют тэнуки 2 на б.1, то последует вариант 3-5 и в сочетании с влиянием слева белые получают боевую позицию.

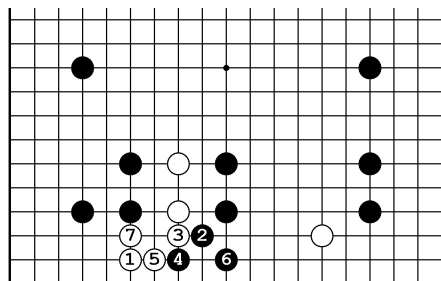


Задача 9. Ход белых.



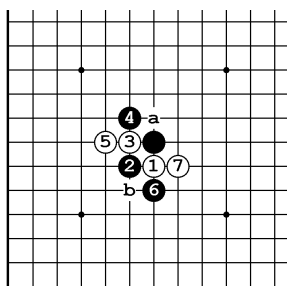
левом углу из-за хода белых в пункт “b”.

Это фусэки вполне могло встретиться в форовой партии на 6-9 камнях. Тэсудзи 1 – ловкий прием. После б.7 два черных камня в центре ослабевают. Если вместо б черные сыграют в пункт “а”, то белые соединяются в 6 и возникает опасность для черных в



В ответ на б.1 правильным является ч.2. В результате вынужденных ходов 3-6 белые теряют форму, так как должны защититься ходом 7. Так почему же с самого начала так не сделать?

### Глава 3. Кири-тигаи тэсудзи .



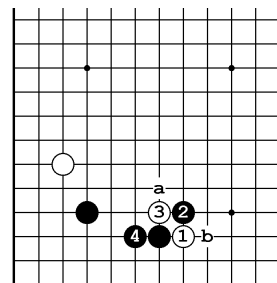
Стандартный ответ на цукэ б.1 – это хане ч.2. Согласно закону Го при правильной игре черные должны получить здесь преимущество: у них в этом районе на один камень больше. Белые, стремясь обострить игру, играют кири-тигаи (перекрестное разрезание) 3, которое является тэсудзи. Согласно другому закону Го, на киритигаи отвечают ноби с одной из

сторон. Это правило, а точнее наказание за его нарушение, демонстрирует эта диаграмма. После ч.6 белые разделены на две

части. Но у черных есть две точки разрезания “а” и “b” и теперь они сами будут разделены на три части.

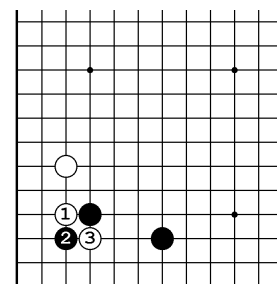
Поэтому играй те на кири-тигаи 3 ноби в пункты “а” или “b”.

Мы рассмотрим действие этого правила и исключения из него.

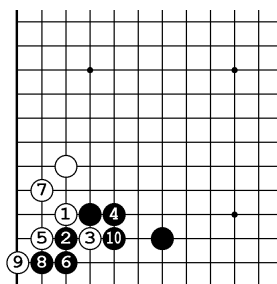


Такой план атаки против огэйма от точки 4-4 применяется не редко. Черные должны, ничего не боясь, отвечать ханэ 2. В любом случае они получают преимущество в данном районе. Б.3 – кири-тигаи. Теперь ч.4 создает сразу две угрозы: сите в пункте “а” и захват белого 1 в пункте “b”.

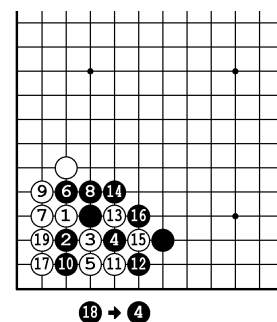
Однако не всегда бывает так просто определить в какую сторону играть ноби и нужно ли его делать вообще.



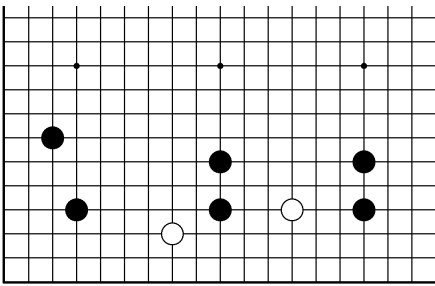
Задача 1. Ход черных.



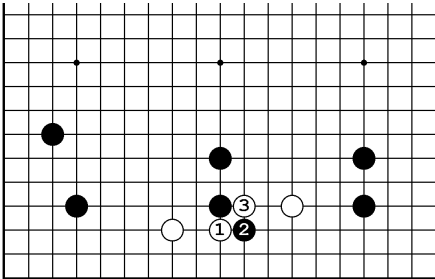
После б.3 только ноби ч.4 является правильным способом стабилизации угла. В этом дзесэки б.7 сыграно прогнувшись, для того, чтобы перехватить сэнтэ. Итак, ч.4 – самое простое решение. Но не всегда самое простое является самым лучшим.



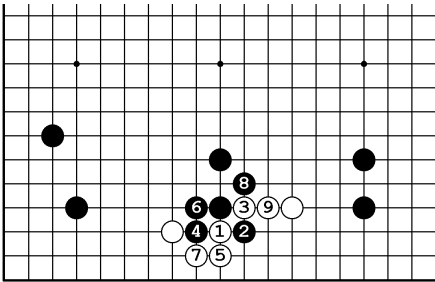
Например, в случае необходимости получить влияние на нижней стороне нельзя порекомендовать черным данный вариант. Угол здесь больше, чем на предыдущей диа., зато у черных отличная плотность и сэнтэ. Если сыграть б.9 в 19, то черные ответят в 9 и влияние на обе стороны дороже угла.



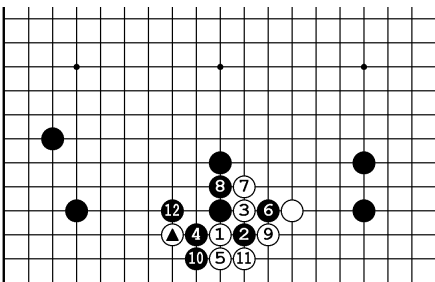
### Задача 2. Ход белых.



Эпизод из игры на шести камнях форы. Белые играют цукэ 1, черные осаэ 2 и белые играют тэсудзи 3, соединяя все свои камни. Это лучший план игры за них. Если ход черных, то они должны поспешить с разделением сил противника путем сагари в 1.

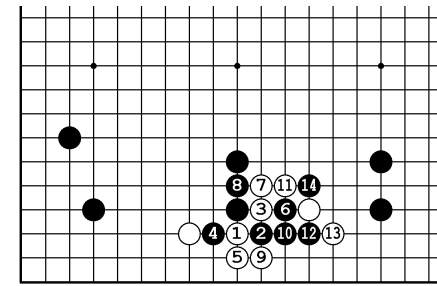


В 8-9 случаях из 10 начинающий начнет правильно: атари 4 и с той же вероятностью ошибется на следующем ходу, сыграв в 6. В итоге белые соединились и получили к тому же около 10 очков территории.

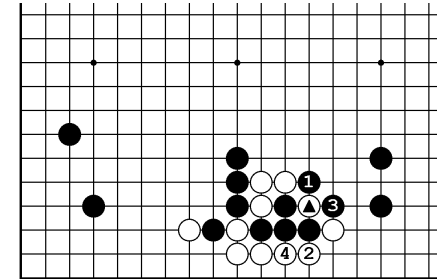


Здесь приведен наилучший ответ на кири-тигаи. Все идет вопреки пословице, но зато есть великолепный ход 8! Угрожает сите в пункте “а”. После ч.12 левый угол велик, и белый ♣ Кажется случайным на доске. Успех черных неоспорим.

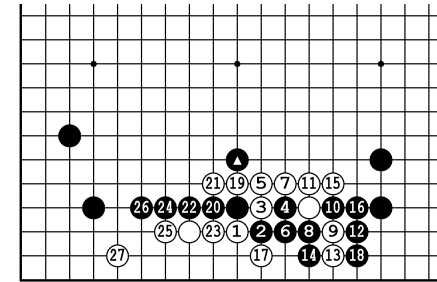
D I A #



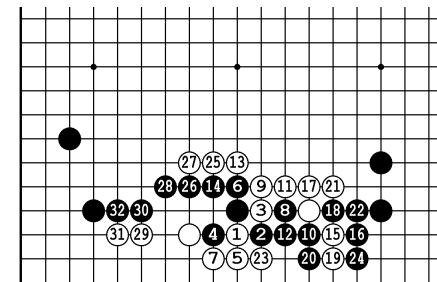
Б.9 сыгран по-другому. Он как будто создает миаи пунктов “а” и 11. Однако собственное дамэ подводит белых....



Если на ч.1 белые играют вариант 2-7, то достижения их ничтожные, в то время как черные, захватив три белых камня, весьма усилили плотность в центре.



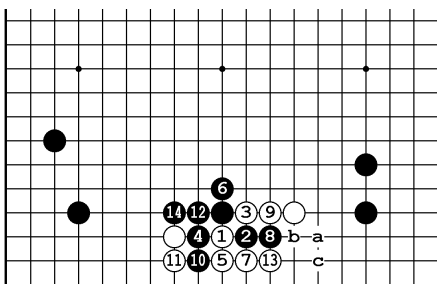
Ходы 4 и 6 возможны за черных и они после 18 получают довольно большой угол. Однако серия сэнтэ ходов 19-25 уплотняет белых в центре и черный ❶ выглядит заброшенным. Диа.# лучше для черных.



У черных здесь, по сравнению с ранее рассмотренным случаем, нет камня в пункте 13. Что это меняет? Теперь уже план, аналогичный предыдущей диа., становится единственно правильным для черных. К 32 черные имеют два угла, а у белых – жизнь на нижней стороне слева и влияние в центре.

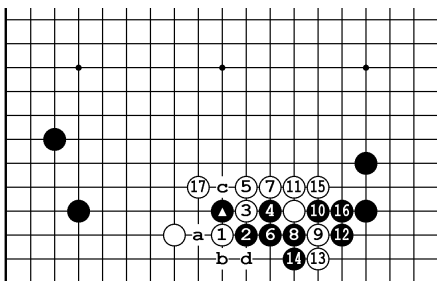
Это – равные переговоры.

D I A #

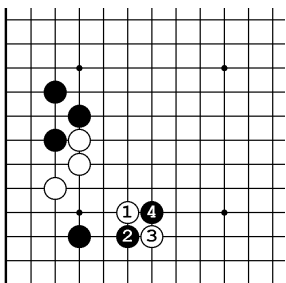


Если же белые играют 7 в другую сторону, чтобы забрать два черных камня после б.9, то черные получают центр ходом 14, а затем у них еще остаются остро территориальные ходы ч."а", б."б", ч."с"

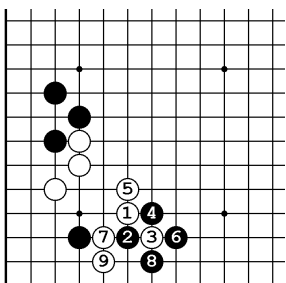
Так что диа.# лучше для белых.



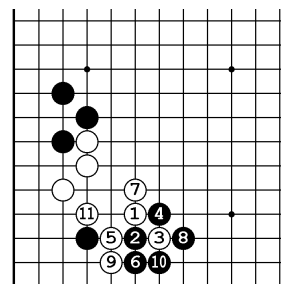
Так играет человек, который не понимает пользы от обмена ч."а", б."б", ч."с". К 17 эта позиция гораздо приятнее для белых, чем позиция на диа.#. Их плотность в центре велика. Б.9 можно сыграть и просто в 11, тогда черные ответят в 12. Черный камень ▲ не уйдет из-за того, что б."d"- сэнтэ.



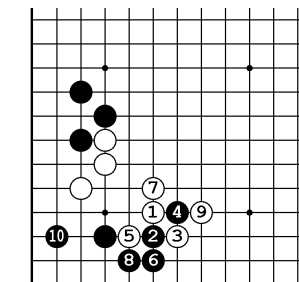
Задача 3. Ход белых.



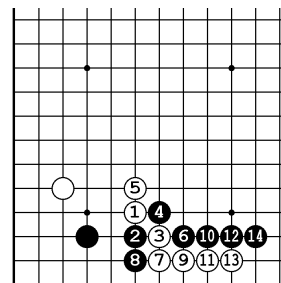
Это известное дзесэки с черным камнем 3-4, какари белых и иккэнбасами. Б.5 – ошибка. Поннуки и возможность черного камня в углу выжить – тому доказательство.



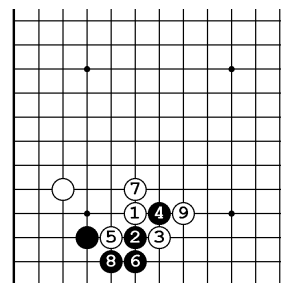
Б.5 правильно играть сюда. Теперь после б.11 угол взят намертво и это очень много.



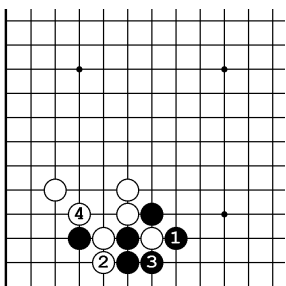
Если же черные бросятся спасать угол ходом 8, то поннуки и влияние в центре являются вполне достаточной компенсацией за него.



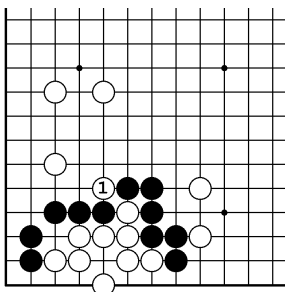
Сходное расположение камней возникает в тайся дзесэки. И здесь ноби б.5 – плохой ход. Белые ради жизни долго должны тянутся по второй линии. А это крайне невыгодно.



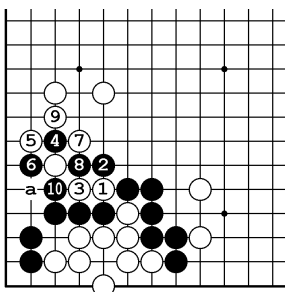
Здесь показан правильный вариант. После б.9 разыграна дзесэки.



Если вместо 8 на предыдущей диа. черные сыграют 1, то в результате варианта 2-4 белые получают большую выгоду в углу.

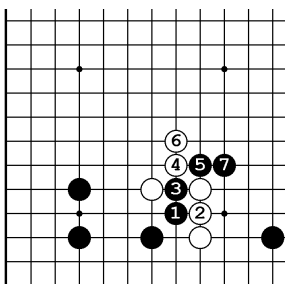


Задача 4. Ход черных.

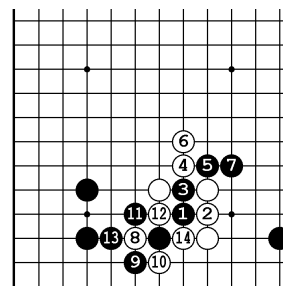


В этой позиции кири 1 невозможно. И опровергнуть его можно только с помощью кири-тигаи. Ч.10 забирает два камня. Если же б.7 сыграть в пункт "а", то черные сыграют в 10.

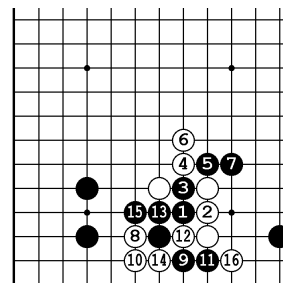
Начинающий, который незнаком с этим тэсудзи, обычно играет ч.8 сразу после б.2, но тогда белые играют в 10 и уже ничего не помогает.



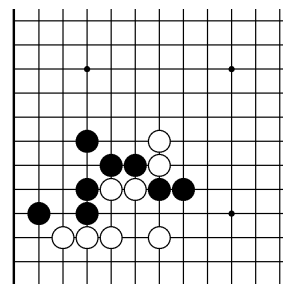
Задача 5. Ход белых.



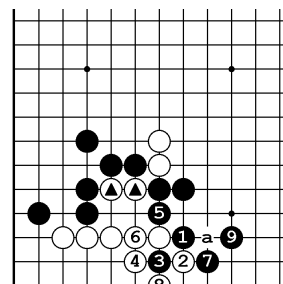
Эта позиция типа предыдущей. Кири-тигаи 9 слишком быстро приводит к гибели двух черных камней после б.12.



Вариант с иным ч.9 кажется сложным, но это не так. Хотя верхняя и нижняя группы белых разделены, зато нижняя группа живет, а верхняя готова сама атаковать.



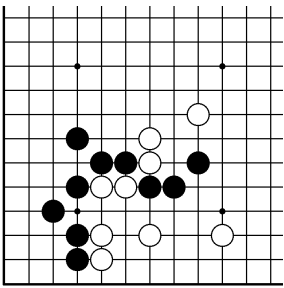
Задача 6. Ход черных.



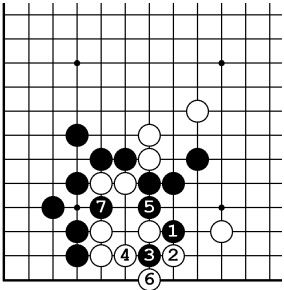
Благодаря искусному тэсудзи 3 черные умудряются малыми силами блокировать мощный угол белых. Важный темп выигрывается ходом 5 ввиду слабости белых камней ▲.

План блокировки проходит и с ч.1, сыгранным в пункт "а", но тогда у черных остается плохое адзи. Если 3 сыграть в пункт "а", то последует вариант б.7, ч.9 и это вялый вариант за черных.

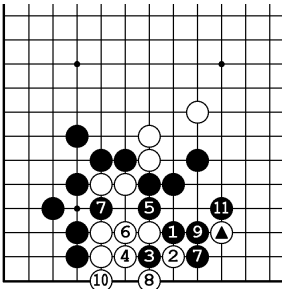




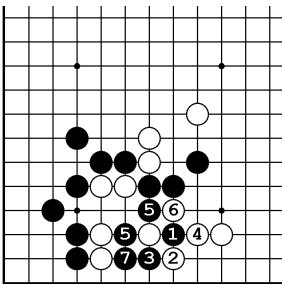
### Задача 7. Ход черных.



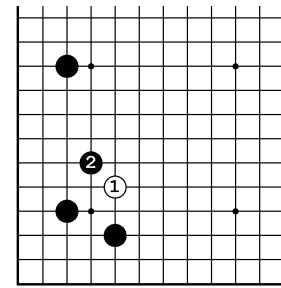
Положение трех черных камней в центре кажется неустойчивым, но они с помощью кири-тигаи б.3 могут соединиться с основными силами, если на ч.5 белые сыграют 6 и ч.7.



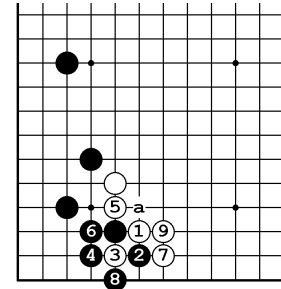
Если на ч.5 белые сыграют 6 сюда, то черные сыграют сэнтэ 7 и 9, так как белым нужен еще ход 10 для выживания, а затем задавят белый ▲ ходом 11, устраиваясь на нижней стороне.



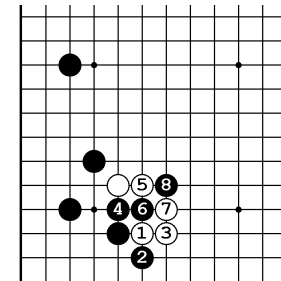
Если б.4 сыграть сюда, то последует контратари ч.5, б.6 и после 7 черные соединяют две свои группы, съев при этом четыре белых камня.



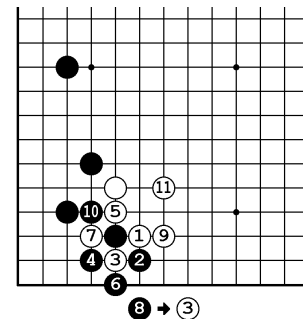
Задача 8. Ход белых.



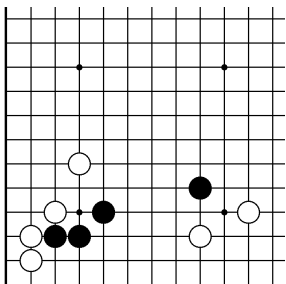
С помощью кири-тигаи белые после варианта 3-9 устраиваются на нижней стороне.



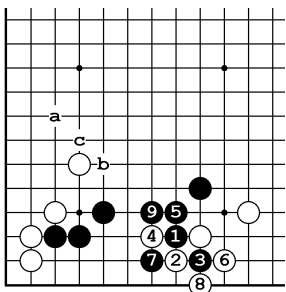
Нельзя играть б.3 сюда. В результате варианта 4-8 у белых наблюдается развал позиции.



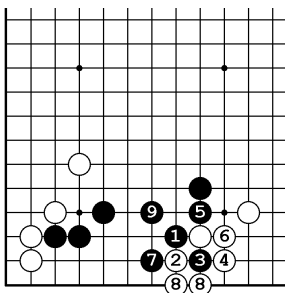
Если в ответ на б.5 черные снимают белый камень ходом 6, то после варианта 7-11 белые получают хорошую форму. Заметим, что ч.10 лучше сыграть, так как он ликвидирует плохое адзи черных.



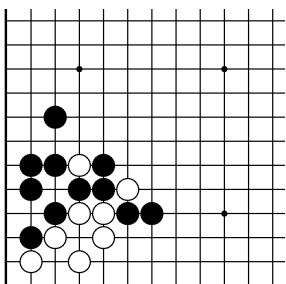
Задача 9. Ход черных.



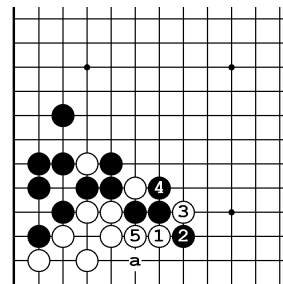
Ч.1 и 3 являются стандартным способом быстрой стабилизации нижней стороны. После ч.9 появляется угроза атаки белых слева ходом ч. "а", и это аргумент в пользу перекрестного разрезания по сравнению с более спокойным ходом черных 1 в пункт "b" и ответом б."с".



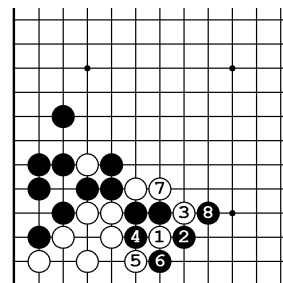
Если сыграть б.4 сюда, то качество поннуки ухудшается и это минус для белых.



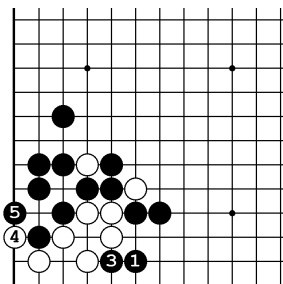
Задача 10. Ход белых.



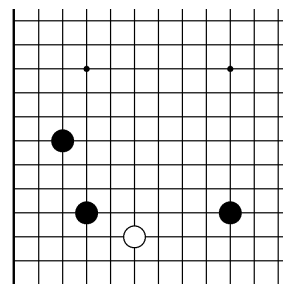
Вариант одного дзесэки с ножницами через 2 пункта. Б.1 предупреждает ч."а", а перекрестное разрезание 3 прорывает блокаду справа.



Если черные играют 4 сюда, то белые дают атари 5, черные бьют 6, белые дают атари 7, черные соединяются 8 и после б.9 на нижней стороне стоят крайне тяжело.



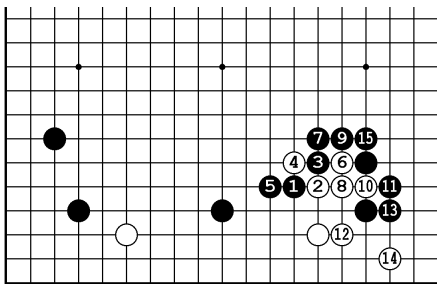
8 → 1



② → t e n u k i

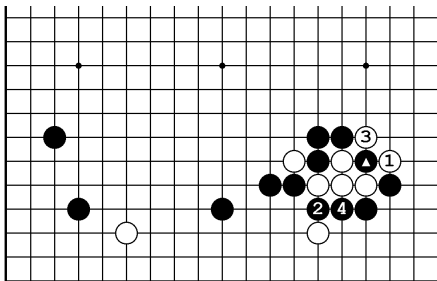
Если белые не играют здесь, то черные сыграют сэнте 1, вызывая ответ белых в 3. Если и сейчас белые не ответят, то после варианта 3-5 возникает ко-борьба за жизнь белой группы в углу.

Задача 11. Ход белых.



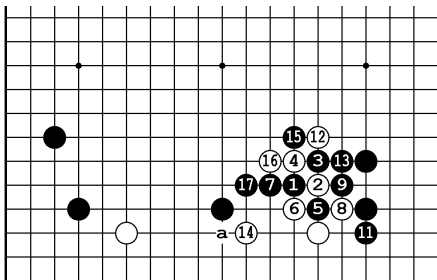
Эпизод из форовой партии на 6 камнях. Противодействуя окружению ч.1, белые используют перекрестное разрезание 2 и 4. В итоге белые после 19 забирают угол, но черные ходом 15 весьма усиливают влияние в центре, так что акцию белых следует признать

неудачной.



Если белые вместо 12 на “предыдущей” диа. играют 1, то после варианта 2-5 белые несут серьезный урон.

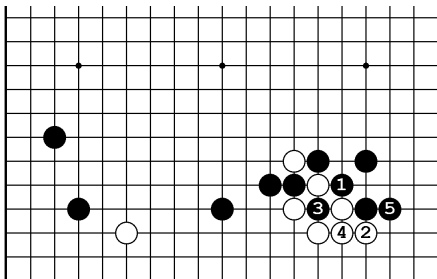
⑤ → ▲



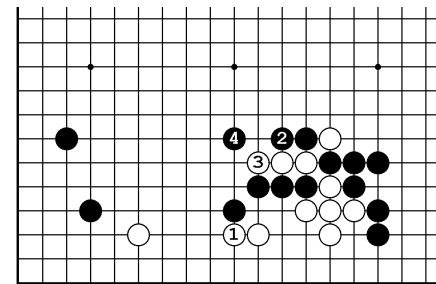
А может быть нужно поменять 5-й ход черных на решительное атари вопреки пословице? Ч.5 и 7 – тэсудзи. Белым остается только брать 8. Затем приходится соединяться 10, а черные защищают угол 11. На б.14 черные могут ответить и блокированием в пункт “а”, но исходя из общей

Д И А # ⑩ → ⑤

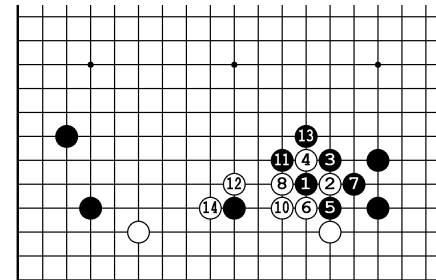
позиции, им лучше резать 15.



Если белые в ответ на ч.1 не закрывают ко, а играют 2, то последуют ходы 3-5, в результате которых белые будут испытывать трудности с выживанием группы.

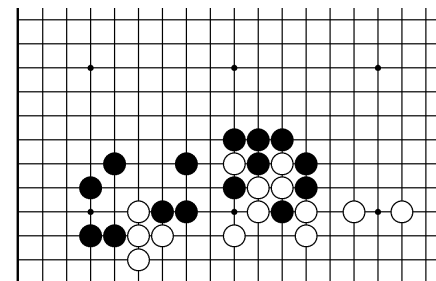


Продолжая диа.#, если белые сыграют 1, то черные 2-м и 4-м ходом захватывают разрезающие камни белых.

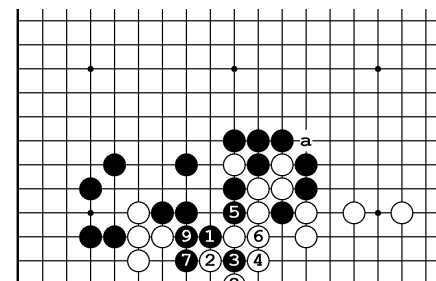


⑨ → ②

То, что начинающий 7-м ходом в этом варианте возьмет камень, не подлежит сомнению. Это даст возможность белым выйти из затруднений. Размен к б.14 их более чем устраивает. Таким образом, мы еще раз доказали верность тэсудзи ч.7 на диа.#.



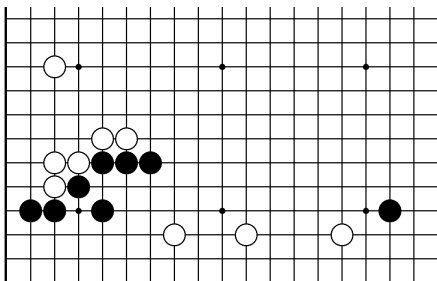
Задача 12, Ход черных.



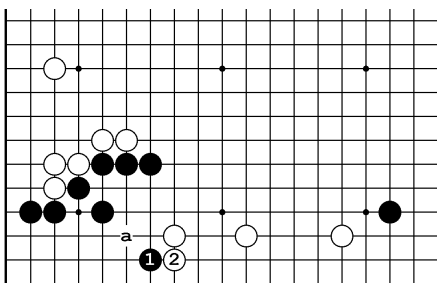
в пункте “а”, что очень важно.

Пример из реальной партии. Тэсудзи 1-9 забирает часть территории белых вместе с 4 камнями. Если белые вместо 4 пробивают черный камень в 8, то черные снимают 4 белых камня. В этом случае, кроме потери 4 камней белые теряют и разрезание

## Глава 4. Угловой тэсудзи.



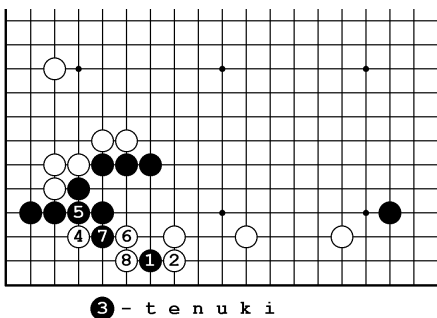
Задача 1. Ход черных.



Защищая угол, черные используют угловой тэсудзи 1. Этот ход можно сравнить с атакующим ходом, сыгранным по диагонали к камню противника. Но если последний цепляется к камню противника сверху, то угловой тэсудзи – снизу. Затем белые могут не отвечать на

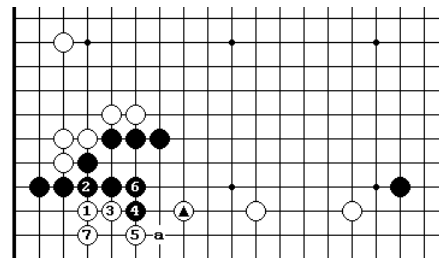
1-й ход черных, но 2 белых будет большим ходом.

Ч.1 в пункт “а” был бы крайне вялым способом игры. Зато после 1 черные могут не отвечать на 2-й ход белых...

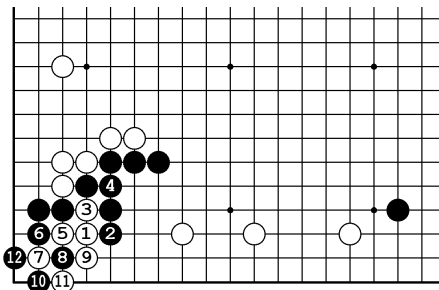


Потери черных после варианта 4-8 будут не столь велики.

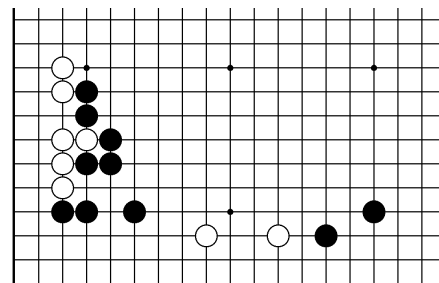
3 - tenuki



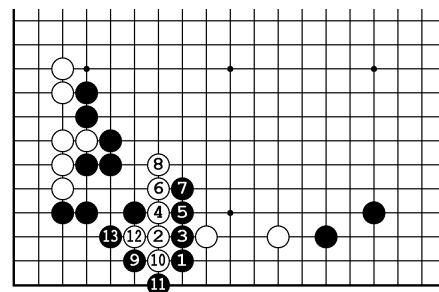
Черные не ответили на подкрадывание белых к углу камнем @. Следует вариант до 7 и территории в углу как не бывало. Теперь ясна важность защиты в пункте “а” на предыдущей диа.



Если на б.1 черные отвечают 2 сюда, то после варианта 3-12 возникает ко-борьба, которая невыгодна для черных. В худшем случае белые выбегут из угла, а черные так и останутся разрезанными.

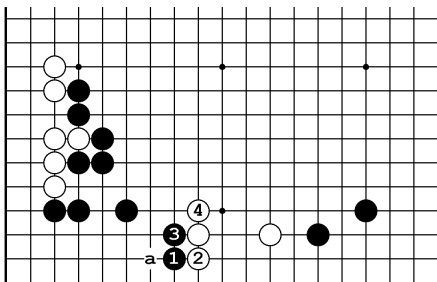


Задача 2. Ход черных.



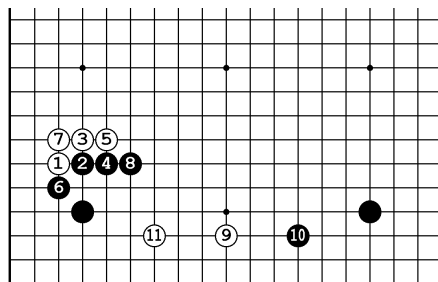
В форовой партии черные применили цукэ-ноби дзесэки. Теперь на приближение противника к углу им нужно отвечать угловым тэсудзи 1. Попытка разрывающего хода 2 после варианта 3-11 приведет к ослаблению обеих групп. Черные

же сохраняют все. Надо ли говорить, что 1-й ход черных в 2 является вялым ходом?

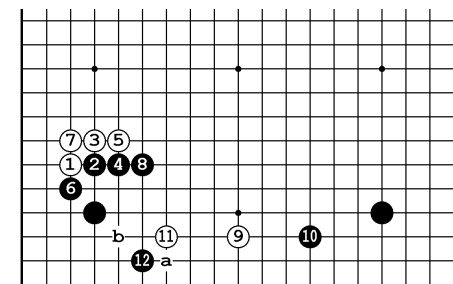


Задача 3. Ход черных.

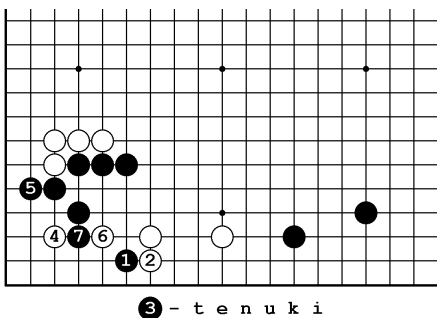
Белым следует отвечать на ч.1 ходом 2 сюда и на ч.3 играть 4. В ответ на ч.1 белым нельзя играть 2 в 3 из-за хода черных в пункт “а”. Затем у черных еще остается ход в 2.



Данная позиция часто возникает в форовых партиях на 4-5 камней. Это одна из позиций цукэ-ноби дзесэки. 12 – совершенная защита угла. При этом используется влияние камней 2,4,8. После 12 черные угрожают сыграть в очень большой ход в пункт “а”. Вновь

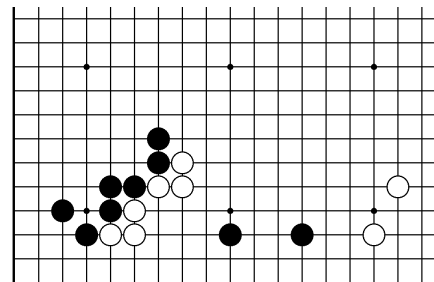


ход черных 12 в пункт “b” является вялым ходом.

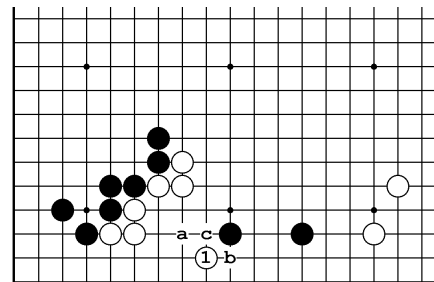


3 - tenuki

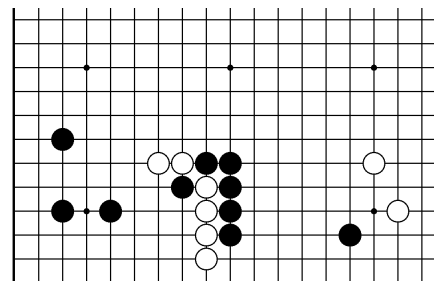
Если белые на ч.1 ответят 2, то черные могут сыграть тэнуки, не опасаясь варианта 4-7, после которого весь угол остается в руках черных.



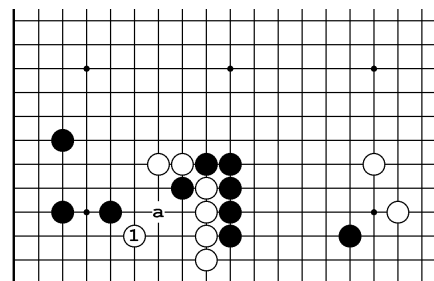
Задача 4. Ход белых.



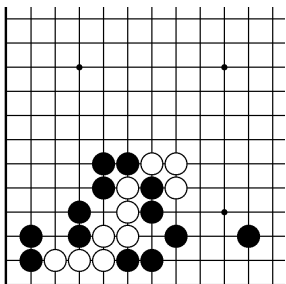
Здесь нужно учесть, что черная группа зажата между двумя белыми, поэтому защитный ход должен быть в то же время и атакующим. Б.1 – как раз то, что надо. Ход в пункт “а” выполняет только одну роль – защитную, а потому не годится. На ход черных в пункт “b” теперь белым надо ответить в пункт “с”. Сейчас белые уже живут, а черная группа поплыла по течению.



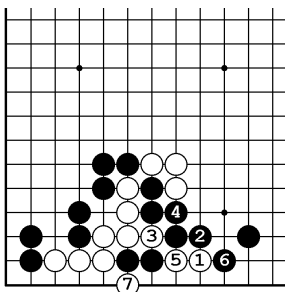
Задача 5. Ход белых.



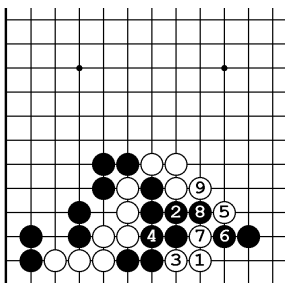
Очевидно, черные только что разрезали противника. Угрожает ход черных в пункт “а”. Самым простым ответом был бы ход белых в пункт “а”. Но это бедный ход, оставляющий противнику полезное кикаси. Правильно – тэсудзи 1.



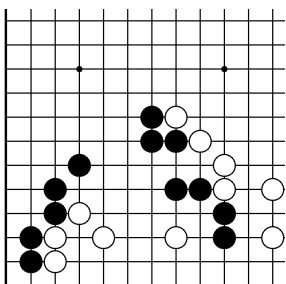
Задача 6. Ход белых.



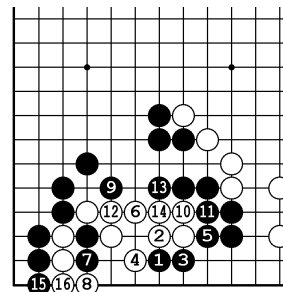
Новый поворот дает тэсудзи 1. К ходу белых 7 группа спасена. Если ч.2 сыграть в 3, то белые ответят в 2, выигрывая сэмзай с разницей в один ход.



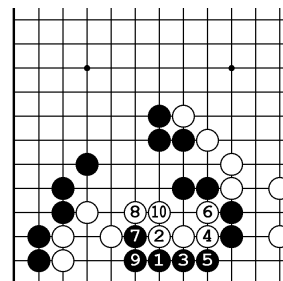
Здесь обратите внимание на кэйма б.5. Весь вариант весьма полезен для практики.



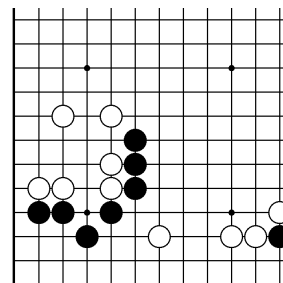
Задача 7. Ход черных.



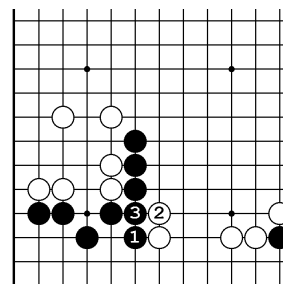
Ч.1 – тэсудзи. Если белые играют 2 в 3, то черные ответят в 2. К 16-ому ходу белые с трудом живут.



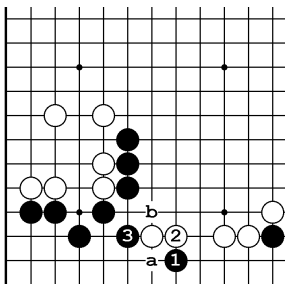
Такой ход 6 приводит к полной гибели белых.



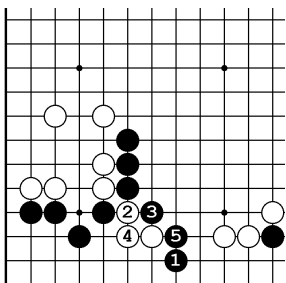
Задача 8. Ход черных.



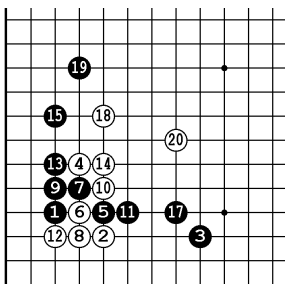
Казалось бы, что все правильно, Белые , пользуясь дефектом 3, дают себе в сэнгэ стабильность...

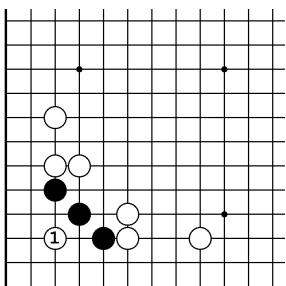


На самом деле у черных был замечательный ответ – тэсудзи 1. После 3 черные заканчивают в готэ, но при этом остается ход в пункт “а”, который наносит урон противнику. Если белый 2 сыграть в пункт “а”, то черные получают сэнтэ, сыграв 2 в пункт “b”, так как белые должны доиграть 2.

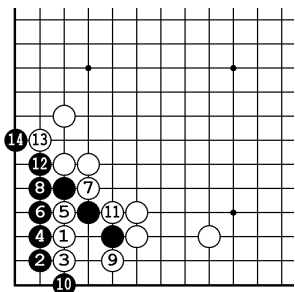


В ответ на ч.1 белые не могут резать 2. После варианта 3-5 три белых камня захвачены.

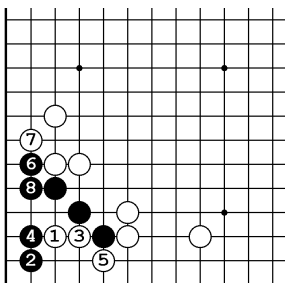




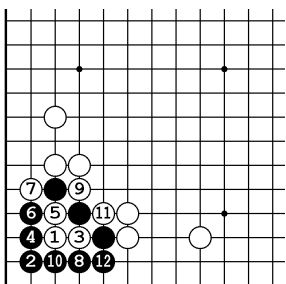
Задача 11. Ход черных.



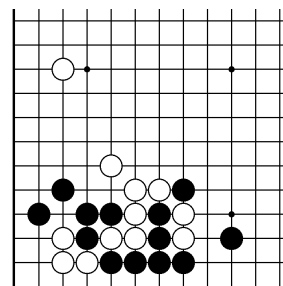
Единственным способом выживания здесь является угловое тэсудзи 2. Благодаря сэнгэ 10 угол живет после ч.14.



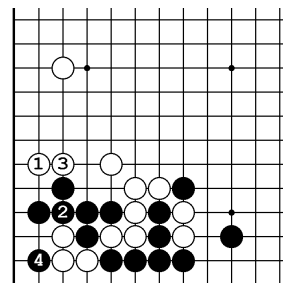
Изменение 3-его хода не помогает. К ч.8 угол жив. Заметим, что черные в этом углу позволили себе три раза сыграть тэнуки.



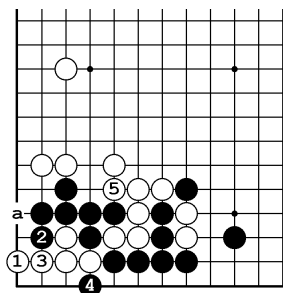
Если вместо ч.5 на предыдущей диа. сыграть 5 сюда, то после варианта 6-12 вновь черные живут.



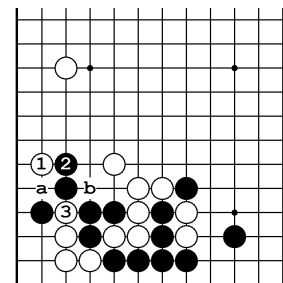
Задача 12. Ход белых.



Тэсудзи 1 эффективно наращивает влияние на левую сторону. Пример взят из партии Хонинбо Сюсэя (Мэйдзина). Такой прием 1-4 следует назвать весьма полезным. Но что будет, если черные не сыграют 4?

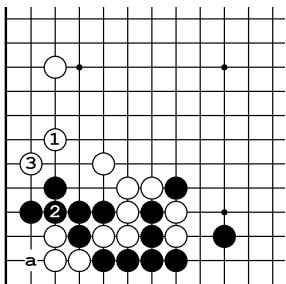


Тогда б.1, сыгранный в пункт 1-2, будет красивым ходом. Сейчас черные проигрывают сэмзай с разницей в один ход. Если б.1 сыграть в 2, то черные ответят в пункт “а” и результат будет обратным.

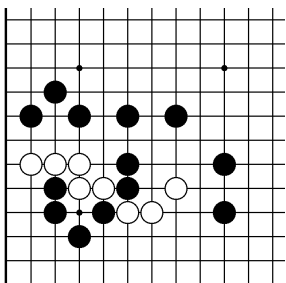


Если на б.1 черные играют 2, то после б.3 образуются миаи пунктов “а” и “б”, которое оживляет угол.

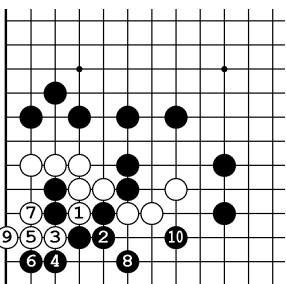




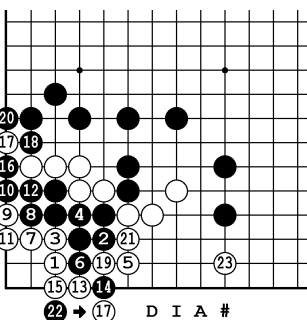
Не знакомый с угловым тэсудзи сыграет 1 и 3, как здесь и теперь ход в пункт “а” будет уже не нужным. В результате – сэнте у черных.



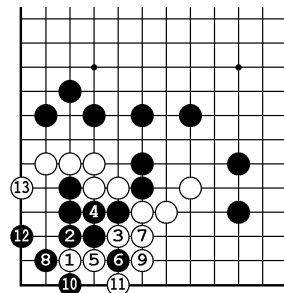
### Задача 13. Ход белых.



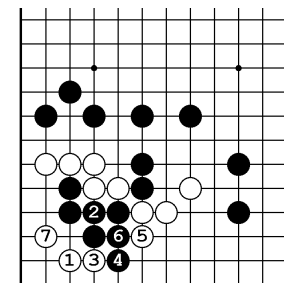
Белые разрублены, и выкарабкаться им будет очень трудно. Однако есть “луч надежды”. Это - слабость черных в углу. К 9 белые сумели выжить в углу, но ч.10 захватывает три белых камня и завоевания черных на нижней стороне велики.



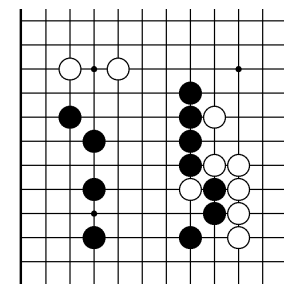
Тэсудзи 1 является правильным решением проблемы. Черные должны создавать плохую форму ходом 2. К 15 белые резко уменьшили степени свободы противника, и ч.16 - вынужденный ход. К 23 белые хорошо устраиваются на нижней стороне, отдав пять камней слева наверху. Обратите внимание на важный ход б.17.



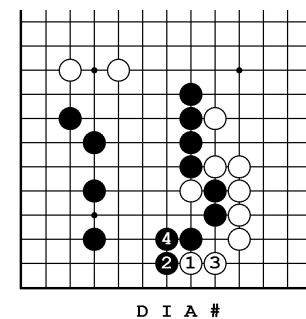
Если на б.1 черные ответят 2, то после варианта 3-13 черный угол падает.



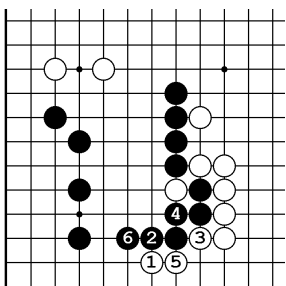
Если на б.1 черные играют 2 сюда, то после варианта 3-7 черная группа снова захвачена. Последние две диаграммы должны убедить читателя, что не стоит уклоняться от варианта на диа.#.



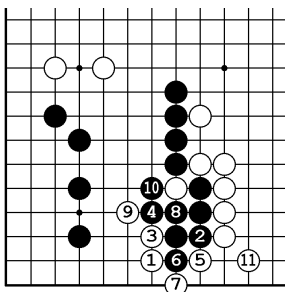
Задача 14. Ход белых.



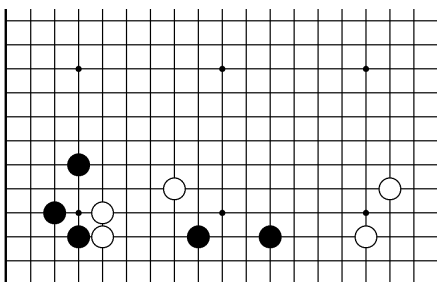
Это – йосэ проблема.Б.1 и 3 сыграны в сэнтэ, но это было бы грубой ошибкой.



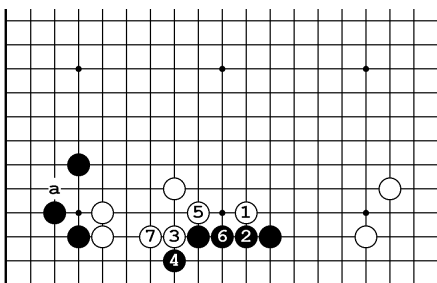
Б.1 – уже хорошо знакомое вам угловое тэсудзи. После 5 белые имеют сэнтэ.



Если на б.1 черные отвечают 2, то после варианта 3-11 белые соединяются. Но обратите внимание на огромную разницу между этой диа. и диа.#.

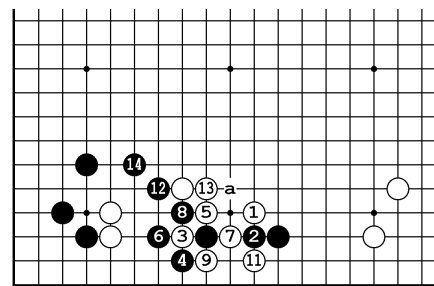


Задача 15. Ход белых.

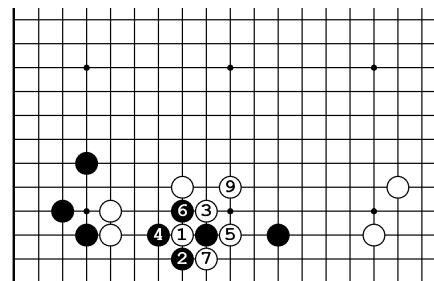


Распространенная ситуация в фусэки. Белым нужно решить проблему стабилизации левой группы. Как ни трудно, но попытайтесь узнать в б.1 угловое тэсудзи. Если черные играют 6, то после 7 нужно играть 8 из-за угрозы удара в пункт “а”. Вариант

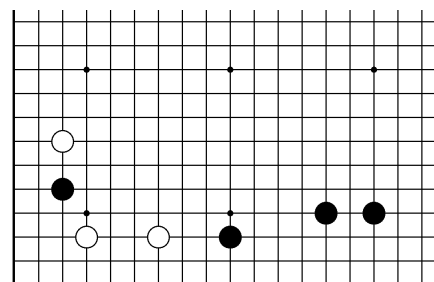
прост и ясен.



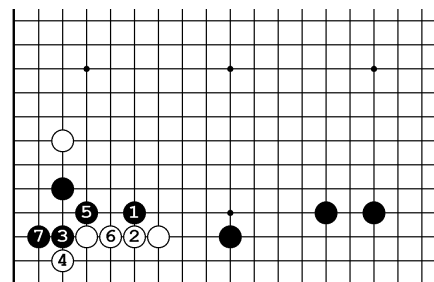
Проблемы возникают при ч.6, сыгранным как здесь. Размен к 15 вполне устраивает белых.



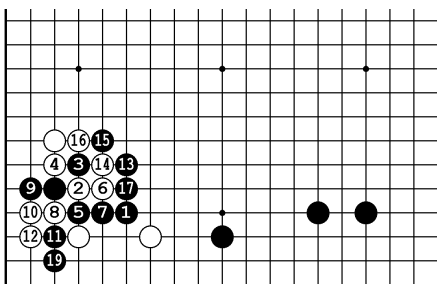
Если вместо ч.1 на предыдущей диа. черные сыграют 1 сюда, то после варианта 2-9 белые тоже получают форму, но угловое тэсудзи делает это легче и эффективнее.



Задача 16. Ход черных.

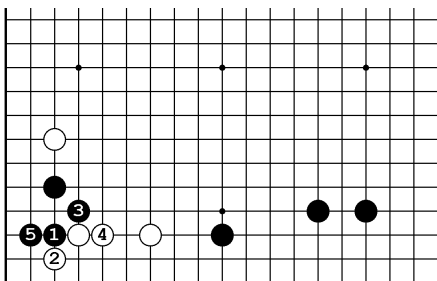


Используя прием, показанный на предыдущей диа., черные быстро стабилизируют группу.

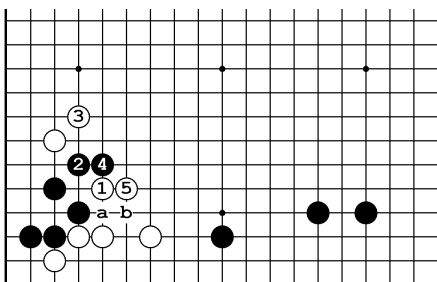


18 → 3

Не может удовлетворить и вариант с ударом 2. Проведя сжатие 13-17, черные чувствуют себя хорошо.

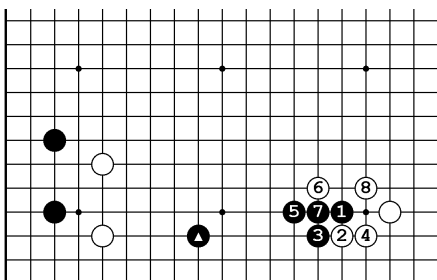


Метод быстрой организации жизни 1-5 хорош разве что для любителя.



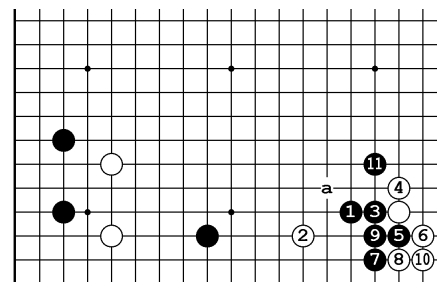
Продолжая предыдущую диа., белые могут атаковать ходом 1. В результате варианта 2-5 черные не имеют двух глаз. Если б.1 сыграть в 2, то белые получают крепкую стенку. Если на б.1 черные сыграют в пункт "а", то белые отвечают в пункт "б", вновь получая крепкую позицию.

## Глава 5. Кадо-тоби тэсудзи.

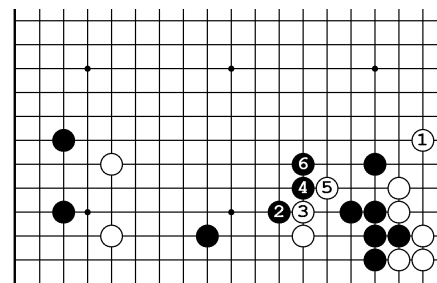


Высокое какари 1 является одним из распространенных приемов в данном фусэки. Черные препятствуют образованию симари противника и создают одновременно себе базу. Например, после дзесэки 2-8

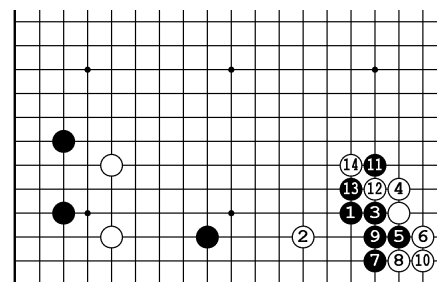
камень 5 будет отлично сочетаться с черным камнем ▲ на стороне. Белых это никак не устраивает.



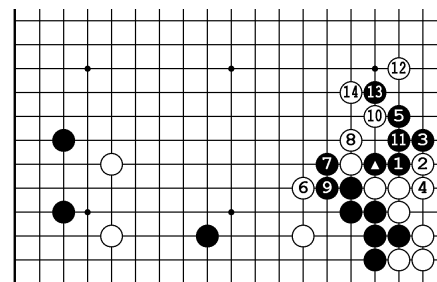
Поэтому иккэнбасами 2 следует признать гораздо более правильным ходом. Теперь белые сами хотят использовать свои два камня на левой стороне. Кроме тэсудзи на этой диа. есть дзесэки с ходом черных 3 в 5 и пункт "а". Но ч.3 начинает самый острый вариант.



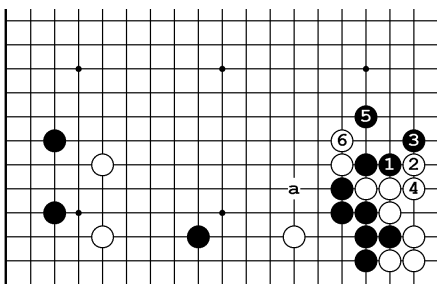
Если после ч.1 на предыдущей диа. белые сыграют 1, то после варианта 2-6 черные блокируют белых, поэтому нужно что-то другое.



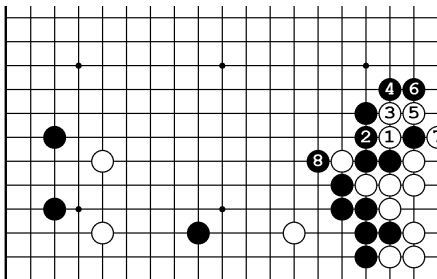
Белые не уступают, подливая масла в огонь. Разрезание 12 и 14 делает позицию обоюдоострой.



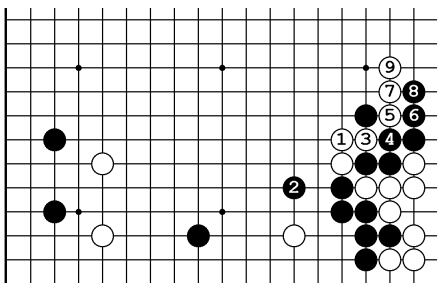
Ч.1 – страшно грубый ход. Черный камень ▲ следует использовать для сабаки по-другому. Ч.5 может сыграть лишь человек, не знающий стандартное тэсудзи. После варианта 6-14 черный камень и камень 1 не уйдут.



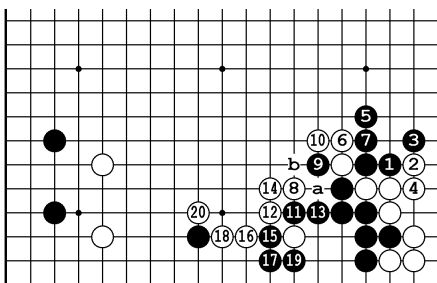
Может все дело в неудачном 5-ом ходе? Действительно, лучше сыграть ч.5 сюда. Но б.6 создает миаи пунктов “а” и 7, блокируя черных на левой стороне.



Белым нельзя резать ходом 1. После варианта 2-8 белые замурованы.

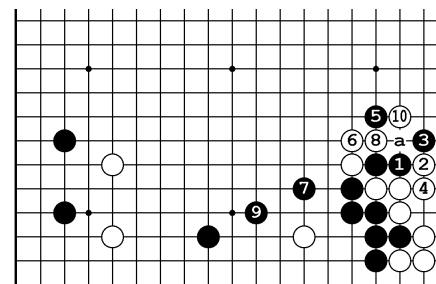


Если на б.1 черные сыграют 2 сюда, то после варианта 3-9 белые заставляют черных тянуться по второй линии.



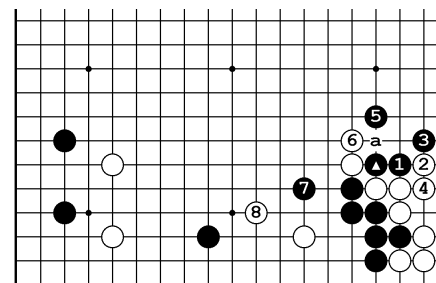
Если же 7, то белым достаточно проявить лишь некоторую бдительность в ходе варианта 8-20. Если белые играют 12 в 13, то после ходов ч. “а”, б.12, ч.”б” черные получают выход в центр, что крайне неприятно для белых. Позиция же после 20 для белых

просто превосходна.



Итак, 7 следует играть сюда. Уже приводился примерный вариант за белых, если черные спасают два камня ходом в пункт “а”. В этом случае белые заставляют черных тянуться по 2-ой линии, получая при этом выгодную позицию.

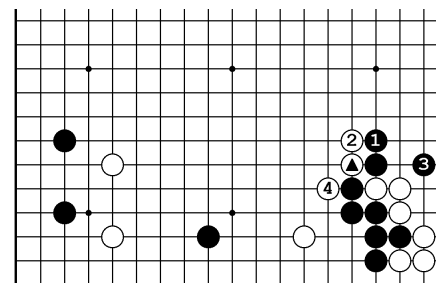
Черные могут чуточку улучшить вариант, отказавшись от защиты двух камней и сыграть как на этой диа. После 10 у них не так плохо.



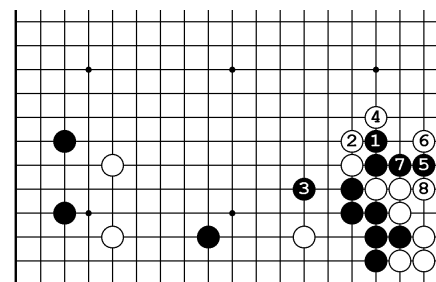
Однако и белые, которым гораздо важнее левая сторона, могут улучшить вариант, не принимая жертву. Ведь и после 8 белые всегда могут вернуться к ходу в “а”.

Вспомним, что все беды начались с хода 1, который не слишком

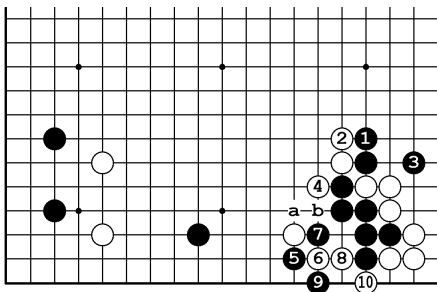
подкрепил слабый камень 1.



В ходе 1 заложена здоровая идея. Главный враг черных – это белый камень 1, против которого и нацелен удар1. Затем ч.3 занимает срочный пункт, жизненно необходимый для белых.

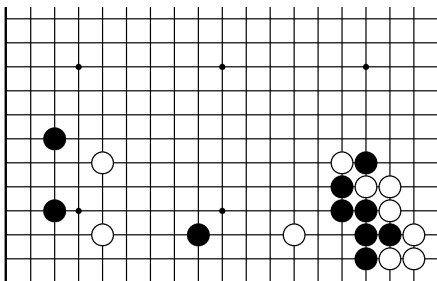


Если в ответ на б.2 черные сыграют 3 сюда, то после варианта 4-8 черные погибают из-за дамэзумари.

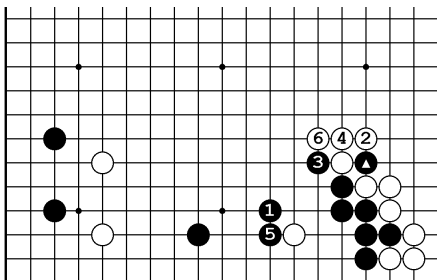


Допустим, что белые отвечают резким блоком 4, начиная атаку на шесть черных камней. Здесь после б.10 черные погибают. А если ч.9 сыграть в пункт “а”, тогда после ответа белых в пункт “б” черные не смогут убежать из-под атаки. Грубой ошибкой было бы сыграть

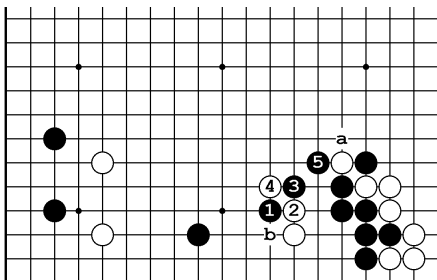
б.8 в пункт “б” из-за того, что черные ходом в 8 начинают ко-борьбу.



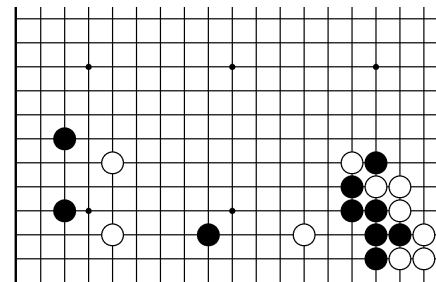
Задача 1. Ход черных.



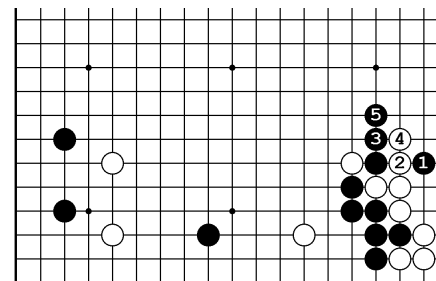
На предыдущих диа. приведено много вариантов с уходом черного камня ▲ и все оно, увы, недостаточны. А вот ч.1 – хорошее тэсудзи. Белые играют 2,4 и к 6 каждый получает свое.



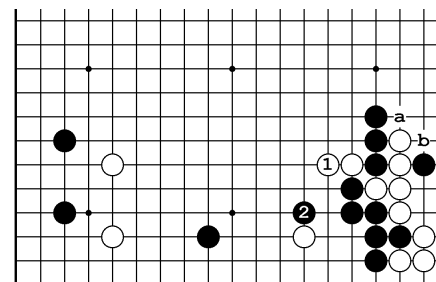
Если на ч.1 белые играют 2, то после варианта 3-5 у черных возникают миаи пунктов “а” и “б”.



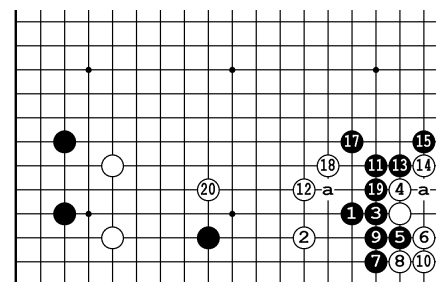
Задача 2. Ход черных.



Ну вот, наконец- то мы добрались до темы этой главы. Ч.1 – это кадо-тоби тэсудзи, которое является лучшим продолжением игры за черных.

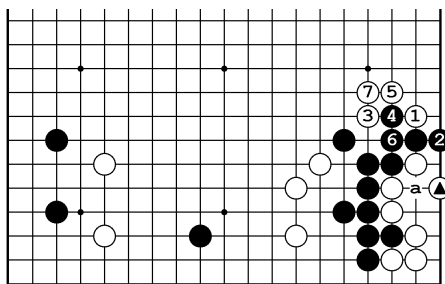


Продолжая предыдущую диа., если белые сыграют 1, то черные ответят 2, получая хорошую контригру и атаку на разделенные белые камни слева. Кроме того. Обмен ходами ч.”а”, б.”б” дает черным плотность справа.



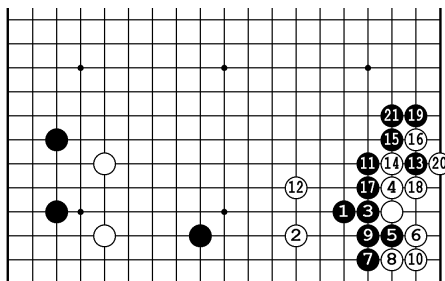
Ввиду этого белые должны менять план. Они должны отказаться от прорыва в пункте 19, так как он опровергнут! На ч.11 белым лучше сыграть 12. Ч.13 – грубый ход. После 20 белые достигают бесспорного успеха.

Д И А #

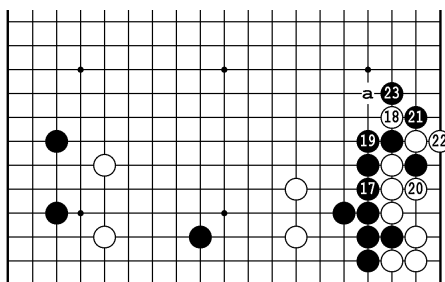


то имея 2 черные убивают угол ходом в ▲.

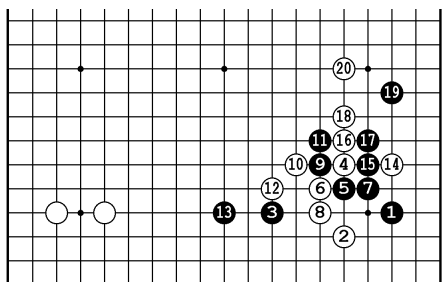
Полезно знать разницу между ходом какэ-цуги белый▲ и соединением в пункте “а”. И тот и другой ход дают белым жизнь в углу. Однако, камень▲ оставляет белым важный форсированный атакующий вариант 1-7. Если белый будет стоять в пункте “а”,



Ч.13 – это кадо-тоби тэсудзи. Именно так продолжается дзесэки. Черные получают значительное влияние на левую сторону.

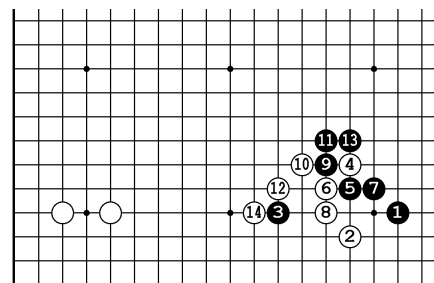


Осталось обдумать лишь другой 18-ый ход белых. Если сите в пользу черных, то к ходу 23 они получают даже больше, чем на предыдущей диа.. Если же оно в пользу белых, то нужно 23 сыграть в пункт “а”, жертвуя камень 21, в чем нет ничего страшного.



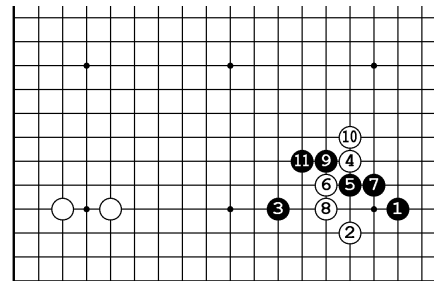
побуждает искать ходу 5 альтернативу.

Разберем позицию из партии Фудзисава Хосаи, 9дан и Хасимото Утаро, 9дан. Ч.3 – никэнбасами, который вызвал ходы 4 и 5. Последний ход является стандартным. Однако, ответный ход 6 становится очень привлекательным. Это и

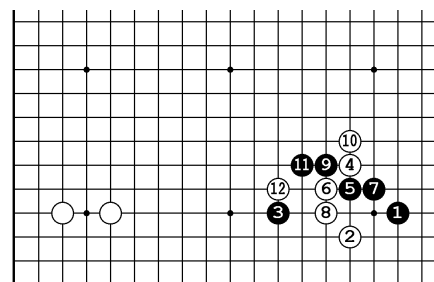


Д I A #

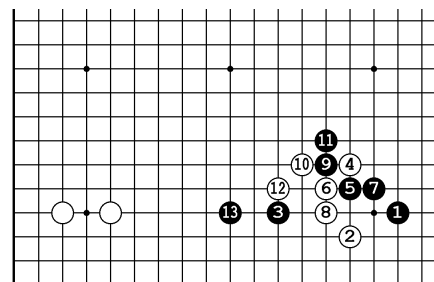
Цукэ 5 сыграно по дзесэки. К 14 черные добились большего, чем на предыдущей диа., но и белые могут быть довольными своей плотной позицией на левой стороне.



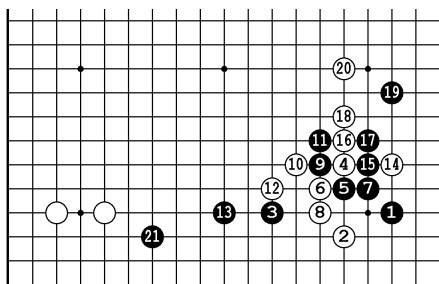
Но сначала сделаем одно замечание. Белым на диа.# до хода 13 некуда свернуть с дороги. Если они играют 10 сюда, то черные соединяются со своим камнем 3, что совершенно недопустимо для белых.



Внимание: при низком никэнбасами аналогичный вариант невыгоден черным из-за возможности б.12.

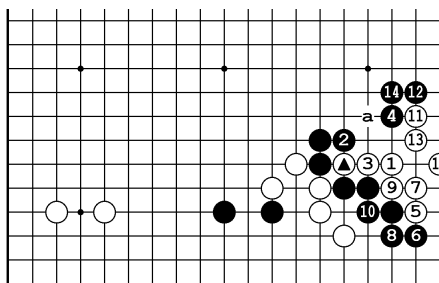


Задача 3. Ход белых.

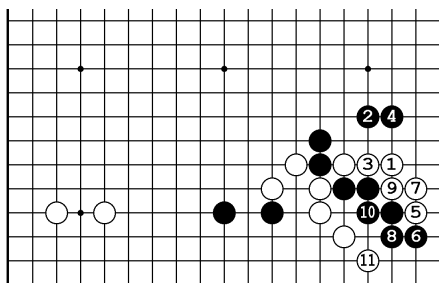


Д I A #

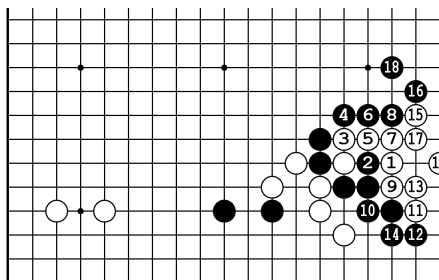
но ведь и белые находятся в самом эпицентре и их плотность дорого стоит.



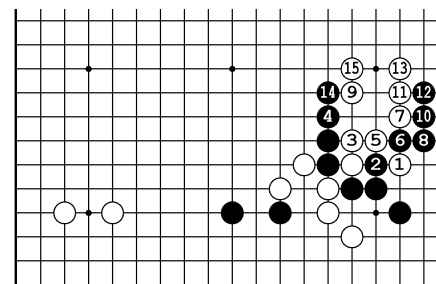
За камнем черным лучше не гнаться. К 15 белые живут и черные обязаны немедленно защитить угол под угрозой смерти. Если 12 сыграть в 13, то ход белых в пункт "а" позволяет прорваться в центр.



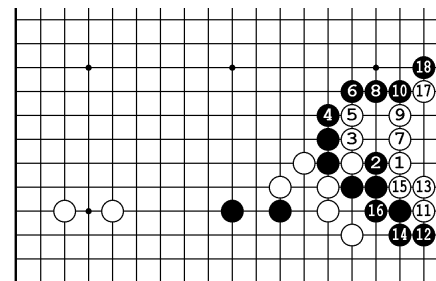
При ч.2 и 4 белые построить жизнь не успевают. Но после 11 видно, что у белых шесть дамэ против пяти у черных, поэтому они выигрывают сэмзай.



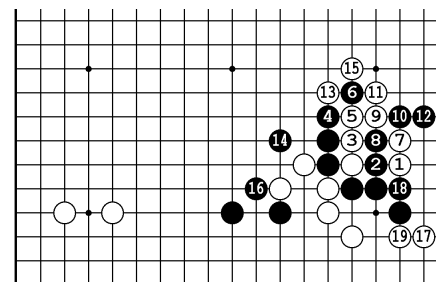
Возвращаемся к исследованию главного варианта. Здесь ч.4 – другой ход по сравнению с предыдущей диа.. Но к 19 белые живут и успевают разрезать противника в центре.



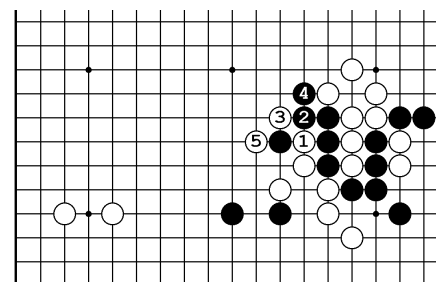
Продолжая варировать диа. #, находим ноби тэсудзи 4. Если белые играют 5, то к 14 они сильно придавлены.



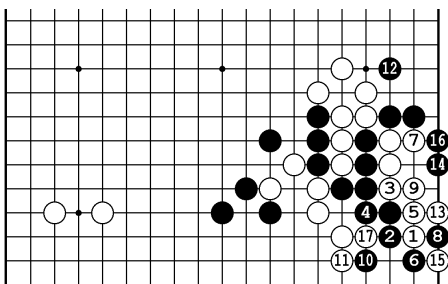
Однако, есть и другой ход 5. К 19 белые живут, а форма черных в углу недостаточна для жизни.



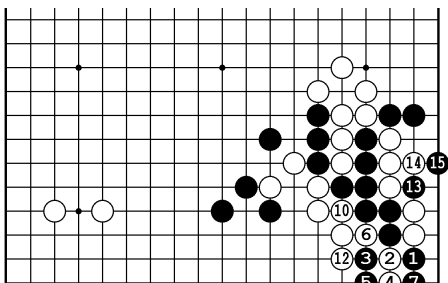
Если же черные заберут два белых камня ходами 8,10 и 12, то белые форсированно укрепляются в углу ходами 17-19. Это неудовлетворительная игра за черных.



После ч.16 на предыдущей диа. у белых есть вариант 1-5. Однако, они правильно поступят, если пока отложат эту атаку ради форсированного укрепления угла.

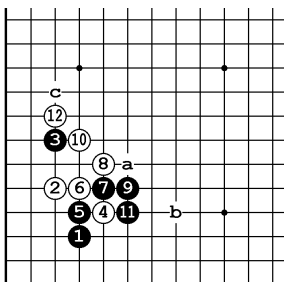


Плохо на 1 отвечать 2. До б.5 – все ясно, а с ч.6 начинается сложный сэмзай, который после б.17 выигрывают белые.



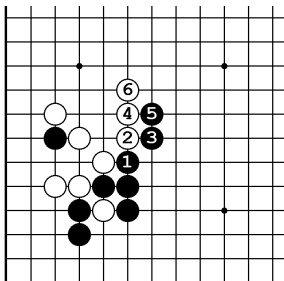
Нельзя на ч.1 играть б.2. После варианта 3-15 черные выигрывают сэмзай в один темп.

⑧ → ② ⑨ → ④ ⑪ → ②

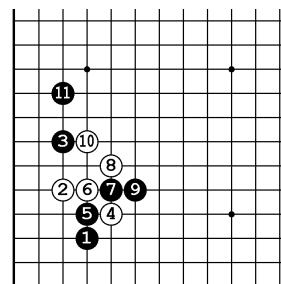


В варианте комоку-когэйма-какари-иккэнбасами может возникнуть позиция, сходная с только что рассмотренной. До б.12 разыграно дзесэки, устраивающее обе стороны. Затем пункт “а” становится точкой, одинаково привлекательной как для белых, так и для черных. Если первыми в нее попадут белые, то у них появляется далее отличное

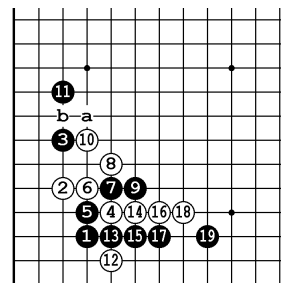
тэсудзи б.”б”. Как и прежде ставится вопрос так: хорошо ли черным вместо 11 сыграть в пункт “с”.



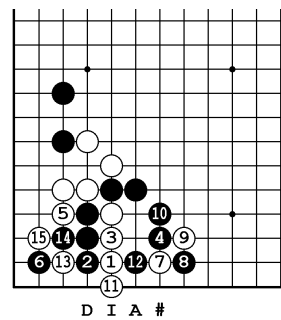
Если черные первыми сыграют 1, то после варианта 2-6 они получают могучее влияние на нижнюю сторону.



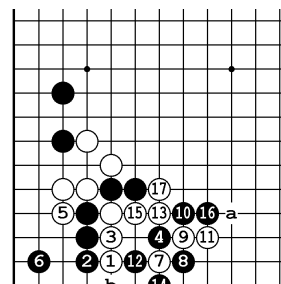
Задача 4. Ход белых.



Замечу сразу, что 11 в пункт “а” не столь интересно из-за ответа белых в пункт “б”. Теперь мы уже сразу вспомним кадо-тоби тэсудзи и сыграем 12. Конечно, на детальной оценке позиции скажется положение всех камней на доске, но в принципе, здесь – равная игра.

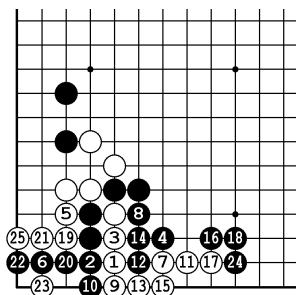


Ч.2 – сомнительный ход. После варианта 3-15 черные терпят неудачу.

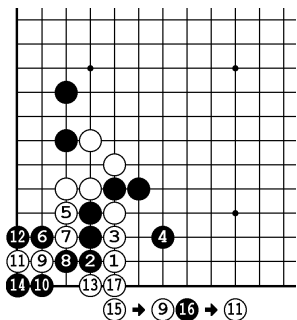


Если поменять 10 и дать атари, то после б.17 черный угол гибнет.

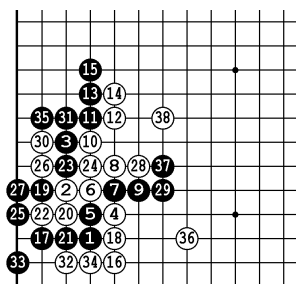




Если поменять ч.8 на диа.# и уменьшить дамэ, то после б.25 черные будут убиты.



На ч.6 последует тэсудзи “молот”, в результате которого черные гибнут после б.17.

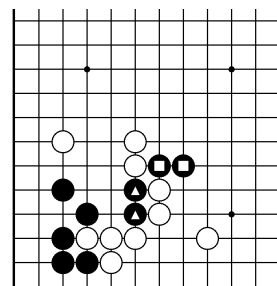


Партия эпохи Тайся (1912-1925гг.). Черными играет Нозава Такэаса – белыми Судзуки Тамэзиро. В то время это было самое сложное из известных дзесэки и оба господина трудились, не покладая рук. До ч.11 разыграно дзесэки, разбиравшееся нами, только видоизмененное. После 16 белые с удовольствием приняли бы жертву двух

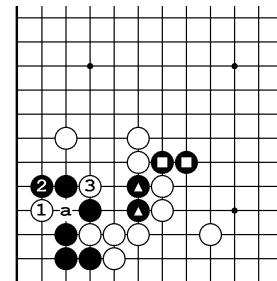
черных камней 7 и 9. Черные не могут идти по этому плану и они меняют его.

Дальнейшую игру двух больших мастеров нечего комментировать, Ее нужно изучать.

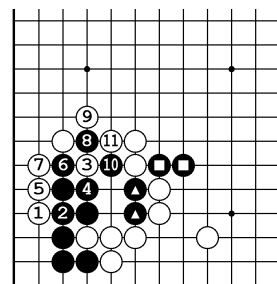
## Глава 6. Цукэ, Тоби-цукэ, Хасами, Хасами-цукэ тэсудзи



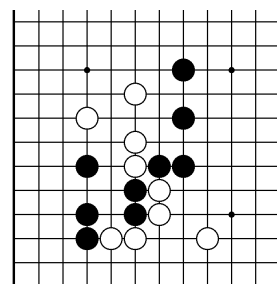
Задача 1. Ход белых.



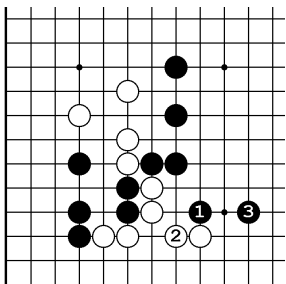
Разрезанные камни черных в левом нижнем углу слабы. Ловкая атака дает белым возможность отъесть камни ▲, после чего камни ■ станут случайными гостями на доске. 1-3 забирает два черных камня. Б.3 – цукэ тэсудзи.



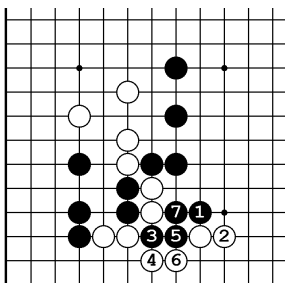
Если на б.1 ответить 2 сюда, то после варианта 3-11 весь черный угол гибнет.



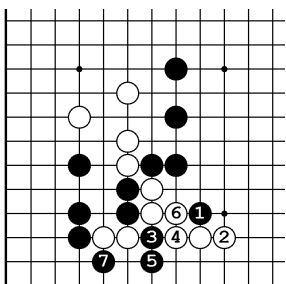
Задача 2. Ход черных.



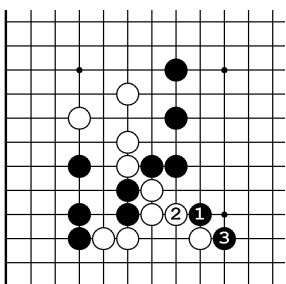
Цукэ тэсудзи 1 является яростной атакой. Б.2 – правильный ответ, хотя и допускает тоби 3, после чего белые прижаты к нижней стороне.



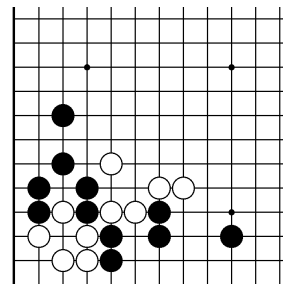
Если на ч.1 белые играют 2, то после варианта 3-7 черные отъедают два камня.



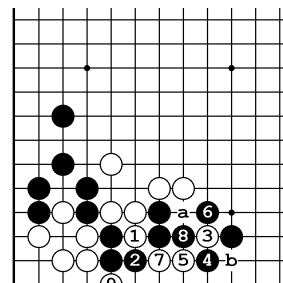
Если на ч.3 белые дают атари 4 с этой стороны, то черные забирают два камня, отнимая базу у противника.



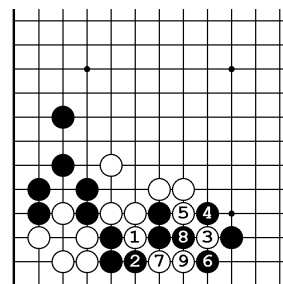
Если на ч.1 белые играют 2, то после ч.3 белые совсем зажаты.



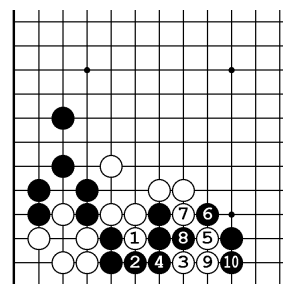
Задача 3. Ход белых.



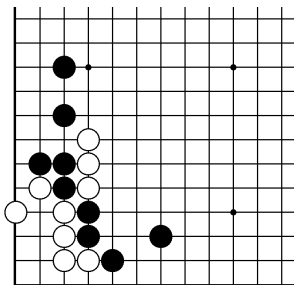
Пример с тоби-цукэ тэсудзи. 1 и 2 – форсированные ходы. Затем б.3 является тоби-цукэ тэсудзи. Белые захватывают три камня, одновременно соединяя группы.



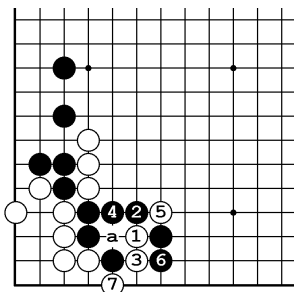
Если на тэсудзи 3 черные играют 4, то после варианта 5-9 разрезающие камни черных вновь захвачены.



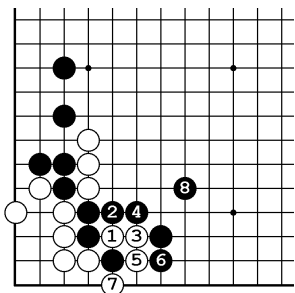
Порядок ходов очень важен. Если на ч.2 белые играют 3 сюда, то после варианта 4-10 белые захвачены.



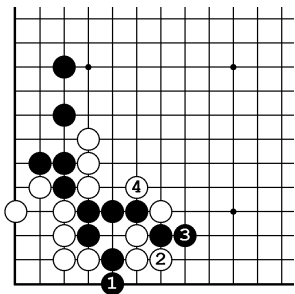
Задача 4, Ход белых.



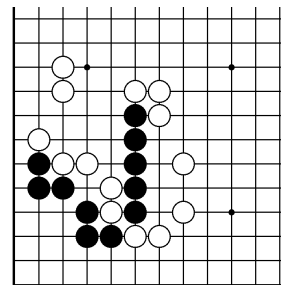
Белые обязаны использовать сэнтэ для атаки на нижней стороне. Б.1 – цукэ тэсудзи. Если черные играют 2 в 3, то б. ”а” забирает два черных камня. Если же ч.4, то б.5 является существенным ударом. После б.7 форма черных развалилась.



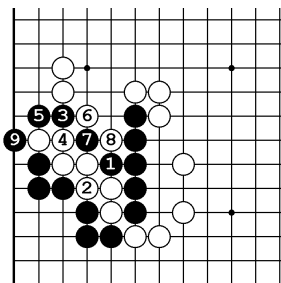
Белым плохо резать ходом 1. После 2-8 черные получают великолепную плотность в центре.



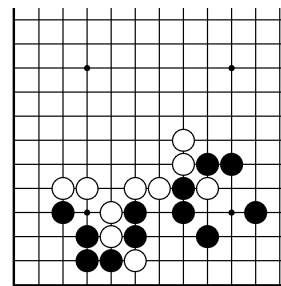
Белым нельзя играть ход 1. После 2-4 черные захвачены.



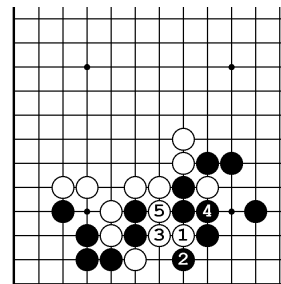
Задача 5, Ход черных.



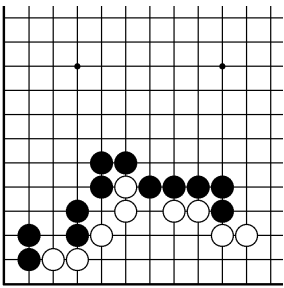
Тот же тип тэсудзи. Ч.3 – цукэ. Если б.4 сыграть в 6, то черные дают атари 7, б.4 и ч.5, сводя к тому же. После 9 все белые камни захвачены.



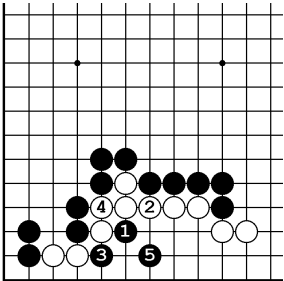
Задача 6. Ход белых.



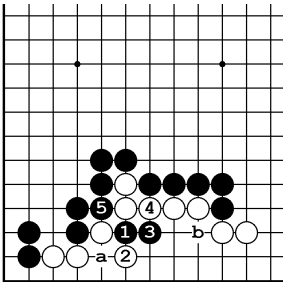
Цукэ 1 – тэсудзи. Если черные сыграют 2 в 3, то белые ответят в 2.



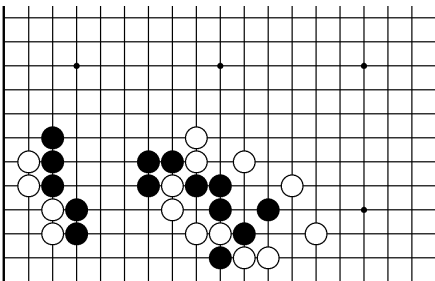
### Задача 7. Ход черных.



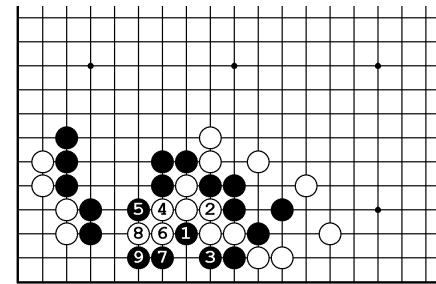
Черные при своем ходе разрушают нижнюю сторону. Ч.1 – цукэ тэсудзи. После ч.5 два белых камня захвачены.



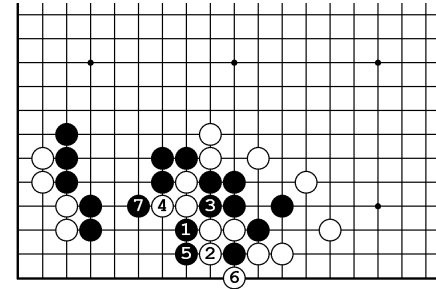
В ответ на ч.1 не проходит б.2. После варианта 3-5 у черных есть миаи: пункты “а” и “б”.



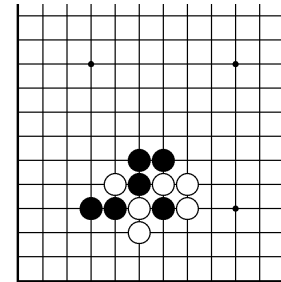
### Задача 8. Ход черных.



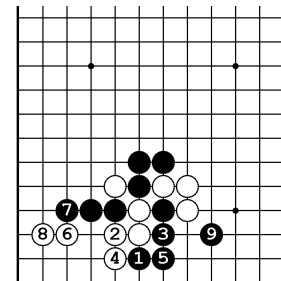
Эта позиция взята из практической партии. 1 – цукэ тэсудзи. После ч.9 все белые камни захвачены.



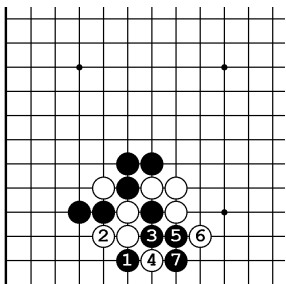
Не помогает белым и такой ход 2.  
После варианта 3-6 белые камни  
ловятся в сите.



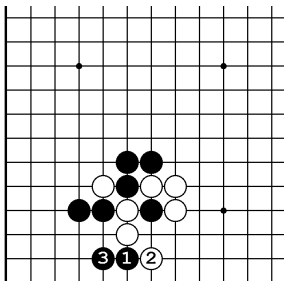
### Задача 9. Ход черных.



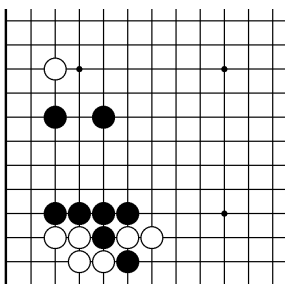
“Носовое” цукэ – искусное тэсудзи. Если белые играют 2, то к 9 три камня белых в центре начинают плыть по течению.



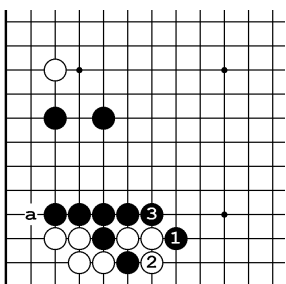
Нельзя на б.3 черным играть 4. После ч.7 у белых очень трудная позиция.



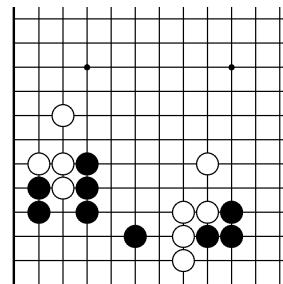
Б.2 – разумный ход. После ч.3 ясно, почему ч.1 в 3 хуже для черных.



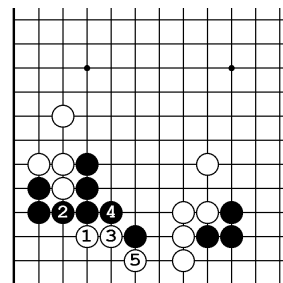
Задача 10. Ход черных.



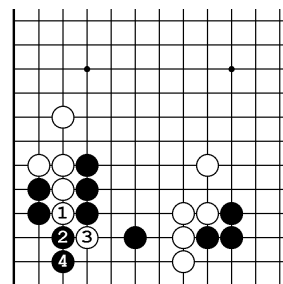
Стандартный прием, расширяющий влияние черных.  
Если белые играют в 3, то черные сыграют 2, угрожая захватить угол ходом в пункт “а”.



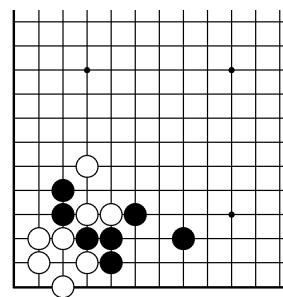
Задача 11. Ход белых.



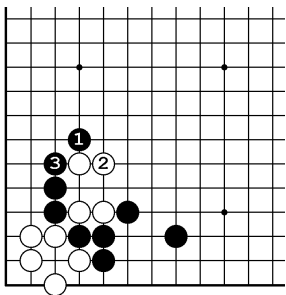
Б.1 – тэсудзи. Затем белые выбивают базу у черных ходами 2-5.



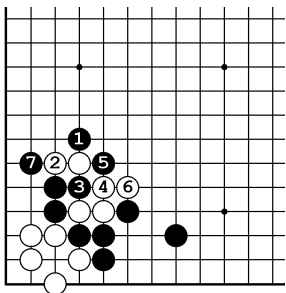
Б.1 – плохой ход. После 4 у черных все в порядке.



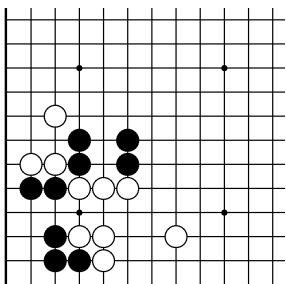
Задача 12. Ход черных.



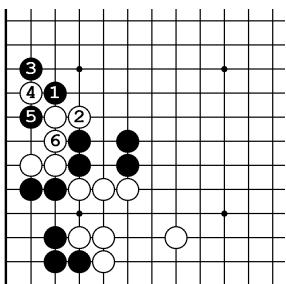
Цукэ тэсудзи 1 – очень изящный ход. После 3 белые камни в центре плывут по течению.



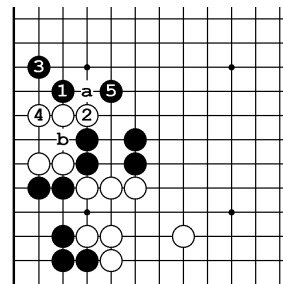
В ответ на ч.1 белым не стоит играть 2. После ч.7 возникает сите.



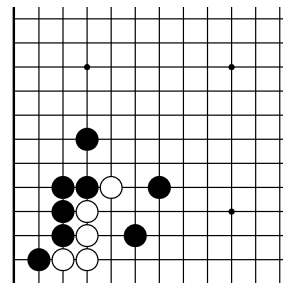
Задача 13. Ход черных.



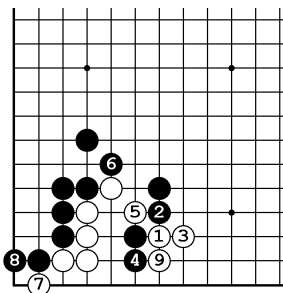
Подобный прием – неотъемлемая составная часть партий игроков высокого уровня. Однако, косуми 3 – еще более красивый ход. И б.4 – отличный ход, позволяющий выжить белой группе.



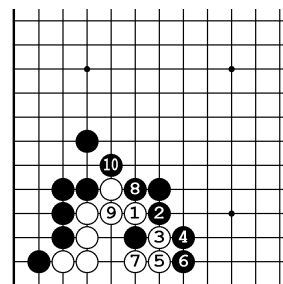
Если белые в ответ на косуми ч.3 не играют тесудзи, а опускаются 4, то ч.5 их захватывает. Если на ч.3 белые играют в 5 и “а”, то черные играют в “b”, захватывая два белых камня.



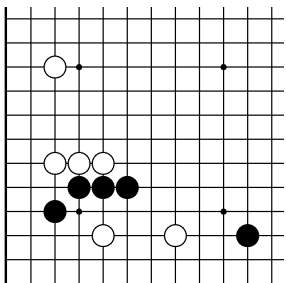
Задача 14. Ход белых.



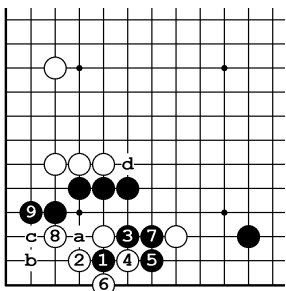
Кажется, что выход пяти белых камней, стоящих очень тяжело, невозможен. Но белые все посчитали точно. К 9 они выигрывают сэмзай с разницей в один ход.



Если б.1 сыграть сюда, то после варианта 2-10 белые зажаты со всех сторон.



Задача 15. Ход черных.

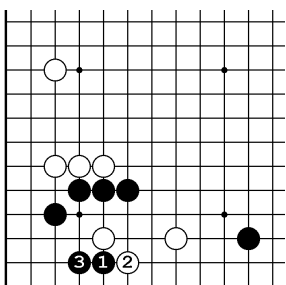


Хорошо известная позиция из нефоровой дзесэки. Ход черных и как им распорядится – вот вопрос. Обычно для защиты угла в подобных ситуациях правильным является косуми-цукэ “а”, но на этот ход белые сыграют сагари б.1. Лучший ход противника – твой ход и черные сами играют ч.1. Дополнительным фактором, который нужно использовать,

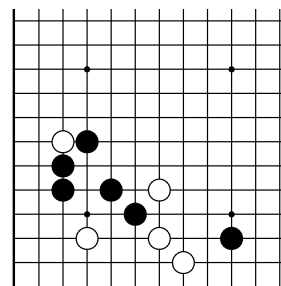
является плотность черной стенки на левой стороне.

Операция черных заканчивается успехом. Никэнбираки белых разделено на части, влияние черных направо на нижней стороне значительно возросло.

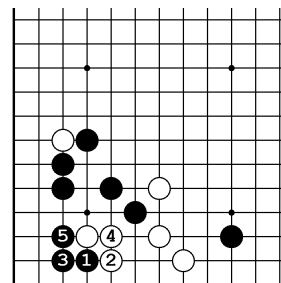
Если после 9 белые сыграют тэнуки, то ч.”b” убивает угол. Нужно защищаться белым ходом “с” и черные успевают сыграть “d”.



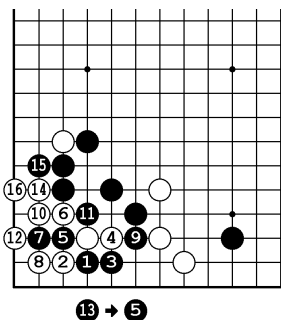
Если на ч.1 ответить 2, то белым предстоит трудный бой, в то время как черные уже защитили угол.



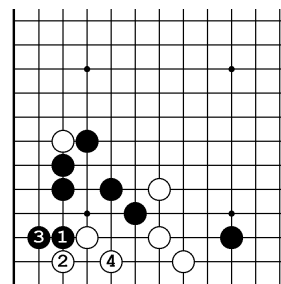
Задача 16. Ход черных.



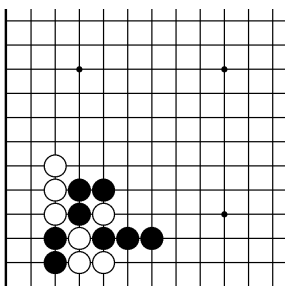
Идея здесь та же, что и на предыдущем примере – цукэ тэсудзи 1. 2 – единственный ответ. В итоге к 5 черные устроились в углу.



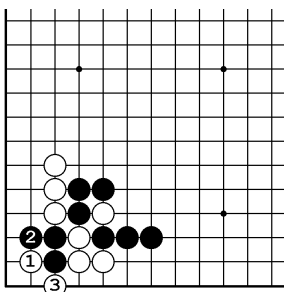
Если на ч.1 белые играют 2 с другой стороны, то последует форсированный вариант 3-16. Хотя белые живут, их силы разделены и стеснены.



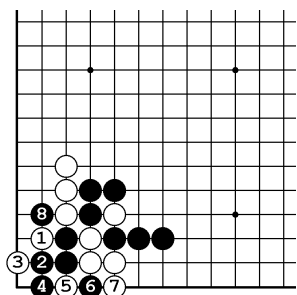
Если ч.1 сыграть сюда, то после 4 белые имеют глазные формы в углу.



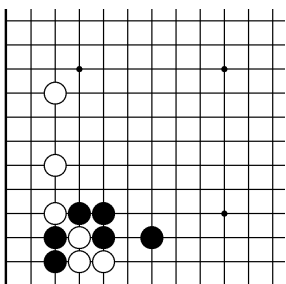
Задача 17. Ход белых.



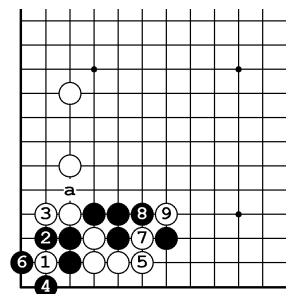
Это одно из дзесэки, возникающих при развертывании огэйма от хоси.  
1 – цукэ к животу ( хара-цукэ, ср. : хара-кири), и после 3 белые опережают черных в сэмзай на один ход.  
В принципе, так оно и должно быть. Перед началом операции белые и черные имели по три дамэ, но начинали белые.



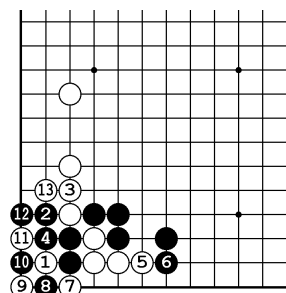
Но фокус весь в том, что черные привязаны к углу. Например, если на простое ханэ 1 белые ответят 2, то после ходов 3 и 4 сэмзай уже выигрывают черные. Далее, после варианта 5-8 получается двойное ко, беспроигрышное для черных. Кстати, и без ч.3 можно сразу черным играть в 8, образуя цветущее ко.



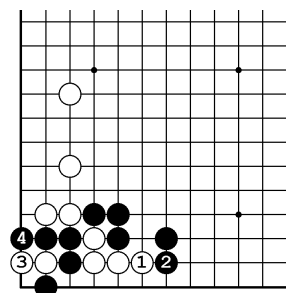
Задача 18. Ход белых.



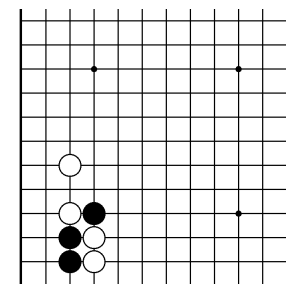
Как и в предыдущей позиции, здесь черные тоже развернулись от камня хоси огэймой. Ход белых и перед ними стоит нелегкая задача. Только цукэ 1 позволяет выпутаться из трудной ситуации. Если белые сразу сыграют сагари 3, то ходом в 5 черные успевают забрать три камня. Если же белые играют в 5, то черные ходом в пункт “а” забирают разрезающий камень, что всегда приносит успех. После 9 у белых миаи: захват одного или трех камней.



Если на б.1 черные играют 2, то после варианта 3-13 возникает ко, но этот результат неудовлетворительный для черных.

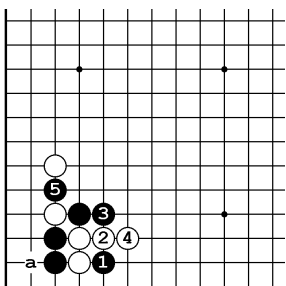


Нехорошо на б.1 отвечать 2. Белые обменивают 3 на 4, а затем делают приближающий ход 5, выигрывая сэмзай в один темп.

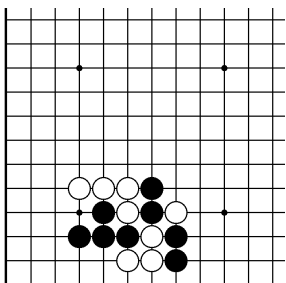


Задача 19. Ход черных.

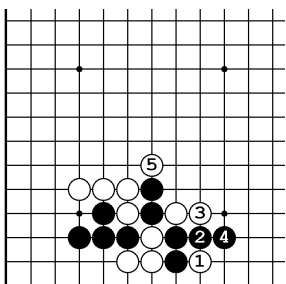




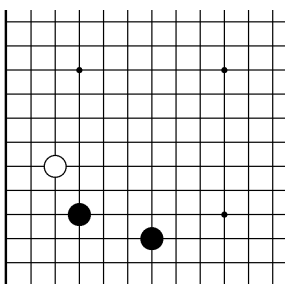
Вновь тэсудзи 1 – цукэ к животу. Взятие разрезающего камня 5 является блестящим успехом черных. Если черные не играют 1, то следует тэсудзи белых в пункт “а” и позиция переворачивается.



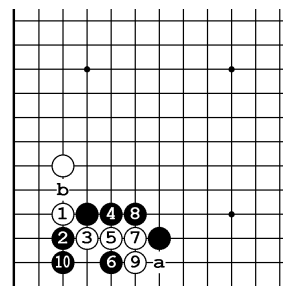
Задача 20. Ход белых.



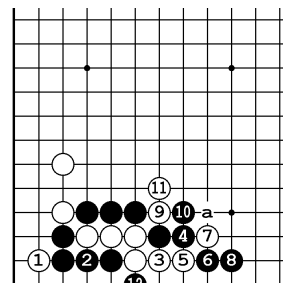
Вариант из дзесэки с такомоку. Белые успевают спасти три камня на нижней стороне благодаря хара-цукэ 1. В этом случае сите должно быть в пользу белых. В углу черным еще нужно добавить ход под угрозой смерти.



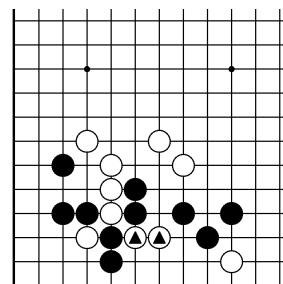
Задача 21. Ход белых.



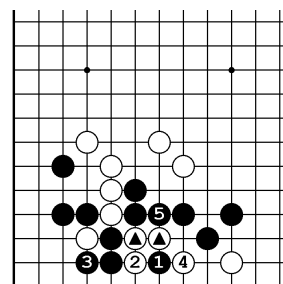
Белые атакуют кэйма-укэ от хоси с помощью цукэ 1 и кири-тигаи 3. Все эти ходы сделаны по дзесэки. Затем следует контрудар 6. После 9 черные защищаются 10 и образуют миаи пунктов “а” и “б”. Эта сложная задача продолжается на следующей диа.



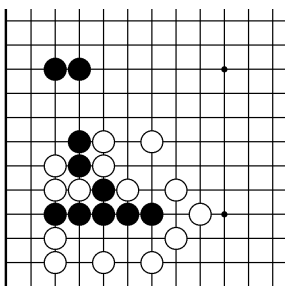
Цукэ 1 приводит к уже знакомым мотивам. Здесь после 12 и б.”а” все зависит от сите. Если сите в пользу белых, то черным нельзя играть 6 на предыдущей диа..



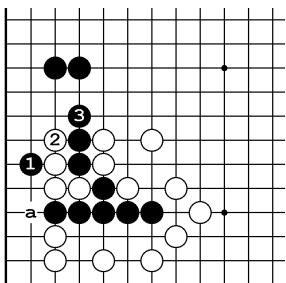
Задача 22. Ход черных.



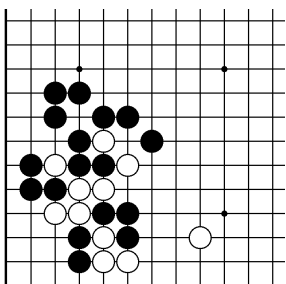
Два белых камня ▲ нельзя захватить из-за миаи пунктов 3 и 5. Но, атакуя их, черные могут решить задачу укрепления одновременно левой и правой группы. Ч.1 – тэсудзи. К 5 достижения белых на нижней стороне сильно сокращаются.



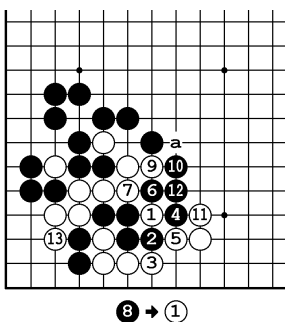
Задача 23. Ход черных.



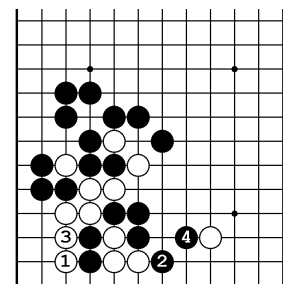
Ватари в пункт "а" или сите белых в 3, кажется, делают судьбу шести камней черных решенной. Но спасение есть. Это – цукэ 1!



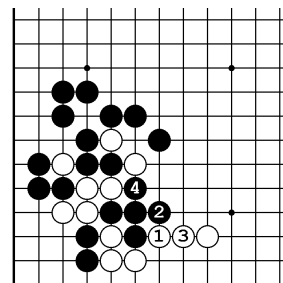
Задача 24. Ход белых.



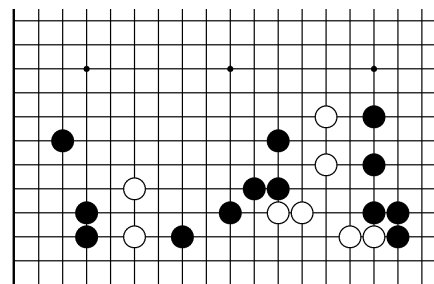
Здесь белым дважды придется находить тэсудзи. Это – ходы 1 и 7. Цукэ 1 использует дамэзумари противника. Это – сэнтэ сибори. После 13 белые угрожают разрезанием в пункте "а".



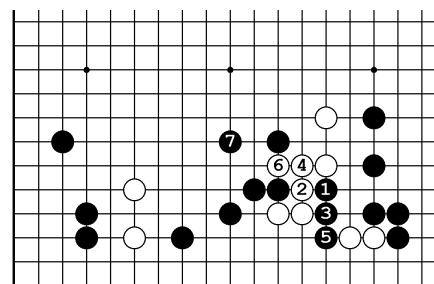
Если 1 сыграть сюда, то последуют ходы 2-4 и это не может устраивать белых.



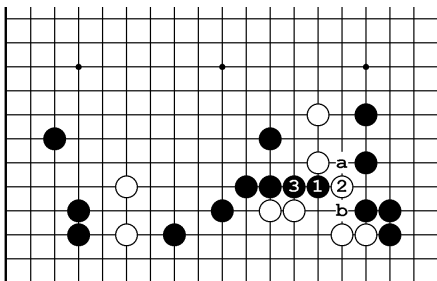
Если 1 сыграть сюда, то после варианта 2-4 возникает вопрос с сите.



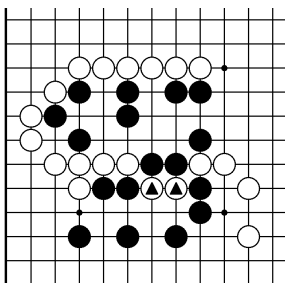
Задача 25. Ход черных.



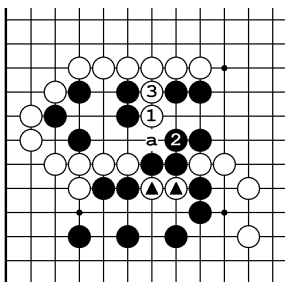
Позиция из форовой партии на шести камнях. 1 и 3 оставляет сразу две брешы. Это – пункты 4 и 5. Если белые играют 4, то черные отвечают 5 и после 7 можно хорошо атаковать еще и в центре.



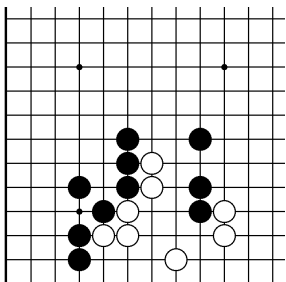
Если на ч.1 белые играют 2, то после 3 у черных возникают миаи пунктов “а” и “б”.



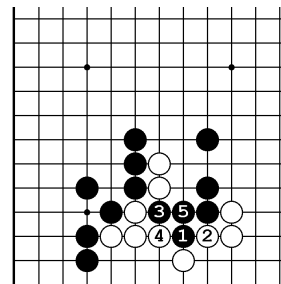
Задача 26. Ход белых.



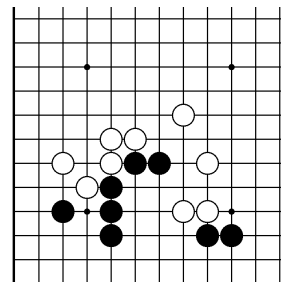
Пока камни ▲ живы, белые могут использовать их для контрудара в центре. Б.1 – тэсудзи. Если черные играют 2, то б.3 забирает черные камни слева. Начинаящий обычно играет б.1 сразу в пункт “а”.



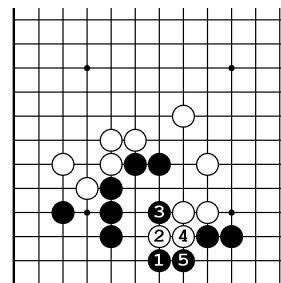
Задача 27. Ход черных.



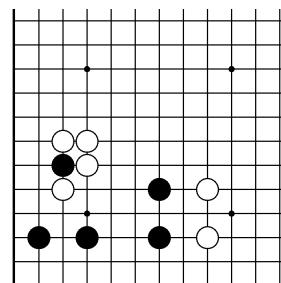
Черные при своем ходе отгрызают два белых камня ходами 1-5.



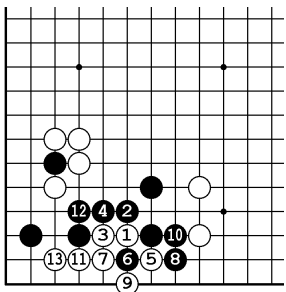
Задача 28. Ход черных.



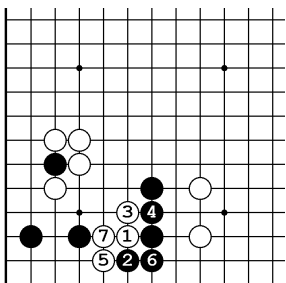
Идея с предыдущей диа. здесь не проходит из-за красивого ответа черных – цукэ 3.



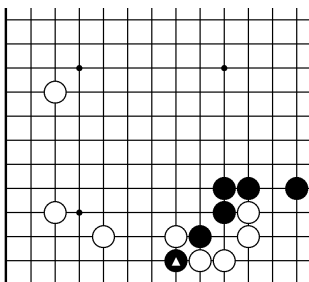
Задача 29. Ход белых.



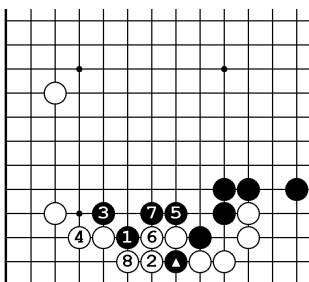
Цукэ тэсудзи 1 позволяет белым вычерпать всю территорию противника в углу, а это более 10 очков, и что-то получить там самим. К ч.10 два белых камня в центре оказываются в неприятном соседстве, но опасной атаки не получится.



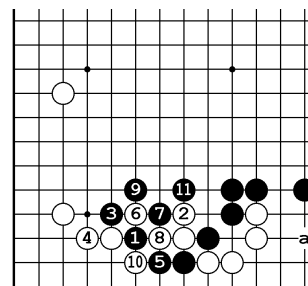
Если на б.1 черные отвечают 2, то после варианта 3-7 белые разрубают противника на две части.



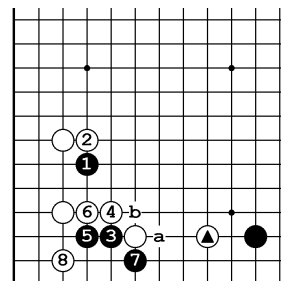
Задача 30. Ход черных.



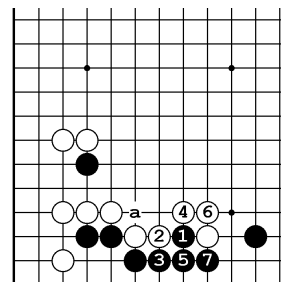
Как использовать черный камень ▲ на нижней стороне? Лучше всего – с помощью цукэ тэсудзи 1. Б.2 – вынужденный ход и после 8 черные не могут быть недовольными.



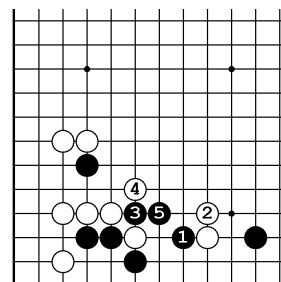
Если на ч.1 белые играют 2, то последует вариант 3-7. Затем черные ходом в пункт “а” могут начать мощную атаку.



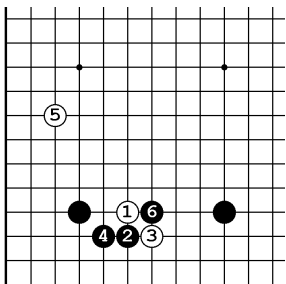
Задача 31. Ход черных. 1-5 здесь выглядит очень изящно. Но если на 8 сыграть ч.”а”, б.”b”, то белый камень ▲ будет стоять отменно. Нужно искать другое решение.



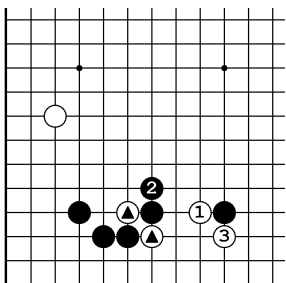
Цукэ 1 – это то, что позволяет достойно завершить дзесэки. Если белые 2 играют в 6, то черные отвечают в пункт “а”.



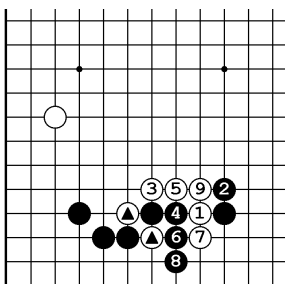
Если на ч.1 белые сыграют 2, то ходы 3-5 можно ожидать.



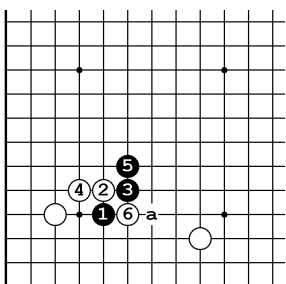
Задача 32. Ход белых.



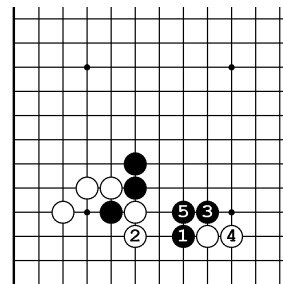
Цукэ 1 – сабаки, позволяющие наилучшим способом использовать два белых камня (▲). 2 и 3 – взаимно устраивают позицию.



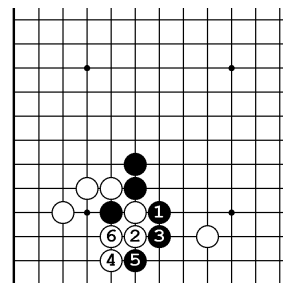
Если на б.1 сыграть 2 сюда, то после форсированного варианта 3-9 у черных плохо.



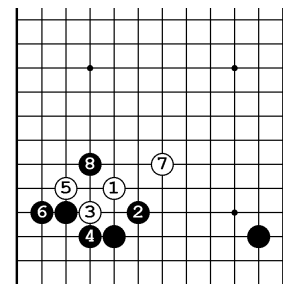
Задача 33. Ход черных.



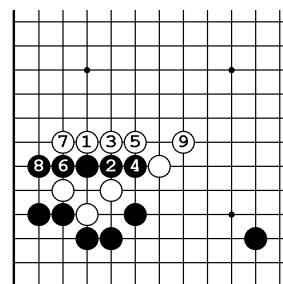
1 – тэсудзи. К 5 – у черных достаточно прочная форма.



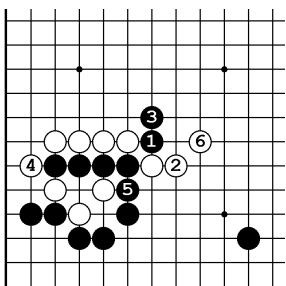
Если ч.1 сыграть сюда, то последуют ходы 2-6 и камень белых справа не слишком слаб.



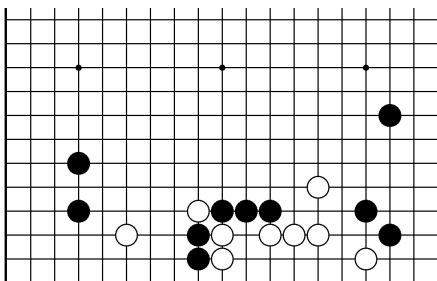
Задача 34. Ход белых.



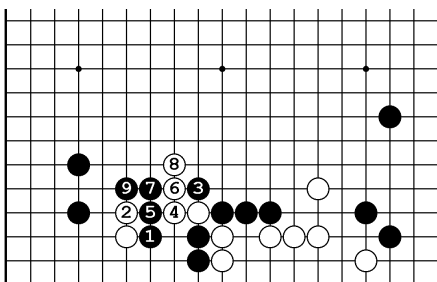
1-9 – легкое сабаки тэсудзи. Жертва трех камней компенсируется мощной стенкой.



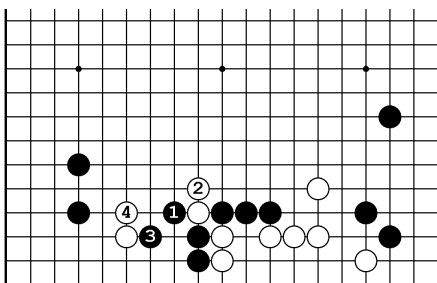
Если вместо ч.8 на предыдущей диа. сыграть 1 сюда, то после форсированных ходов 2-6 два черных камня 1 и 3 попадают под атаку.



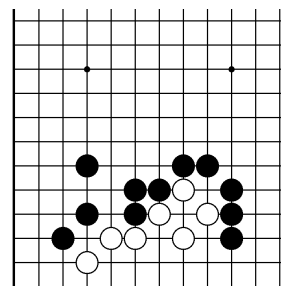
Задача 35. Ход черных.



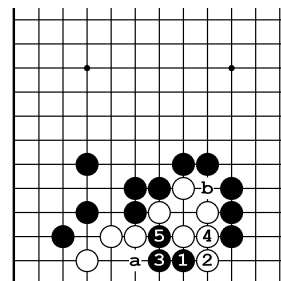
Черным нужно помочь своим двум камням внизу и одновременно реализовать свое влияние в левом углу. 1и3 – практически ценное тэсудзи. После 9 черные достигают своей цели.



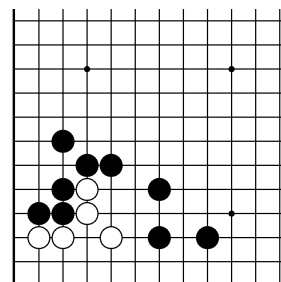
Если черные играют 1 сюда, то после б.4 видно, что форма какэ-цуги черных плоха. Черным видимо пришлось бы играть на б.2 в 4.



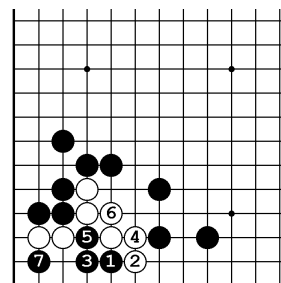
Задача 36. Ход черных.



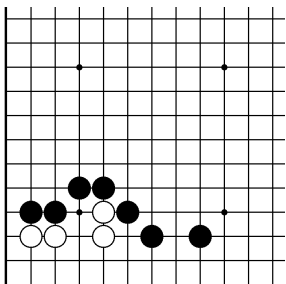
Цукэ 1 убивает белую группу на нижней стороне. Этот прием – типичное похищение глаза. Если белые играют 2 в 3, то черные отвечают в 2 и белые вновь без глаз.



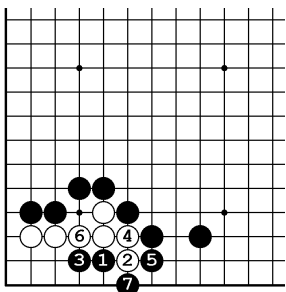
Задача 37. Ход черных.



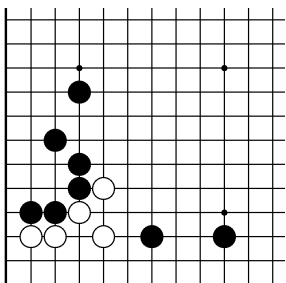
Цукэ 1 сыграно с той же идеей. Теперь угол мертв. Если на ч.1 белые отвечают в 3, то черные играют в 2 и угол по-прежнему не живет.



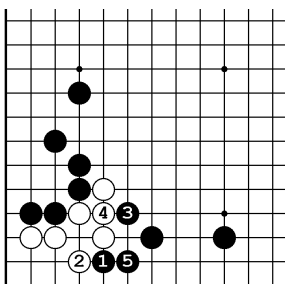
Задача 38. Ход черных.



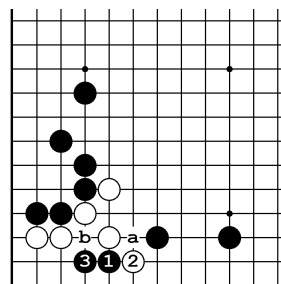
Тэсудзи 1 убивает угол. Если на ч.1 белые отвечают в 3, то черные играют в 2 и угол по-прежнему не живет.



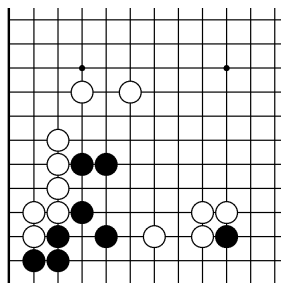
Задача 39. Ход черных.



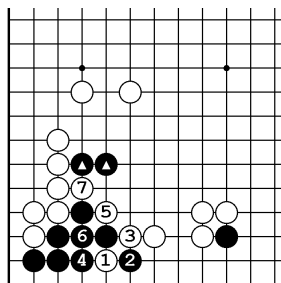
Идею с ходом 1 вы уже хорошо знаете. После ч.5 угол мертв.



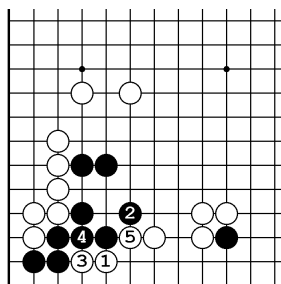
Если на ч.1 белые играют 2 сюда, то после ч.3 пункты “а” и “б” становятся миаи.



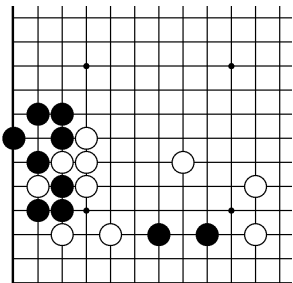
Задача 40. Ход белых.



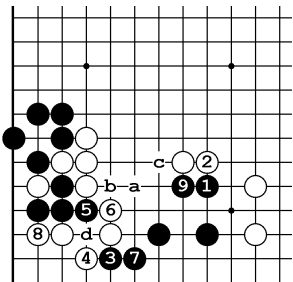
Угол черных жив, но атакуя его можно отрезать два черных камня ▲. После б.7 цель достигнута.



Если на б.1 черные играют 2 сюда, то после варианта 3-5 черные плывут по течению.



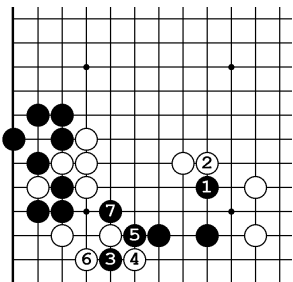
Задача 41 Ход черных.



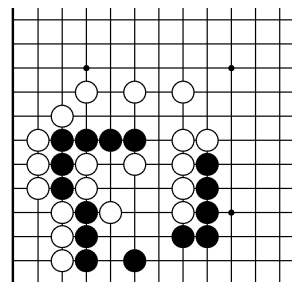
Перед черными стоит нелегкая проблема быстрой стабилизации двух камней внизу. Вступлением является какэ 1, затем цукэ 3 будет тесудзи. После 9 черные угрожают ходами ч. "а", б. "б" и ч. "с".

Все-таки полезно обратить внимание и на хороший ход белых 8, блокирующий угрозу

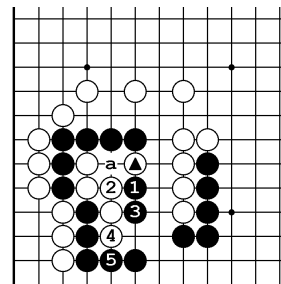
разрезания в пункте "d".



Если на ч.3 белые играют 4 сюда, то последуют форсированные ходы 5-7 и расчет белых на ход в 5 безоснователен.



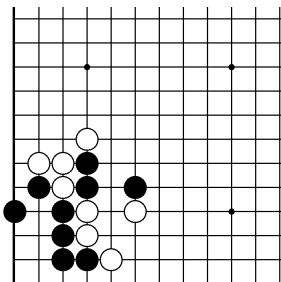
Задача 42. Ход черных.



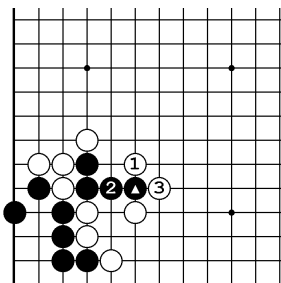
Ч.1 отрезает два белых камня от белого ▲.

Далее ходы 2-5 только увеличивают урон белых.

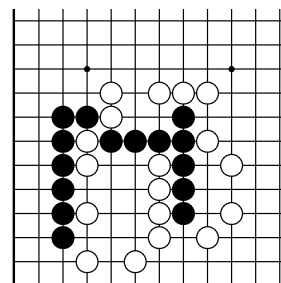
Неискушенный игрок ч.1 сыграет в пункт "а", на что его соперник, если он того же уровня, ответит, конечно в 2.



Задача 43. Ход белых.

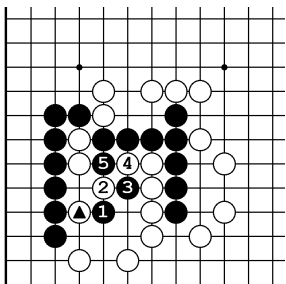


Б.1 как и на предыдущей диа. является отличным примером хасами-цукэ. После б.3 черные камни захвачены.

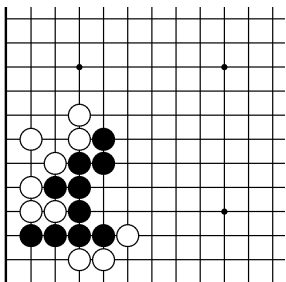


Задача 44. Ход черных.

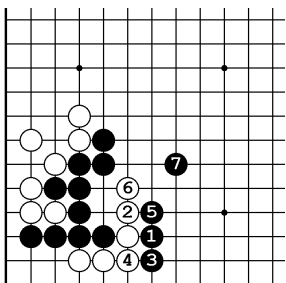




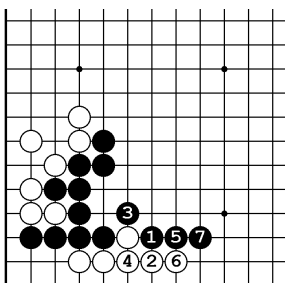
Черные восемь камней могут соединиться. Хасами-цукэ 1 парализует помощь белого камня ▲ своим двум камням наверху.



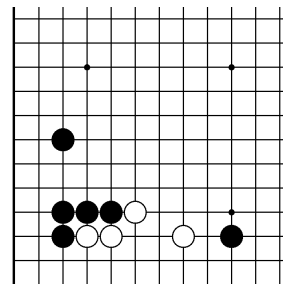
Задача 45. Ход черных.



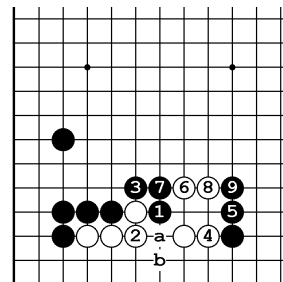
Ч.1 – хасами-цукэ. К 7 белые внизу гибнут.



Если на ч.1 белые играют 2 сюда, то последуют вынужденные ходы 3-7, которые заставляют белых тянуться по 2-ой линии.

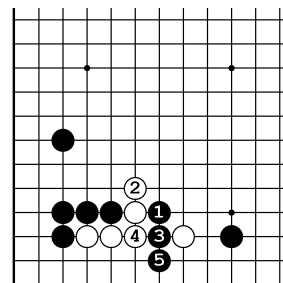


Задача 46. Ход черных.

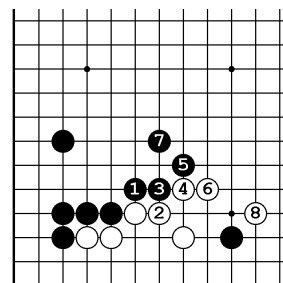


Лучшей атакой на группу белых является хасами-цукэ 1. После 9 угрожает ход черных в пункт "а".

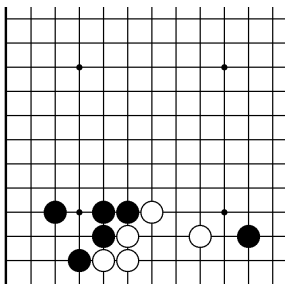
Д И А #



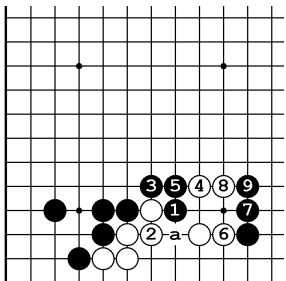
Если на ч.1 сыграть 2 сюда, то последуют ходы черных 3 и 5 с ужасными для белых последствиями.



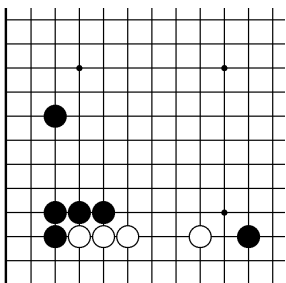
Начинающий сыграет ч.1 сюда. В результате варианта 2-8 разница между диа.# и этой диа. очевидна.



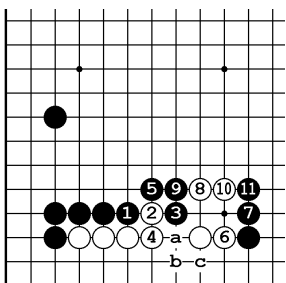
Задача 47. Ход черных.



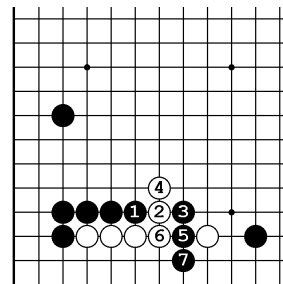
Та же идея, что и в предыдущей задаче. Ч.1 в пункт “а” является ошибочным ходом. После ч.9 белые должны побеспокоиться о своей группе.



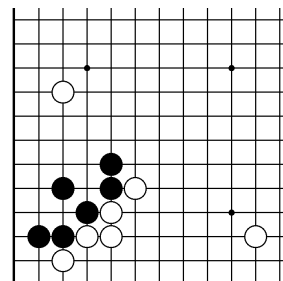
Задача 48. Ход черных.



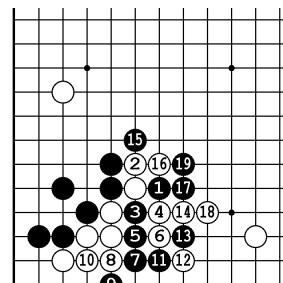
И еще раз сыграно хасами-цукэ 1. После 2 идея ч.3 Вам известна. Если ч.3 сыграть в 5, то белые ответят в 3, стабилизируя группу. После 11 черные грозят вариантом ч.”а”, б.”б” и ч.”с”, разделяя белую группу.



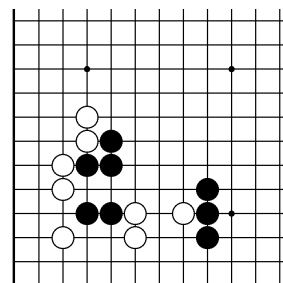
Если на ч.3 белые сыграют 4 сюда, то после ходов 5 и 7 для белых наступят тяжелые времена.



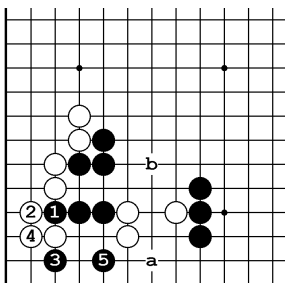
Задача 49. Ход черных.



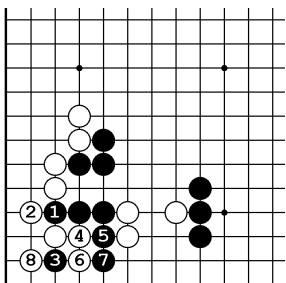
Если сичо вправо наверх у черных не встретит препятствий, то на ч.1 белые должны сыграть 2 в 4, иначе 19 принесет гибель.



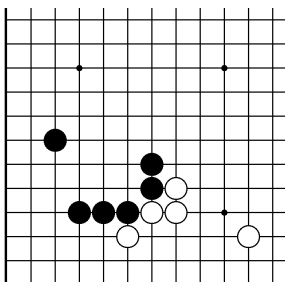
Задача 50. Ход черных.



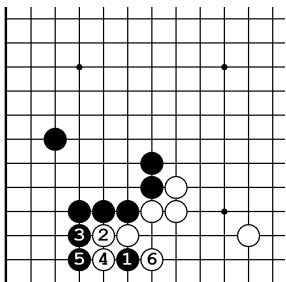
Ч.3 – хасами-цукэ тэсудзи, разделяющее белых. После 5 у черных появляются миаи пунктов “а” и “b”.



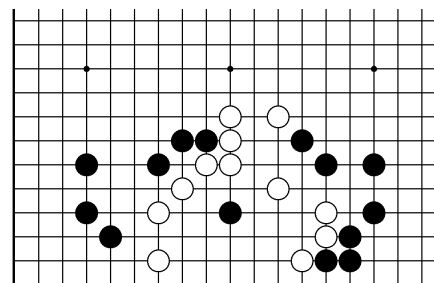
Если на ч.3 белые отвечают 4 сюда, то после 7 черные разрезают белых в сэнэе.



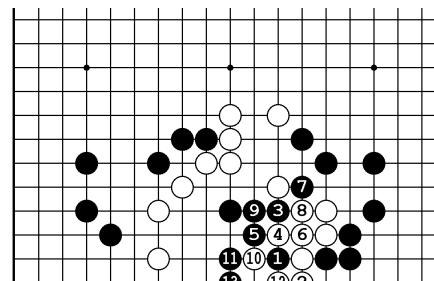
Задача 51. Ход черных.



Задачу сохранения территории черных в углу лучше всего решает хасами-цукэ 1. Жертва камня позволяет закончить операцию в сэнгэ. Хуже играть ч.1 в 2 из-за ответа белых в 1.

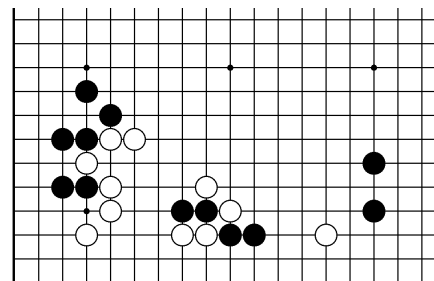


Задача 52. Ход черных.



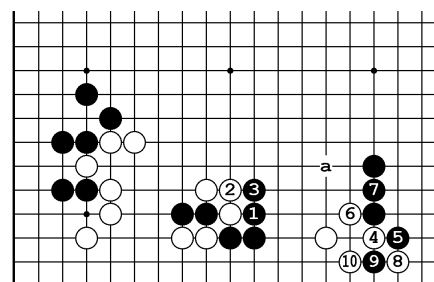
Пример из форовой партии на 6 камнях. Белым как будто удалось собрать на нижней стороне около 20 очков. Но черные могут резко сократить добычу. 1 – хасами-цукэ. Если белые упорствуют, играя сагари 2, то к 13 возникает ко, ответственность черных в

котором минимальная. Белые же должны будут драться не на жизнь, а на смерть.



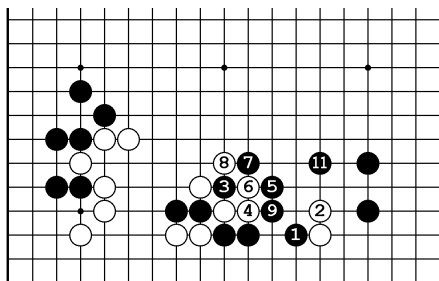
Задача 53. Ход черных.

Как им использовать разделение белых на левой стороне?

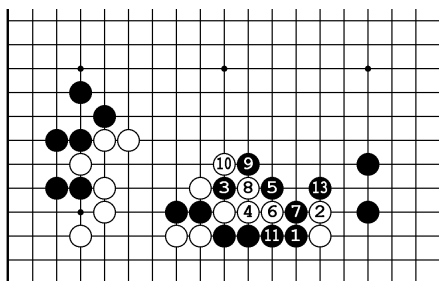


Человек, не слишком решительный, удовлетворится простым вариантом 1 и 3. Однако у белых есть достаточные меры для обеспечения безопасности своих камней слева: 4-7. Впрочем, 6 можно сыграть и в пункт “а” и сильной атаки у черных не

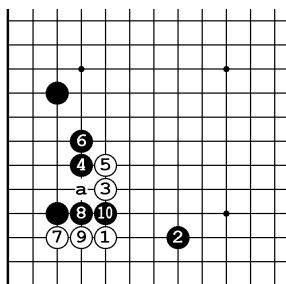
получится. Далее, после 8-10 возникает ко-борьба вполне приемлемая для белых. Впрочем, б.8 в пункт “а” также достаточно легко создает хорошую форму.



10 → 3



12 → 3



Задача 54. Ход белых.

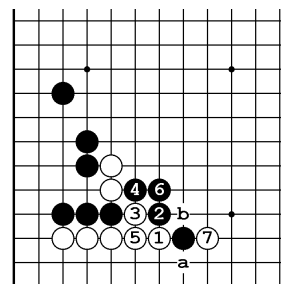
На какари 1 черные ответили никэнбасами 2. Какэ б.”а” после этого не слишком удачная идея. После ходов ч.8, б.10, ч.3 слишком удачной оказывается позиция черного камня. Поэтому белые затевают более сложную интригу. Два раза выпрыгнув, они ныряют в угол как будто бы бросая два белых камня 3 и

5 на произвол судьбы. Сразу скажу, что 9 в 10 играть неразумно из-за ч.9 и компенсации за камень 7 нет.

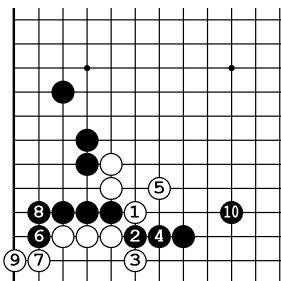
Но что же делать после ч.10?

Ч.1 – тоби-цукэ. Белые не могут опустить 2 ради цуги 3. Последует осаэ ч.2 и белый камень в углу будет стоять подозрительно. 3 и 5 – хорошее тэсудзи. Однако, после 11 два белых камня находятся под мощнейшей атакой.

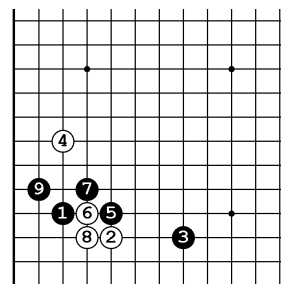
Еще хуже играть б.6 сюда. После 7-13 два камня белых погибли.



Правильным решением является тоби-цукэ тэсудзи 1. Однако, чтобы пойти на этот вариант, непременно нужно убедиться, что в конце его есть хасами-цукэ тэсудзи б.7 и на сагари ч.”а” должно работать кири “b”.

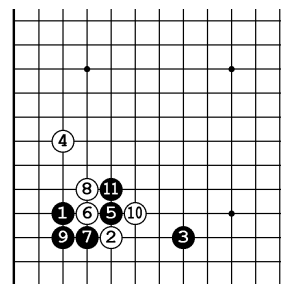


Хотелось бы остановить черных путем 1, но после 10 белая группа плавает по течению и вся позиция слаба.

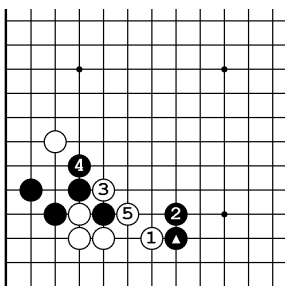


Задача 55. Ход белых.

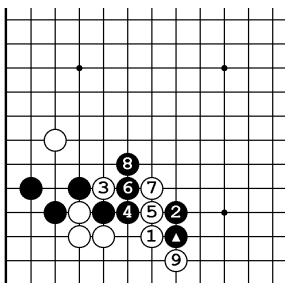
Никкэнбасами 3 и контрхасами 4 привели нас к хорошо известной дзесэки. Как продолжить белым?



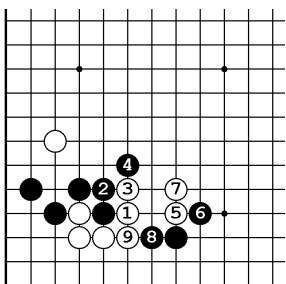
Если сите в пользу черных, то белым не следует идти на этот вариант. После ч.11 позиция белых развалилась.



Вновь б.1 – тоби-цукэ тэсудзи. Если ч.2 сыграть в 3, то белые ответят в 3, и благодаря контратаке белые на нижней стороне будут стоять крепко. После б.5 разыгран основной вариант дзесэки.

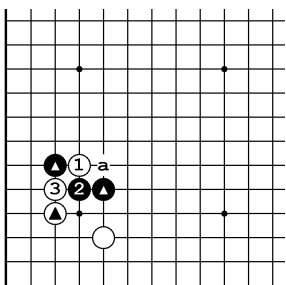


После б.3 черный камень ▲ обречен. Если он побежит ходом 4, то в результате ходов 5-9 белые получают энергичный выход в центр.



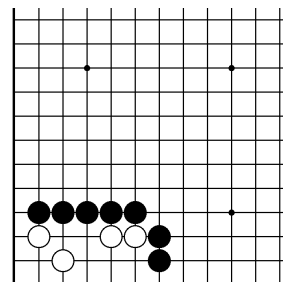
Нет ничего страшного для белых и в этом варианте, но на взгляд специалиста диа.# лучше. Черные на этой диа. развиваются чуточку быстрее.

## Глава 7. Цукэ-коси тэсудзи.

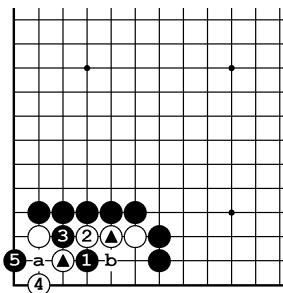


Ход 1, поставленный между двумя черными камнями ▲, связанными кэймой, именуется цукэ-коси. Тесное переплетение камней обещает в подобных ситуациях богатство возможностей, в том числе и с тэсудзи. Так и происходит, и мы ниже увидим множество позиций на данную тему из практических партий. Пока же обращу ваше внимание на

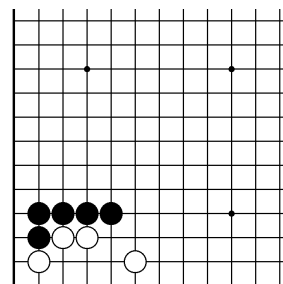
связь белого камня и б.1. Это – тоже кэйма. В данном варианте это имеет большое значение. Обратите внимание на огромную разницу между цукэ-коси и вариантом, в котором белые играют 1 в 2, черные 1 и б.”а”.



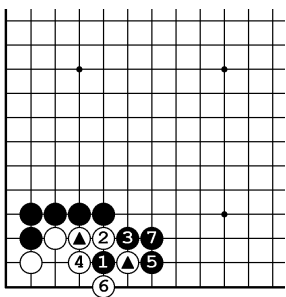
Задача 1. Ход черных.



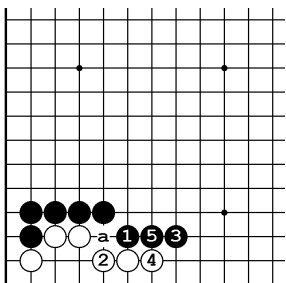
При своем ходе черные легко убивают угол. Цукэ-коси 1 является задачкой для начинающих. После 5 пункты “а” и “б” являются миаи. Впрочем, сплошь и рядом мы видим, как в партиях любителей играется ч.1 в 2 и белые, играя 1, выживают.



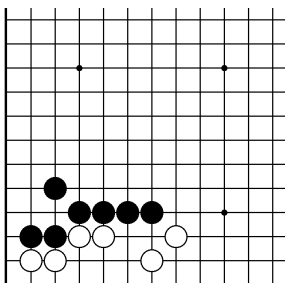
Задача 2. Ход черных.



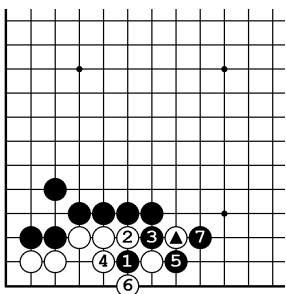
Цукэ-коси 1 помогает быстро блокировать угол ходами 2-7.



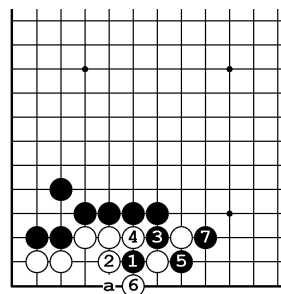
Но здесь вполне возможен и ч.1. Это – косуми-цукэ тэсудзи. Хотя этот вариант чуточку уступает предыдущему, однако, оба они лучше, чем примитивное ч.1 в пункт “а” в б.б.2.



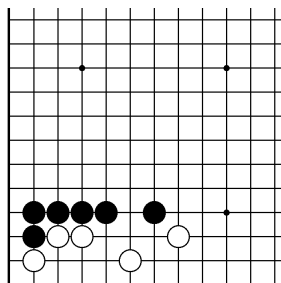
Задача 3. Ход черных.



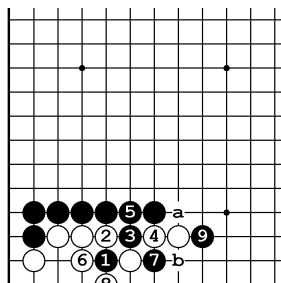
Если сите вправо вверх в пользу черных после варианта 1-7, то ход белого ▲ опровергается цукэ-коси 1. Как же играть черным?



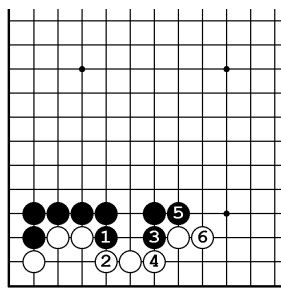
Правильным ответом на б.2 является ч.3 и белым надо возвращаться на старые рельсы, играя вариант 4-7. Если б.4 сыграть в 5, то черные, сыграв в пункт “а”, убивают угол.



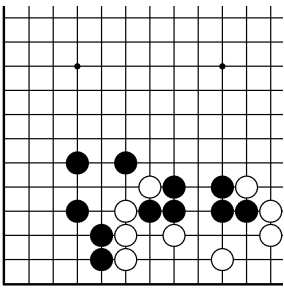
Задача 4. Ход черных.



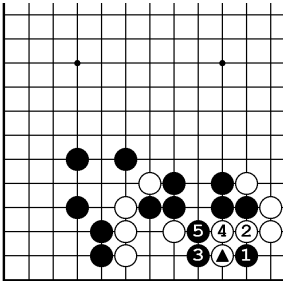
Еще одна вариация приведена на этой диа. И вновь цукэ-коси 1 помогает блокировать белых в левом нижнем углу. После 6 кажется, что белым удалось вырваться, но тэсудзи 7 и 9 ставит все на свои места, делая пункты “а” и “б” миаи.



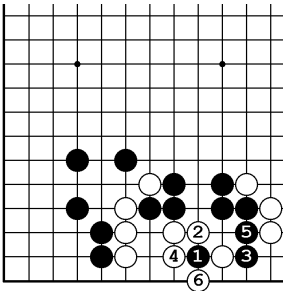
Здесь ходы 1,3 и 5 – грубое и неэффективное средство.



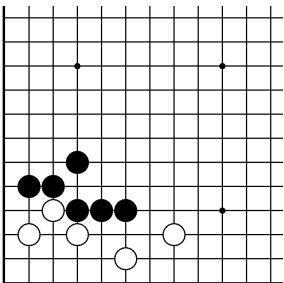
### Задача 5. Ход черных.



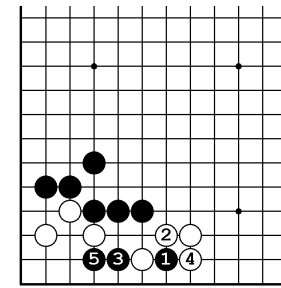
Белый камень перегружен обязанностями. Против него и направлен удар цукэ-коси 1 и 3. Если белые играют 4 в 5, то черные ходом в 4 захватывают белый ▲.



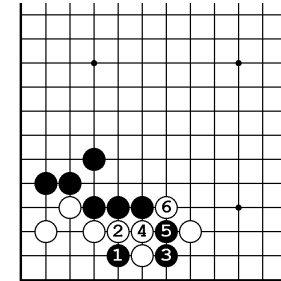
При цукэ-коси порядок ходов имеет большое значение. Если ч.1 сыграть сюда, то после варианта 2-6 белая группа слева живет.



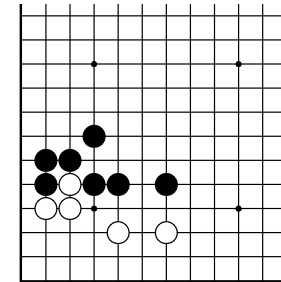
### Задача 6. Ход черных.



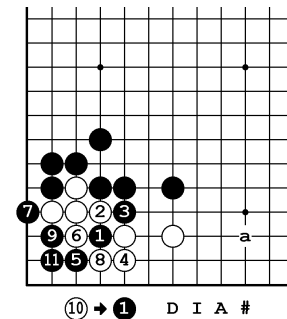
Аналогично предыдущей диа., дело решает цукэ-коси 1 и 3. Белые могут выбрать жизнь в углу, играя 2 в 3, но и тогда ч.2 приносит успех.



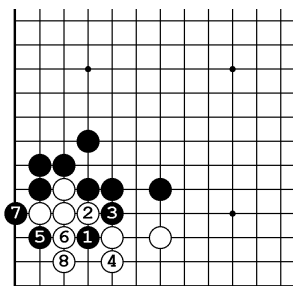
Если черные играют 1 сюда, то после варианта 2-5 белые могут разрезать черных ходом 6.



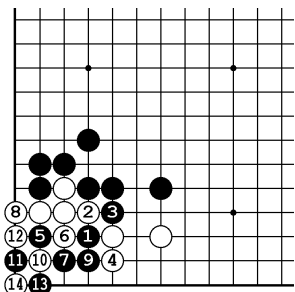
### Задача 7. Ход черных.



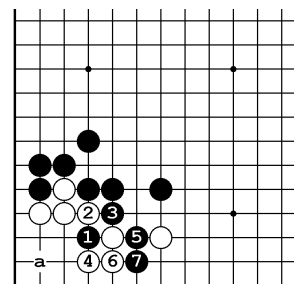
Белые стоят, как будто, плотно. Но черные развенчивают это заблуждение. Позицию после цукэ-коси 1 исследуем подробно. Если белые играют 2 и 4, то тэсудзи 5 превращает форму белых в свалку камней. К тому же вариант заканчивается в готэ, так как белым необходимо защитится в пункте “а”



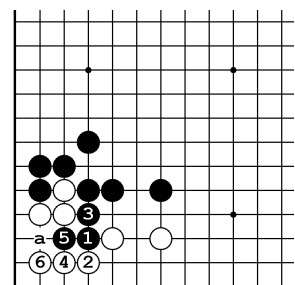
Если черные играют 5 сюда, то после ходов 6-8 возникает совершенно другая позиция.



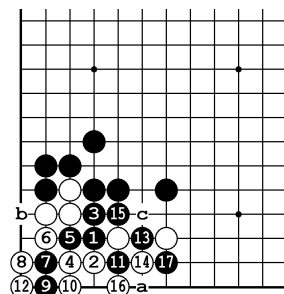
Если ч.7 сыграть сюда, то в результате варианта 8-14 в углу возникает ко.



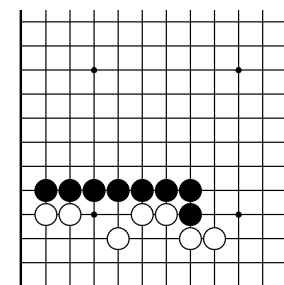
Гораздо хуже, чем на диа.#, для белых данный вариант 1-7, в котором белые блокированы в углу, и у черных еще остался удар в пункт “а”.



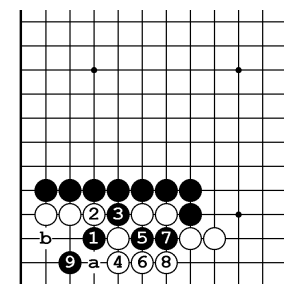
Белые жертвуют три камня и это не должно Вам казаться слишком податливым.



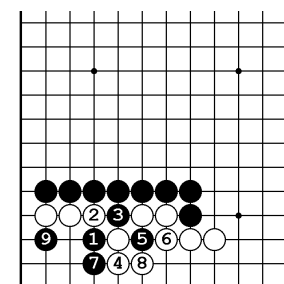
Все-таки белые обязаны играть 6 в 7, жертвуя три камня. Здесь же дело кончается борьбой. Если выигрывают черные, то получают в придачу сэнтэ. На взятие камня в пункте “а” белые обязаны ответить в пункт “б”, чтобы угол выжил. Проигрыш ко, ход белых в пункт “с”, ничего страшного для черных не несет. Такие легкие ко для черных именуется “любование цветами”.



Задача 8. Ход черных.

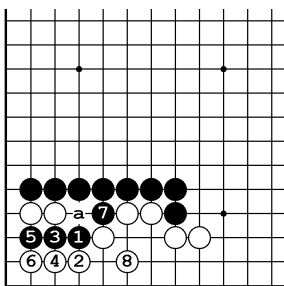


Теперь цукэ-коси 1 Вы сыграете без раздумий. После ч.9, как мы уже видели, черные забирают угол.

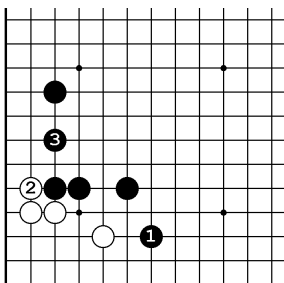


Если б.6 сыграть сюда, то после ходов 7-9 угол падает.

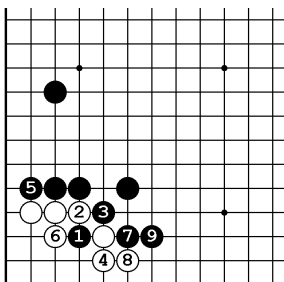




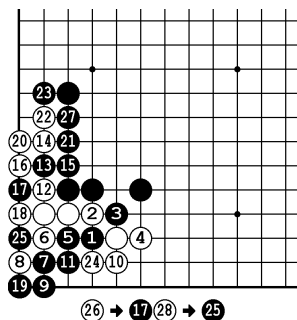
Ханэ б.2, а не цуги в пункте “а”, является правильной реакцией на цукэ-коси 1. К 8 урон белых велик.

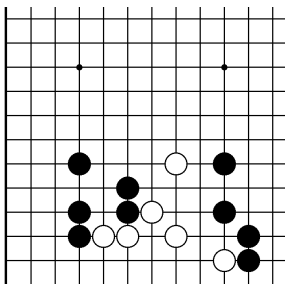


Задача 9. Ход черных.  
1 и 3 дает превосходную форму и блокирует белых в углу. Однако, вместо 1 у черных есть и другой путь?

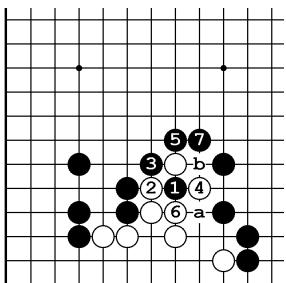


Цукэ-коси 1 – тэсудзи. Если белые играют сагари 4, то все просто и черные прижимают противника...

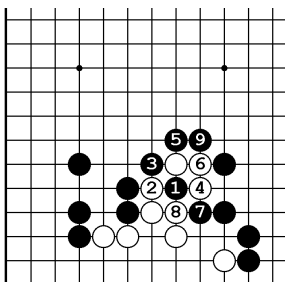




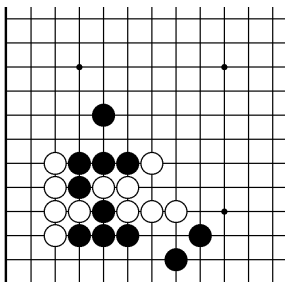
Задача 11. Ход черных.  
Пример из форовой партии на 6 камнях. Какой план игры можно порекомендовать черным на нижней стороне?



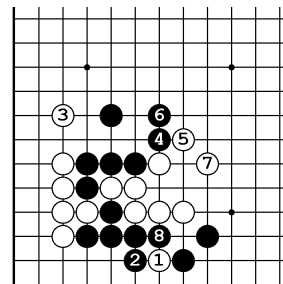
Начинающий два раза использует кикаси ч.2, б.1, ч."а" и ...ничего не добьется.  
Цукэ1 и связанный с ним план жертвы камня является тэсудзи. К 7 белые блокированы.



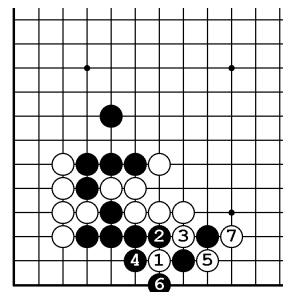
Если б.6 сыграть сюда, то после ходов 7-9 глаз у белых не прибавится.



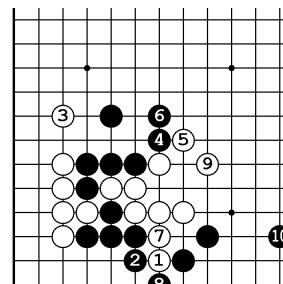
Задача 12. Ход белых.



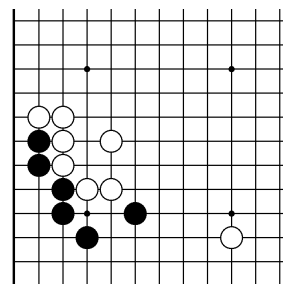
Позиция из тайся дзесэки. Б.1 – цукэ-коси.  
Если же на б.1 черные отвечают 2-8, то это – дзесэки.



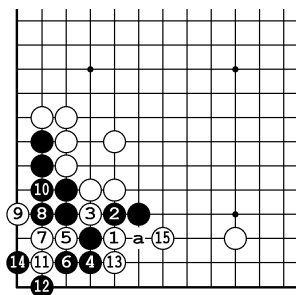
Если на б.1 черные играют 2 сюда, то после варианта 3-7 белые добились большого успеха.



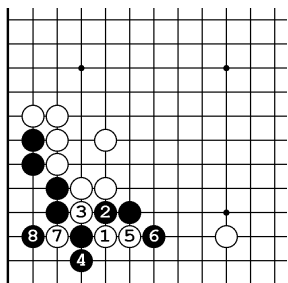
То вариация предыдущей позиции Также является тайся дзесэки.



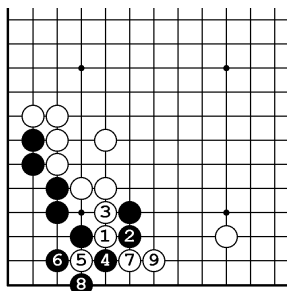
Задача 13. Ход белых.



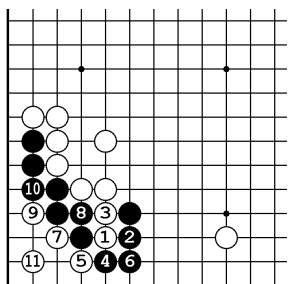
Б.1 – цукэ-коси тэсудзи. После 3 возникают сразу две угрозы: ход белых в 5 и в пункт “а”. Ч.4 – хладнокровный ответ. Начинающий так играть побоится. Белые жертвуют свои камни в углу с тем, чтобы после 15 начать мощную атаку в центре. Если ч.2 сыграть в 13, то белые ответят в пункт “а” и выходят в центр.



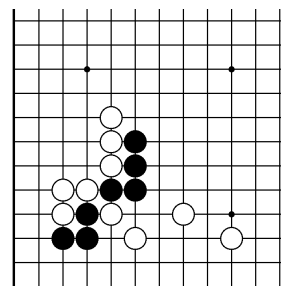
Играя 4, черные надеялись на вариант 5-8, в результате которого все камни черных работают хорошо.



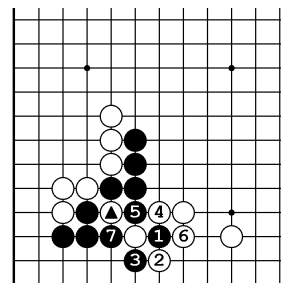
Если на ч.1 белые играют 2 сюда, то к 9 белые забирают два черных камня в центре.



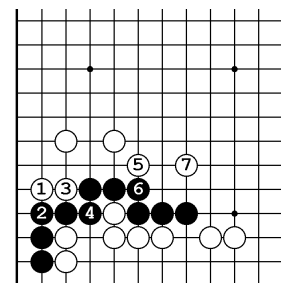
Если черные играют 6 сюда, то после варианта 7-11 белые забирают угол.



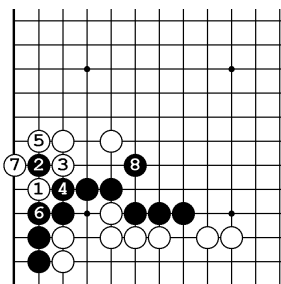
Задача 14. Ход черных.



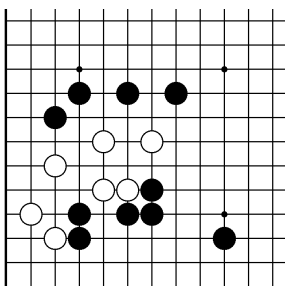
Простой и ясный пример сочетания цукэ-коси 1 с кири-тигаи 3. В итоге черные забирают разрезающий камень ▲.



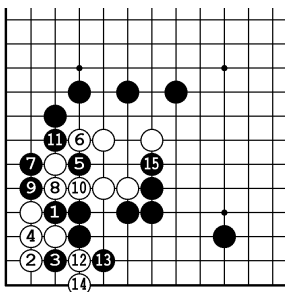
Задача 15. Ход белых.  
Как черным отвечать на нозоки 1? Если – 2, то к 7 белые в сэнгэ развивают атаку.



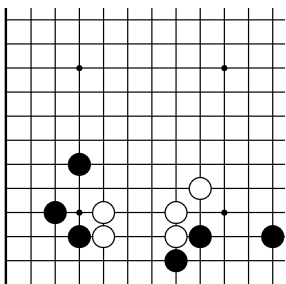
Цукэ-коси 2 является стандартным приемом, который позволяет выгадать темп для 8, стабилизируя тем самым черную группу.



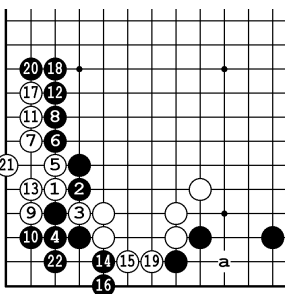
Задача 16. Ход черных.



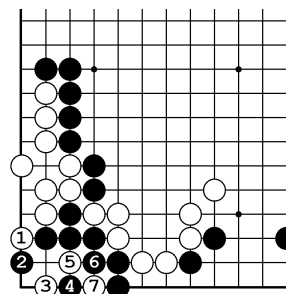
Коммуникации белых слабы. Как этиам воспользоваться? Цукэ-коси 5 и хасами-цукэ 7 являются изюминкой решения этой задачи. 15 убивает белых в центре. Если черные играют 5 в 8, то белые отвечают в 7 и соединяются.



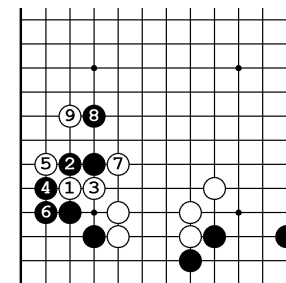
Задача 17. Ход белых.



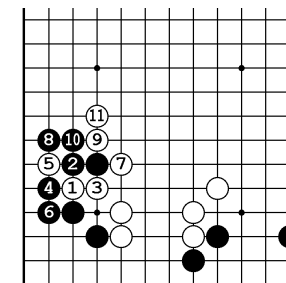
Эта позиция возникает из дзесэки с сангэнбасами. Стандартный удар цукэ-коси 1 необходимо знать. К 21 обе стороны живут. 22 лучше не пропускать, хотя хочется сыграть в пункт “а”, защищая нижнюю сторону. Если б.9 сыграть в 11, то черные играют в 9 и белые не живут.



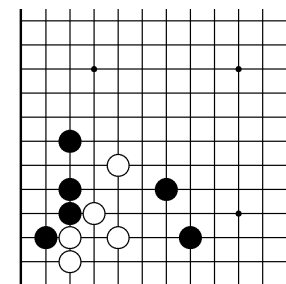
Если черные не играют 22 на предыдущей диа., то в результате варианта 1-7 в углу возникает ко-борьба с первым пробитием белых.



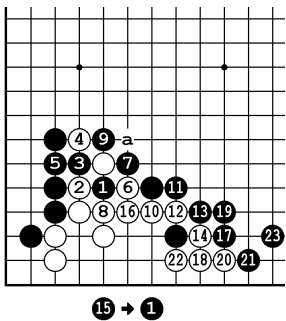
Ч.1 - цукэ-коси. 2-9 – хорошо известное дзесэки.



Если ч.8 сыграть сюда, то белые ответят 9-11 и форма черных потеряна.

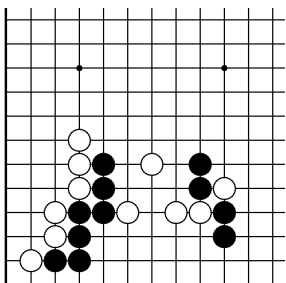


Задача 18. Ход черных.

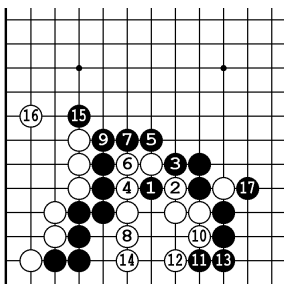


Только что белые сыграли тэнуки. Это дзесэки они напрасно не доиграли. Ход 3 был нужен. Могут ли черные воспользоваться такой любезностью? Могут при помощи цукэ-коси 1! После 9 у белых есть лишь гипотетическая возможность выиграть ко-борьбу, так как слишком велика их ответственность. Поэтому б.10 является обязательным ходом. К 23 белые блокированы и влияние черных великолепно,

что, конечно же, стоит дороже десятка с небольшим очков, захваченных белыми внизу.

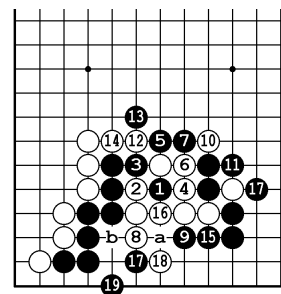


Задача 19. Ход черных.

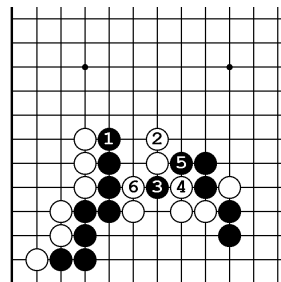


Черные должны использовать темп для решительной атаки четырех белых камней в центре. Цукэ-коси 1 – тэсудзи. 8-10 являются необходимыми для жизни. Почему белые ответили на ч.15? Если забыли, то вернитесь к главе 1, задача 13 и посмотрите, каким путем наказывается подобная ситуация.

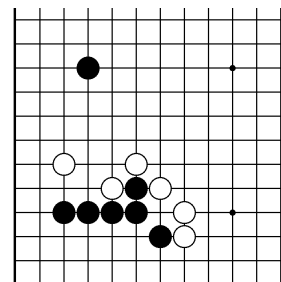
Итог следует признать вполне удовлетворительным для черных.



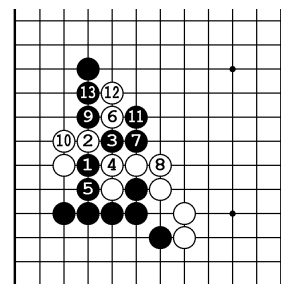
Рассмотрим теперь другой ответ на цукэ-коси 1. После блокирующего ч.7 ставка белых может быть только на сэмэй. Запомните тэсудзи 9 и особенно – 19! Далее, пункты “а” и “б” становятся миаи, позволяющие выиграть сэмэй.



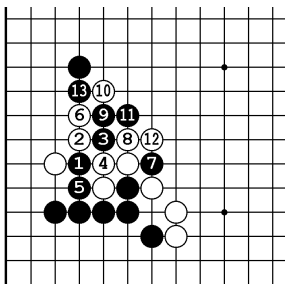
Грубой ошибкой было бы сыграть ч.1 сюда. После 7 белые вырвались в центр.



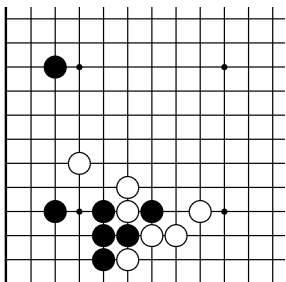
Задача 20. Ход черных.



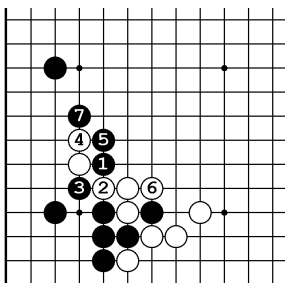
Из форовой партии на 6 камнях. 1 – цукэ-коси тэсудзи. 3 – очень красивое ниданбанэ. К 13 завоевания черных огромны.



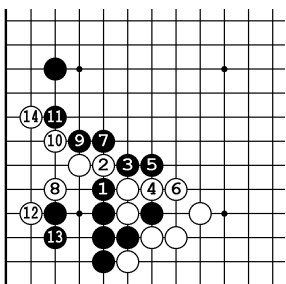
При таком 6 белым также не удастся спастись.



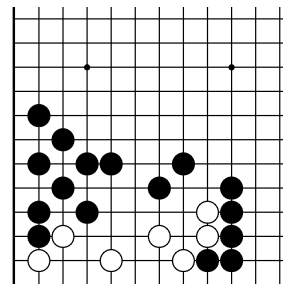
Задача 21. Ход черных.



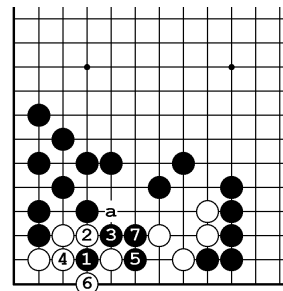
1 - цукэ-коси тэсудзи. Из-за угрозы сите белые обязаны ответить 6 и черные захватывают два камня.



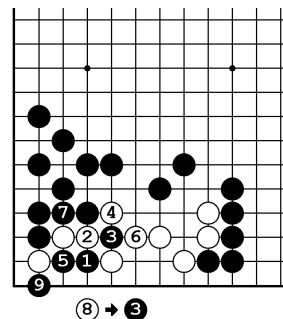
1 – грубый ход. К 14 белые спасаются.



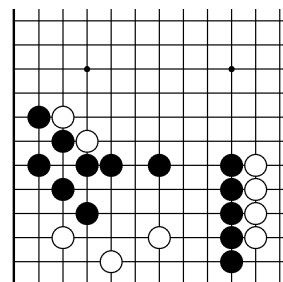
Задача 22. Ход черных.



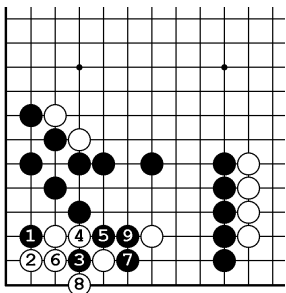
Только цукэ-коси 1 вполне использует тонкость связок белых на нижней стороне. Не знающий тэсудзи 1 удовлетворится ч. "а" и после ответа белых в 4 их не разрезать.



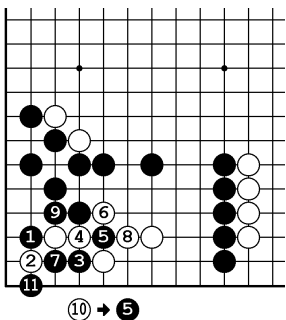
Если на ч.3 белые играют 4 сюда, то в результате варианта 5-9 у всей белой группы нет глаз.



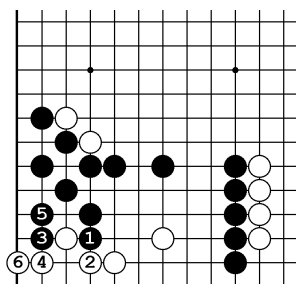
Задача 23. Ход черных.



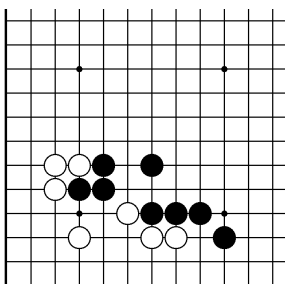
Знающий идею предыдущей диа. легко найдет тэсудзи после вступления 1 и 2. После 9 черные отрезают белый камень.



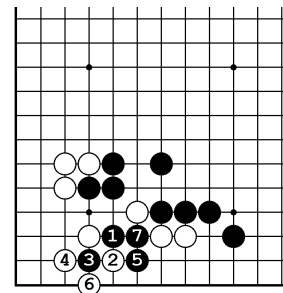
Если на ч.5 белые играют 6 сюда, то после варианта 7-11 все белые камни убиты.



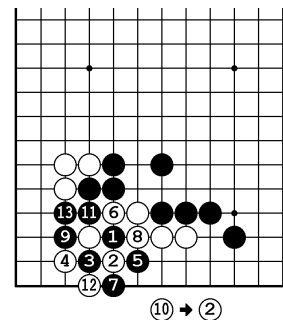
Если черные играют 1 сюда, то после варианта 2-6 белые живут, а черные провели примитивное йосэ.



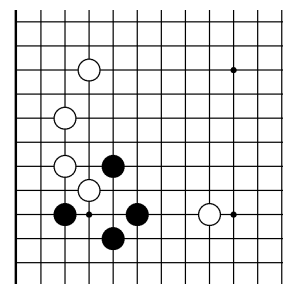
Задача 24. Ход черных.



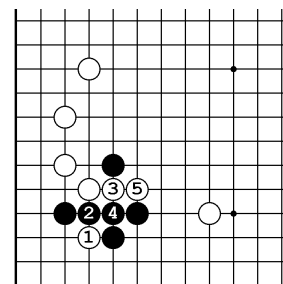
Черные при своем ходе разрушают территорию угла противника. Здесь – два тэсудзи. Это – цукэ-коси 1 и кири-тигаи 3. Если белые играют 6, то 7 захватывает два камня справа.



Если на ч.5 белые играют 6 сюда, то после варианта 7-13 угол белых разрушен.

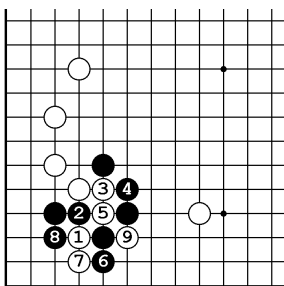


Задача 25. Ход белых.

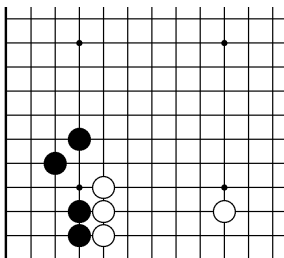


Белые при своем ходе должны разрушить четырехугольник из двух кэйма и одного косуми. После цукэ-коси 1 возникает много вариантов, которые полезно рассчитать основательно. Если черные играют 2, то после б.3 угрожает кири 4, ликвидируя это плохое адзи. Черные соединяются 4 и белые достигают своей цели, отрезав черный камень в центре ходом 5.

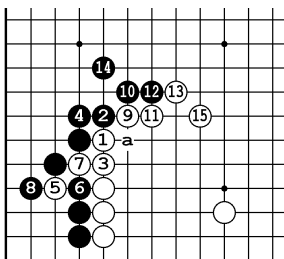
в центре ходом 5.



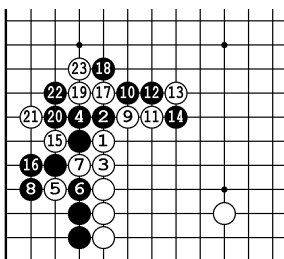
Если на б.3 черные играют 4 сюда, то после 9 белые отрезают три черных камня в центре. Если ч.6 сыграть в 9, то после хода в 8 белые забирают угол.



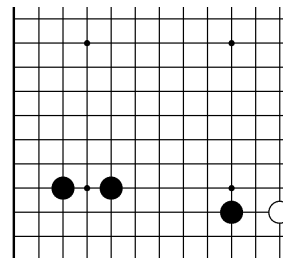
Задача 26. Ход белых.



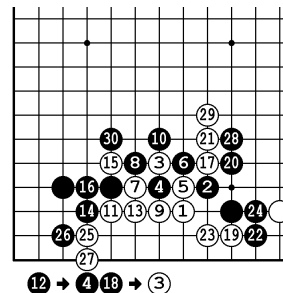
Вступление 1 и 3 создает возможность сыграть цукэ-коси 5. Эти ходы согласуются с дзесэки. Б.15 закрывает нижнюю территорию. 1 или 3, сыгранные в пункт "а", были бы очень вялыми ходами.



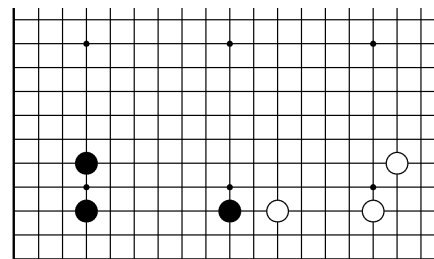
Здесь показана попытка защиты черных после разрезания 14. Она опровергается с помощью тэсудзи 21. Можно играть 21 в 22, на что черные ответят 21. Это тоже неплохо для белых.



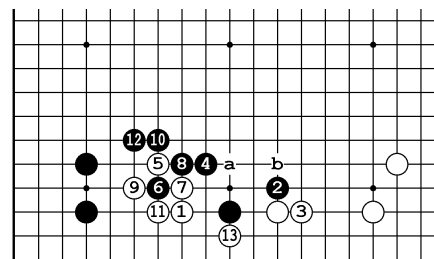
Задача 27. Ход белых.



Белые сыграли утиками 1. 2 – хороший ответ на него. Хотя белые выживают на нижней стороне, они будут блокированы и внешнее влияние черных значительно возрастет. На кэйма 3 единственно правильной реакцией является цукэ-коси 4. Далее следует тонкая игра до 30, заканчивающееся успешно для черных.

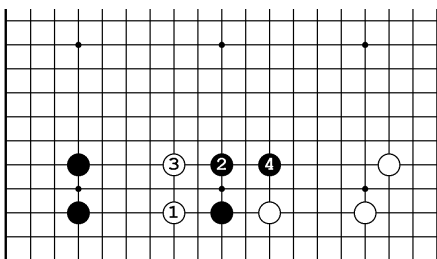


Задача 28. Ход белых.

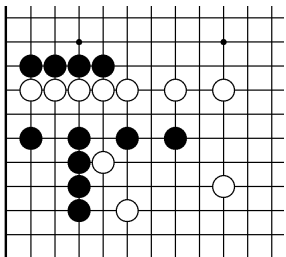


Это – разновидность предыдущей позиции. Вновь цукэ-коси 6 помогает черным устроить дела наилучшим образом.

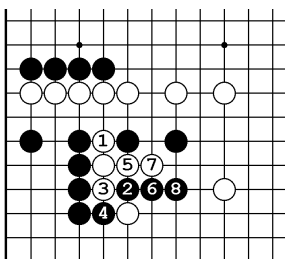




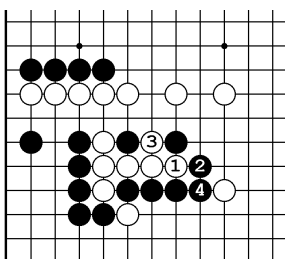
На б.1, также, возможен ответ черных 2. Если белые играют 3, то черные отвечают 4, получая сабаки.



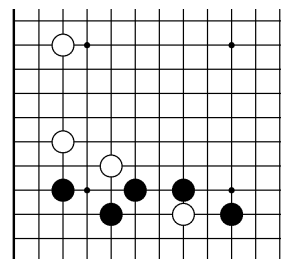
Задача 29. Ход белых.



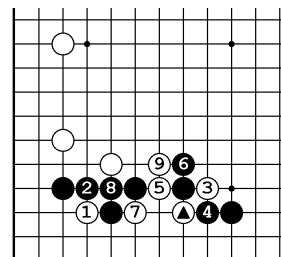
Очень полезный для начинающих пример. Грубые ходы не всегда ведут к цели! Б.1 стремится захватить два черных камня, но цукэ-коси 2 является прекрасным опровержением.



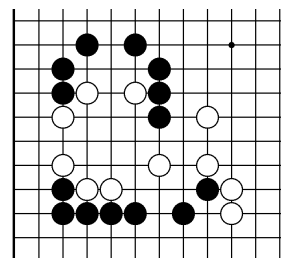
Продолжая предыдущую диа., если белые сыграют 1, то после ответа черных 2 и 4 урон белых велик. Если черные простодушно играют 2 в 3, то после ответа в 2 игра бы пошла под диктовку белых.



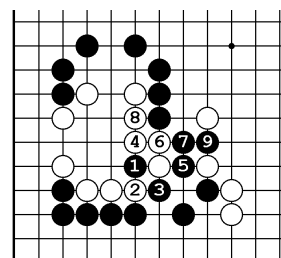
Задача 30. Ход белых.



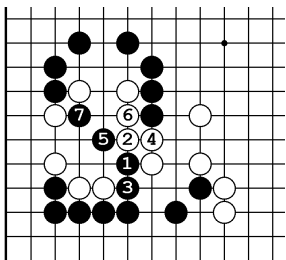
Одинокий камень белых кажется обреченным, но ему неожиданно помогает отвлекающий удар цукэ-коси 1! Затем точку ставит атэкоми тэсудзи б.7. Если черные играют 8 в 9, то ход белых в 8 дает двойное атари.



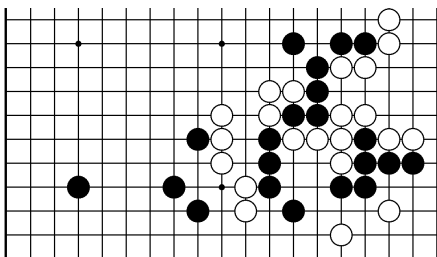
Задача 31. Ход черных.



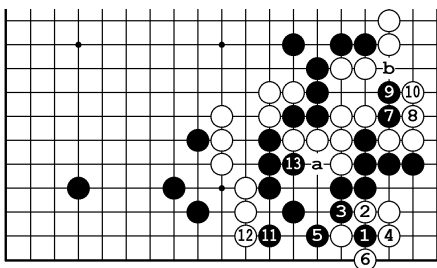
У белых будут большие неприятности после цукэ-коси 1. Б.8 является необходимым ходом для выживания, но тогда ч.9 полностью рушит коммуникации противника.



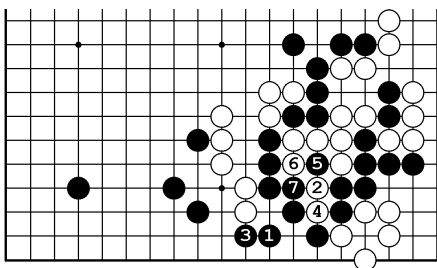
Еще хуже на ч.1 играть 2 и 4 сюда. После 5 и 7 черные захватывают четыре белых камня.



Задача 32. Ход черных.

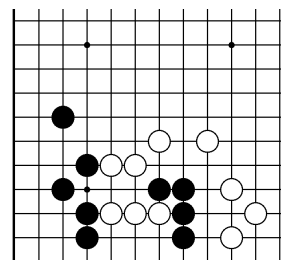


Большая группа черных в углу атакована. Спасение – цукэ-коси 1. Затем следует красивая жертва 7 и 9 с тем, чтобы уменьшить дамэ белых и после 13 черные живут. Заметим, что на ч.”а” белые обязаны соединиться в пункте “b”.

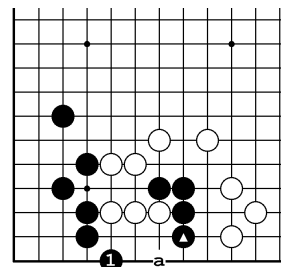


Если на ч.1 белые играют 2, то после варианта 3-7 белым нельзя соединиться из-за оиотоси.

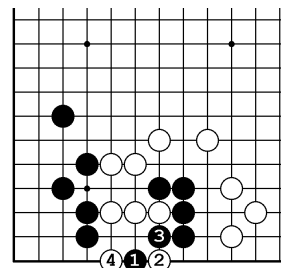
## Глава 8. Ватари тэсудзи.



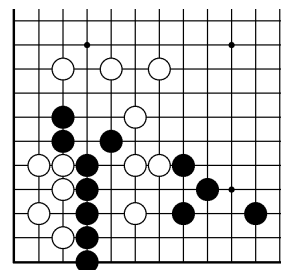
Задача 1. Ход черных.



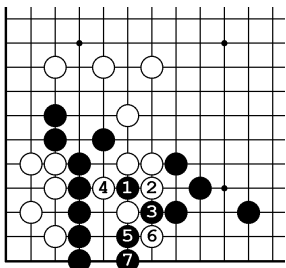
Ч.1 создает одну из базовых позиций связки. Камень 1 и камень 2 разделить нельзя. 1 в пункт “а” сыграть также возможно, но ход от сильной группы к слабой, очевидно, всегда лучше ( скажем, меньше будет эффект ко-угрозы противника ).



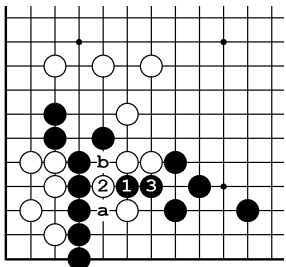
Плохо играть ч.1 сюда. После б.4 четыре черных камня отрезаны и захвачены в плен.



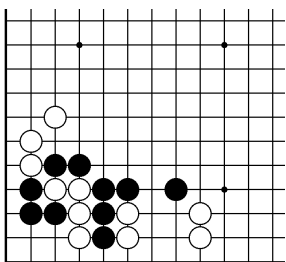
Задача 2. Ход черных.



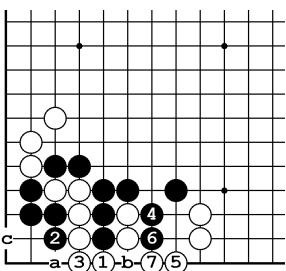
Вариантом 1 является тэсудзи. После 7 черные соединяются.



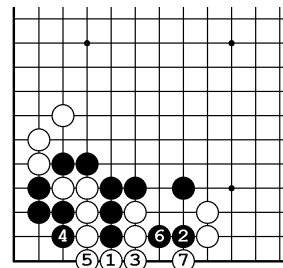
Если в ответ на ч.1 белые дают атари 2 с этой стороны, то черные соединяются 3 и образуют миаи пунктов “а” и “b”, отрезая черные камни.



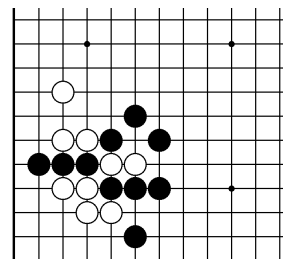
Задача 3. Ход белых.



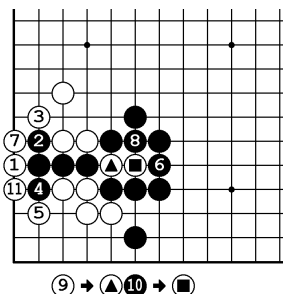
Белые не гибнут, хотя путь к спасению найти не просто. Нужно увидеть косуми 5! Если б.5 сыграть в 6, то черные пожертвовав камень в пункте “b”, съедают белых. После 7 белые спасают все свои камни, а черные играют сэнтэ “а” и выживают в углу ходом в “с”.



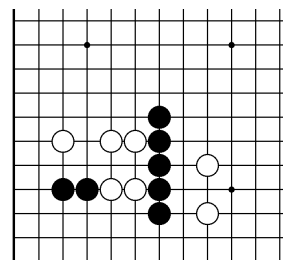
Тоби ч.2 задает непростую задачу. Внешне малодушный ход б.1 на самом деле является точным и расчетливым. В итоге, отбив атаку противника, белые создают теперь предпосылки к собственному наступлению.



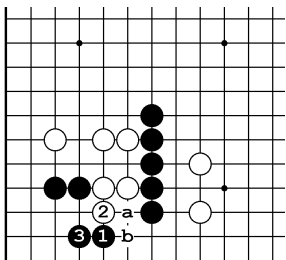
Задача 4. Ход белых.



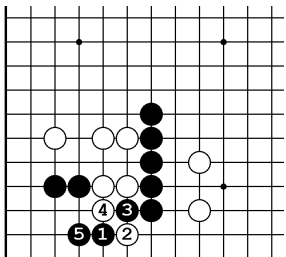
Дамэдзумари трех черных камней позволяет белым соединиться после 11. Если б.1 играть в 2, то черные сыграют сагари в 1 и разделят белых.



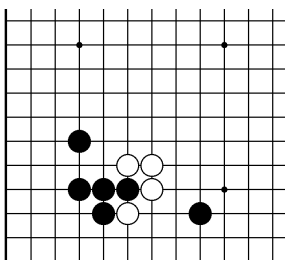
Задача 5. Ход черных.



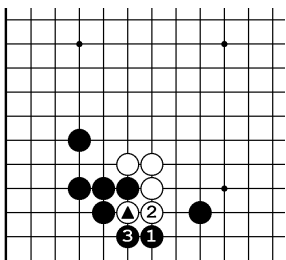
Это часто встречающаяся в практической игре идея. Ч.1 создает форму “две кэйма”. Если ч.1 сыграть в 2, то после обмена б.”а”-ч.”б” соединение станет невозможным.



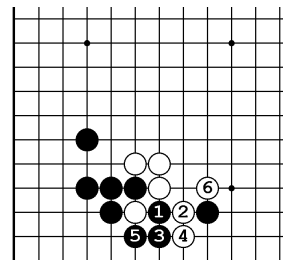
Если на ч.1 белые играют 2 сюда, то после 5 черные вновь соединяются.



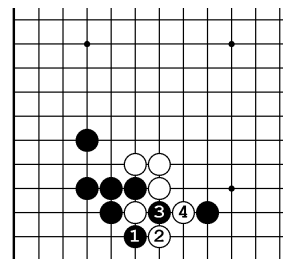
Задача 6. Ход черных.



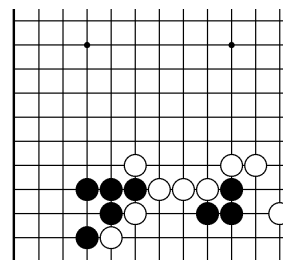
Зная идею предыдущей диа., найти 1 уже несложно. Игрок уровня 3 кю должен делать это с первого взгляда. Обмен белого  на черный  ничего не меняет. После 3 черные соединяются.



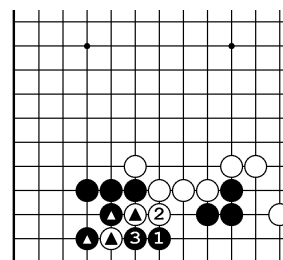
Если у черных возникнет соблазн захватить белый камень ходом 1, то после 6 черные разделены.



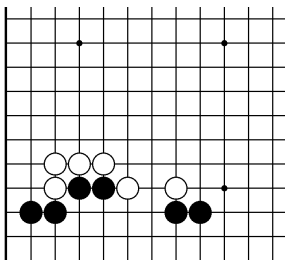
Если черные попытаются соединиться ходом 1, то после б.4 черные вновь разделены.



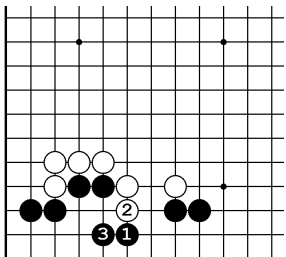
Задача 7. Ход черных.



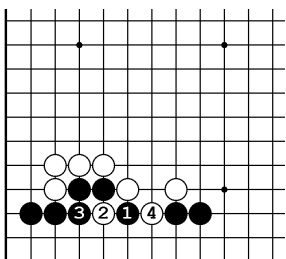
И здесь Вас не должны смущать дополнительные черные  и белые . Ч.1 – ватари тэсудзи. После 3 черные соединяются.



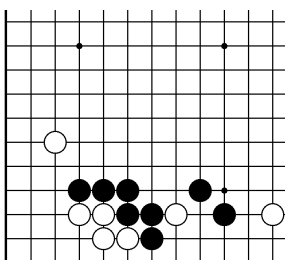
Задача 8. Ход черных.



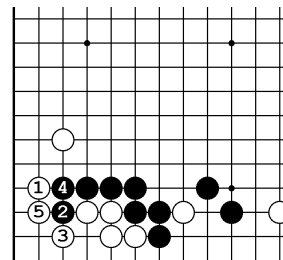
1 – тэсудзи. После 3 черные соединяются.



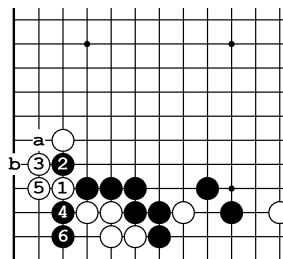
Ч.1 – неверный ход. После б.4 черные камни разделены.



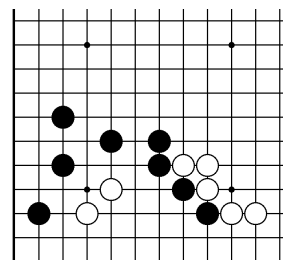
Задача 9. Ход белых.



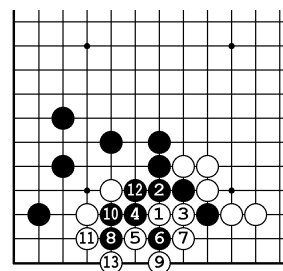
Вспомнить ватари тэсудзи 1, как в четырех предыдущих задачах, несложно. После 5 белые соединяются. Но есть ли надобность в этом тэсудзи?



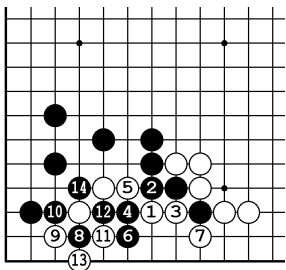
Кажется, проще сыграть ханэ 1. Однако, вариант 2-6 опровергает это мнение. Если на ч.2 белые сыграют 3 в 5, то черные ответят в 3, б.”а” и ход черных в “б” разделяет белые камни.



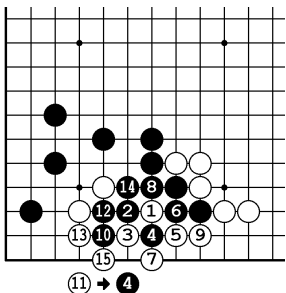
Задача 10. Ход белых.



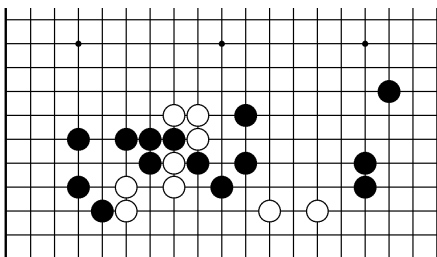
Б.1 – изящный ход. Возникающие затем варианты не столь сложны, хотя содержат любопытные нюансы. После 13 все белые камни соединены.



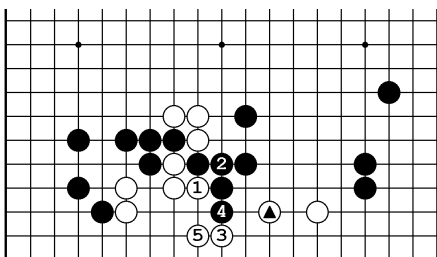
Если на ч.4 белые играют 5 сюда, то после варианта 6-14, возникает ко, крайне невыгодное для белых. Кстати, оно возникает и при ходе белых 1 в 3. Пусть читатель попробует самостоятельно найти его.



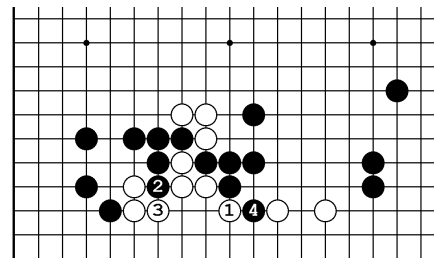
Если на б.1 черные играют 2 сюда, то киритигаи 4 является хорошим контрпланом игры, а атака 10 очень активна. Однако, после 15 белые все равно соединяются. Если вместо ч.10 взять ко, то белые, сыграв в 10, не имеют проблем.



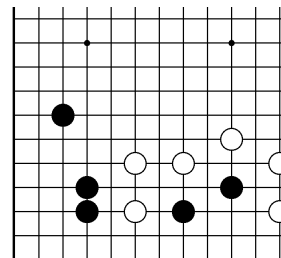
Задача 11. Ход белых.



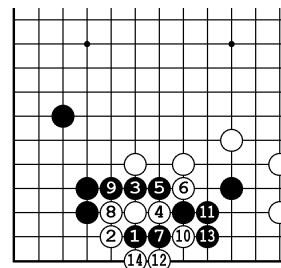
После небольшого вступления 1-2 применим тот же прием. Б.3 устанавливает связь с белым ▲.



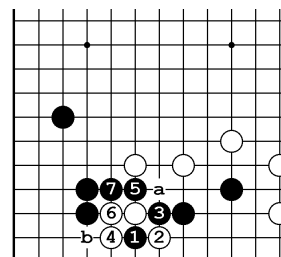
Если попытаться соединиться при помощи б.1, то после ходов 2-4 белые терпят неудачу.



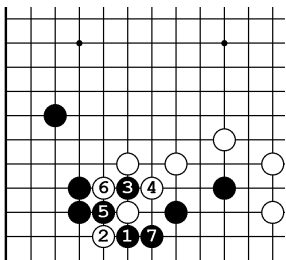
Задача 12. Ход черных.  
Можно ли спасти два черных камня в центре?



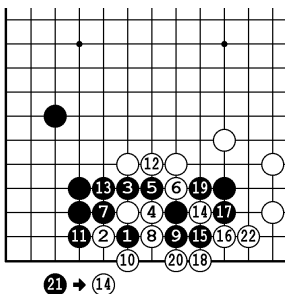
Ч.1 – йосэ-миру. Б.2 – сильнейшее продолжение, затем ч.3 – тэсудзи. К 15 белые сами оказываются рыбой, попавшей в сеть.



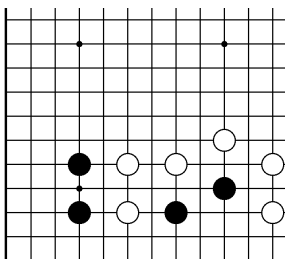
Если на ч.1 белые играют 2 сюда, то после варианта 3-7 белые не успевают резать в пункте “а” из-за удара в пункте “б”



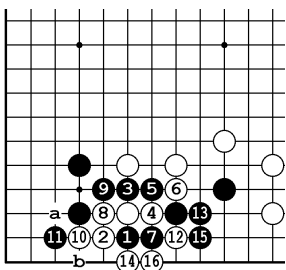
Если на ч.3 белые играют 4 сюда, то после 7 черные соединяются.



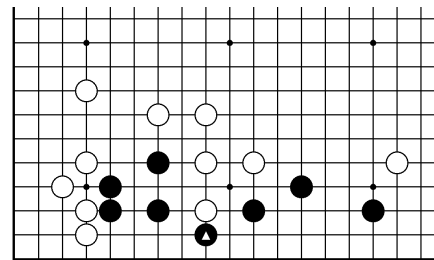
Невозможно удержаться от искушения показать замечательную ловушку, куда могли угодить черные при рассеянном ч.7 сыгранным с другой стороны. Ниданбанэ 14 и 16 сокрушает противника просто великолепно!



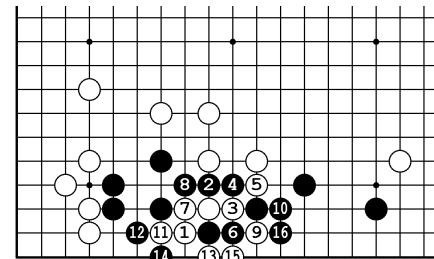
### Задача 13. Ход черных.



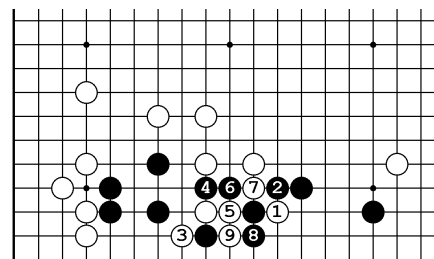
Приглядитесь по внимательнее. Почти та же позиция, что и в предыдущих задачах, но форма черных в углу не столь прочна. Это все меняет. Черные соединиться не могут. После взятия 16 у белых миаи пунктов “а” и “б”.



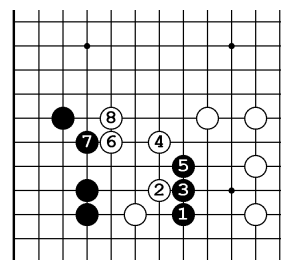
Задача 14. Ход белых.  
Вам придется решить непростую задачу. Черные хотят связаться ходом  $\blacktriangle$ . Можно ли им помешать? Используй те мотивы предыдущих задач.



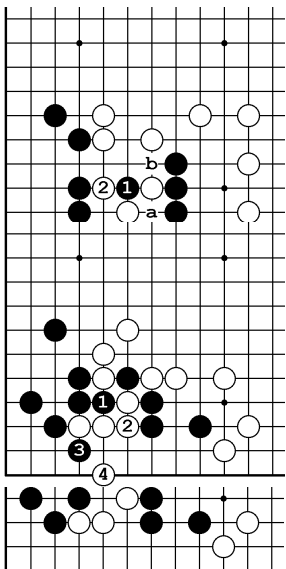
Не пытайтесь начать с хода б.1.  
Последует знакомая комбинация  
2-8. Далее после форсированных  
ходов 9-16 белые гибнут.



Б.1 здесь – отличный удар, неприятнейшее йосэ-миру! Черным остается только согласится с разрезанием, ответив в 5. Если же черные играют 2, то после б.3 старая комбинация не сработает из-за атари б.7.

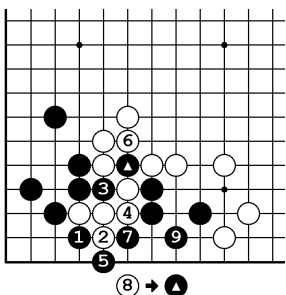


### Задача15. Ход черных.

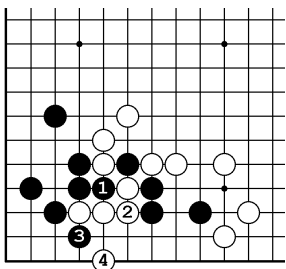


ч.1 – ватари тэсудзи. Если белые играют 2 в пункт “а”, то черные ответят в пункт “b”, получая соединение.

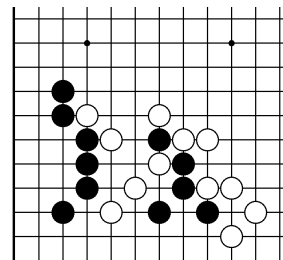
Задача 16. Ход черных.



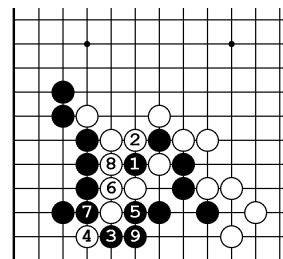
Ч.1 и 3 – остроумные ватари тэсудзи. После 9 черные соединяются. Белым нельзя играть 2 в 5. Пусть читатель самостоятельно убедится в этом.



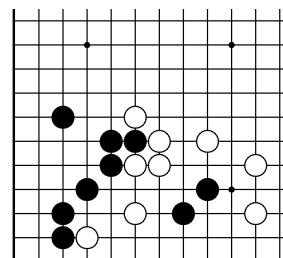
Если ч.1 сыграть сюда, то белые отрезают черные камни ходом 4.



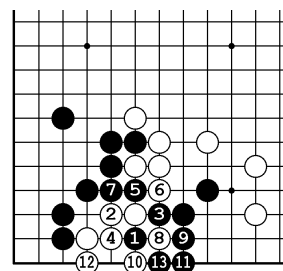
Задача 17. Ход черных.



Ч.1 является вступлением к ватари тэсудзи 3. После 9 черные соединяются.

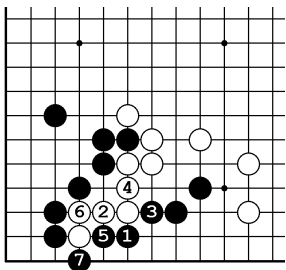


Задача 18. Ход черных.

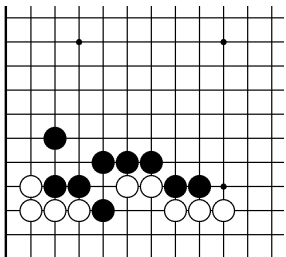


Ч.2 – искусное тэсудзи. Ч.3 создает миаи пунктов 4 и 5. После ч.13 ко для белых многоступенчатое, а значит – безнадежное.

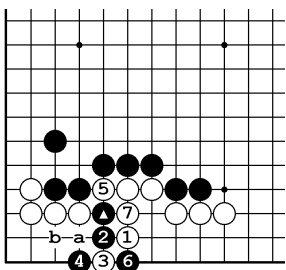




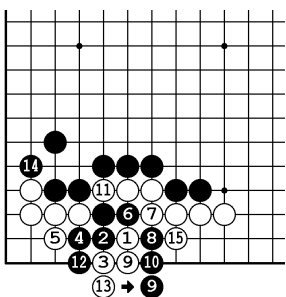
Если белые в ответ на ч.3 играют 4 сюда, то после 7 черные соединяются.



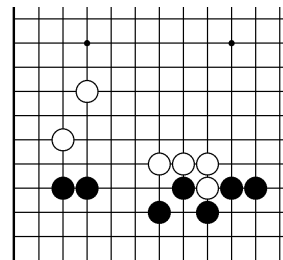
Задача 19. Ход белых.



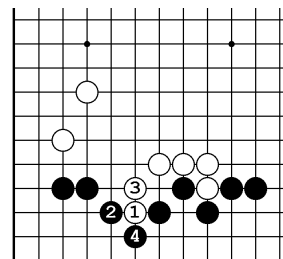
Сыграв ханэ-даси 1, черные вознамерились разрезать белых. Однако хладнокровное тоби 1 обеспечивает черным соединение. Затем ч.3 – точный ход. После 7 если черные играют в пункт "а", то белые ответят в пункт "б". Сейчас видно, что черным лучше было отвечать на б.3 в 5.



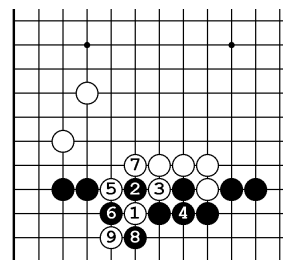
Если на б.3 черные ответят 4, то после 15 возникает сэмэй, благоприятный для белых.



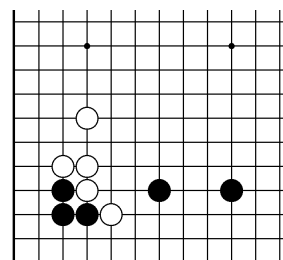
Задача 20. Ход белых.



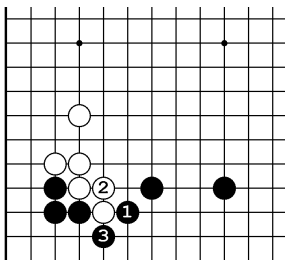
Б.1 – сильный ход. Однако хасами-цукэ 2 спасает положение. После 4 черные соединяются.



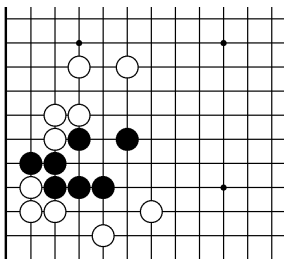
Если на б.1 черные простодушно отвечают 2, то после варианта 3-9 возникает ко, очень тяжелое для черных.



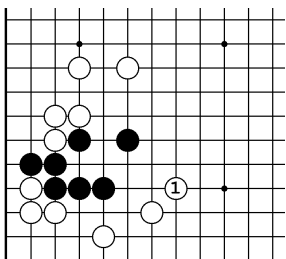
Задача 21. Ход черных.



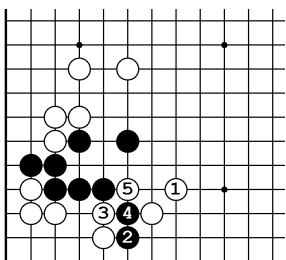
И снова – хасами-цукэ 1 - правильный ход.  
После 3 черные соединяются.



Задача 22. Ход белых.

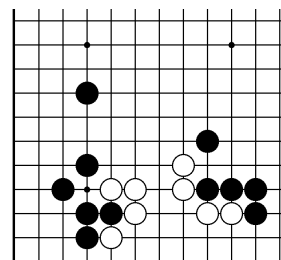


Хочется сделать ход, который максимально влияет на черную группу. Только б.1 отвечает этим целям!

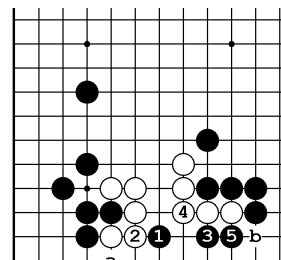


Если черные попытаются разрезать белых, играя 2, то после б.5 видно, что это пустая затея.

## Глава 9. Ватари-нозоки тэсудзи.

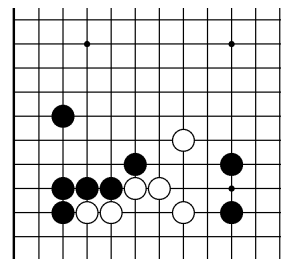


Задача 1. Ход черных.

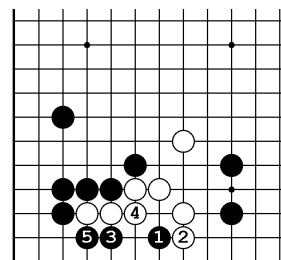


Обычные пути атаки на белую группу ничего особого не принесут. Например, черные играют 1, белые дают атари 2 и черные пробивают камень в пункт “а”. Или черные играют в 5, белые отвечают в 3 и черные защищаются в пункт “b”.

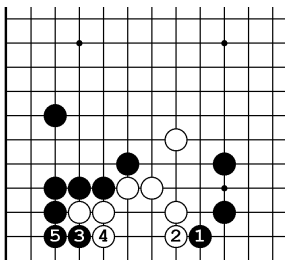
Здесь помогает ловкий прием: нозоки, ватари 3 и глаз у белых нет.



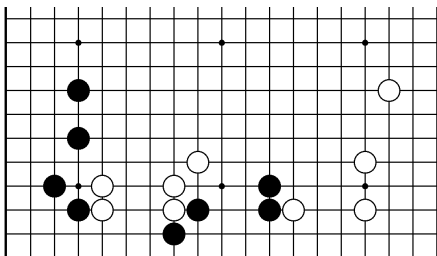
Задача 2. Ход черных.



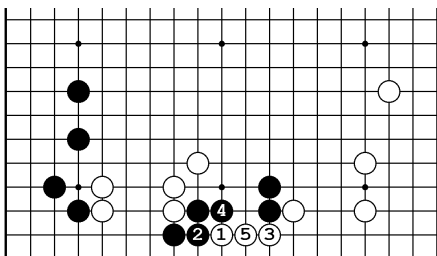
Тот же прием: нозоки 1 и ватари 3.



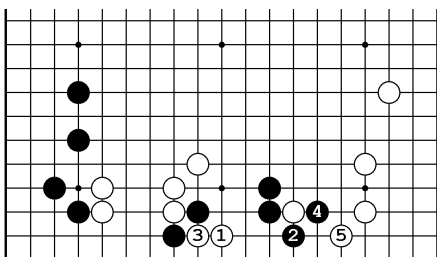
Если черные не играют оки тэсудзи, а играют 1 сюда, то после 6 белые строят два глаза.



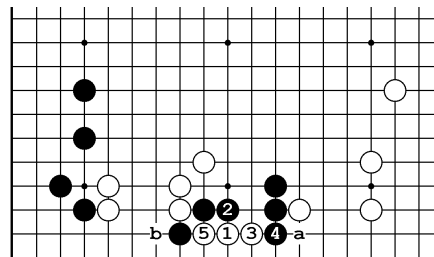
Задача 3. Ход белых.



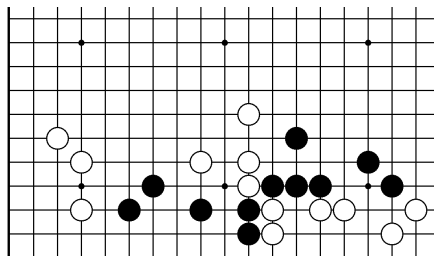
Позиция очень важная для практики. Прием 1-5 отнимает базу у черных.



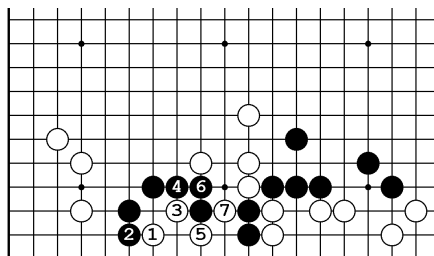
Если на б.1 черные сыграют 2, то произойдет обмен, который невыгоден черным. Далее, на ч.4 белые сыграют 5, и базы у группы черных справа нет.



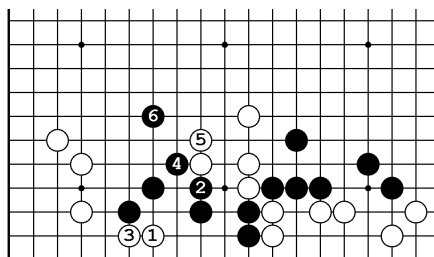
Если на б.1 сыграть 2, то после 5 у черных также нет базы. Ход 1 в пункт “а” или “б” является вялым ходом.



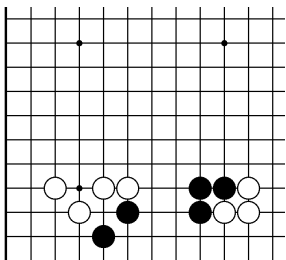
Задача 4. Ход белых.



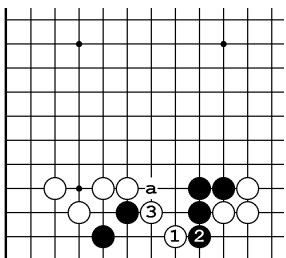
На первый взгляд кажется, что черные стоят очень прочно. Но это – заблуждение. Б.1 – утиками тэсудзи. Упорство 2 – излишне. После 7 белые соединяются, съев два черных камня.



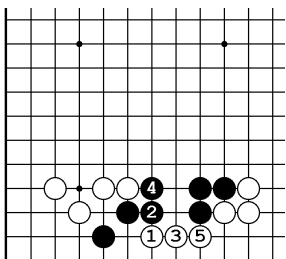
В ответ на б.1 черным лучше играть 2 сюда. После 6 они легко выбегают в центр.



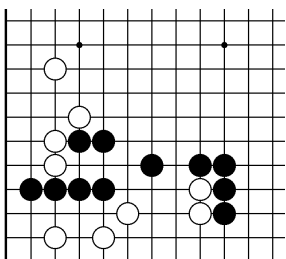
Задача 5. Ход белых.



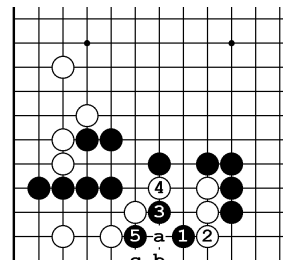
Снова нозоки –ватари тэсудзи 1.  
Если черные играют 2, то б.3 съедает два черных камня.  
Если на б.1 черные ответят 2 в 3, то белые соединяются в 2 и черным нужно еще сыграть в пункт “а”. Таким образом белые в сэнгэ выбивают базу у противника.



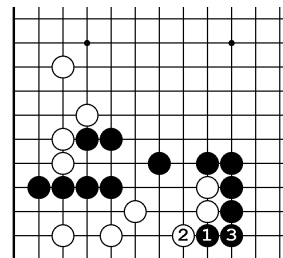
Если б.1 сыграть сюда, то после варианта 2-5 белые заканчивают в готэ.  
Если б.1 сыграть в 2, то после обмена ч.1, б.4, ч.5 черные получают базу.



Задача 6. Ход черных.

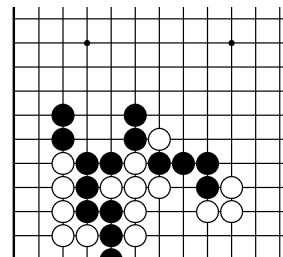


Как атаковать белую группу? Конечно же, с помощью ндзоки-ватари 1!  
Если б.4 играть в пункт “а”, то черные дадут атари в пункт “b” и белые попытаются выжить встанут на ко-борьбу, играя в пункт “с”. Но это – безрассудство. Черные не рискуют ничем, а белые рискуют всем!

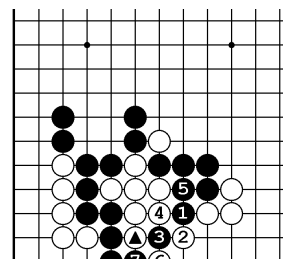


Ч.1 – вялый ход. После ч.3 белые строят два глаза.

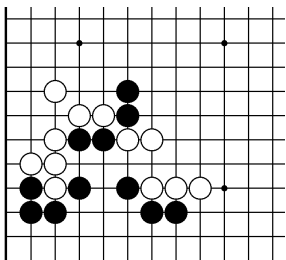
## Глава 10. Варикоми тэсудзи.



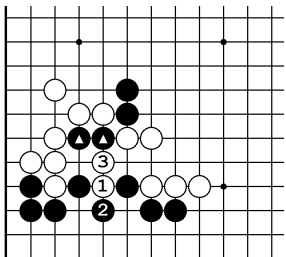
Задача 1. Ход черных.



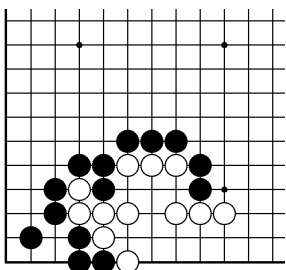
Ч.1 – естественный ход, а варикоми 3 протискивается между белым ▲ и 2. После 7 шесть белых камней гибнут.  
Если ч.3 сыграть в 5, то белые сыграют в 3 и соединятся.



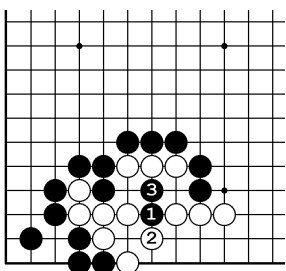
Задача 2. Ход белых.



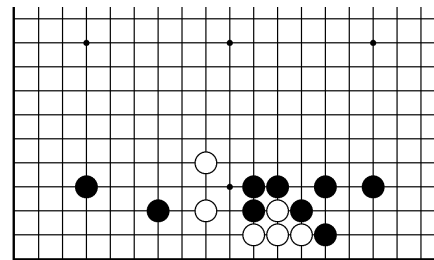
Б.1 является варикоми тэсудзи. Теперь два черных камня ● гибнут. Если черные в ответ на б.1 играют в 3, то белые сыграют сагари в 2.



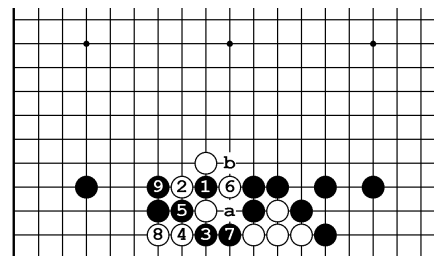
Задача 3. Ход черных.



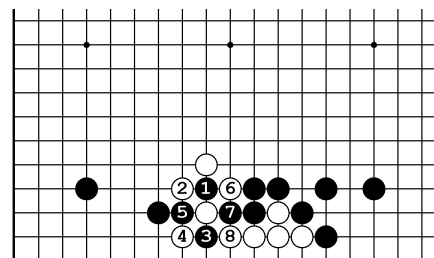
Та же идея. Заметим, что идеи варикоми часто связаны с дамэзумари противника. После ч.3 пять белых камней гибнут.



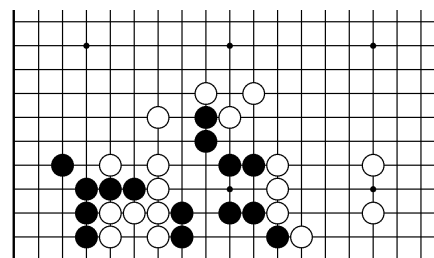
Задача 4. Ход черных.



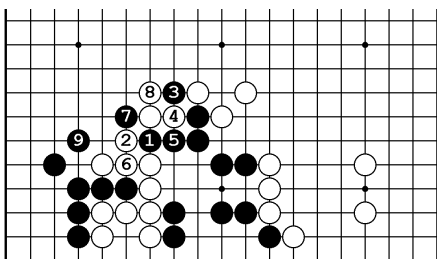
Ч.1 и 3 – отличный удар. После варианта 4-9 белые не могут играть в пункт “а” из-за атари в пункт “b” с сите.



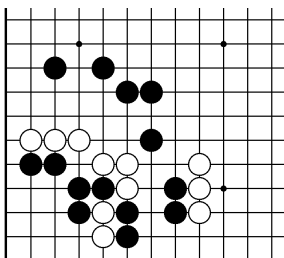
Если черные играют 7 сюда, то возникает ко-борьба, легкая для них.



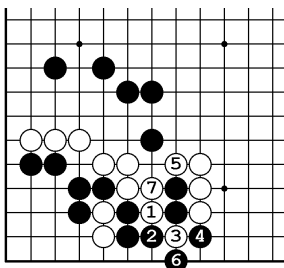
Задача 5. Ход черных.



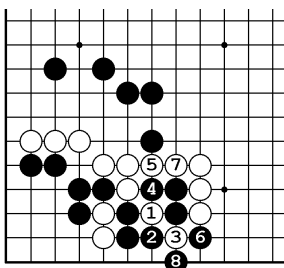
Черным нужно бежать. Варианти 1 обеспечивает это. После варианта 2-9 дичь становится охотником. Если черные сразу играют 1 в 3, то после ответа белых в 4 черные гибнут.



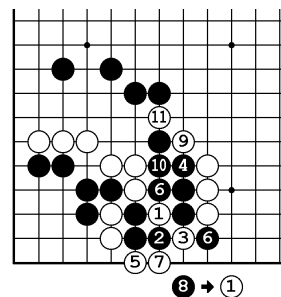
Задача 6. Ход белых.



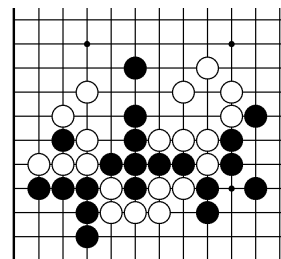
Блестящая комбинация белых 1 и 3 обеспечивает соединение левой и правой групп после хода 7. Если б.1 еще более или менее напрашивается, то б.3 – это ход игрока высокого уровня!



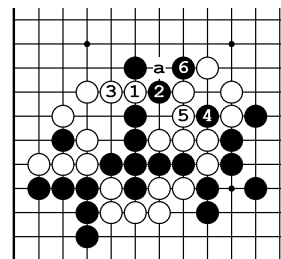
Если ч.4 сыграть сюда, то после варианта 5-8 белые соединяются в сэнтэ.



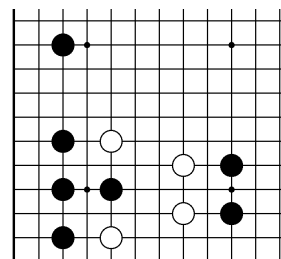
Если черные играют 4 сюда, то после варианта 5-11 черные падают.



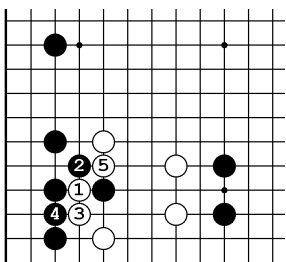
Задача 7. Ход белых.



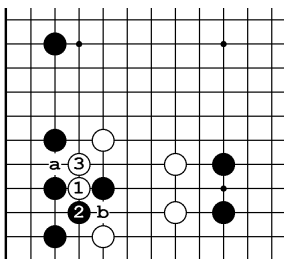
Довольно интересная задача. Можно ли убить семь черных камней в центре? Кажется, контрудар ч.4 спасает. Если белые играют 5, то черные, сыграв 6, спасают свои камни. Поэтому б.5 следует играть в пункт “а”.



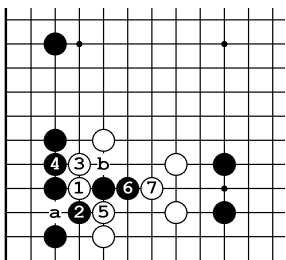
Задача 8. Ход белых.



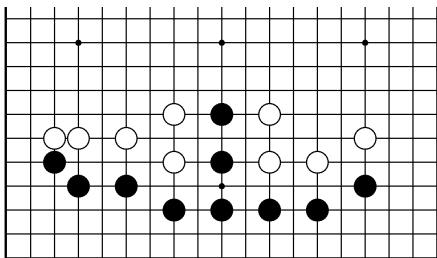
Эта позиция взята не из форовой партии, просто белые несколько раз сыграли тэнуки. Можно ли найти сабаки для четырех белых камней? Вариками 1 помогает решить эту проблему. После 5 белые стабилизированы.



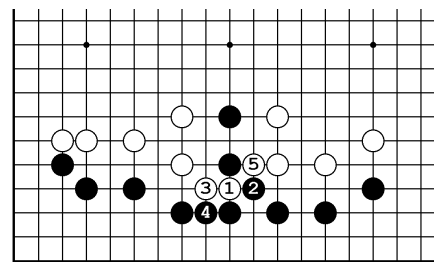
Если на б.1 черные дают атари 2 с другой стороны, то после б.3 образуются миаи пунктов “а” и “б”.



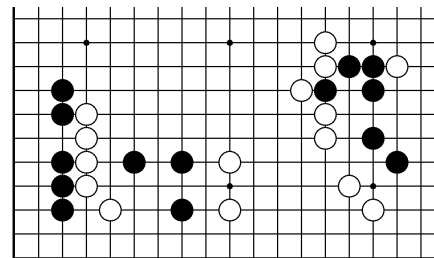
Немного поясним последнее заявление. Два черных камня не уйдут из-за искусного хода б.7.



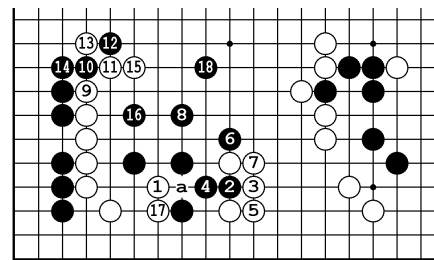
Задача 9. Ход белых.



Это – форовая партия на четырех камнях. Б.1 вариками тэсудзи. После 5 белые отрезают два черных камня в центре. Поэтому черным лучше играть 4 в 5, соглашаясь с разрушением нижней стороны.

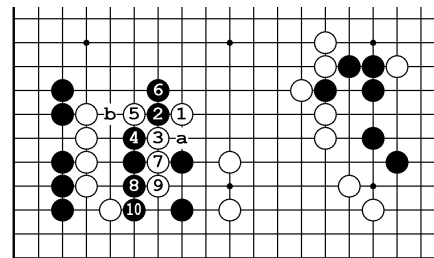


Задача 10. Ход белых.

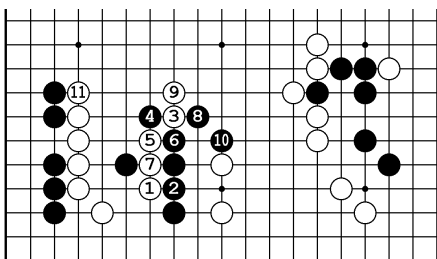


Партия эпохи Мэйва (1764-1771гг.) между Хонинбо Сацугэном и 6-м Иноуэ Инсэки. Черными играл Хонинбо. Вариками тэсудзи 2 позволило ему вырваться в центр после ч.8. Если на ч.2 белые сыграют в 4, то черные ответят в пункт “а” и

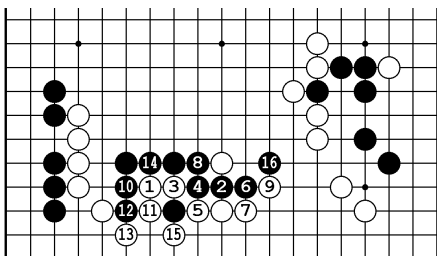
белым придется вернуться к ходу 3.



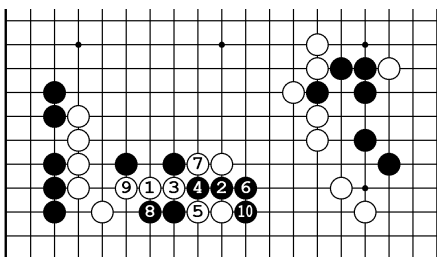
Если бы белые на предыдущей диа. не сыграли ли бы ходы 9-15, а сразу бы пошли 1, то после 10 у черных образуются миаи пунктов “а” и “б”.



Белые рассчитывали на ответ ч.2 и к 11 атака их была бы превосходной.

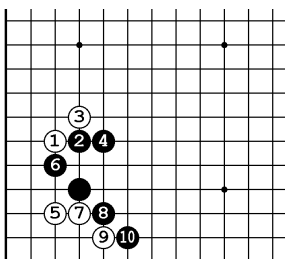


На прорыв б.3 черные предусматривали сыграть 4 и к 16 огромное влияние белой плотности будет погашено.

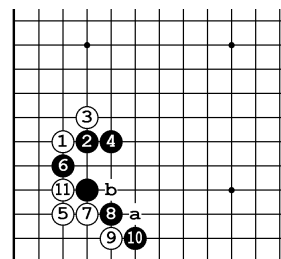


Если на ч.6 белые играют 7 сюда, то после ходов 8-10 черные заедают два белых камня на нижней стороне.

## Глава 11. Атэкоми тэсудзи.

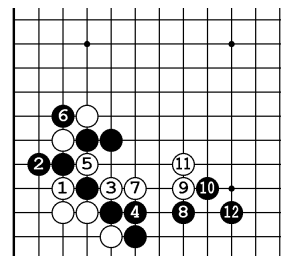


Задача 1. Ход белых.

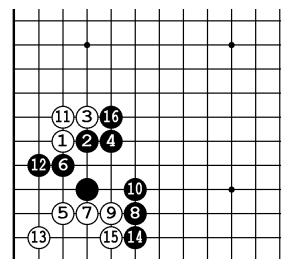


Д I A #

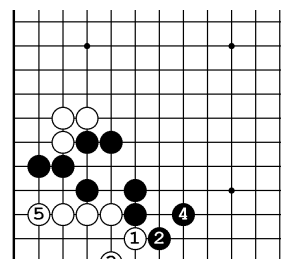
Это - известное всем цукэ-ноби дзесэки. Вопросы начинаются с ниданбанэ 8 и 10. Последний ход кажется тэсудзи. Например, после обмена б."а"- ч."б" черные будут хозяевами ситуации. Атэкоми 11 – единственно точный ответ, который в корне меняет дело. Теперь уже черным нужно искать правильный ответ.



Если черные играют 2, то после варианта 3-12 черные разделены крепкой центральной группой белых, Атэкоми 1 принесло успех. Если на б.1 черные сыграют 2 в 3, то белые ответят в 2 и соединятся.

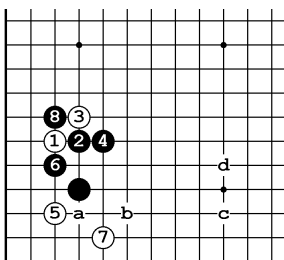


Вместо слишком резкого хода 8 на диа. # черные должны были играть, как показано здесь, свободно располагаясь в центре.

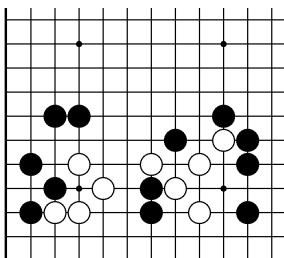


Если вместо б.13 на предыдущей диа. сыграть 1 сюда, то последуют ходы 2-4 и все равно белым будет необходимо вернуться к ходу 5.

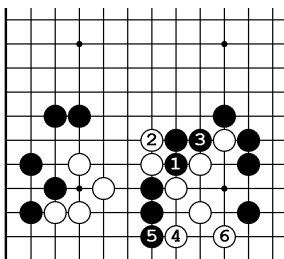




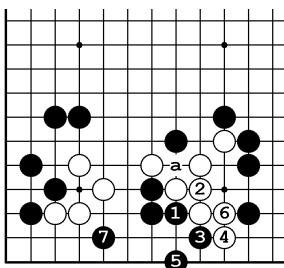
А самое точное дзесэки для обеих сторон показано на этой диа.. Вместо ноби в пункт “а”, на что черным выгодно ответить в пункт “б”, белым следует играть кэйма 7. Особенно выгодно так играть, когда у черных уже есть на доске камни в пункте “с” или “d”.



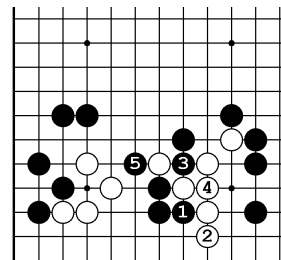
Задача 2. Ход черных.



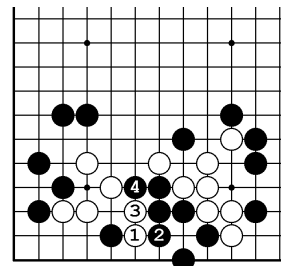
Два черных камня кажется обречены... Только не надо начитать, как это сделает рядовой любитель, с хода 1. Его нужно оставить на потом. После б.6 три черных камня падают.



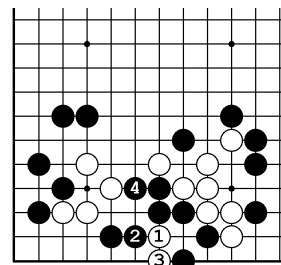
Ч.1 – атэкоми тэсудзи.  
Если б.2 играть в пункт “а”, то черные, сыграв в 3, соединяются. После 7 черные живут.



Если на ч.1 белые играют 2 сюда, то после 5 черные выбегают в центр.

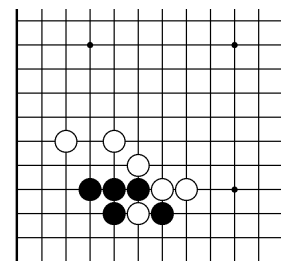


Если белые попытаются убить черных, сыграв 1, то после ч.4 белые разбиты.

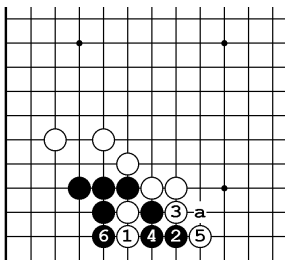


Если белые играют 1 сюда, то после ч.4 белые вновь разбиты.

## Глава 12. Косуми ( на 2-й линии) тэсудзи.

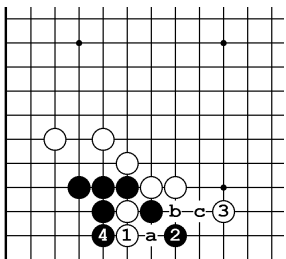


Задача 1. Ход белых.



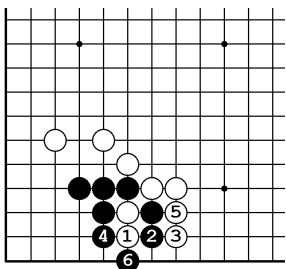
Эти позиции могут показаться Вам примитивными, но на самом деле идея, заложенная в них, принадлежит к числу фундаментальных понятий в Го. На 6.1 черные обязаны ответить косуми 2 на вторую линию. Это и есть тема этой главы. После обмена 5-6 еще осталось адзи в пункте “а”. Ради этого ухудшения формы противника

и играется косуми.

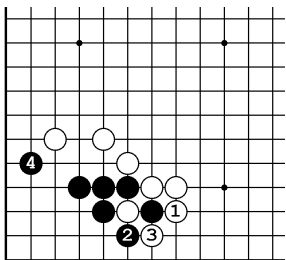


Поэтому белые на косуми 2 ответят кэйма 3 и это – тесудзи, недоступное начинающему. Пропустить 4 нельзя из-за варианта б.”а”, ч.”б” и б.”с”, захватывая черные камни. После же 4 белые в сэнтэ достраивают идеальную стенку ходами б.”б”, ч. “а”.

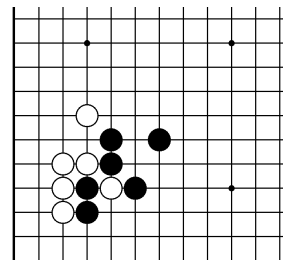
Тэсудзи ч.2 и б.3 достойны внимательного изучения.



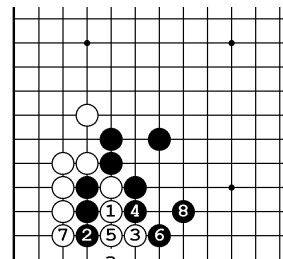
Если на сагари 1 черные играют также сагари 2, то белые, сыграв 3 и 5, в сэнтэ достраивают мощную плотность.



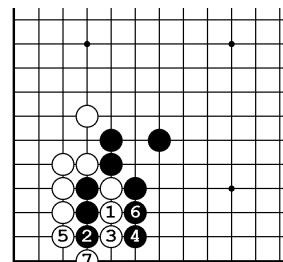
При грубых ходах 1 и 3 белые заканчивают вариант в готэ, и черные успевают сделать огромный ход в углу кэйма 4.



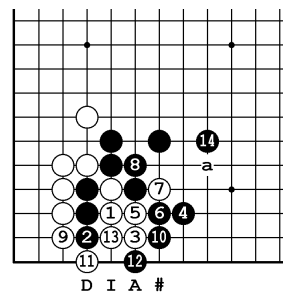
Задача 2. Ход белых.



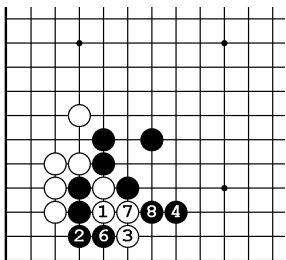
Б.3 – косуми тэсудзи. После 8 черные получают великолепную плотность, правда в готэ.



За белых плохо играть 3 сюда. После 6 черные в энтэ выстраивают прекрасную плотность.

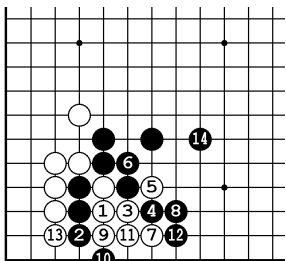


Здесь 4 – правильная реакция на косуми тэсудзи 3. Ч. 14 или ход в пункт “а” является также готэ, но оно использовано с большой пользой.

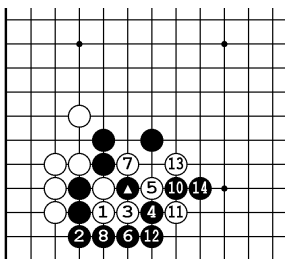


⑤ → tenuki

Если на ч. 4 белые сыграют тэнуки, то после ч.8 белые камни гибнут.



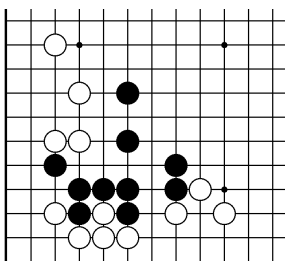
Ничуть не лучше сыграть magari 3. Кроме уже знакомого пути со стенкой и влиянием к 14, у черных есть и другой путь...



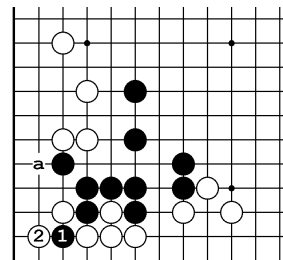
⑨ → ▲

Если черные играют 6 сюда, то после ч.14 у белых возникают большие трудности. Поэтому белым лучше следовать диа.#.

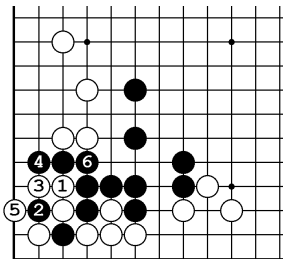
### Глава 13. Иппон - кири тэсудзи.



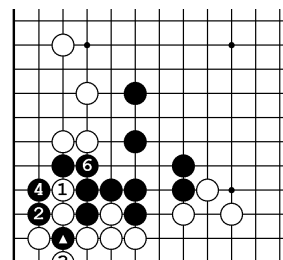
Задача 1. Ход черных.



Иппон - кири 1 – полезнейший ход. После 2 белые соединиться не могут. Не знающий этого приема вместо 1 потеряет темп на сагари в пункт “а”.

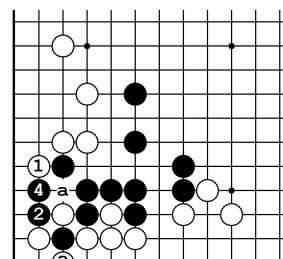


Если белые пытаются соединиться, играя 1, то после варианта 2-5 видно, что это сделать невозможно.

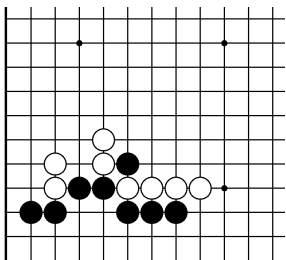


⑤ → ▲

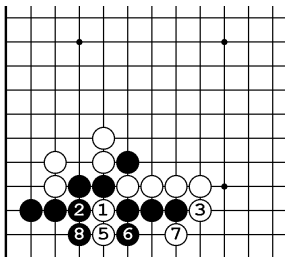
Если на ч.2 белые снимают камень ходом 3, то после ч.4 они вновь не могут соединиться.



Наконец, если начинать не хода в пункт “а”, а сразу 1, то после б.4 черные не соединяются.

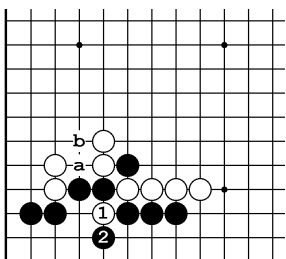


Задача 2. Ход белых.

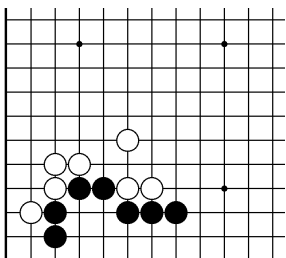


4 → tenuki

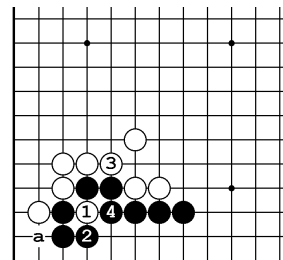
Вновь удар кири 1 – отличный прием. Это – образцовое йосэ-миру. Если черные ответят 2, то на б.3 не следует играть тэнуки из-за ходов 5-8, которые в сэнтэ сокращают территорию противника.



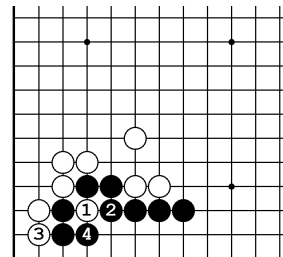
Если на б.1 черные ответят 2, то они потеряют адзи с прорывом из-за того, что белые успевают защититься ходом 6.



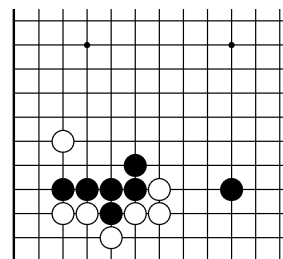
Задача 3. Ход белых.



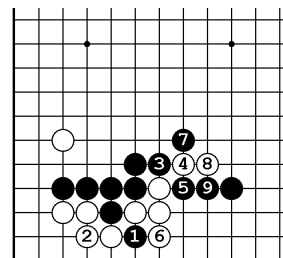
Иппон-кири 1 опять таки связано йосэ-миру. Если черные играют 2, то б.3 строит железную стену.



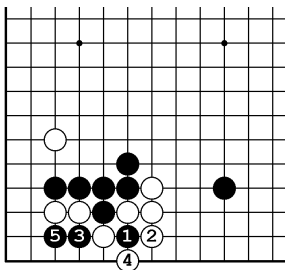
Если на б.1 черные играют 2 сюда, то белые в сэнтэ захватывают очки в углу.



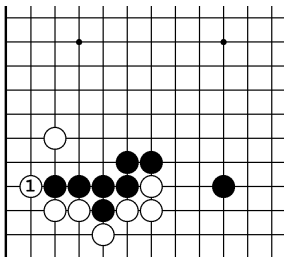
Задача 4. Ход черных.



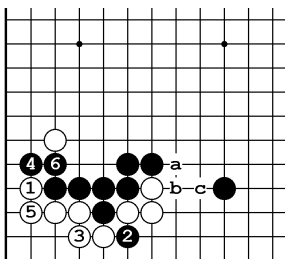
Эта позиция взята из партии на шести камнях форы. Ч.1 сыгран и к месту и ко времени. Если черные отвечают 2, то после варианта 3-9 два белых камня в центре стоят крайне тяжело.



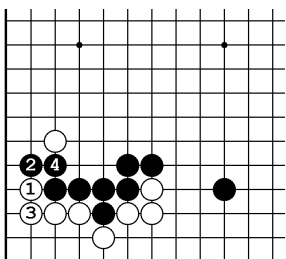
Если на ч.1 белые играют 2 сюда, то после 5 черные забирают угол.



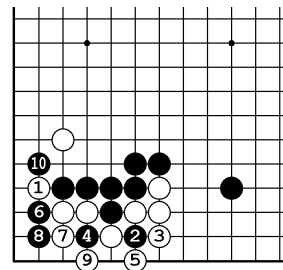
Задача 5. Ход черных.  
Подобный пример. Как черным отвечать на ханэ б.1?



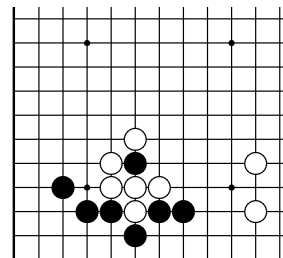
Конечно же, с помощью иппон-кири 2!  
Если белые отвечают 3, то после ч.6 белые не могут играть в пункт “а” из-за разрезания в пункте “b”. Благодаря камню 2 белые не могут поймать черных с помощью атари в пункт “с”.



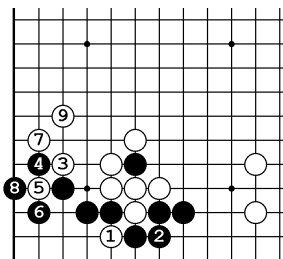
Начинающий, конечно же, мгновенно сыграет 2, 4 и у белых развязаны руки.



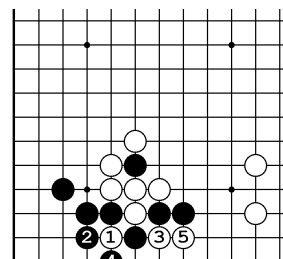
Если на б.2 черные дают атари 3, то после 8 черные захватывают угол.



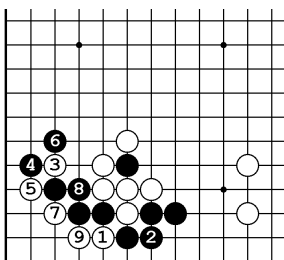
Задача 6. Ход белых.



Эта задача особенно ценна для понимания сути иппон-кири тесудзи. На ч.2 следует цукэ 3 и кири-тигаи 5. К б.9 угол черных блокирован со всех сторон.

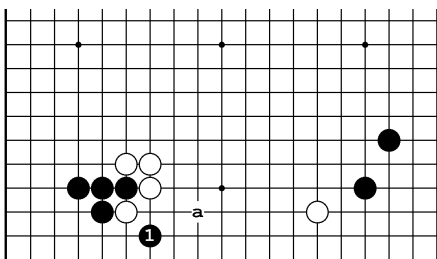


Плохо на б.1 играть ч.2 сюда. После 5 белые забирают два черных камня.

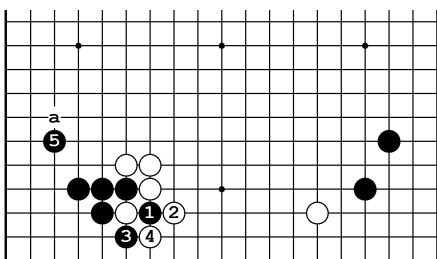


Если на б.5 черные играют 6 сюда, то после 9 белые захватывают угол.

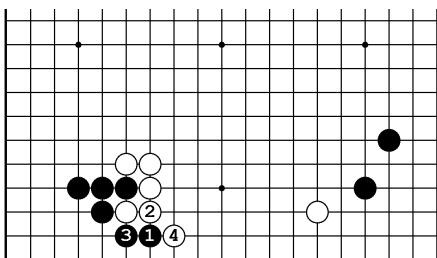
## Глава 14. Цукэ – косуми тэсудзи.



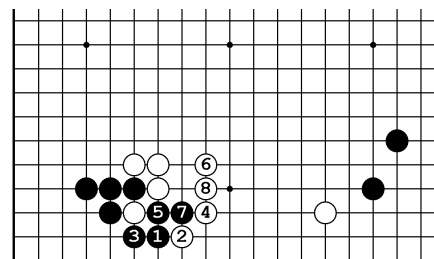
Задача 1. Ход белых.  
Известная позиция цукэ-ноби дзесэки.  
Если белые не ответят, то черные сыграют в пункт “а”, и весь смысл построения стенки против угла терется.  
Как белым отвечать на ч.1?



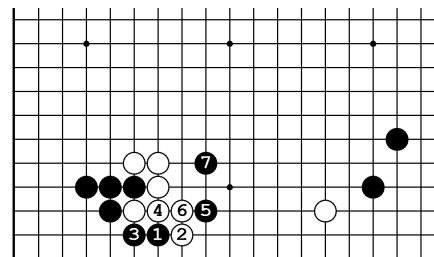
Ход ч.1 на предыдущей диа. достаточно тонок.  
Если играть ч.1 сюда, то вариант 2-5 является дзесэки. Ч.5 можно сыграть и в пункт “а”.



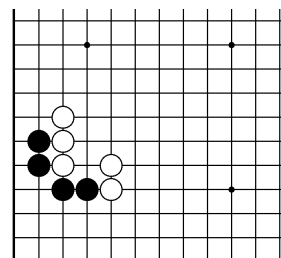
Б.2 4 сыграны грубовато, поскольку оставляют дефект.



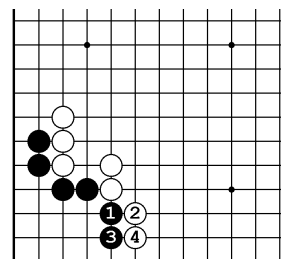
Б.2 – отличное тэсудзи. Ч.3 – лучшая реакция на него.  
Б.4 в 7 выглядит неплохо, но оставляет пространство для вторжения.  
Если черные пропустят 5, то белые сыграют в 5 с отличной формой.



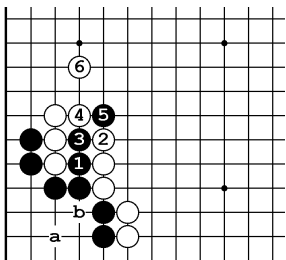
Если на ч.3 белые сыграют 4 сюда, то после ходов 5-7 черные погасят влияние белых.



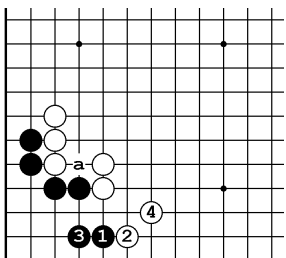
Задача 2. Ход черных.



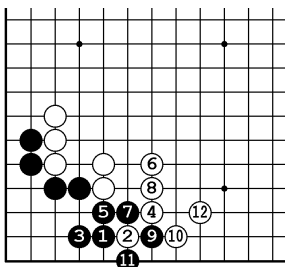
Ч.1 и 3 – посредственные ходы.



Разрезание 1-5 не очень опасно для белых, поскольку у черных в тылу осталось плохое адзи. На б."а" черным обязательно придется ответить в пункт "b".

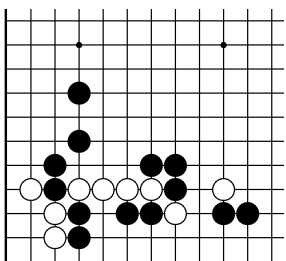


Ч.1 – правильный ход. Белые играют цукэ 2, а затем косуми 4. Вместе это называется цукэ-косуми тэсудзи. Ч.1 лучше, чем на предыдущей диа. не только тем, что добавляет территории, но и тем, что теперь угроза прорыва черных в пункте "а" становится реальной.

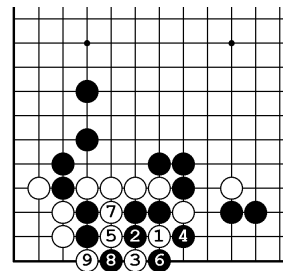


Если черные на б.4 сыграют 5, то после варианта 6-12 белые остаются с хорошей формой.

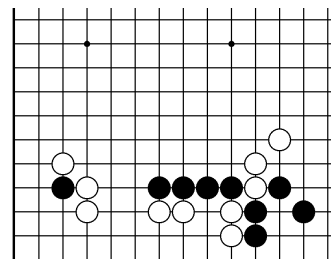
## Глава 15. Ниданбанэ тэсудзи.



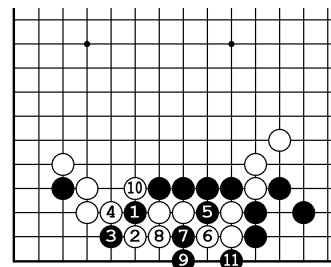
Задача 1. Ход белых.



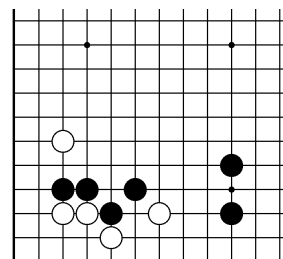
Ниданбанэ 1 и 3 позволяет после б.9 спасти четыре белых камня. Если черные играют 4 в 5, то они проигрывают сэмэй с любой из белых групп.



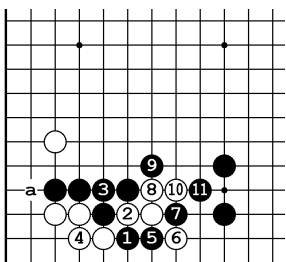
Задача 2. Ход черных.



Ч.1 и 3 – ниданбанэ тэсудзи. К 9 белые обязаны отдать три камня.



Задача 3. Ход черных.

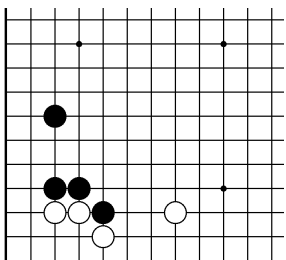


Ход черных 1 в 2 – плохой ход. Это способ игры для игрока низкого уровня. Сдерживание белых осуществляется им неэффективно, да еще образуется гуката.

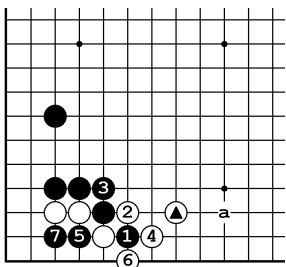
Ч.1 – вот правильный ход.

Если белые играют 4, то черные убивают белых к ходу 11 и еще остается угроза хода в пункт “а”, лишая жизни и угол. Поэтому

белым придется играть 4 в 5, отдавая угол.



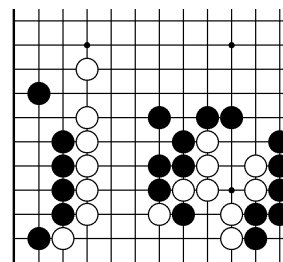
Задача 4. Ход черных.



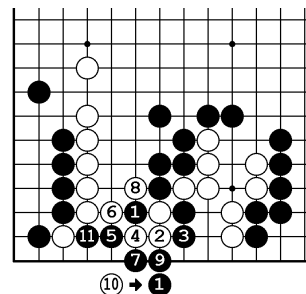
Близкая по смыслу позиция. Белым плохо играть 4 в 5 из-за разрезания в 2. Приходится отдавать угол. К тому же белый ▲ стоит теперь слишком близко к своим силам. Если бы он стоял в пункте “а”, то ущерб белых оказался минимальным.

## Глава 16. Различные виды тэсудзи.

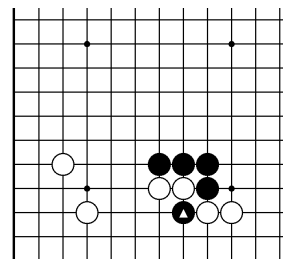
Рассмотренными выше типами, разумеется, не ограничивается богатство тактических приемов. Поэтому приглашаю Вас на своеобразную экскурсию, где мы, свободно переходя от темы к теме, высыпем на доску еще пригоршню жемчужин Го.



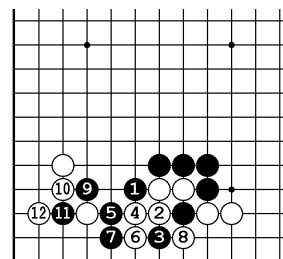
Задача 1. Ход черных.



Ч.1 – ясный ход. Ч.3 – отличный удар, убивающий белые камни в центре.

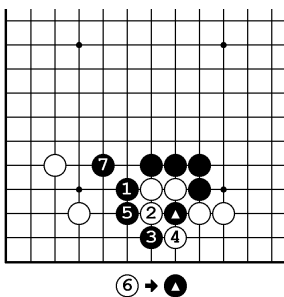


Задача 2. Ход черных.  
Как использовать камень ▲ ?

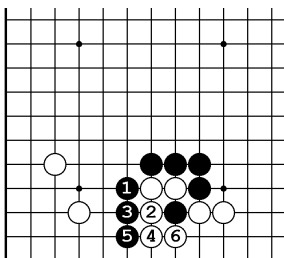


1-13 – прекрасная комбинация, гасящая территорию угла.

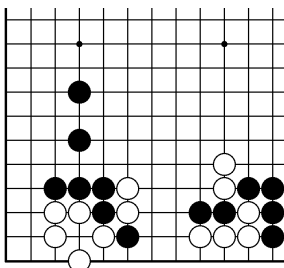




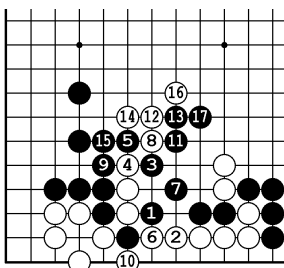
Если на б.3 черные играют 4 сюда, то после ч.7 белые слабы с двух сторон.



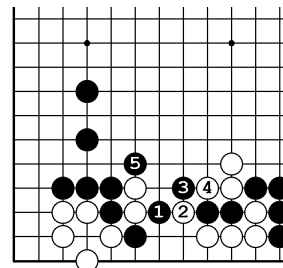
Черным плохо на б.2 играть 3. После 6 у белых все в порядке.



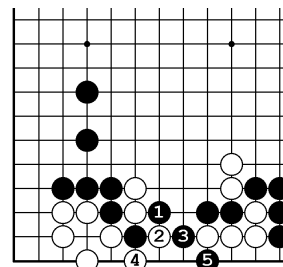
Задача 3. Ход черных.



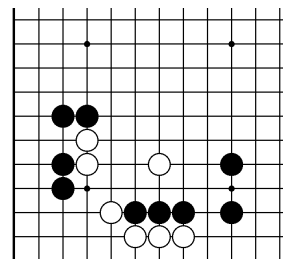
Черные могут разрушить центр противника. Ч.1 – вступление к глубокой комбинации. Далее ч.3 – еще одна изюминка. К 17 белые в центре имеют две слабые группы.



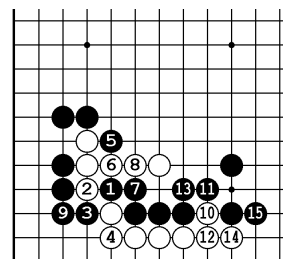
Если на ч.1 белые играют 2 сюда, то после 5 черные захватывают два белых камня.



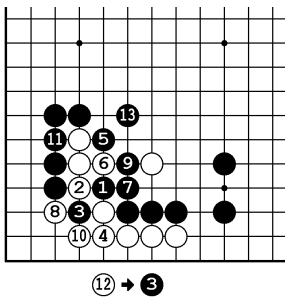
Если на ч.1 белые играют два сюда, то после 5 черные берут в плен четыре белых камня.



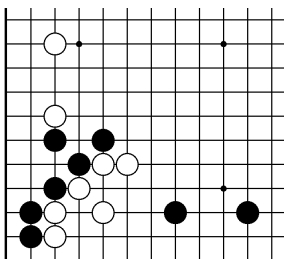
Задача 4. Ход черных.



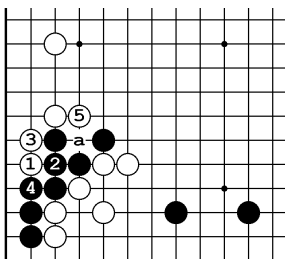
Позиция белых явно недостроена. Нужно использовать дефекты в их позиции. Ч.1 – тэсудзи. Кажется, что после 4 у белых миаи 7 и 9. Однако б.8 является единственным ответом. После ч.15 белые живут на нижней стороне и имеют слабую группу в центре.



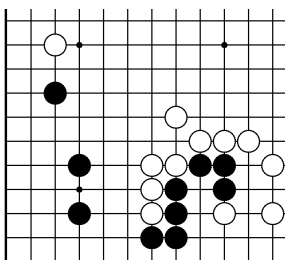
Если на 471 белые играют 8 сюда, то после 13 влияние черных огромно.



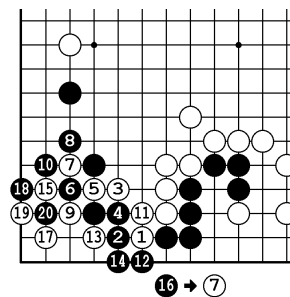
Задача 5. Ход белых.



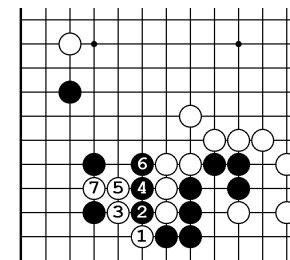
Этот пример является предостережением любителям строить форму какэ-цуги. Не забывайте, что в основе ее лежит пустой треугольник. После 6.5 черным нужно еще защитится в пункте “а”.



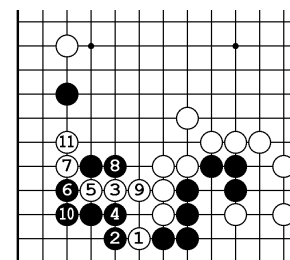
Задача 6. Ход белых.



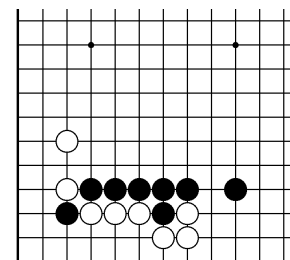
Прием вторжения в угол великолепен. После 619 возникает ко приятное для белых.



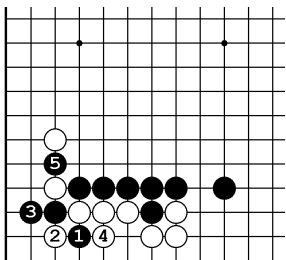
Если на 6.1 черные играют 2, то после 7 у черных развал.



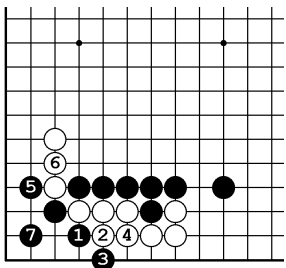
Если на 6.7 черные играют 8 сюда, то после 11 центр черных гибнет.



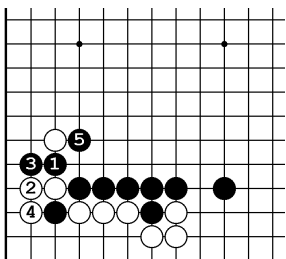
Задача 7. Ход белых.



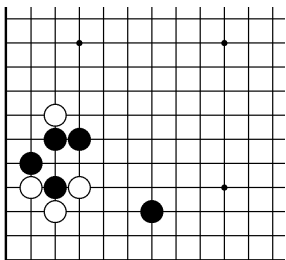
После хода 5 черные захватывают камень и получают мощную стенку.



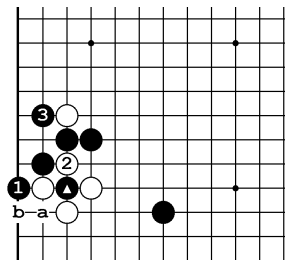
Если на ч.1 белые сыграют 2 сюда, то после варианта 3-7 черные выживают в углу.



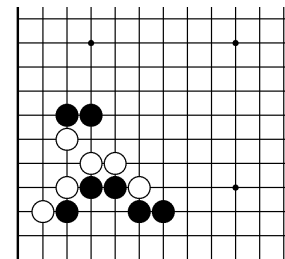
Если черные играют 1 сюда, то вариант 2-5 приводит к менее эффективной позиции.



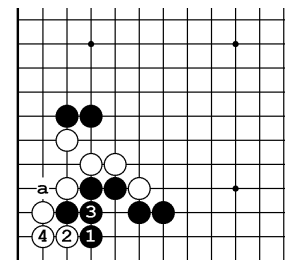
Задача 8. Ход черных.



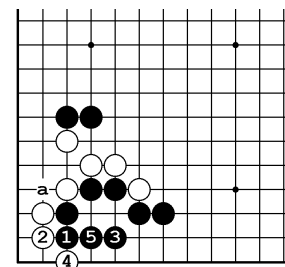
1 и 3 – правильные ходы, дающие превосходную форму.  
После ч.3 еще осталось атэкоми в пункт “а”, поэтому, скорее всего, белые сыграют в пункт “б”, стабилизируя свою группу.



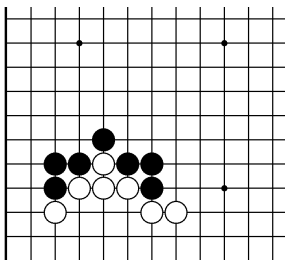
Задача 9. Ход черных.



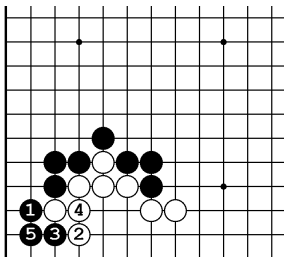
Ч.1 – это ход мудреца. Белые дают атари 2, черные защищаются 3. Далее белым без хода 4 не обойтись, ввиду угрозы в пункте “а”, поэтому черные заканчивают вариант в сэнтэ.



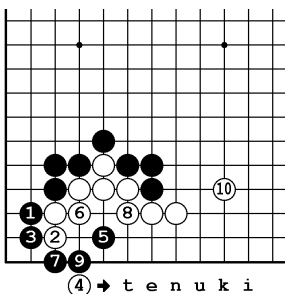
Начинающий, скорее всего, сыграет ч.1 сюда. Последуют ходы белых 2 и 4 и следовательно черные заканчивают в готэ. Кроме того, они потеряли угрозу в пункте “а”.



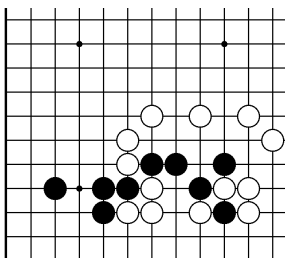
Задача 10. Ход черных.



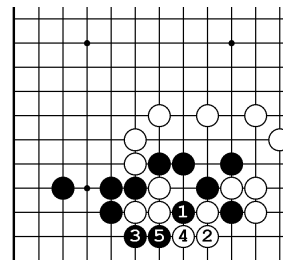
Б.2 – фундаментальный ход. После ч.5 белые получают хорошую форму в сэнтэ.



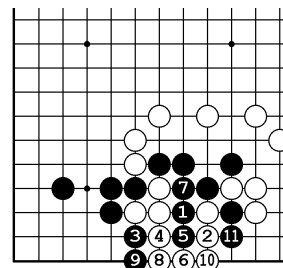
Если белые играют 1 сюда, то после ч.2 они должны добавить ход в 4.  
Если белые играют тэнуки, то после варианта 4-9 черные разрушают территорию белых в сэнтэ.



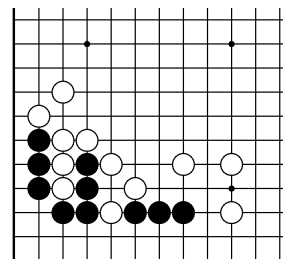
Задача 11. Ход черных.



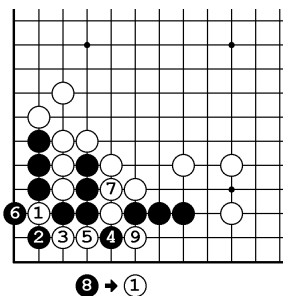
Четыре черных камня в центре спасаются.  
После атаки 1 ч.3 является правильным ходом.  
Если белые играют 4, то ч.5 создает защелку.



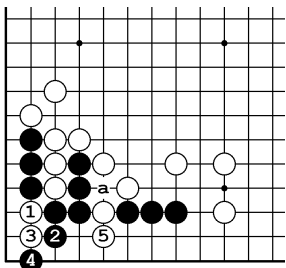
Если на ч.3 белые играют 4 сюда, то спасти белые камни слева не удастся из-за варианта 5-11. Черные нельзя 3 играть в 5 из-за удара белых в 7.



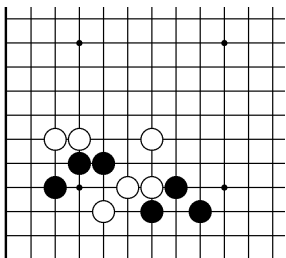
Задача 12. Ход белых.



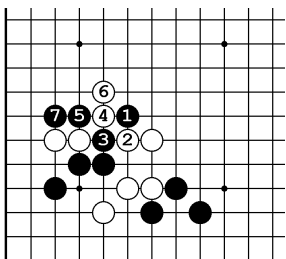
Б.1 и 3 – искусное тэсудзи.  
Если черные играют 4 сюда, то после варианта 5-11 белые отрезают три черных камня.  
Белым нельзя играть 3 в 5. После хода в 3 у черных возникают точки миаи: разрезать в 4 или в 7.



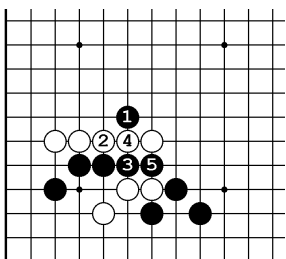
Если на б.1 черные сыграют 2 сюда, то после б.5 черные не могут играть в пункт “а” из-за дамэзумари.



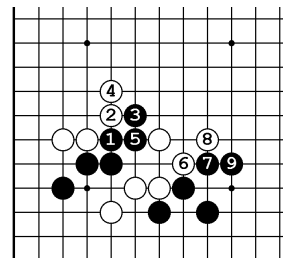
Задача 13. Ход черных.



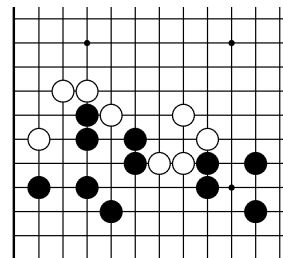
Черным нужно выйти из угла. Кэйма 1 является обычным способом. Если белые попытаются порезать 2 и 4, то после 7 черные захватывают два белых камня.



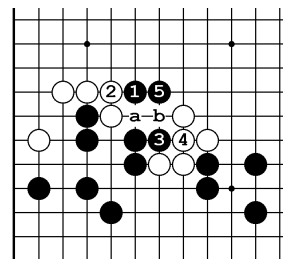
Если на ч.1 белые играют 2 сюда, то после 3-5 черные вновь захватывают три белых камня.



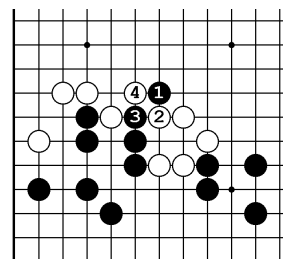
А чем хуже ноби 1? Черные выползают, не давая на соседнюю, белую группу. После 8 нужно ответить 9 из-за атари белых на черную группу.



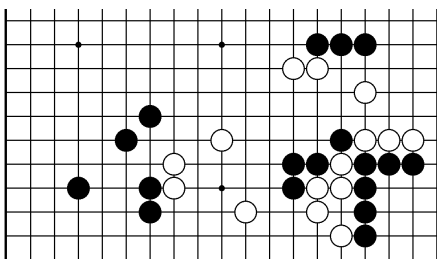
Задача 14. Ход черных.



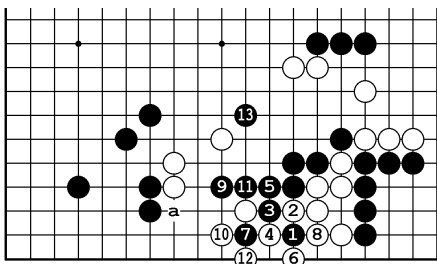
Ч.1 – правильный ход. После 5 черные аккуратно выходят в центр. Если 2 играть в пункт “а”, то после обмена 3-4 черные играют в пункт “б”, угрожая заесть два белых камня.



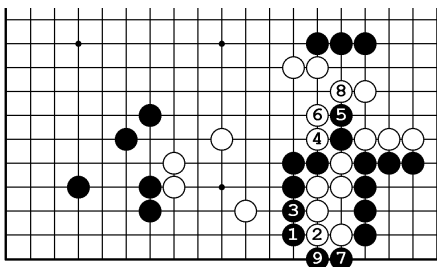
Играть кэйма 1, как в предыдущей задаче, на сей раз будет невыгодно. После варианта 2-4 черные будут заблокированы на центр.



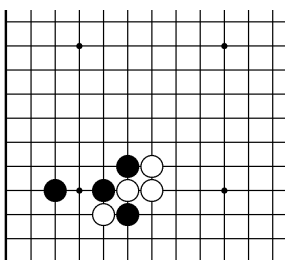
Задача 15. Ход черных.



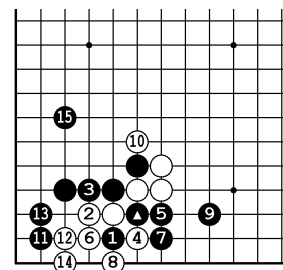
Черные могут спасти свои окруженные камни. Ч.1 является кадо-тоби тэсудзи. После 13 черные убегают в центр благодаря угрозе в пункте “а”.



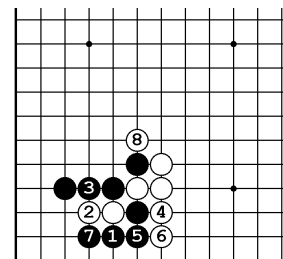
Если на ч.1 белые играют 2 сюда, то после варианта 3-9 черные соединяются.



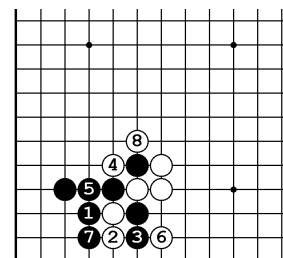
Задача 16. Ход черных.



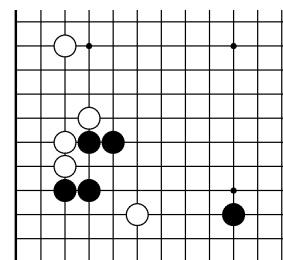
Любопытный пример отрезания. Черный ▲ используется наилучшим образом. После 15 черные живут с двух сторон.



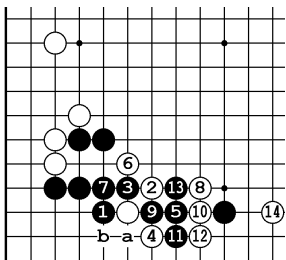
Если черным не нравится то, что противник выживает в углу, они могут видоизменить дзесэки. После 8 белые получают плотность на нижней стороне, а черные имеют угол.



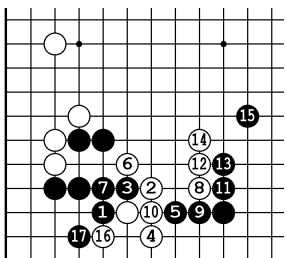
Ч.1 – пресный ход. Белые получают больше.



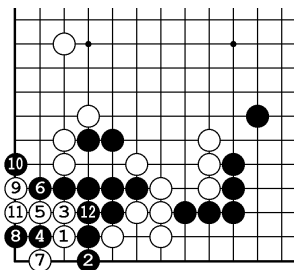
Задача 17. Ход черных.



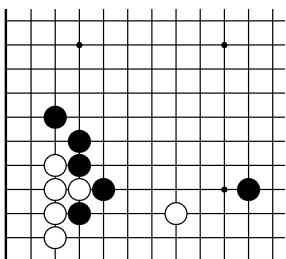
Цукэ-ноби дзесэки – частый гость в форовом Го. Б.4 сыгран не по дзесэки. По дзесэки надо играть в пункт “а”. Тем не менее, этот пример взят из партии Мэйдзина Хонинбо Сюсэя. Ч.5 напрашивается, чтобы на цуги белых ответить в пункт “б” и будет все в порядке. Но белые задумали опровержение. После варианта 6-14 получился размен.

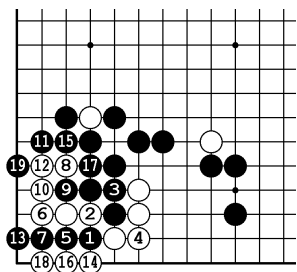


Рассмотрим вариант, когда на б.8 черные играют 9 сюда. Так играть черным лучше. Может показаться, что ч.15 надежнее сыграть в 16, защищая угол. Но и после 17 он стабилен.

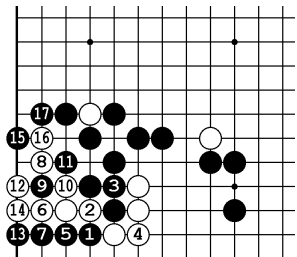


Если белые сыграют 1 в надежде ворваться в угол, то черные хладнокровно сыграют сагари 2 и на б.3 сыграют тэсудзи 4. После ч.10 все белые камни в углу будут захвачены.

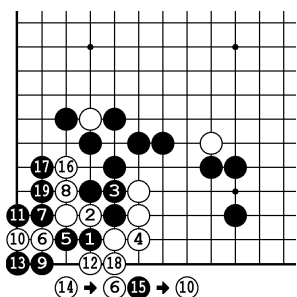




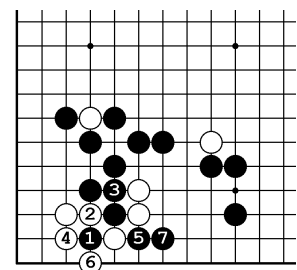
Сложный вариант 1-19 заканчивается сэмзай, в котором черные побеждают в один ход.



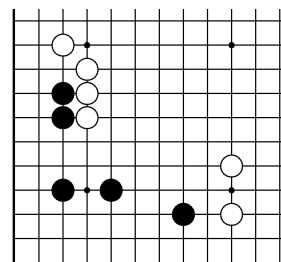
Если на ч.7 белые сыграют 8 сюда, то после варианта 9-17 они падают.



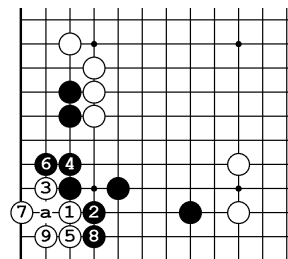
Не помогает и такой б.6. После 17 черные выигрывают сэмзай.



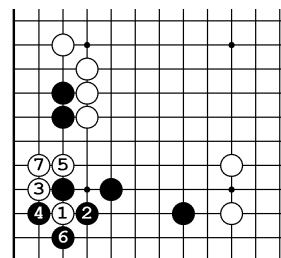
После б.3 черным лучше 4 играть сюда. В результате белые живут в углу, а черные отрезают два белых камня на правой стороне.



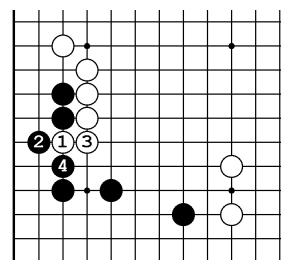
Задача 20. Ход белых.



Типичный пример вторжения. После 9 белые живут в углу в готэ.



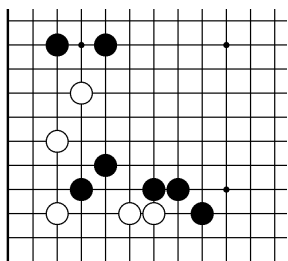
Если на б.3 черные играют 4 сюда, то после 7 белые отрезают два белых камня.



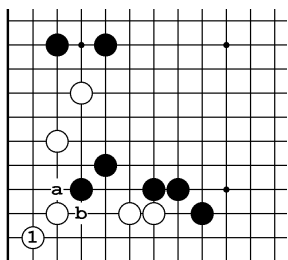
Вяло играть б.1 сюда. После 4 черные спасают два камня и сохраняют угол.



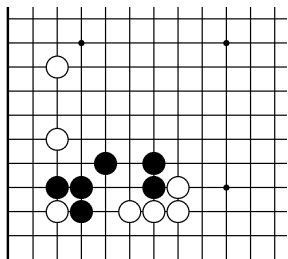
## Глава 17. Косуми тэсудзи.



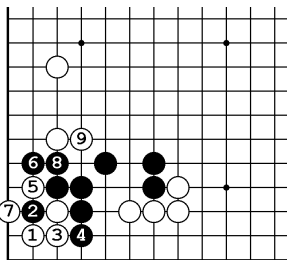
Задача 1. Ход белых.



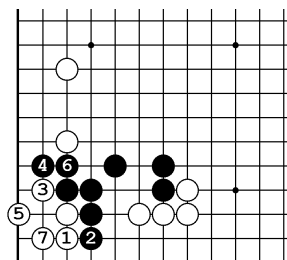
Эта позиция взята из форового Го. 1 – прекрасный ход, дающий связь на обе стороны. Ходы в пункты “а” или “b” были бы односторонней мерой.



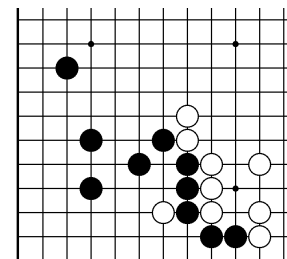
Задача 2. Ход белых.



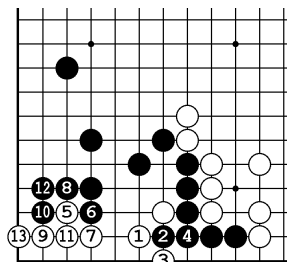
Вновь косуми 2-2 является правильным ходом. После варианта 2-9 белые живут в углу.



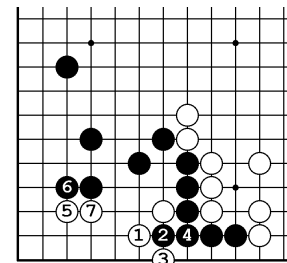
В принципе можно сыграть б.1 сюда. После варианта 2-7 белые живут с тем же результатом, что и на предыдущей диа.



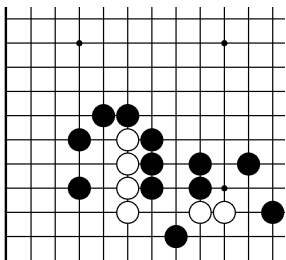
Задача 3. Ход белых.



И вновь косуми 1 спасает белых в углу. После 13 они живут.



Если на б.5 черные играют 6 сюда, то белые сыграют 7, получая глазную форму.



Задача 4. Ход белых.

