

2 0 0

задач

на тэсүдзи

Сираэ Харухико, 7 дан

Перевод на русский язык: Аркадий Богацкий
Оригинал-макет книги: Аркадий Богацкий

Первое издание на русском языке: июнь 2007 г.

Первое издание на английском языке: 2004 г.

Предисловие

Когда мы говорим тэсудзи, то имеем в виду правильный ход в ближнем бою.

В общем смысле мы рассматриваем хороший стиль (*судзи го ита*) или плохой стиль (*судзи го варуй*) игры. Когда мы говорим «хороший стиль», то имеем в виду тэсудзи, а когда – «плохой», то имеем в виду вульгарные ходы или «анти-судзи» (*зоку судзи*).

Для вульгарных ходов используются такие выражения, как «низкопробный ход» (*хэбо судзи*) и «примитивный ход» (*имо судзи*). В другом значении мы можем также сказать о «перепутанном тэсудзи» (*судзи тигаи*). Случаются также вообще не-тэсудзи ходы, которые никак нельзя отнести к семейству тэсудзи, так что с ними невозможно ассоциировать даже вульгарные ходы.

Когда мы говорим о тэсудзи в значении правильной игры (*тадасии судзи*), то имеем в виду наилучшие возможные ходы для данной конкретной позиции, в ситуации, когда черные и белые камни вовлечены в ближний бой.

Пословица гласит: «Почти тэсудзи – низкопробный ход». В каждой конкретной ситуации имеется только одно истинное тэсудзи, но может быть и три вульгарных хода.

Мы также будем говорить о неоправданных ходах (*мури судзи*). Это не вульгарные ходы, а ближайшие родственники тэсудзи. Но они имеют тенденцию к очень сложному выполнению своих функций и риску свалиться от истощения, так что рекомендовать их не следует.

Кроме того, мы будем говорить о формах, которые также называются судзи.

Когда камни вступают в ближний бой, то лучший ход в этой борьбе мы называем тэсудзи. Перед тем как силы противников встретятся, правильную игру мы называем «форма». Вы можете считать формой наилучший подготовительный к борьбе ход как раз перед тем, как она начнется.

Наивысшая похвала среди профессионалов – сказать кому-нибудь, что у него хороший стиль (*судзи га ии*) или острый глаз на формы (*судзи ни акаруи*).

Большая разница заключается в том, имеются тэсудзи в вашем арсенале или хорошие тэсудзи используются в качестве оружия не вами, а вашим противником.

Цель этой книги – продемонстрировать основы тэсудзи и форм, начиная с наиболее часто встречающихся в практической игре, объясняя их в терминах, наиболее простых для понимания.

Внимательное их изучение – приобретение мощного союзника.

Сираэ Харухико, 7 дан

Содержание

Предисловие	3
Об авторе	6
Базовые задачи 1 - 50	7
Мощь тэсудзи	57
Базовые задачи 51 - 100	61
Классические тэсудзи	111
Прикладные задачи 1 - 50	115
Защищены или нет?	165
Прикладные задачи 51 - 100	171



Сираз Харухико родился 1 января 1938 года в Комацу, префектура Итикава.

В 1956 году он стал учеником Окубо Итигэн, 9 дан, а профессиональный 1 дан получил в 1957 году.

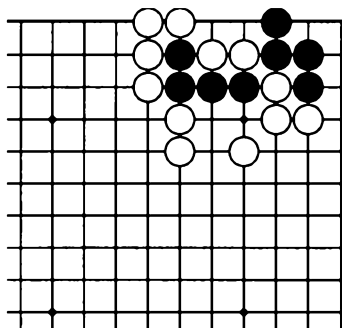
В 1982 году достиг 7 дана.

В 1987 году получил Приз Телевизионных Го Продюсеров.

В 1992 году он был ведущим Го лекций на канале НХК, в том же году был награжден Призом Клуба Го Журналистов.

В 1997 году получил награду за большие усилия по популяризации Го.

Сираз-сэнсэй – автор многих книг, из которых это первая, переведенная на русский язык.

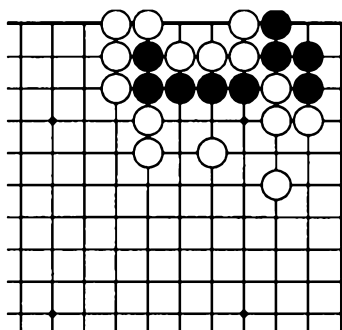


Задача 1

Ход ●

Хорошее тэсудзи может быть другом, пришедшим в нужный момент на помощь.

Черная группа в опасности, но может спастись в одно мгновение.

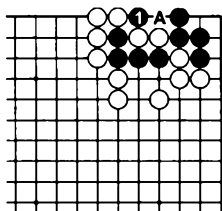


Задача 2

Ход ●

Вообще говоря, эта задача такая же, как и предыдущая.

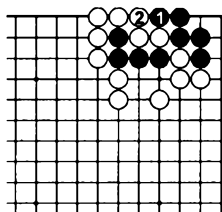
Хотя форма и слегка отличается, здесь имеется красивое тэсудзи – жертва камня.



1. Успех: Вбрасывание

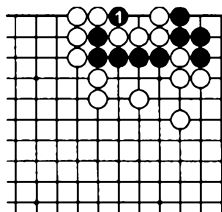
❶ — элементарное вбрасывание. Хорошо иметь друга, такого как этот, спасающего вас, не правда ли?

Если белые сыграют **ОА** и собьют камень **①**, то черные в ответ, конечно же, заберут три.



1. Heydatcha

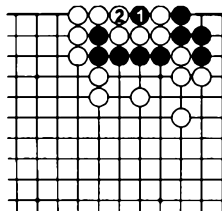
Если вы не знаете этого тэ-судзи, то вам ничего не остается как попробовать ❶, но после ❷ все черные камни погибают.



2. Успех: Вбрасывание

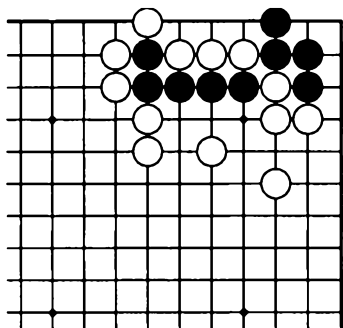
Если в реальной партии случается сделать ход, подобный ❶, то чувствуешь себя на седьмом небе. Здесь он как раз вовремя, чтобы спастись.

Сам по себе он стоит около 10 очков, но в этой позиции, когда речь идет о жизни и смерти, его величина более 40 очков.



2. Heydatcha

Почти тэсудзи – низкопробный ход и перед вами прекрасный пример этого.

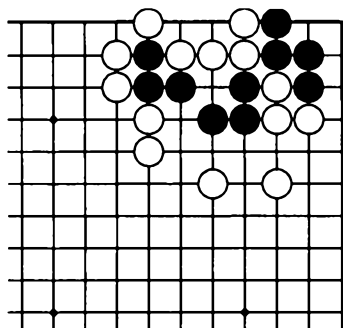


Задача 3

Ход ●

Некоторое развитие Задачи 2. С каждой новой задачей мы будем немного увеличивать сложность.

Посчитайте три хода.

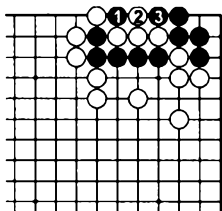


Задача 4

Ход ●

Это другой пример того же тактического приема.

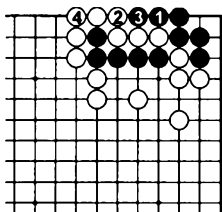
Тщательно все продумайте, принимая во внимание окружающую обстановку.



3. Успех:

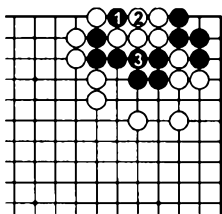
Вбрасывание, сокращающее дамэ

❶ – специальный случай вбрасывания (*утикаки* по-японски), предназначенное для выдавливания глаза белых. Черные ждут, что белые собьют ❷, а затем отнимают дамэ ходом ❸. У белых дамэдзумари и если они соединятся, то будут сбиты.



3. Неубача: Медленный поезд

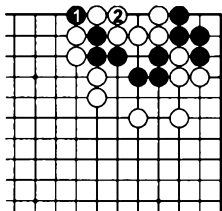
Если вы будете едва волочить ноги ❶ и ❸, то не придете к цели во время.



4. Успех: Бум-бум

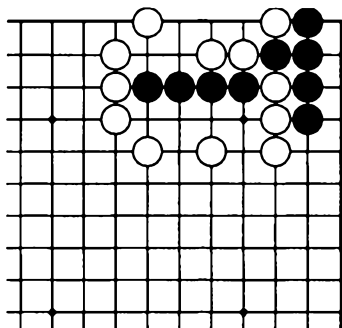
Решение – вбросить камень ❶. После ❷ ход ❸ соединяет камни и делает белым дамэдзумари.

Поскольку белые камни преследуются ходом атари за которым следует захват, то японцы иногда это называют бум-бум (*тон-тон*).



4. Неубача: Пропуск ключевого пункта

Это неправильное место для вбрасывания.

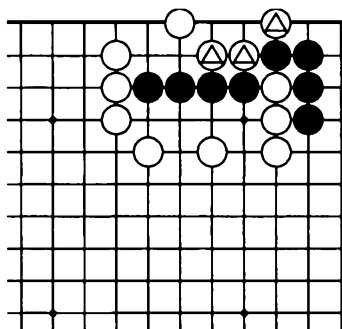


Задача 5

Ход ●

Еще немного более сложная задача.

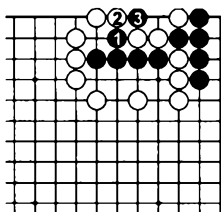
Спокойно посчитайте и убейте три белых камня.



Задача 6

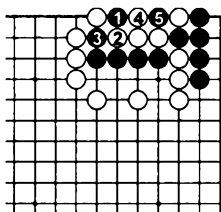
Ход ●

Эта задача выглядит еще чуть более сложной, но снова цель – три камня ⊕.



5. Успех: Надавить и разрезать

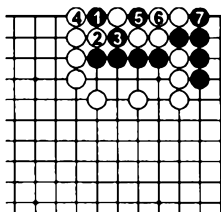
Важно не дать белым диагонального (косуми) соединения по первой линии, которое имеет шанс сработать. Правильный путь — надавить ❶ и разрезать ❸.



В результате форма похожа на Задачу 1.

5. Неудача

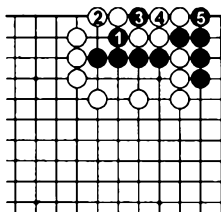
Ход ❶ известен как разрезание в талии кэйма. Это ход из семейства тэсудзи, но максимум, что он может дать здесь — это ко.



6. Успех: Соединиться и убить

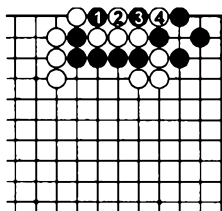
Решение заключается в том, чтобы сначала разрезать в талии кэйма ❶.

После ❷ дальше идет лишь одна дорога для игры, заводящая белых в дамэдзумари.



6. Неудача

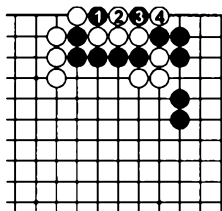
❶ — один из видов вклинивания (атэкоми), но черным сначала надо было подготовиться. После соединения ❸ в ❹ белые уходят.



7. Успех: Вбрасывание

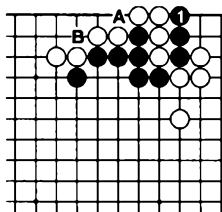
Для того чтобы убить камни противника нужно как можно быстрее отнять у него все дамэ. Вбрасывание – один из технических приемов для этого.

В данном случае черные могут вбросить камень ①, что приводит к ко после ④.



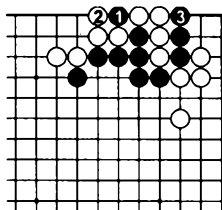
7. Вариант: Нехорошо

С другой стороны, в такой форме вбрасывание ① будет нехорошим. Отметьте отличие между этой позицией и позицией задачи.



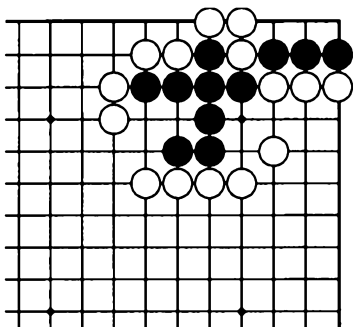
8. Успех: Атари

Прямое атари ① – хороший ход. Это настолько просто, что его едва и можно назвать тэсудзи. Конечно, после соединения ○А черные собьют ходом ●В.



8. Неудача

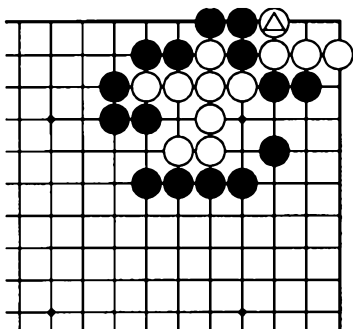
Черные могут убить и после вбрасывания ①, но оно не нужно и наносит черным некоторый урон.



Задача 9

Ход ●

В предыдущей задаче черные могли понести лишь небольшой урон, сделав ненужный ход. В этом случае, когда речь идет о жизни и смерти, дело может принять более серьезный оборот.

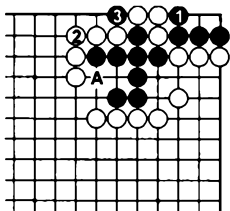


Задача 10

Ход ●

Эта задача очень похожа на предыдущую.

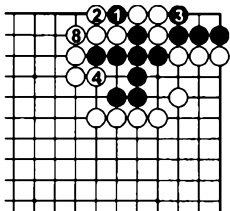
После атари ◻ трем черным камням не убежать, но черные могут сделать ко.



9. Успех: Простое атари

Черным следует просто дать атари ①.

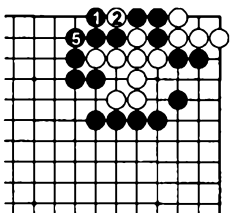
Если белые соединятся ②, то после ③ черным уже не нужно будет превращать полглаза в глаз ходом ●А.



9. Неудача

Если сначала черные сделают ненужный ход ①, то белые сначала выдают глаз ④ и в результате добьются ко после ⑨.

⑤ – сбивают в ①. ⑥ сбивают справа от ①, ⑦ дает атари слева от ③, ⑧ сбивает ко в ①.

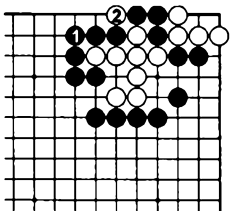


10. Успех:

Подготовка повторного сбития

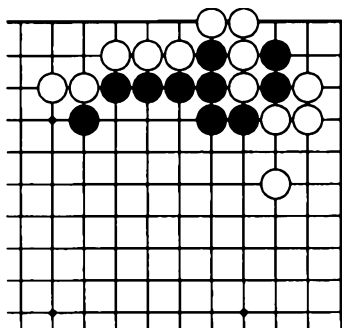
В японском языке нет хорошего названия для ходов, подобных защите ①, но это не умаляет его возможности для сопротивления. Белые бьют три камня ②, черные отбивают один и в результате после ⑥ получается ко.

③ сбивает справа от ②, ④ наносит атари через пункт справа от ②, ⑤ сбивает ко в ②.



10. Неудача

① – примитивный, лишенный перспективы ход.

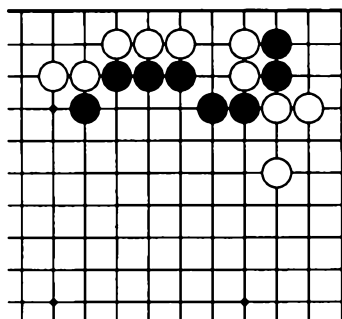


Задача 11

Ход ●

Здесь вы должны использовать свои знания.

Это тэсудзи выше уровня начинающих.

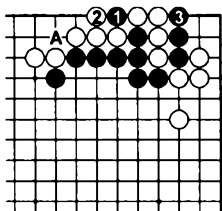


Задача 12

Ход ●

Сыграв ходы в правильном порядке, вы соединитесь и захватите противника, и приятная теплота разольется внутри.

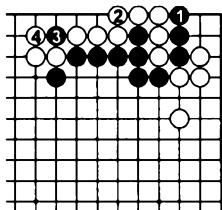
Здесь нужно посчитать семь ходов.



11. Успех: Вбрасывание

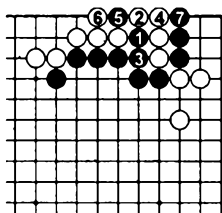
Вбрасывание ① – важное тэсудзи. Если белые сыграют ②, то черные нанесут атари ③.

Белые не могут спасти четыре камня, потому что у черных есть разрезание, поджидающее в пункте А.



11. Неудача

В противовес Задаче 9, в данном случае простое атари ни к чему не приводит.

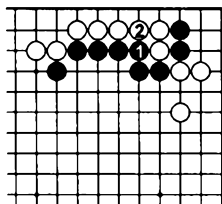


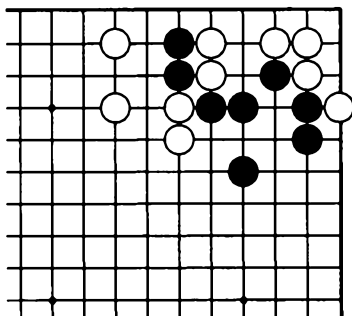
12. Успех: Вклинивание

Вклинивание можно использовать как технический прием для уменьшения дамэ у противника и в этом случае оно работает особенно хорошо. После ⑦ белые не могут соединиться так, чтобы их не сбили. Такое часто встречается в реальной игре – будьте начеку.

12. Неудача

Этот ход ① нельзя назвать даже вульгарным судзи.



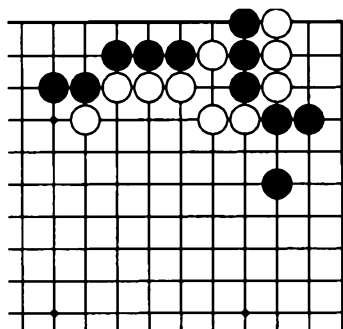


Задача 13

Ход ●

Здесь используется та же идея, что и в предыдущей задаче. Будьте внимательны до самого конца.

Вы должны посчитать девять ходов.

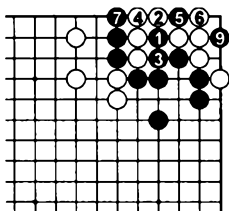


Задача 14

Ход ●

Это задача о том как при соединении не дать себя убить.

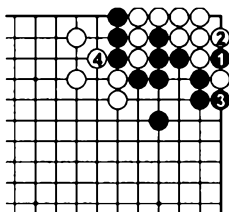
Сохраняйте спокойствие и внимательно считайте.



13. Успех: Вклинивание

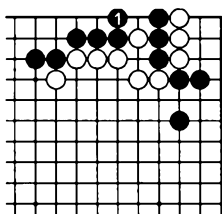
Вклинивание ① – первое тэсудзи, за которым следует еще и второе – вбрасывание ⑤. А тэсудзи ⑨ достойно завершает работу.

⑧ в ⑥.



13. Неудача

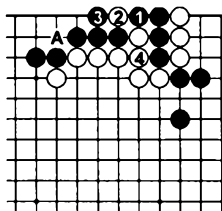
В конце правильного варианта вбрасывание ① почти все портит, позволяя белым начать ко-борьбу после ④.



14. Успех: Спуск

Спуск ① – тихий ход.

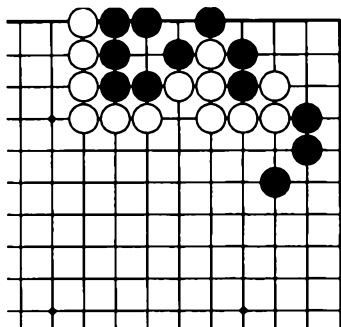
Теперь белым здесь нечего делать и способа выжить у трех камней в углу нет.



14. Неудача

В реальной игре черные вполне могут пойти ①.

После тэсудзи ② срабатывает пункт разрезания А и чувство, которое теперь испытывают черные – это смятение.

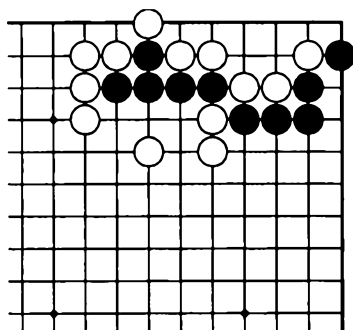


Задача 15

Ход ●

Это проблема о том как спасти камни, находящиеся в затруднении. Небольшая жертва может спасти жизнь.

Найдите тэсудзи, позволяющее пришвартоваться к базе на правой стороне.

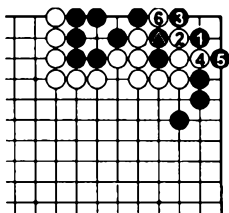


Задача 16

Ход ●

Форма другая, но эта задача из той же категории, что и те, которые мы уже разбирали.

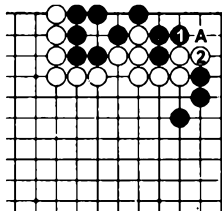
Попробуйте сбить три белых камня в углу.



15. Успех: Прыжок

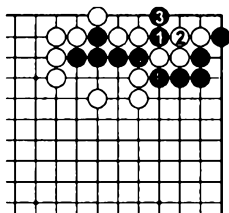
На первый взгляд ход ① выглядит немного опасным, но это настоящее соединяющее тэсудзи. Если белые нанесут атари ②, то черные сыграют ③ и ⑤, завершая симпатичный швартовочный маневр камнями по первой линии.

⑦ в ▲.



15. Неудача

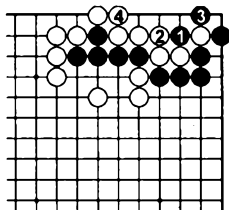
① — тяжелый ход. После ② (или ○А с той же целью) у черных нет способа соединиться и их группа гибнет.



16. Успех: Доль - середина

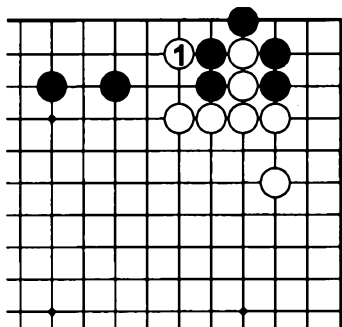
Ход ①, рассекающий белые камни посередине, — острое тэсудзи, ставящее белых перед лицом дамэдзумари.

После ③ белые не могут дать атари ни слева, ни справа.



16. Неудача

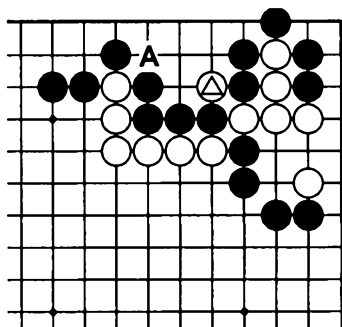
Этот ход откусывает один лист, оставляя почти в целости белое дерево.



Задача 17

Ход ●

Белые только что сделали цукэ ①, которым хотят захватить черные камни в углу, но это не очень хороший ход. Найдите соединяющее тэсудзи.

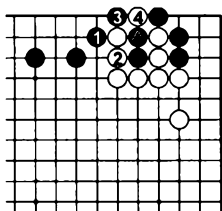


Задача 18

Ход ●

Разрезающий камень (△) слегка докучает черным, так как белые собрались разрезать ○А.

Как спастись черным?

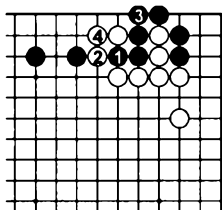


17. Успех: Косуми-цукэ

Косуми-цукэ ① — тэсудзи как раз для этой позиции.

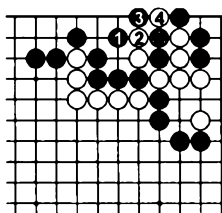
У белых нет ничего лучшего, чем ②. ③ и ⑤ с легкостью соединяют черные камни ценой жертвы лишь одного камня.

⑤ в ▲.



17. Неудача

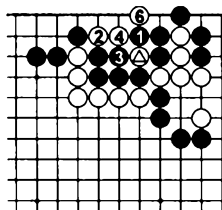
① — неоправданно. Это слишком агрессивный ход.



18. Успех: Косуми

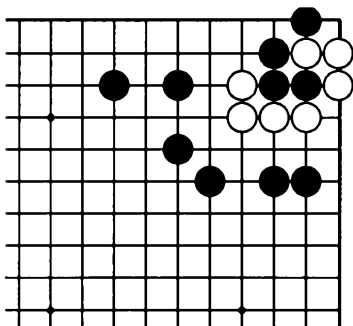
Косуми ① выбран по образцу, который мы уже изучали. Повторный захват ⑤ — красивый способ соединить левую часть с правой. Одновременно это означает нокаут белым камням справа.

⑤ в ▲.



18. Неудача

Если черные нападают на камень ходом ①, их камни погибают в «бам-бам» последовательности, которая завершается ходом ⑥.

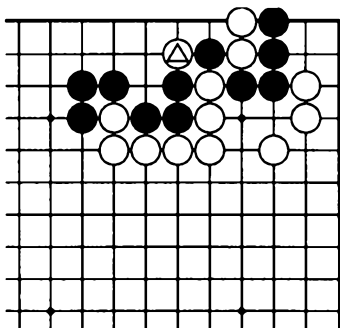


Задача 19

Ход ●

Это задача на жизнь и смерть: черные ходят и убивают белых.

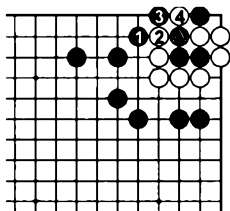
Постарайтесь получить четыре черных камня для захвата всех белых.



Задача 20

Ход ●

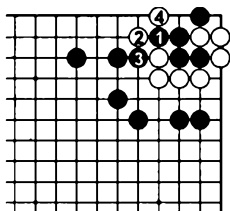
Камень  выглядит, как решающий шах, если сравнивать с шахматами. Но на самом деле у черных еще не все потеряно и есть способ соединения, правда отдавая при этом три камня.



19. Успех: Косуми

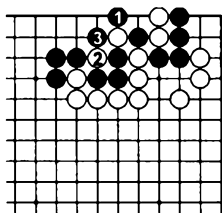
Косуми ① начинает последовательность, а повторный захват ⑤ ее закачивает. Белые остаются только лишь с одним глазом.

⑤ в ▲.



19. Неудача

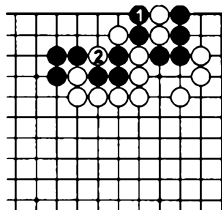
Попытка спасти камни в углу ходом ① неоправдана и черные несут большие потери после ④. Черные плохо посчитали – им остается только склонить голову.



20. Успех: Защелка

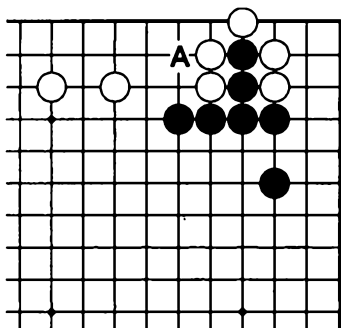
Ханэ ① – отличное тэсудзи, предотвращающее большое кровопролитие.

Этим ходом строится элементарная защелка, в которой нет ничего хитрого, но в данном случае это действительно мощное оружие.



20. Неудача

После такого хода ① умирают и три камня черных, и вся их группа справа.

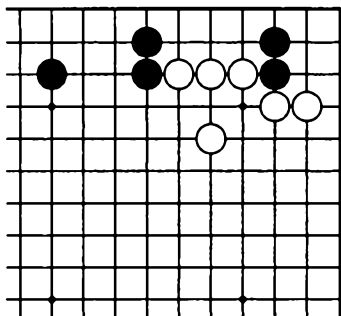


Задача 21

Ход ●

Эта задача — практически повтор Задачи 17 с переменной цветов.

Тогда мы усвоили, что ход ●А не работает. Внимательно взгляните в позицию и найдите правильный ход.

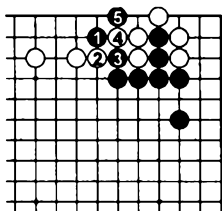


Задача 22

Ход ●

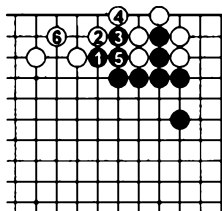
Группы, которые не могут построить двух глаз для выживания должны соединяться с главными силами.

Для соединения по первой линии имеется фундаментальная форма.



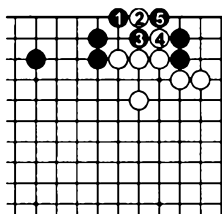
21. Успех: Кэйма

Кэйма ① – тэсудзи, позволяющее разделить белых.



21. Неудача

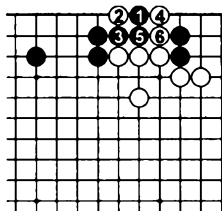
Косуми-цукэ ① – слабая атака. После ⑥ выясняется, что черные позволили белым соединиться.



22. Успех: Косуми

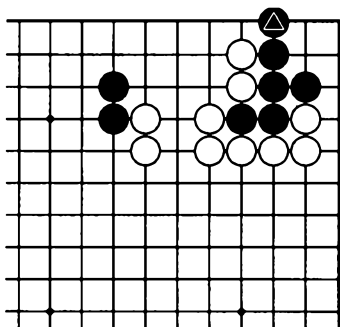
В формах такого рода косуми ① – единственный способ соединения.

Создается впечатление, что даже не все игроки уровня данов в достаточной мере ее освоили. Уделите некоторое время для того чтобы надежно закрепить эту форму в памяти. ① в ⑤ – почти то же самое, с той же идеей.



22. Неудача

Кэйма здесь соединения не дает.

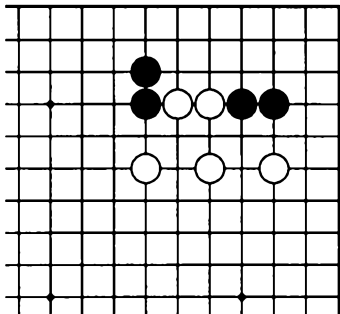


Задача 23

Ход ●

Это другая позиция, часто встречающаяся в реальных париях.

Найдите правильное применение спуска камнем  для соединения черных камней слева и справа.

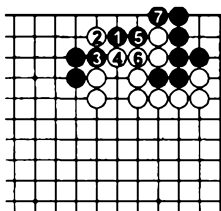


Задача 24

Ход ●

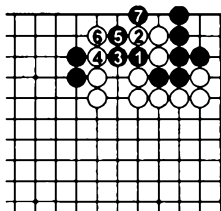
Если угловым камням черных не удастся соединиться с остальными, то они окажутся сильно зажатыми.

Найдите правильную форму для устойчивого соединения.



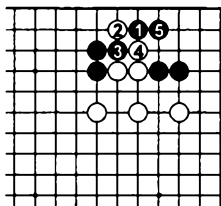
23. Успех: Кэйма

В отличие от игры на первой линии, где ключевой ход, в основном, – косуми, на второй линии для соединения правильным ходом часто будет кэйма. Здесь кэйма ① – тэсудзи. Удар по талии кэйма ② тоже часто срабатывает, но не в этом случае, где к ⑦ черные окончательно соединяются.



23. Неудача

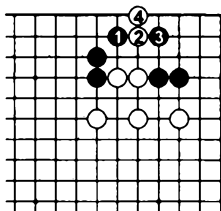
Разрезание ① – нескладный ход. После ⑥ два черных камня слева сильно ослабели.



24. Успех: Кэйма

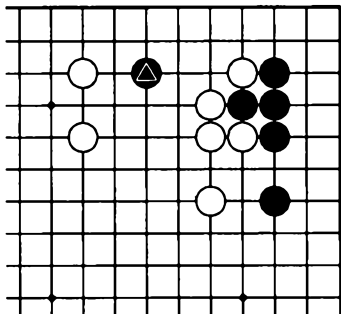
Кэйма ① – устойчивая форма, соединяющая две группы.

Даже если белые сделают резкую попытку разделения, разрезав в талии кэйма ②, черные отобьются после ③.



24. Неудача

Если черные сыграют косуми ①, то белым удастся их разделить после цукэ ②.

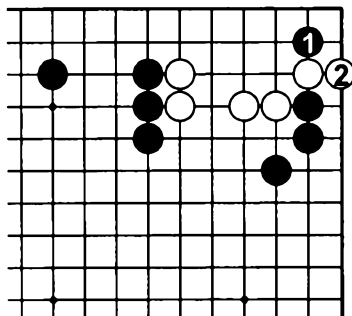


Задача 25

Ход ●

Кажется, что камень  на мели, окруженный белыми камнями. Найдите тэсудзи, возвращающее его к своим.

Предыдущая задача должна дать вам нужную идею.

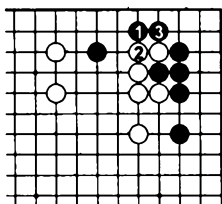


Задача 26

Ход ●

Это форма, которая часто случается в углу.

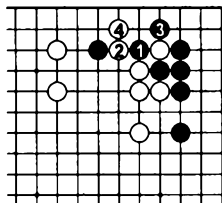
Черные сыграли цукэ ①, а белые решили сопротивляться ②. Попробуйте теперь соединить черный камень с камнями слева.



25. Успех: Кэйма

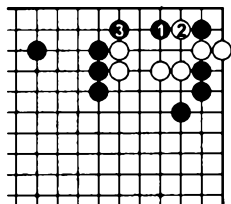
Кэйма ① – хороший ход, позволяющий соединиться.

Тэсудзи используются когда камни соперников приходят в конфликт друг с другом, а формы – когда камни одного игрока отделены от основных сил. Это пример формы.



25. Неудача

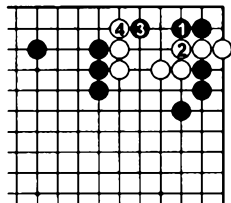
Разрезание и захват ① – потеря баланса в большом масштабе ради небольшой прибыли.



26. Успех: Прыжок

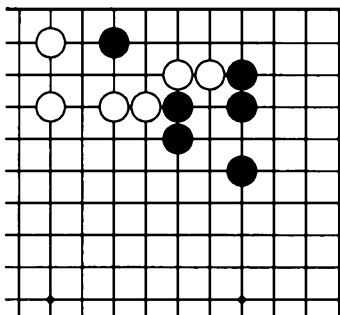
Прыжок ① – легкое тэсудзи.

Белые вклиниваются ②, на что черные соединяются ③, получая некоторые очки и нападая на всю белую группу. Это часто можно увидеть в реальной игре.



26. Неудача

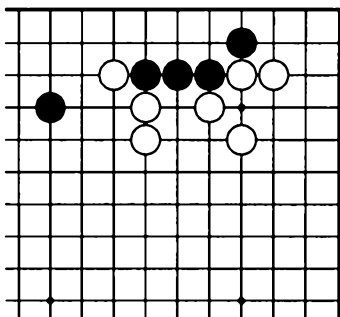
Вытягивание ① в попытке уйти – тяжелый способ игры. После ④ у черных не осталось шансов выжить.



Задача 27

Ход ●

Черные хотят вернуть изолированный камень домой. Должны ли они играть легко или пытаться пережить белых?

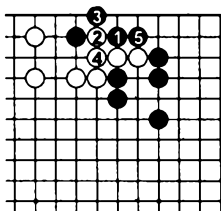


Задача 28

Ход ●

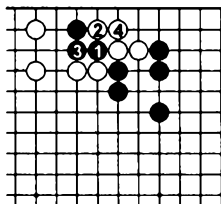
Теперь давайте рассмотрим способ соединения по третьей линии.

Как черной группе воссоединиться со своим другом слева на четвертой линии?



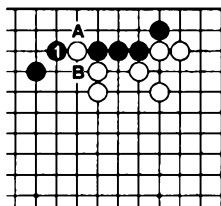
27. Успех: Цукэ

Ход цукэ ① похож на решение предыдущей задачи – легкое тэсудзи. Практически лучшее, что есть у белых, – соединение ②, так что черным удастся соединиться в варианте до ⑤, получая большую выгоду.



27. Неудача

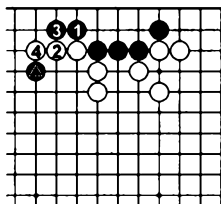
Если черные попытаются бороться, разрезав ①, то после ② и ④ они проиграют сэмзай.



28. Успех: Косуми-цукэ

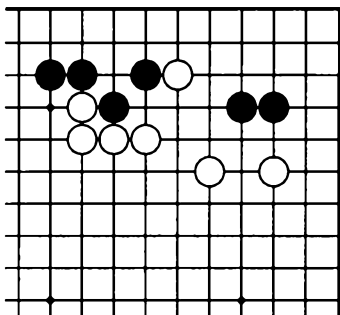
Косуми-цукэ ① – совершенная форма для соединения.

После этого пункты А и В – миаи (одинаковой эффективности), так что черные устанавливают аккуратное соединение двух групп.



28. Неудача

Если черные пойдут ① и ③, то камень ④ попадет на мороз.

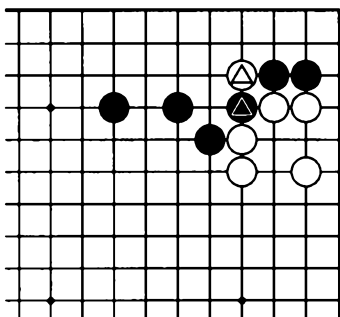


Задача 29

Ход ●

Форма здесь более сложная, но принцип тот же.

Используйте ту же концепцию, что и в предыдущей задаче.

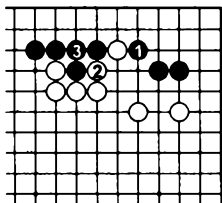


Задача 30

Ход ●

Существует множество тэсудзи, использующих жертву камней.

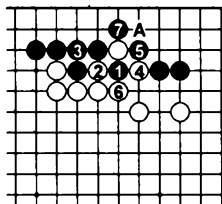
Для противодействия $\triangle$ найдите способ жертвы $\triangle$, позволяющий соединиться с камнями слева.



29. Успех: Косуми-цукэ

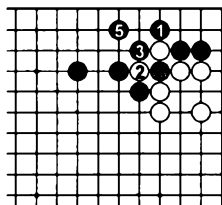
Косуми-цукэ ① – решение.

Белые могут нанести атари ②, но черные просто соединятся ③. Это для них не проблема.



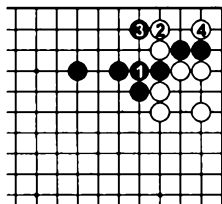
29. Неудача

Предварительное ханэ ① неоправданно. Белые контратакуют ④ и после ⑦ в позиции черных осталась мина – возможность ко-борьбы после разрезания ○А.



30. Успех: Атари

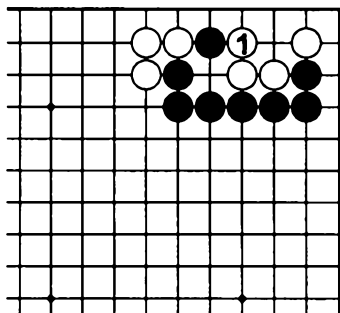
Черные отдают камень, нанося атари ①, а затем следует второе атари ③ и надежное висячее соединение ⑤.



30. Неудача

Соединившись ① черные проигрывают сэмзай после ② и ④.

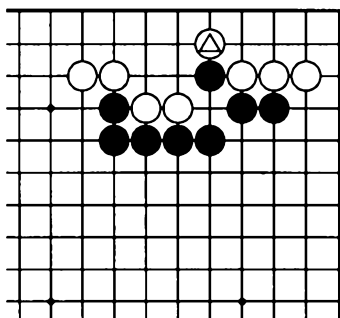
Как обычно, жадность до добра не доводит.



Задача 31
Ход ●

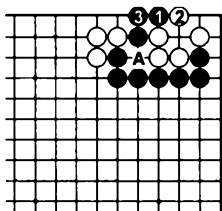
А теперь рассмотрим тэсудзи, предотвращающее соединение камней противника.

Посмотрите на ① и найдите ответ, позволяющий сказать: «Нет, сэр, я не позволю вам пройти».



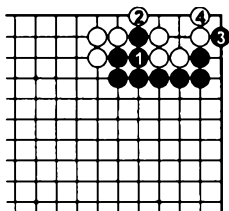
Задача 32
Ход ●

Ханэ ① сделано в надежде соединиться, но у черных имеется замечательное тэсудзи, разрушающее эту надежду.



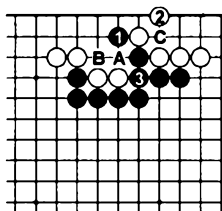
31. Успех: Ханэ

Это тэсудзи также часто встречается в задачниках по жизни и смерти. После ханэ ① и соединения ③ белые не могут разрезать ○А из-за дамэдзумари.



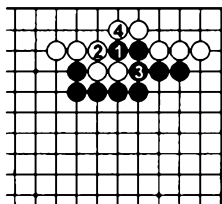
31. Неудача

Ход ①, позволяющий ② очень понравился бы белым.



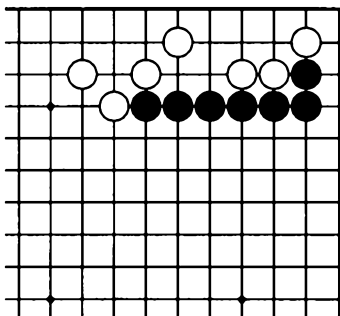
32. Успех: Двойное ханэ

Двойное ханэ ① – взрывное тэсудзи, не оставляющего белым выбора, кроме соединения ②. Если белые попытаются разрезать ○А, то их ожидает двойная угроза (●В и ●С) после соединения ③, полностью разрушающая построения белых. Они не могут играть и ③ из-за зашелки после ●В.



32. Неудача

Если черные сыграют ①, то после ходов до ④ у белых здесь проблем не останется.

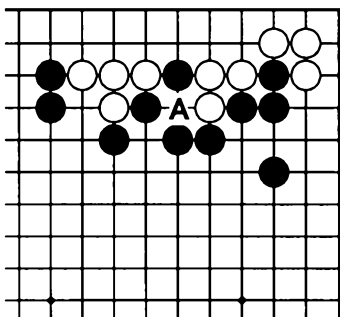


Задача 33

Ход ●

Нет ли у вас чувства, что здесь должен быть хороший ход.

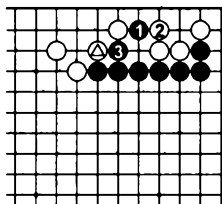
Поищите короткий впечатляющий удар.



Задача 34

Ход ●

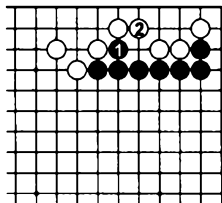
Попытка атаковать белых кажется заранее обреченной на провал из-за разрезания ○А, но на самом деле здесь есть красивый ход, позволяющий разделить белых.



33. Успех: Разрезать в талии

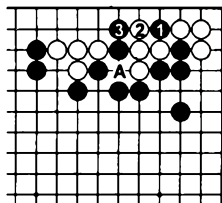
Разрезание в талии кэйма ① – правильное тэсудзи для разделения белых камней.

После ② ход ③ – еще одно тэсудзи и белые вынуждены отдать камень △ или все камни в углу.



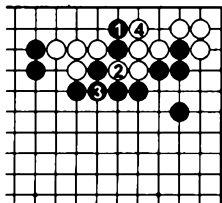
33. Неубача

Ход ① не дает черным ничего, даже плохонького адзи (потенциальная возможность, лит. вкус).



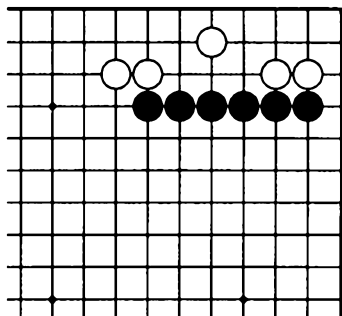
34. Успех: Разрезание

① – хороший ход, подчеркивающий дамэдзумари белых. После ② черные могут спуститься ③ и белые не смогут разрезать ○А. Если вместо ② белые сыграют ③, то ход ② даст защелку.



34. Неубача

После ① последуют ходы до ④ и черные проиграют сэмзай в один темп.

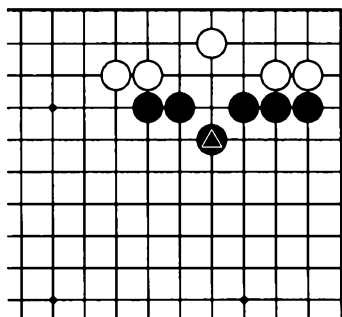


Задача 35

Ход ●

Эта форма может встретиться как в углу, так и вдоль стороны.

В этой позиции складывается ощущение, что у черных должен быть хороший ход. Найдите эффективное разрезание.

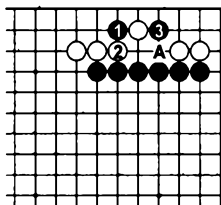


Задача 36

Ход ●

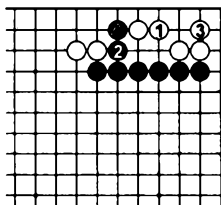
Здесь камень ▲ стоит в другом месте по сравнению с предыдущей задачей.

Что же произойдет? Посчитайте внимательно.



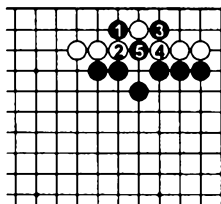
34. Успех: Разрезание в талии

Черные режут ① в талии кэй-ма. После защиты белых черные делают то же самое с другой стороны и захватывают белые камни в углу. Если черные вместо ① начнут с хода ③, то белые заберут камень ходом ②А и выживут в сэнтэ. Это не вполне удовлетворит черных.



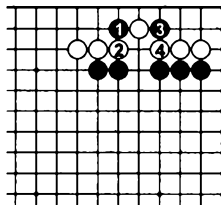
35. Вариант: Готэ белых

Белые могут выжить, ответив ходом ① (вместо ②, как в правильном ответе), но они закончат вариант в готэ.



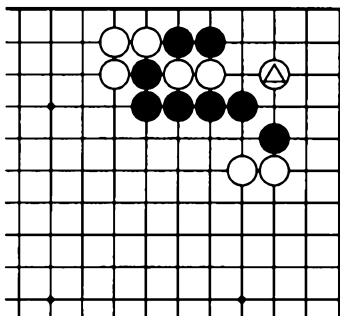
36. Успех: Ко

Точно так же, как в предыдущей задаче, черные начнут с разрезания в талии кэй-ма ①. Если белые ответят ② и ④, то после ⑥ за черных получится ко «любования цветами» (то есть в нем они практически ничего не теряют). Вместо ②, видимо, лучшим за белых будет смириться с разрезанием и сыграть ④, выживая в углу.



37. Вариант: Неудовлетворительно

В такой позиции ходы ① и ③ совсем не работают. Сравните это с правильным решением.

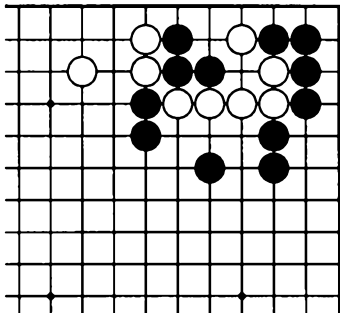


Задача 37

Ход ●

Белые вторглись камнем , намереваясь усложнить игру с помощью неживых камней.

Найдите способ предотвратить соединение белых.

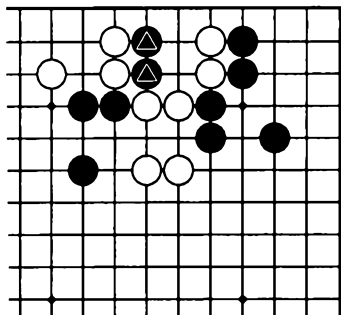


Задача 38

Ход ●

Это задача на сэмэй.

Черные камни кажутся очень одиночными, но у них есть тэсудзи, позволяющее спасти эти камни.

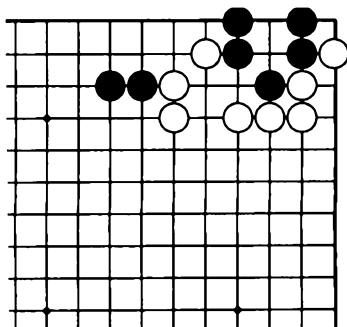


Задача 39

Ход ●

У черных не будет перспектив в центре, если они не спасут камни ▲.

Найдите тэсудзи, позволяющее им соединиться с камнями в правом верхнем углу.

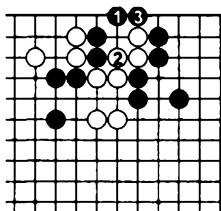


Задача 40

Ход ●

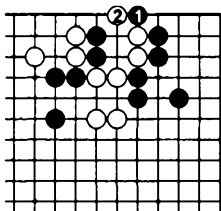
Это задача и на соединение, и на жизнь и смерть.

Черные камни справа сверху сами по себе выжить не могут. Найдите остроумное тэсудзи.



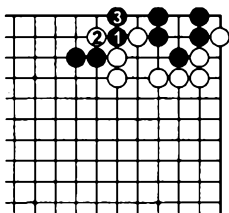
39. Успех: Косуми

Это еще одно применение идеи, использованной в предыдущей задаче. Косуми ① – тэсудзи. У белых нет выбора – они должны после ② допустить соединение ③ и теперь борьба переместится в центр.



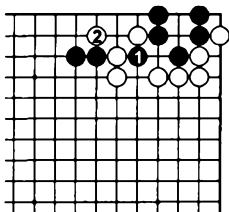
39. Неудача

① – плохая идея для этой позиции.



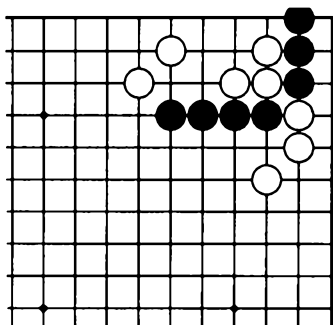
40. Успех: Цукэ

Цукэ ① – тэсудзи дающее соединение из-за дамэдзумари белых. На ② черные спускаются ③ и у белых нет хорошего продолжения.



40. Неудача

① – ужасный ход, сделанный в неправильном направлении. После ② потери черных очень велики.

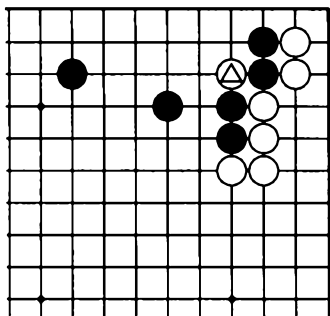


Задача 41

Ход ●

Найдите мастерский способ атаки слабости белых, позволяющий спасти три черных камня.

У черных есть достойное тэсудзи, убивающее три белых камня.

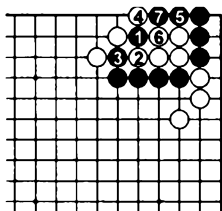


Задача 42

Ход ●

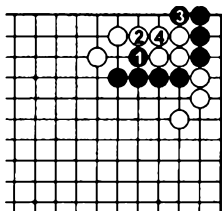
Белые только что разрезали камнем ⊙.

Черным нет смысла отступать. Найдите способ проглотить этот камень в выгодном сэмзай.



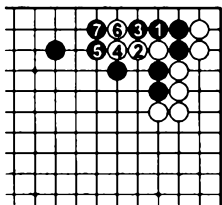
41. Успех: Разрезание в талии

Многие тэсудзи начинаются с разрезания в талии кэйма. Это ❶ снимает нагар со свечи белых. Если они попытаются сопротивляться ходом ❷, то черные разрежут ❸ и сожмут противника. После ❹ все заканчивается.



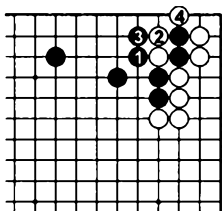
41. Неубача

❶ – вульгарный, ни к чему не приводящий ход.



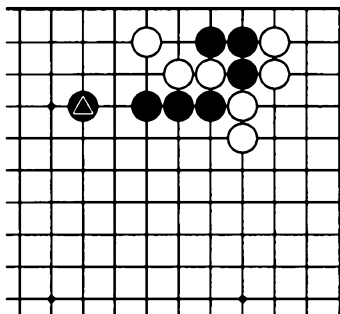
42. Успех: Ханэ

Ханэ ❶ начинает преследование противника. Если белые выходят ❷, то черные продолжают погоню ходом снизу ❸. После ❹ черные продолжают свое уже сверху ❺, запечатывая белых. После ❻ становится ясно, что черные идут на ход впереди.



42. Неубача

Жертва двух камней ходом ❶ – расточительство.

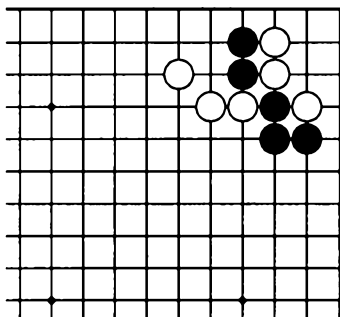


Задача 43

Ход ●

Камень  — важное усиление позиции черных.

Найдите способ забрать три белых камня.

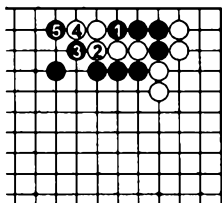


Задача 44

Ход ●

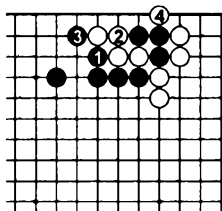
Это часто встречающаяся в углу позиция.

Важный принцип сэмзай состоит в том, чтобы атаковать главные, а не вспомогательные силы.



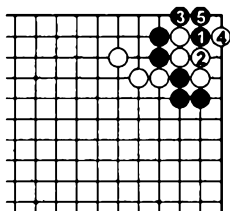
43. Успех: Атари и блокировка

Сначала черные дают атари ①, а затем блокируют ③ и довольно легко убивают белых. Почему ① правильный ход для атари? Вы можете ответить, что этим ходом черные упрочили свое положение и подготовились к решающим ходам.



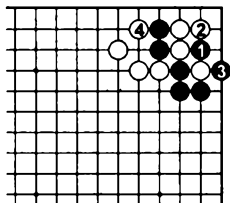
43. Неудача

После ① и ③ сопротивляемость черных сошла на нет.



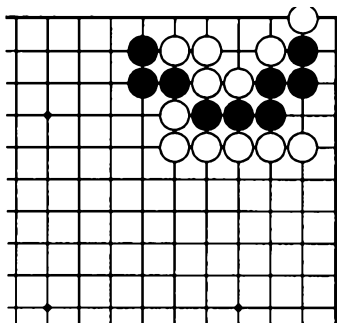
44. Успех: Цукэ

Цукэ ① – тэсудзи, замуровывающее белых навсегда. Белые могут попытаться бороться ходами до ④, но после ⑤ черные спиливают все дерево вместе с ветвями.



44. Неудача

После ① и ③ черные срезают лишь одну ветвь. Сравните это с решением: здесь у них большие потери, не менее 15-ти очков.

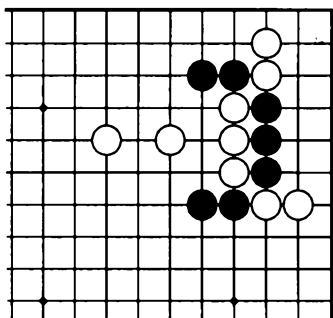


Задача 45

Ход ●

Кажется, что здесь у белых глаз, а у черных нет. От ситуации тянет могильным холодом.

Найдите способ поставить все на ко.

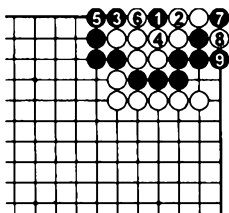


Задача 46

Ход ●

Здесь, в сэмзай, используется тэсудзи, которое мы видели при решении задачи во время перехода от начального к среднему уровню сложности.

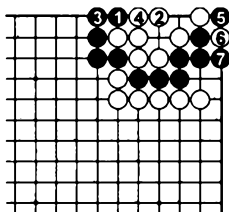
У него элегантное название.



45. Успех: Оки (вбрасывание)

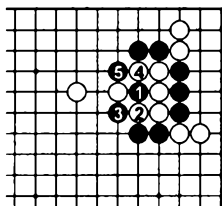
Создается впечатление, что здесь тот случай когда «группа с глазом сильнее группы без глаз».

Для того чтобы избежать уготованной судьбы чёрным остается надеяться на тэсудзи. Оки ① отнимает дамэ белых, а ходы ⑦ и ⑨ дают ко.



45. Неудача

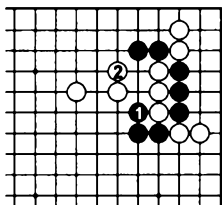
Такой способ атаки приводит к ко-борьбе, намного менее выгодной черным.



46. Успех: Гнездо аиста

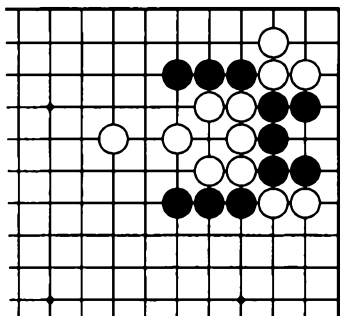
Черные начинают с вклинивания ①. Даже если белые сопротивляются ② и ④, то выясняется, что после ⑤ они не могут соединиться.

Эта форма напоминает гнездо аиста, отсюда и название.



46. Неудача

После ① для гнезда места не остается.

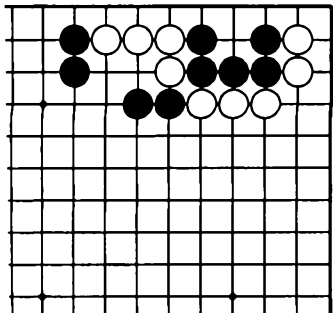


Задача 47

Ход ●

Развитие предыдущей задачи.

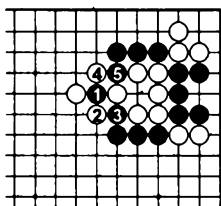
Если вы внимательно посмотрите на позицию, то результат для вас станет очевидным.



Задача 48

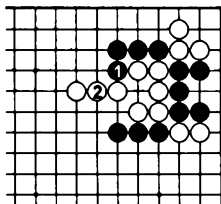
Ход ●

Сначала кажется, что в сэмзай черные отстают, но не припомнится ли вам здесь пословица о сэмзай и глазах?



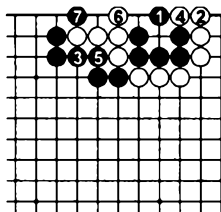
47. Успех: Вклинивание

Вклинивание ① – точно такое же тэсудзи, как и в предыдущей задаче. Черные позволяют белым сбить один камень ходами ② и ④, но в отместку черные забирают не только разрезающие камни, но и угол – отличный обмен, не правда ли?



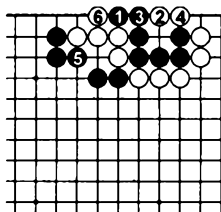
47. Неудача

① ни к чему не приводит. Если вы не знаете что делать, то лучше играйте в другом месте (тэнуки).



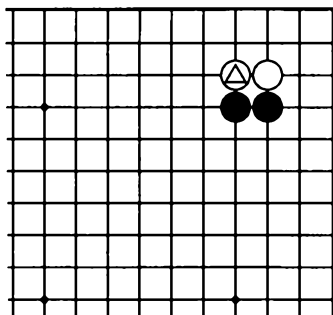
48. Успех: Построение алаза

Ходом ① стоитсся глаз. Даже если вы не сокращаете дамэ противника, вы можете выиграть сэмзай, наращивая свои собственные. В этом здесь и состоит смысл тэсудзи. После подступающего хода ② игра развивается до ⑦. Это типичный случай того, что «группа с глазом сильнее группы без глаз».



48. Неудача

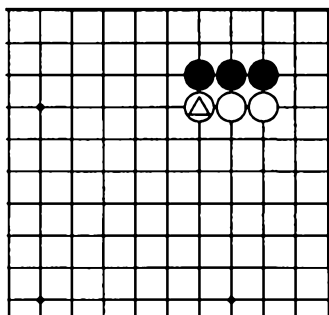
Если черные сразу сыграют ①, то они проиграют борьбу в один ход.



Задача 49

Ход ●

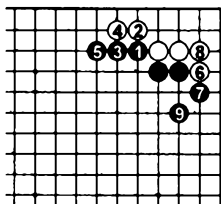
Белые сыграли . Если есть две одинаковых противоположающихся линейки камней, то у того кто ходит первым будет большое преимущество. Найдите процедуру зажима белых.



Задача 50

Ход ●

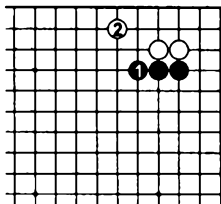
Здесь белые нажали на черных сверху камнем . Черные могут энергично контратаковать, выходя из низкой позиции.



49. Успех: Дзэсэки

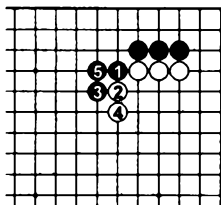
① — жесткий ход.

Пословица гласит: «На голову двух камней ходи не задумываясь». После ① заканчивается один из вариантов дзэсэки после вторжения в сан-сан (пункт 3-3).



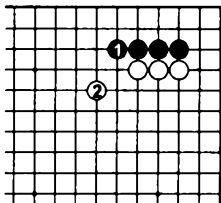
49. Неудача

① — немного рассеянный и слабый ход.



50. Успех: Двойное ханэ

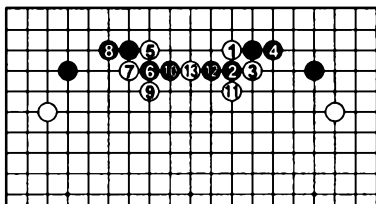
Черные должны энергично сыграть ханэ ①, а затем еще одно — ③. Этот технический прием называется двойным ханэ — энергичная мера зажима противника. После ⑤ черные поднялись с третьей линии на пятую и должны чувствовать себя хорошо..



50. Неудача

Ход ① достоин сожаления и наказывается ответом ②.

Мощь тэсудзи 1



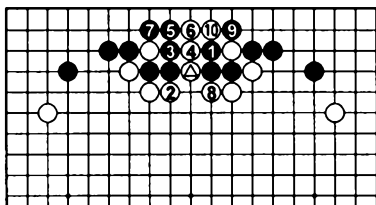
Диа. 1

Эту позицию мы нашли в записи партии, в которой Хонинбо Досаку, которого называют

одним из «святых Го», давал четыре камня форы. Эта партия знаменита тэсудзи, приведенным здесь.

Белые начинают с цукэ ①, а затем дважды перерезают. Их камни кажутся беспорядочно разбросанными, но они наносят атари ⑨ и ⑪ и их игра теперь напоминает удар молнии – вклинивание ⑬. Что за тэсудзи!

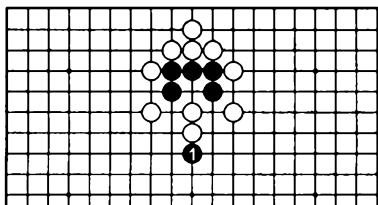
Какое тонкое понимание игры продемонстрировали белые, подведя позицию к этому ходу.



Диа. 2

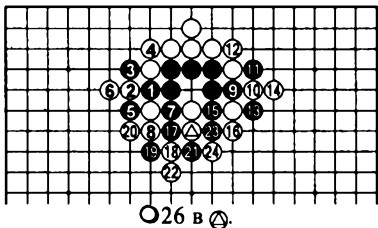
Камень ⑩ начинает лавину. В последующем варианте черные не могут сделать ничего – только смириться перед лицом превосходства противника. Белые выжимают огромную мощь из жертвы нескольких камней – образцовое тэсудзи.

Мощь тэсудзи 2



Диа. 3

Эта задача на жизнь и смерть классической эры, название которой можно перевести как «сила черепахи». Черные должны здесь прорвать окружение белых и вырваться наружу, однако ответ ❶ – довольно удивителен.



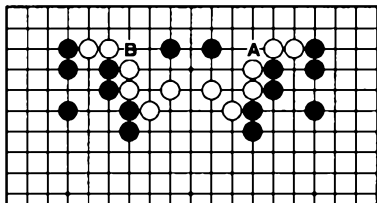
Диа. 4

Практически каждый попробует сначала надавить и разрезать, начиная с ❶ здесь. Получился длин-

ный вариант, который вам лучше расставить на доске и в конце концов вбрасывание камня ❷26 ведет к дамэдзумари из-за чего черные не могут соединиться.

Возвращаясь к Диа. 3 зададимся вопросом что делает этот ход ❶ тэсудзи? Черные ожидают с какой стороны пойдут белые, а затем играют с другой стороны и уходят от дамэдзумари. Этот прием называется «игра в центр симметрии».

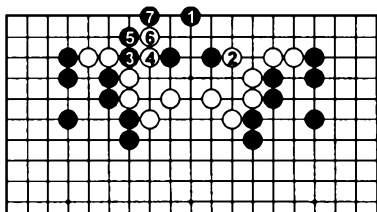
Мощь тэсудзи 3



Диа. 5

У этого тэсудзи какое-то загадочное название: «нижнее белье коня». Это интригующее тэсудзи, в

котором используются угрозы двух разрезов ●А и ●В. Подсказка, конечно, состоит в том, что здесь используется «ход коня».



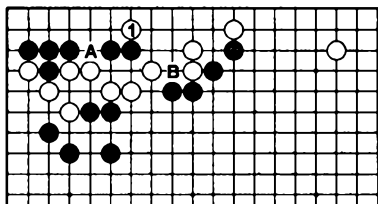
Диа. 6

Ход конем (кэйма) снизу («нижнее белье») ① – тэсудзи, делающее неотвратимым одно из разрезов – слева или справа. Если

белые защитятся с одной стороны ②, то черные разрежут с другой – ③. После варианта до ⑦ черные проглатывают два белых камня, получая большую выгоду.

Мы можем видеть, что, имея в запасе такого союзника как тэсудзи, значит иметь дополнительный источник силы. С другой стороны, если вы накоротке с «нескладными ходами», то вас в любой момент может ждать катастрофа. От того как много вы занимаетесь, зависит с каким типом игроков вы будете ассоциироваться.

Мощь тэсудзи 4

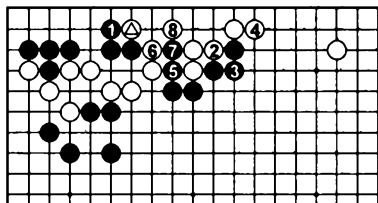


Диа. 7

Это позиция из партии матча на титул тридцатилетней давности.

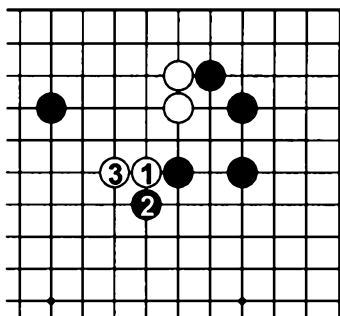
Фудзисава Сюко только что сыграл косуми-цукэ ④. Это жесткий ход, угрожающий использовать тонкость белых построений. Болельщики с тревогой ожидали ответа белых. Белыми играл Саката Эйю, известный мастер спасения слабых групп, который тогда был в самом расцвете сил.

Цукэ ① кажется сделанным в совершенно бесполезном месте. Но на самом деле это блестящее тэсудзи, помогающее спасти белую группу. Этот удивительный ход, намекая на разрезание ○А, защищает от надавливания ●В.



Диа. 8

Если ①, то ② и ④. Если черные надавят ⑦, то после ⑧, ④ оказывается в нужном месте, тэсудзи защищающим от разрезания.

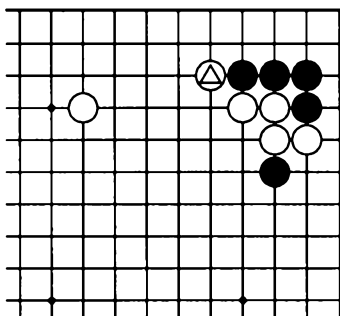


Задача 51

Ход ●

Вы видите задачу на форму. Позиция эта часто встречается в форовых партиях.

Где ключевой пункт, разрушающий форму белых?

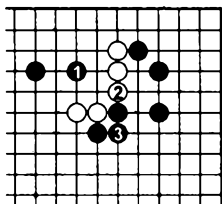


Задача 52

Ход ●

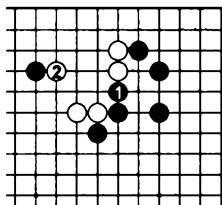
Перед вами вариант стандартного дзёсэки.

Найдите тэсудзи – достойный ответ на блокировку камнем △.



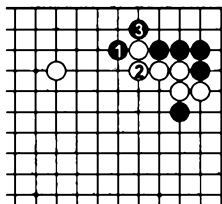
51. Успех: Иккэн-тоби

Этот ход ① обычно классифицируется как иккэн-тоби (прыжок через один пункт), но правильный смысл его здесь – нодзоки. Черные угрожают разрезать белых и у тех проблемы с нахождением хорошего ответа. Если ②, то после ③ угроза разрезания не уменьшается.



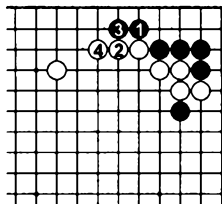
51. Неудача

Если ①, то белые сделают защитную форму ходом ②.



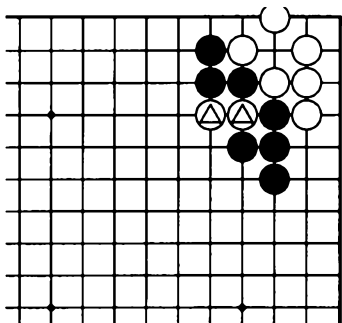
52. Успех: Цукэ

Цукэ ① – контратакующее тэсудзи, резкий отпор попытке белых устроить засаду. Если белые отступятся и соединятся ②, тогда черные, конечно же, будут счастливы сыграть ③. Белые не могут играть вместо ② в ③, потому что черные разрежут ②. Это неоправданно за белых.



52. Неудача

После ① и ③ нахальная игра белых оказалась не по заслугам вознагражденной.

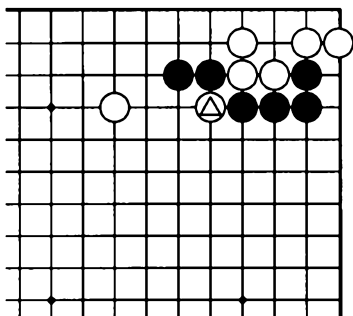


Задача 53

Ход ●

Здесь нужно убить два камня ☐.

Найдите способ захватить эти камни так, что бы вас в дальнейшем не волновал вопрос прерывателя ситё.

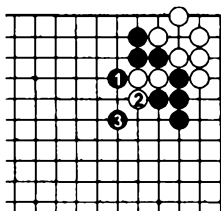


Задача 54

Ход ●

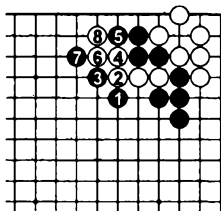
Если черные убьют ☐, то в этом месте у них не останется проблем.

Вам понадобится рассчитать одиннадцать ходов, чтобы так захватить этот камень в неплотное ситё.



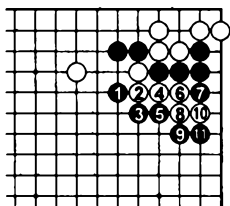
53. Успех: Неплотное ситё

Это неплотное ситё – некоторого рода комбинация ситё и сети. Если белые пытаются убежать ②, то черные прыгают ③, захватывая белые камни без необходимости оглядки на прерыватель ситё.



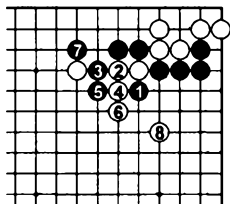
53. Неубача

Атакующий ход ① не работает.



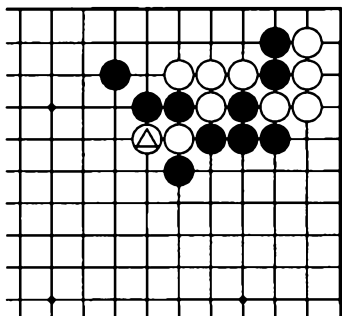
54. Успех: Неплотное ситё

Прыжок ① начинает типичное неплотное ситё. Если белые пытаются убежать ②, то черные преследуют их ходами ③ и ⑤, а затем поворачивают ⑦, чтобы добавить одно дамэ этим камням. Ходом ⑪ все заканчивается.



54. Неубача

Ход ① выглядит тэсудзи, но ...

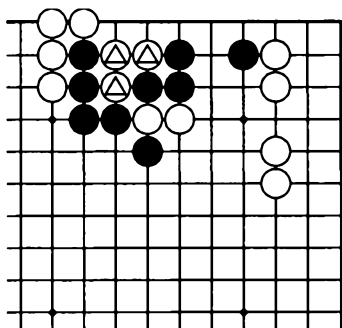


Задача 55

Ход ●

Увидев, что ситё в их пользу, белые вытягиваются ☹.

Найдите форсирующий ход наверху, который сделает неплотное ситё действенным.

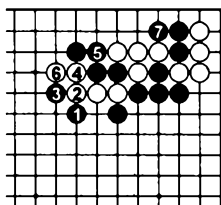


Задача 56

Ход ●

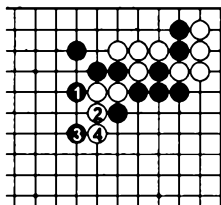
Еще одна задача их этой серии.

Используйте угрозу против камней ☹ для того чтобы убить два других.



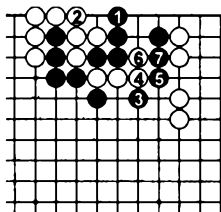
55. Успех: Накрывание

Черные прыгают ①, а затем ходят на голову белой группы ③. Белые вынуждены пойти ④, так что ход ⑤ следует естественному течению игры. Белые должны выбегать ⑥, а черные получают огромную выгоду от ⑦. Эта последовательность, начинающаяся с ①, немного предпочтительнее немного более грубого немедленного ⑤.



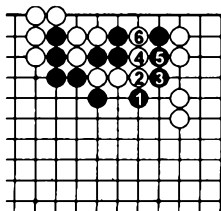
55. Неудача

После такого ① черные ничего не получают.



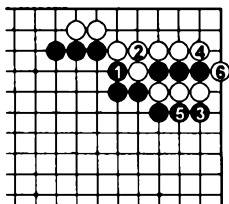
56. Успех: Сперва спуск

Сначала черные опускаются ①. После ответа ② ход ③ ведет к успешному неплотному ситё. В реальной игре белые должны все это увидеть и не играть ④ и ⑥, ходы, увеличивающие потери белых.



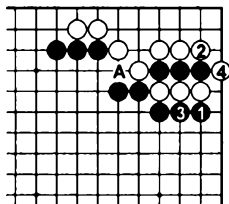
56. Неудача

Простой ход ① не работает, что показывает вариант до ⑥.



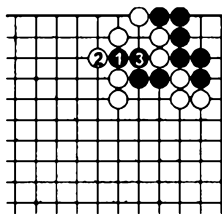
57. Успех: Сначала - атари

Пока пожертвованные камни стоят на доске, черные должны воспользоваться случаем и дать атари ①. Сейчас самое время для этого. Продолжая, черные играют ③ и ⑤, выжимая все из жертвы своих камней.



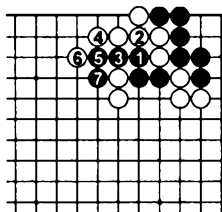
57. Неудача

Если черные сразу сыграют ① и ③, то после них ход ●А станет готэ.



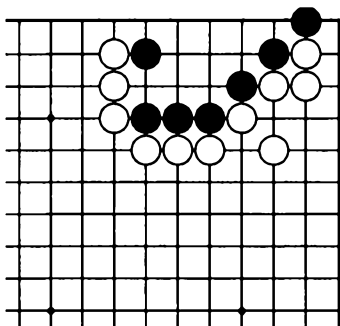
58. Успех: Вклинивание

Тэсудзи, как правило, — это не нудное выставление камней рядом друг с другом, а яркий, неожиданный ход — прыжок или поворот. Вклинивание ① — пример этого. Белые не могут спасти два камня из-за дамэ-дзумари.



58. Неудача

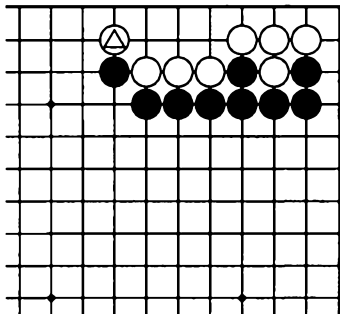
① и ③ — не прыжок и не поворот, а скучное вытягивание.



Задача 59

Ход ●

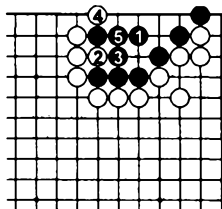
На первый взгляд может показаться, что черные камни рассеяны и их не связать, но здесь имеется хорошо сбалансированный ход, устраняющий все дефекты в конструкции черных.



Задача 60

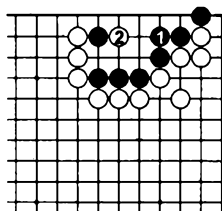
Ход ●

Задача не в том, чтобы убить белых. Здесь можно сделать не так много — ограничить активность камня ⊕.



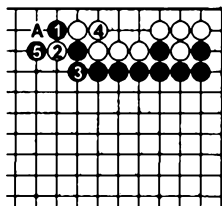
59. Успех: Висячее соединение

Висячее соединение ① защищает всю позицию черных, связывая камни между собой. Белые могут попытаться атаковать ходами ② и ④, но черные выживают после ⑤.



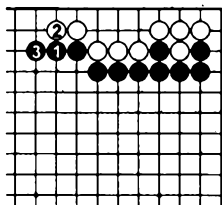
59. Неудача

Прочное соединение ① приводит к немедленной гибели после атакующего тэсудзи ②.



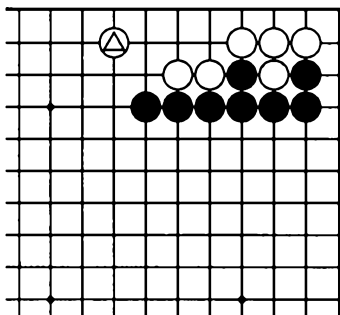
60. Успех: Двойное ханэ

Блокировка двойным ханэ мастерски предотвращает развитие белых. Белые должны помнить о камнях в углу и вынуждены защититься ④. Черные нападают на камень ⑤. Если же они не хотят связываться с ситё, то могут вытянуться ●А.



60. Неудача

На ① ход ② – сэнтэ. Черные сыграли слишком мягко.

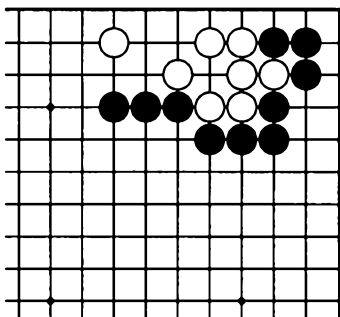


Задача 61

Ход ●

В этой задаче использована та же идея, что и в предыдущей.

Найдите способ зажима, прекращающего движение камня . Жертва здесь будет уместной.

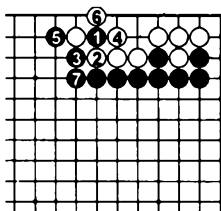


Задача 62

Ход ●

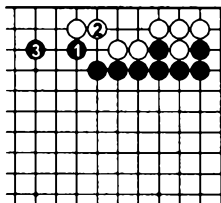
Это другая задача, где вы должны в сэнтэ остановить движение белых.

Найдите способ сделать белым дамэзумари.



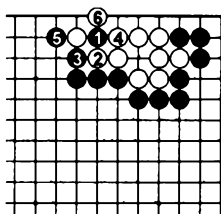
61. Успех: Разрезать в талии

Черные должны резать ❶ в талии кэйма. Это тэсудзи, останавливающее противника. У белых не находится ничего лучшего, чем окружение этого камня ❷ и ❹, так что черные могут блокировать в сэнтэ ❸, а затем закрепить свою форму ❺.



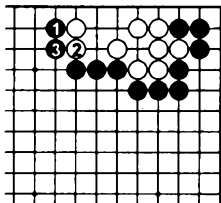
61. Неудача

Косуми-цукэ ❶ – другой способ развития позиции черных, но он послабее и не до конца закрывает дверь перед противником.



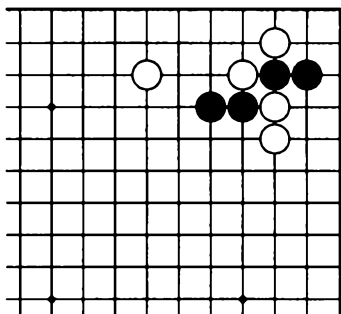
62. Успех: Разрезать в талии

Как и в предыдущей задаче, разрезание в талии кэйма – хороший ход. Единственная возможность белых – ❷ и ❹. ❸ – сэнтэ, дающее черным полное удовлетворение от результата.



62. Неудача

На простое цукэ ❶ белые грубо нажмут ❷ и черные закончат в готэ.

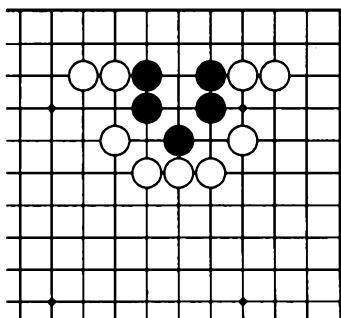


Задача 63

Ход ●

Попытка выжить в углу будет полной профанацией.

Используйте камни в углу как жертву для получения превосходящей позиции.

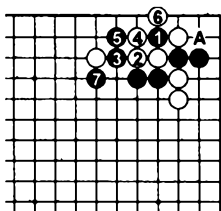


Задача 64

Ход ●

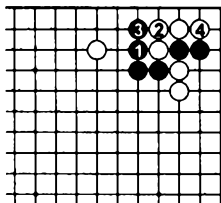
При попытке выжить группой главный принцип игры – поиск фокусного пункта.

«Играй в центр симметричной позиции».



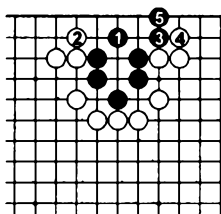
63. Успех: Начать с разрезания

Черные сразу режут ①, а затем строят отличную форму, прорезая построения белых. После ⑦ черные получают подавляющую позицию в центре. Более того, в углу еще осталось ко, которое можно начать ходом ●А.



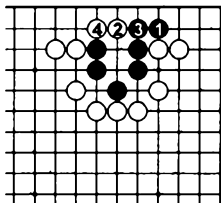
63. Неудача

Ходы ① и ③ можно назвать одним словом – глупость.



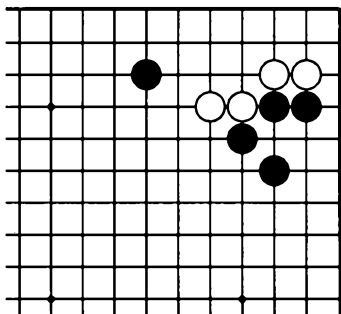
64. Успех: Диагональное соединение

Ход ① дает вогнутую форму (его можно назвать и косуми). Это хорошо сбалансированный ход в центр черной группы. Далее следует последовательность до ⑥ и черные строят два глаза.



64. Неудача

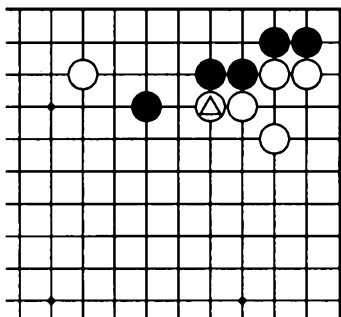
После такого ① белые, не медля, атакуют ②. «Ключевой пункт противника – мой ключевой пункт».



Задача 65

Ход ●

Нет большего удовольствия, чем закончить вариант с хорошей формой, испортив ее противнику. Найдите ключевой пункт, разрушающий форму белых.

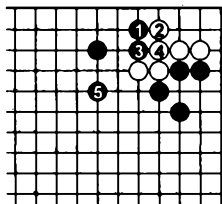


Задача 66

Ход ●

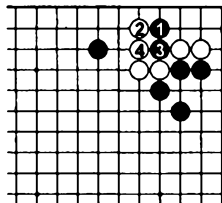
Развитие предыдущей задачи.

Как черным защищаться от вытягивания $\triangle$? Найдите спокойный ход.



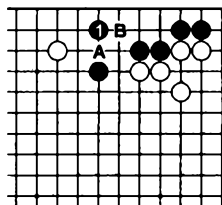
65. Успех: Кэйма

Кэйма ① бьет по ключевому пункту, сокращая форму белых. У них нет выбора, нужно защищаться ② и ④ и после прыжка ⑥ белые должны искать способ выживания.



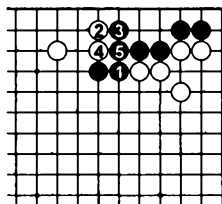
65. Неудача

① – оверплэй. Камень, должно быть, выпал из пальцев игрока.



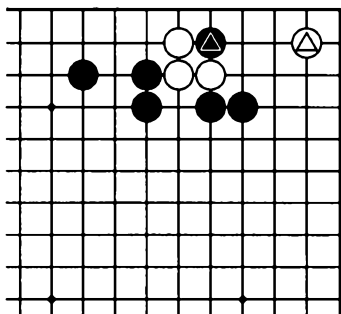
66. Успех: Эккзи-тобу

Прыжок ① – хорошая, спокойная защита. Этот ход дает территорию, предотвращая атаку белых. Если вместо этого черные опустятся ●А, то у белых появится атакующее нодзоки ○В.



66. Неудача

На ① последует жесткий ответ ② и ④.

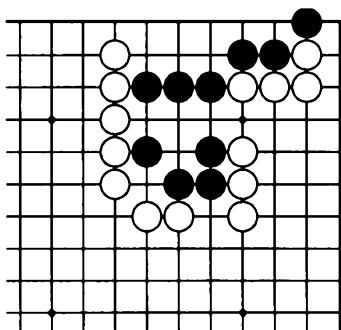


Задача 67

X_{04} ●

Камень  убе-
жать не может.

Как с его помощью придавить $\odot$?

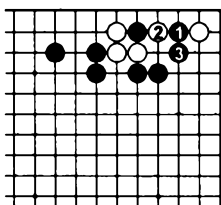


Задача 68

 $X_{O_4} \bullet$

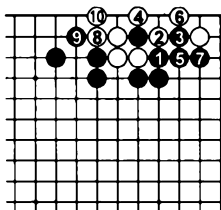
У черных пол-
глаза в центре.

Вам осталось
найти тэсудзи для
построения глаза в
сэнтэ на верхней
стороне. Видите
его?



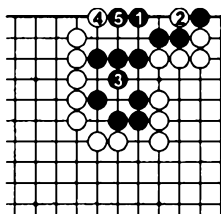
67. Успех: Прилипание

Цукэ ① – хороший ход, который и выглядит, и на самом деле является тэсудзи, внося смятение в ряды белых. После ② черные могут мирно оттянуться ③. Вся белая группа погибает.



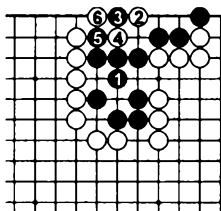
67. Неудача

Блокировка ① – вульгарная атака. Далее белые выживают естественными ходами, начиная с ②.



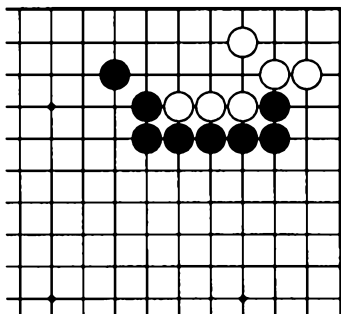
68. Успех: Диагональный ход

Косуми ① – блестящий ход. Черные выживают безусловно, без всякого ко. Если белые вбросят ②, то черные сначала построят глаз ③, а затем окончательно выживут после ⑤.



68. Неудача

Если черные просто пойдут ①, то атака белых начнется с ② – занятия ключевого пункта, того же, что и ① в решении задачи. После этого второго глаза черным уже не построить.

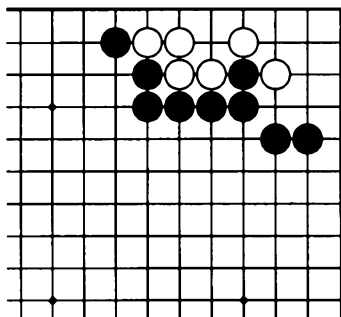


Задача 69

Ход ●

Задача здесь не в том, чтобы убить угол.

Нужно найти жесткий способ зажать белую группу, получив при этом выгоду.

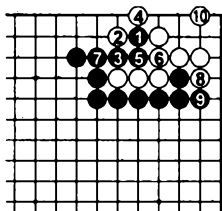


Задача 70

Ход ●

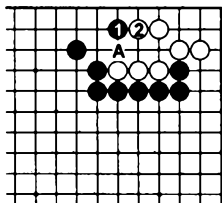
Это не: «черные ходят и убивают».

Черные должны как можно сильнее уменьшить группу противника.



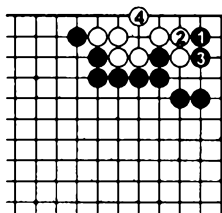
69. Успех: Дукэ

Прилипание под брюхом ① – удар в критический пункт, шокирующий белых. Они могут попытаться сопротивляться ② и ④, но в итоге вынуждены покорно вернуться к защите ⑩.



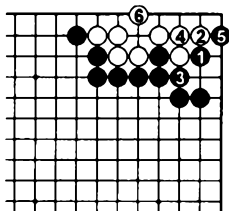
69. Неудача

На ① белые защитятся ②. Теперь ●А – готэ. Белые могут даже проигнорировать ① и сделать ② в другом месте.



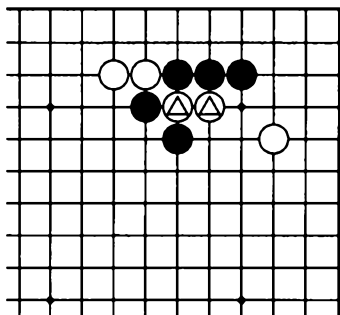
70. Успех: В точку

Это не задача на захват группы, но если вы будете играть слишком мирно, то достаточно жесткой атаки у вас не получится. ① – сильно. На ② черные оттягиваются ③ и белые вынуждены еще раз ответить ④.



70. Неудача

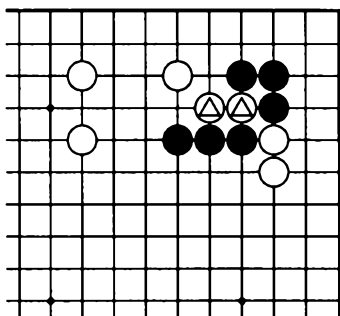
① и ③ – слабые йосэ ходы.



Задача 71

Ход ●

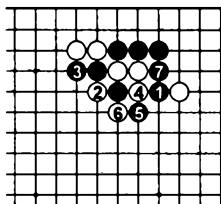
В этой задаче вы должны угрожать белым камням и если те попытаются убежать, то черные получат лучше, чем они могли рассчитывать.



Задача 72

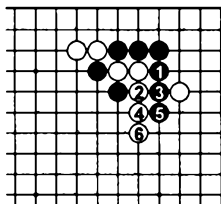
Ход ●

Единственный способ за черных стабилизировать позицию – забрать два разрезающих камня .



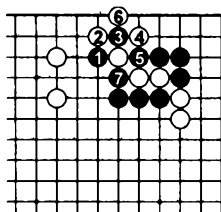
71. Успех: Почти сеть

Ход ① сеть, строго говоря, не дает. Белые могут спастись, начав с ②. Но это именно то, чего от них ожидают черные, которые сжимают противника ходами до ⑦, делая хорошую форму и атакуя получившийся ком белых камней.



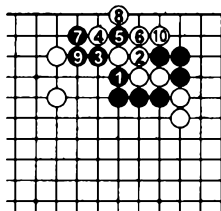
71. Неудача

① и ③ – грубые ходы, лишённые фантазии.



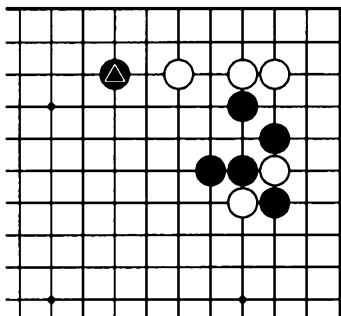
72. Успех: Цукэ и разрезание

Прилипание, а затем разрезание на манер этого называется по-японски цукэкири. В данном случае ① и ③ – жизненно важные тэсудзи. Если белые ответят ② и ④, то ⑤ убьёт разрезающие камни, а это означает, что проблемы черных здесь закончились.



72. Неудача

Грубая атака, начиная с атари ① – вульгарная игра. Угол черных в опасности.

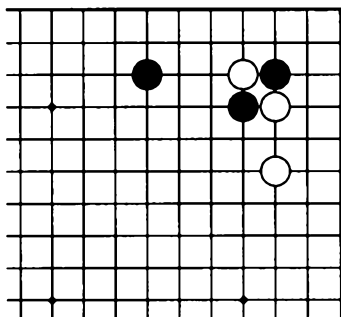


Задача 73

Ход ●

Перед вами стандартная позиция из форовой игры. Черные сделали сдерживающее расширение $\triangle$, а белые нахально сыграли в другом месте.

Найдите жесткий способ пробить защиту белых.

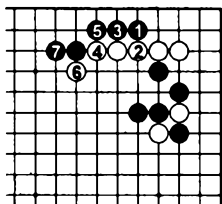


Задача 74

Ход ●

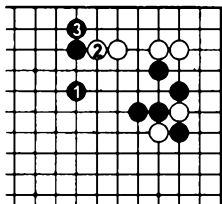
Такое перерезание тоже часто случается в форовых партиях.

Если вы помните пословицу по поводу взаимного разрезания, то найдете спокойный ответ.



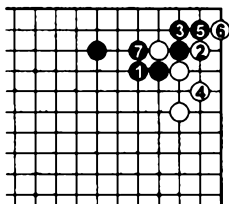
73. Успех: Вбрасывание

Вбрасывание (оки) ① – жесткий ход, взрезающий территорию белых и несущий угрозу их группе. После ⑦ у черных отличная форма: они получили территорию и перспективы продолжения атаки все еще слабой белой группы.



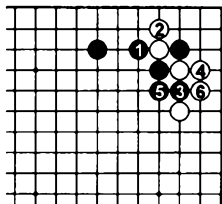
73. Неудача

Прыжок ① – прочный способ, но позволяет белым после ② перейти к игре в другом месте, что не совсем удовлетворительно.



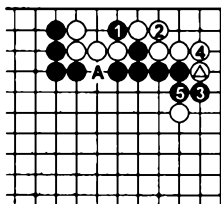
74. Успех: Оттяжка

Пословица гласит: «Попал во взаимное разрезание – вытягивайся», так что черные оттягиваются ①. Это правильный ответ.



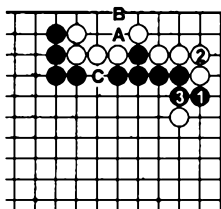
74. Неудача

А вот другая пословица: «Атари, атари – краткое содержание повести о дешевом Го».



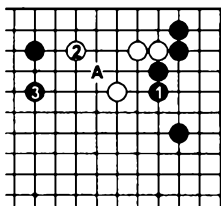
75. Успех: Разрезание

Как только белые сыграют ханэ , черные должны разрезать . Сейчас самое время для этого. После соединения  черные просто защищаются  и . И теперь  стало сэнтэ.



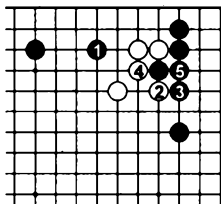
75. Неудача

Если черные сразу ответят  и , то затем на  белые пойдут  и слабость в пункте С никуда не денется.



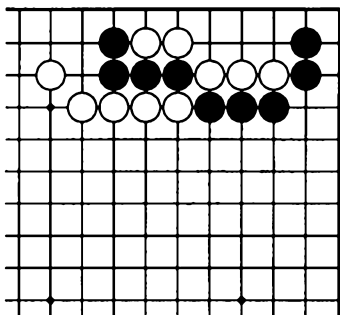
76. Успех: Вытягивание

 делает сильную позицию, нарушая планы белых. Теперь территории черных ничего не угрожает. После  черные защищаются  и позднее они смогут начать атаку ходом .



76. Неудача

Во множестве форовых партий черные играют . Но это слегка тонковато – у белых появляются форсирующие ходы  и .

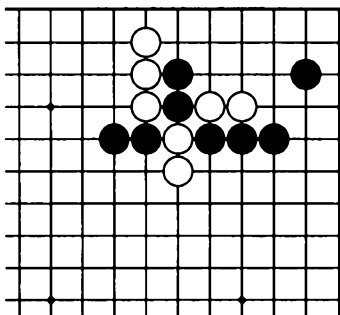


Задача 77

Ход ●

Черные камни
можно убить всего
за три хода.

Найдите способ
сделать белым с по-
мощью жертвы
меньше, чем 3
дамэ.

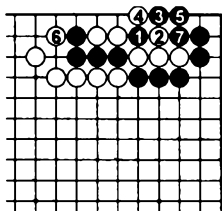


Задача 78

Ход ●

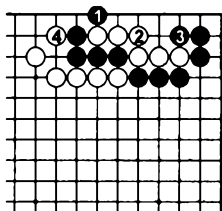
На первый
взгляд, кажется, что
черные проиграют
сэмзай даже на
своем ходу.

Однако у них
есть сжимающее
тэсудзи, дающее
спасение.



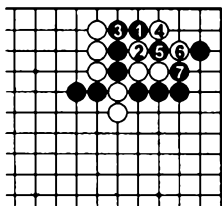
77. Успех: Разрезание

Разрезание ① – изобретательный способ уменьшения дамэ белых. После ② ход ③ продолжает тэсудзи и после ⑦ черные выигрывают гонку в один темп.



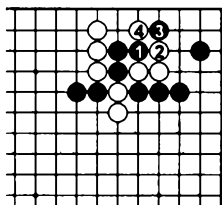
77. Неудача

① позволяет белым прочно соединиться ②. У белых стало 4 дамэ и теперь они выигрывают сэмзай в один темп.



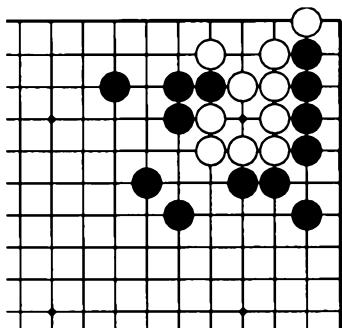
78. Успех: Косуми

Косуми ① должно быть первым ходом. После ② и ④ вбрасывание ⑤ – стандартный способ сокращения дамэ противника. После ⑦ черные выигрывают в один ход.



78. Неудача

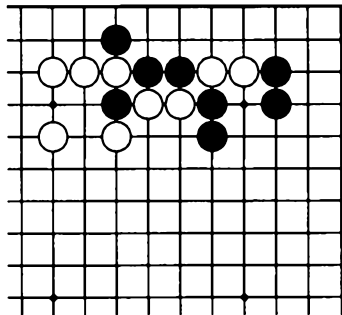
① – ход не из семейства тэсудзи.



Задача 79

Ход ●

Это задача на йосэ. У черных есть изящное тэсудзи. Найдите способ мастерски завершить позицию.

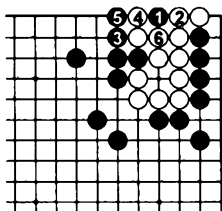


Задача 80

Ход ●

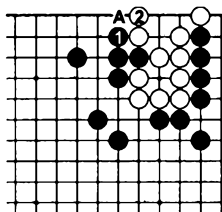
Правильный порядок ходов очень важен не только в сэмзай но почти всегда в ходе игры.

Перед тем как начинать заполнять дамэ правильный порядок ходов требует сделать кое-что еще.



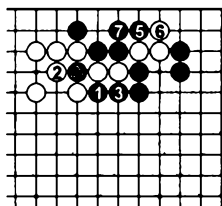
78. Успех: Вбрасывание

Оки ① – хорошее тэсудзи. Суть дела заключается в том, что после соединения ② у черных появляется два форсирующих хода ③ и ⑤.



78. Неудача

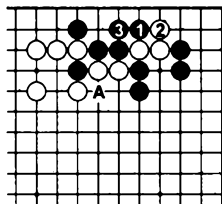
Если черные сделают обычную блокировку ①, то белые, конечно, ответят ② и теперь ●А уже сэнтэ не будет.



80. Успех: Сначала сжать

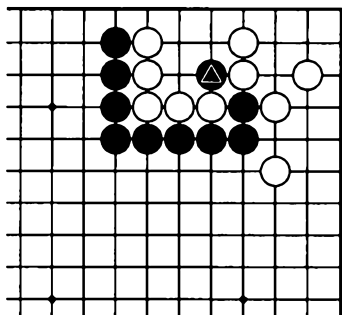
Сжатие ① и ③ очень своевременно. Из-за возможности сэмзай у белых нет выбора – они должны соединяться двумя камнями. И только после этого черные играют ⑤ и ⑦.

④ в А.



80. Неудача

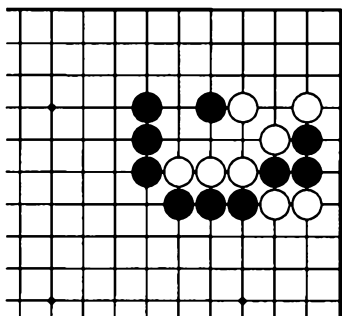
Если черные сразу пойдут ① и ③, то, конечно, выиграют сэмзай, но после этого сжатие, начинающееся ходом ●А, будет готэ.



Задача 81

Ход ●

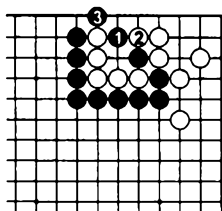
Камень  кажется надежно отрезанным и беспомощным, но мощь тэсудзи может повернуть игру здесь к выигранному сэмзай.



Задача 82

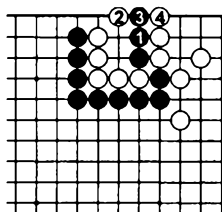
Ход ●

Сэмзай здесь не в пользу черных, но с помощью тэсудзи можно запечатать белых и получить очень прочную позицию.



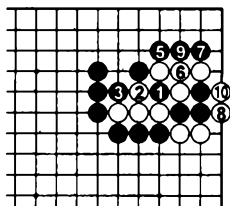
81. Успех: Косуми-цукэ

Диагональное прилипание ① – тэсудзи для сэмзай. Если ②, то ③ делает защелку и белые гибнут.



81. Неудача

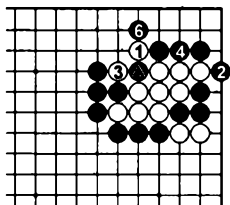
На ① у белых находится защитное тэсудзи ② и здесь черные проигрывают один темп.



82. Успех: Сначала - вбросить

Сначала черные вбрасывают камень ходом ①, сокращая белым дамэ. Затем они играют вариант ③ ... ⑦, захватывая угол и сжимая противника. Черные должны быть счастливы.

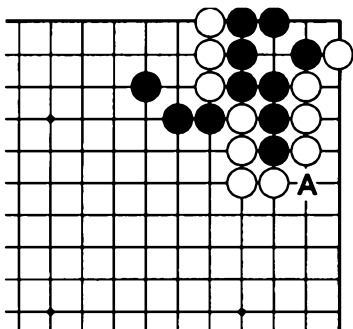
④ в ①.



82. Вариант

Белые вместо ⑧ на диаграмме решения могут попробовать разрезать ①, как здесь, но тогда черные, начиная с ②, проведут сжатие и захватят все белые камни в спиральном ситё.

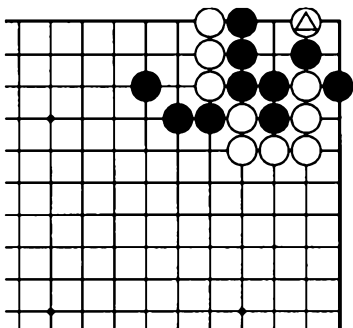
⑤ в ④.



Кажется, что в правом верхнем углу вот-вот начнется ко, но черные, используя слабость в А, с помощью жертвы могут выиграть сэмзай безусловно.

Задача 83

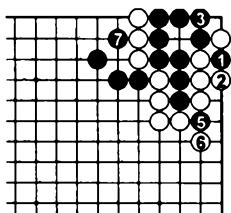
Ход ●



Ход камнем ⊗ выглядит тэсудзи, но черные могут с помощью ответного тэсудзи добиться ко.

Задача 84

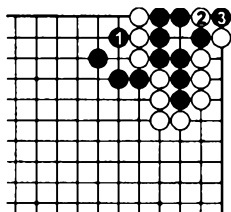
Ход ●



83. Успех: Вбрасывание

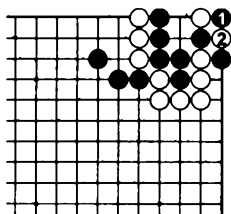
Вбрасывание камня ① – первое тэсудзи. Продолжая игру, черные режут ⑤. Это второе тэсудзи, увеличивающее количество дамэ черных. После ⑦ белые не могут нанести атари из-за дамэдзумари и черные выигрывают сэмзай в один ход.

④ в ①.



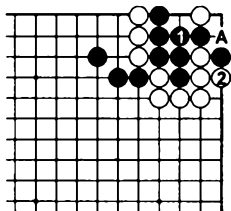
83. Неудача

Если черные сразу начнут сокращать дамэ противника ①, то ② приведет к ко-борьбе.



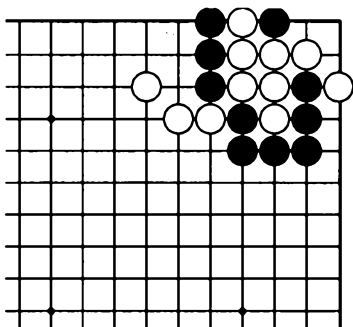
84. Успех: Ко

У черных критическая позиция. У них нет выбора – они должны пойти ① и бороться за выигрыш ко.



84. Неудача

Черные играют ①, ожидая, что белые вбросят камень ○А и сделают ко, в котором белые первыми должны искать ко-уразу. Но белые просто сыграют ② и черные погибнут.

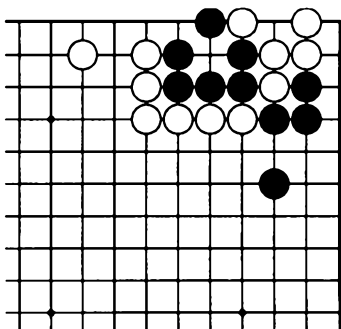


Задача 85

Ход ●

Эта форма похожа на предыдущую.

Откуда черные должны начинать атаку? Если будете думать слишком поверхностно, то вас ожидает неприятный сюрприз.

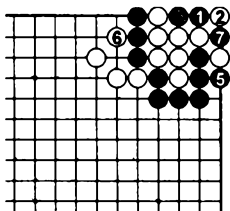


Задача 86

Ход ●

Эта позиция может получиться при розыгрыше большого онадарэ дзёсэки.

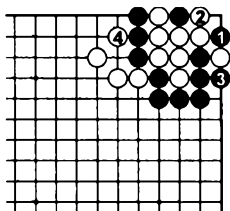
Найдите волшебный способ уйти от ко-борьбы с помощью двойного ко.



85. Успех: Сначала проползти

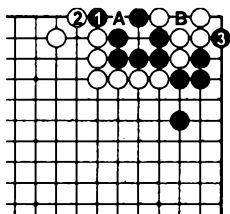
Черные ползут ①, отнимая у белых дамэ. Это тэсудзи, бьющее в жизненный пункт. Конечно же, белые должны сбивать ② и черные снова занимают тот же пункт ходом ③, после чего ⑤ и ⑦ приводит к ко.

③ в ①, ④ в ②.



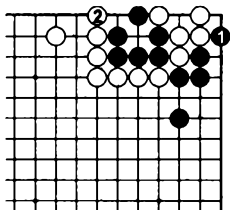
85. Неудача

① — слишком прямолинейный ход. Белые сбивают камень ②, а затем ④ начинает добивать противника, выигрывая сэмзай.



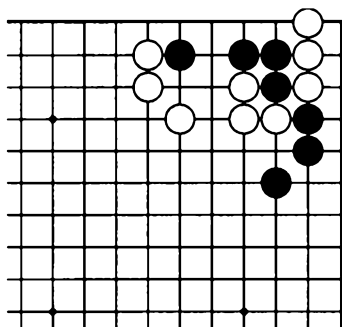
86. Успех: Ханэ

Ханэ ① — волшебный ход, ведущий к двойному ко. После ② ханэ ③ заканчивает последовательность. Теперь если белые собьют ○А, то черные снимут камень ходом ●В — двойное ко.



86. Неудача

Если черные сразу пойдут ①, то белые после ② добьются двухшагового ко.

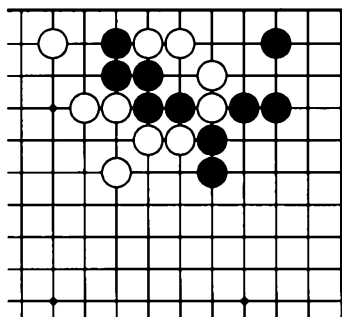


Задача 87

Ход ●

Черные и белые камни в углу сошлись в бою не на жизнь, а на смерть.

Как атаковать черным, чтобы не попасть в дамэ-дзумари.



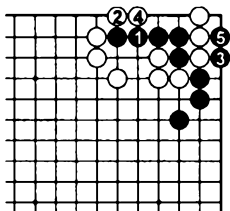
Задача 88

Ход ●

У черных большие затруднения, не так ли?

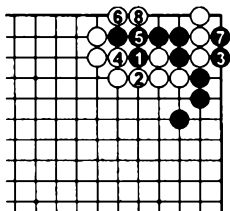
Им не выиграть стандартными ходами.

Подсказка: попробуйте использовать сжатие «каменная пагода».



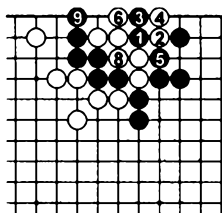
87. Успех: Соединение

Простое соединение ① – хороший ход, увеличивающий количество дамэ черных и разрушающий планы белых. Если белые атакуют ② и ④, черные отвечают тем же – ③ и ⑤. Силы почти равны, но все же черные опережают противника на 1 темп.



87. Неудача

Хотя ① и сэнтэ, но этим ходом черные отнимают сами у себя 1 дамэ и проигрывают сэмзай в 1 темп.



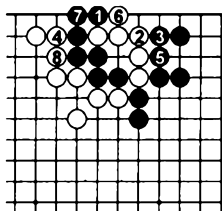
88. Успех: Вклинивание

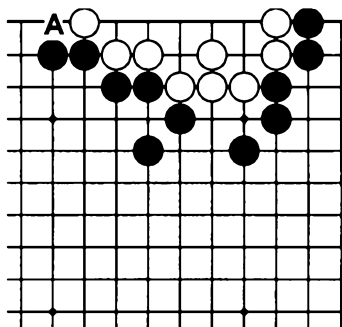
Вклинивание ① – тэсудзи, ведущее к сжатию «каменная пагода». Если белые наносят атари ②, то черные увеличивают жертву до двух камней – ③. В этом и состоит основная идея каменной пагоды. Вбрасывание ⑦ – решающий ход.

⑦ в ①.

88. Неудача

После ① белые ходом ② занимают жизненный пункт.



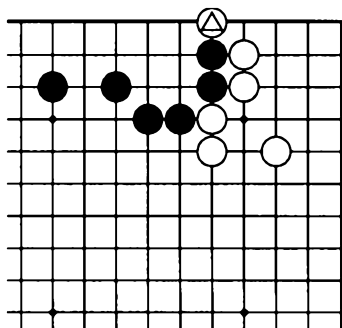


Задача 89

Ход ●

Это задача на тему йосэ, а не на жизнь и смерть.

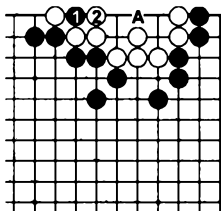
Ответ – не простой ● А, а более хитрый ход, использующий идею защелки.



Задача 90

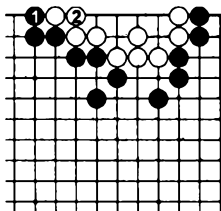
Ход ●

В позициях такого рода правильный ответ на ханэ ◻ и суть его понимают удивительно мало людей.



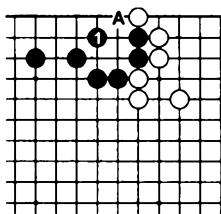
89. Успех: Вбрасывание

Вбрасывание ① – тэсудзи, позволяющее сократить территорию белых. После того как белые собьют камень ходом ② черные могут играть в другом месте. Когда в будущем будут закрыты все дамэ слева, появится угроза защелки ●А и белым придется потратить ход (и очко) для защиты.



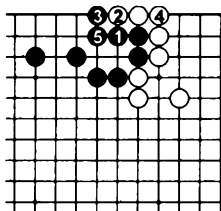
89. Неудача

При таком ① после ② все пункты внутри черной группы превратятся в территорию белых.



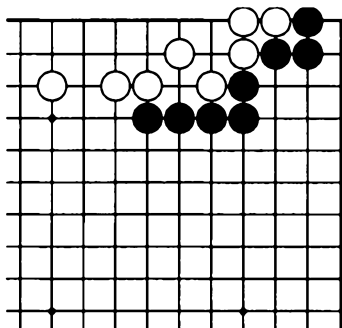
90. Успех: Косуми

Косуми ① может показаться вялым, но это правильный ответ. Смысл в том, что теперь ○А не сэнтэ и у черных 50% шансов самим занять этот пункт.



90. Неудача

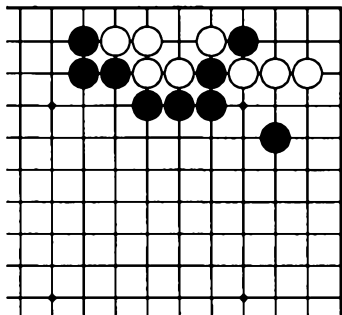
После ① белые могут сыграть ② в сэнтэ и обжать черных ходами до ⑤.



Задача 91

Ход ●

Смысл игры в йосэ – увеличивать свою территорию и сокращать территорию противника. В этой форме нужно найти способ сделать вмятину в территории белых.

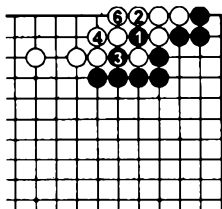


Задача 92

Ход ●

И это задача на йосэ, а не на сэмзай.

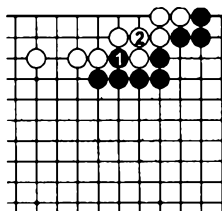
Но, несомненно, угроза сэмзай здесь должна присутствовать. Найдите мастерский способ завершения позиции.



81. Успех: Вбрасывание

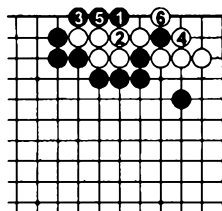
Вбрасывание ① – тэсудзи для доигрывания этой позиции. Когда белые сбивают ②, черные наносят атари ③, вынуждая белых соединяться ④ и ⑥. Черные преуспели в некотором сокращении территории белых.

⑤ в ①.



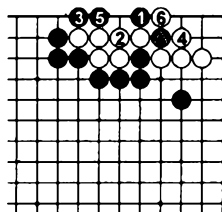
81. Неудача

Простое атари ① хуже за черных примерно на три очка.



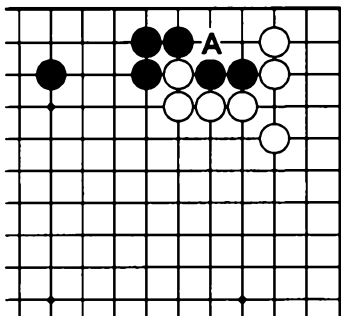
82. Успех: Вбрасывание

Первым ходом нужно вбросить камень ①. У белых нет выбора, они должны соединиться ② и защищаться до ⑥, позволяя черным отнять у них несколько очков.



82. Неудача

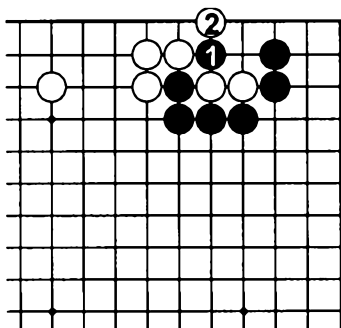
Черные испытывают немалое искушение сделать атари ①. Но они снова проигрывают сэмзай и камень ④, а кроме него еще и ①, что стоит черным двух очков.



Задача 93

Ход ●

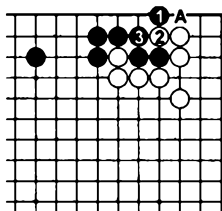
Укажите за черных самый выгодный способ защиты слабого пункта А. Следует рассмотреть возможности игры йосэ здесь.



Задача 94

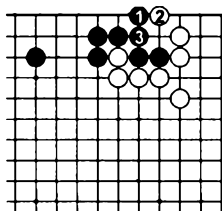
Ход ●

Черные сделали разрезание ①, ход ценностью около 10 очков. Если белые ответят ②, то как отреагировать на это самым эффективным способом?



93. Успех: Прыжок

Прыжок ① – защитное тэсудзи. После ② и ③ ход ○А вряд ли будет сэнтэ. На самом деле, скорее всего как раз черные пойдут здесь ●А и в сэнтэ сократят территорию белых на два очка. Если вместо ② белые ходят ○А, то черные ответят ② и их территория станет на два очка больше.

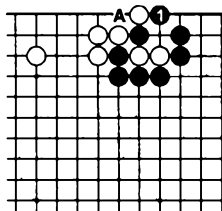


93. Неудача

Такой ход ① – потеря двух очков по сравнению с правильным.

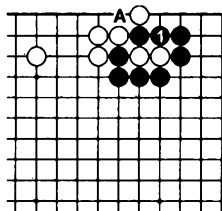
94. Успех: Блокировка

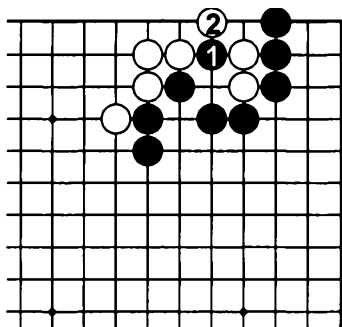
Блокировка ① делает защелку и является правильной защитой. Соединение ○А будет готэ за белых. Следовательно, белые должны играть в другом месте, оставляя возможность черным в дальнейшем сбить здесь и получить пару очков.



94. Неудача

Если сбить камни ходом ①, то получится, что белые в сэнтэ кое-что получили. Теперь черные не могут сбить ●А, как в правильном решении, что означает за черных трехчковую потерю.



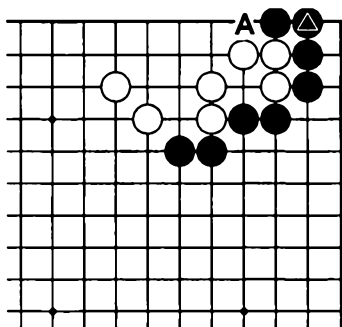


Задача 95

Ход ●

Развитие предыдущей задачи.

① – вклинивающее тэсудзи. Вопрос в том как черным ответить на ②?

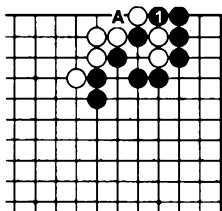


Задача 96

Ход ●

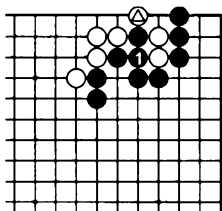
В реальных партиях довольно часто встречаются позиции, когда камень  уже стоит на доске.

Найдите правильный йосэ ход. Ползти ● А нехорошо.



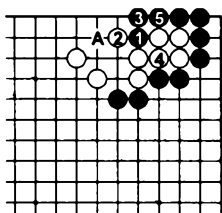
95. Успех: Разрезание

Разрезание ① – правильный ход. Белые камни оказались в защелке, так что черным не о чем беспокоиться. Конечно же, соединение ○А готэ за белых.



95. Неудача

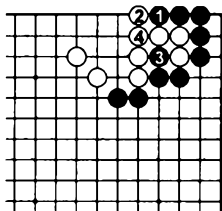
Соединение ① уменьшает территорию на 1 очко по сравнению с правильным ответом, да и камню △ черные не угрожают. Это означает потерю, по крайней мере, трех очков.



96. Успех: Цукэ

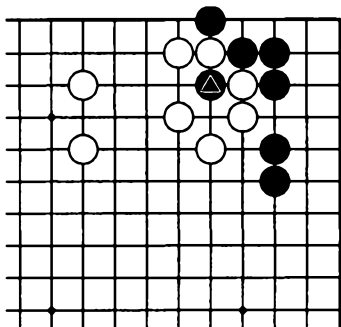
Прилипание под брюхом белых ① – йосэ тэсудзи. После ② и ④ у черных появляется возможность еще одного йосэ хода ●А. Черные получили большую выгоду.

У этого тэсудзи много применений.



96. Неудача

① и ③ – стандартные ходы, которые дают здесь очень мало.

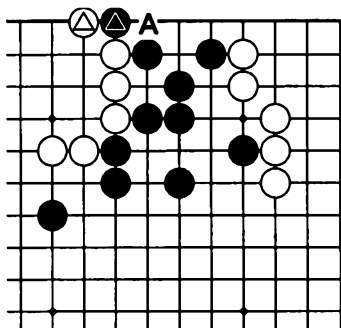


Задача 97

X_{04} ●

Эта задача очень похожа на предыдущую.

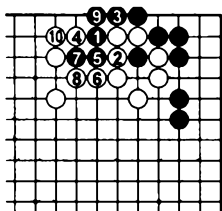
Используя камень **А**, найдите тэсудзи, делающее большую вмятину в территории белых.



Задача 98

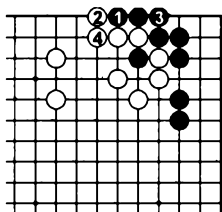
 $X_{O_4} \bullet$

В ответ на ханэ **Ⓐ**, блокировка камнем **Ⓐ** – естественный ответ. Перед тем как соединиться **●А** черные должны сделать еще кое-что по сокращению правого верхнего угла.



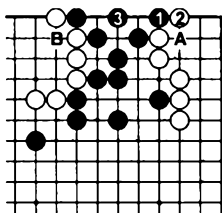
97. Успех: Прилипание

Цукэ ① – ход, использующий дамэзумари белых. После ② черные соединяются ③, нанося большой урон территории противника. К ⑩ выясняется как много потеряли белые.



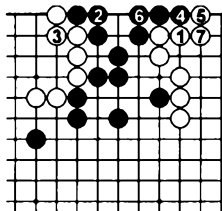
97. Неудача

После ① и ③ прекрасная возможность черных пропадает.



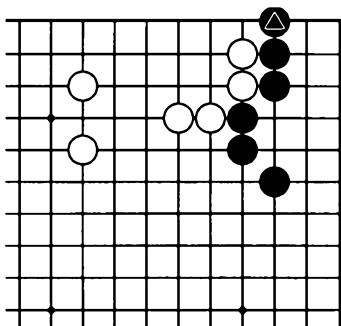
98. Успех: Ханз

Ханз ① – вовремя сделанный ход. Теперь если белые блокируют ②, то после косуми ③ у черных появляется две возможности для ко: ●А и ●В. В каждом случае это ко – любование цветами.



98. Вариант

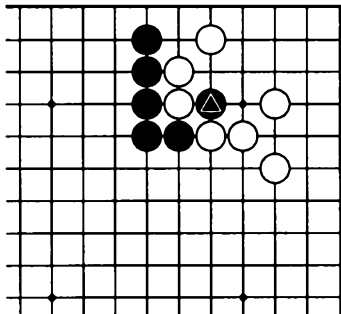
Единственная возможность уклониться от невыгодного ко за белых – оттягивание ①. По сравнению с обычным йосэ продолжением здесь это на 2 очка хуже.



Задача 99

Ход ●

Найдите лучший йосэ ход, учитывая наличие камня . Эта форма также часто встречается в реальных партиях.

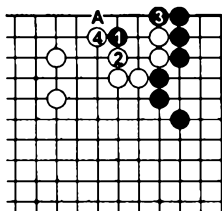


Задача 100

Ход ●

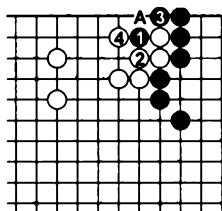
Здесь задача состоит в том, чтобы наилучшим способом использовать камень .

Если вы подумаете, что здесь сэмзай, который нужно выиграть, то такой подход не пройдет.



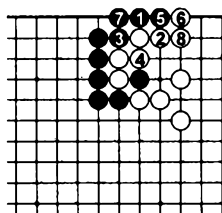
99. Успех: Вбрасывание

Вбрасывание камня ① – йосэ тэсудзи, отнимающее территорию белых. Белые должны защищаться ② и ④. После этого ханэ ●А тоже будет сэнтэ.



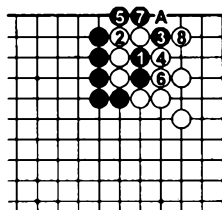
99. Неудача

① – воплощение вульгарной игры. Здесь даже соединение ●А не безусловное сэнтэ.



100. Успех: Дукэ

Цукэ ① – изысканное тэсудзи. Далее следует вариант до ⑧. По сравнению с обычным вариантом, который начинается с ③ черные получили на 2 очка больше.

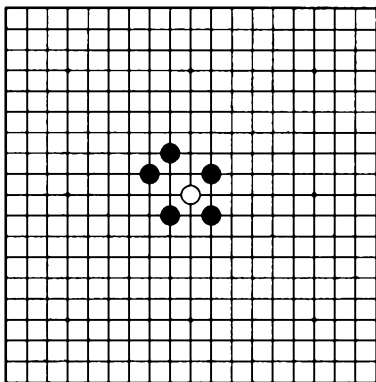


100. Неудача

Ход ① может показаться выгодным йосэ ходом, но даже если черные соединятся ●А, то это все равно будет на 1 очко хуже, чем правильное решение. Кроме того, это готэ.

Классическое тэсудзи

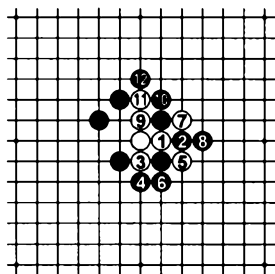
Жемчужина стремится к морю



Эту интересную задачу мы позаимствовали из классического китайского сборника «Гэнгэн гокё» (японская транслитерация, «Ксянь Ксянь Чиджинг» по-китайски). Форма камней навевает образ яркой жемчужины, стремящейся вырваться в открытое море. По-японски эта задача называется «Побег Иванами Ютаро из тюрьмы».

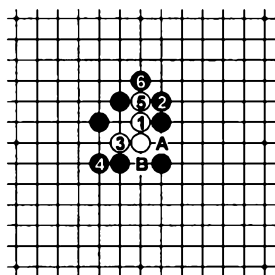
Другими словами, задача заключается в том чтобы одиноким белым камнем прорвать окружение черных и уйти на бескрайние просторы океана или же вырваться из тюрьмы, обретя свободу. Если белые просто попытаются бездумно пробиться, то дамэдзумари захлопнет перед ними двери темницы.

Решение: Яркий прорыв жемчужины к морю



Диа. 1. Дамэбзумари

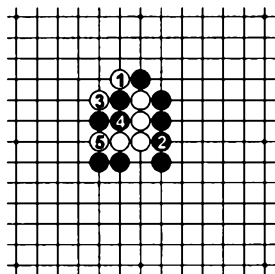
Если белые радостно сделают первый попавшийся сэнтэ ход, как, например, этот ①, то они не смогут убежать из тюрьмы и вырваться в океан.



Диа. 2.

Оставляя дамэ незанятыми

Правильный путь – найти дверь, оставляя дамэ А и В свободными.

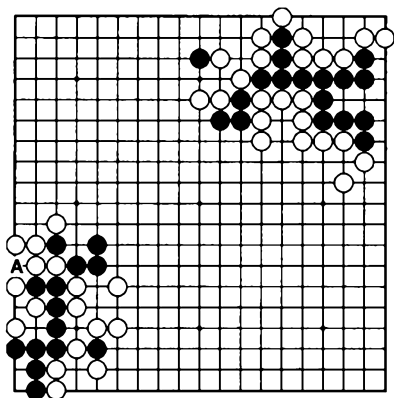


Диа. 3. Разрезание и атари

Пришло время разрезать ①. Если черные закроют одну дверь ходом ②, то белые с помощью атари ③ и ⑤ вырвутся из тюрьмы в великий, необозримый океан.

Классическое тэсудзи

Задача о монументальном сите

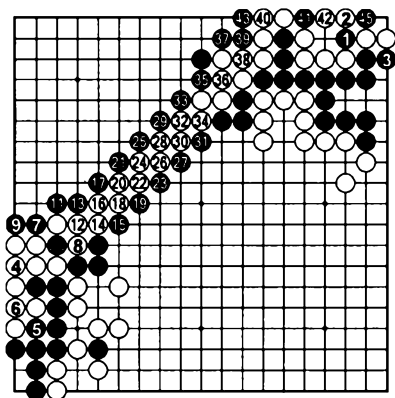


Это крайне запутанная проблема. Решение в оригинальном виде состоит из 57 ходов. Наша версия немного подредактирована для облегчения понимания, но и здесь необходимо рассчитать 45 ходов вперед.

Правый верхний и левый нижний углы взаимосвязаны. Черные на своем ходу должны выжить в обоих.

Подсказка: Сначала черные должны разрезать справа вверху и выжить там. Затем им нужно найти достойный ответ на атаку белых после соединения ОА. Черные должны извлечь максимальную выгоду из дамэдзумари белых и провести ситё – монументальная проблема.

Решение: Задача о монументальном ситё



⬤ в △,
●45 в ●41.

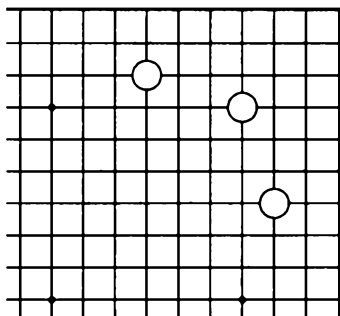
Первым делом черные вбрасывают разрезание ①. После ② и ③ первая задача выполнена – группа справа вверх живет.

Теперь перейдем к более сложной задаче.

После соединения ④ у черной группы слева внизу остался только один глаз. Но сдаваться черным еще не стоит. После атаки ⑤ у белых получилось дамэдзумари.

Если ⑥, то черные режут ⑦. После ⑧ черные наносят атаки ⑨. Если белые упорствуют и соединяются ⑩, то черные гонят белых в ситё, начинающееся ходом ●11.

Хотя и не часто применяемый, но все-таки есть китайский иероглиф, ассоциирующийся с японским словом лестница (ситё). Этот же иероглиф в древности использовался для обозначения императорских экспедиций по охоте за рабами. В конце концов, ходом ●45 получается защелка, приводящая битву к замечательному финалу.

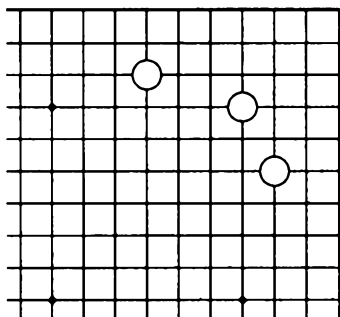


Задача 1

Ход ●

Позиция белых называется «дверь на двух петлях». Это плохая форма.

Найдите тэсудзи, разрушающее территорию белых.

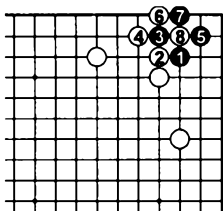


Задача 2

Ход ●

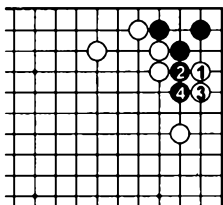
Эта задача похожа на предыдущую.

И эта форма белых плохая. Укажите первый ход для вторжения черных.



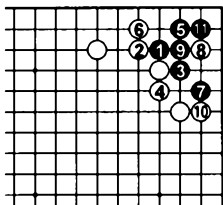
1. Успех: Вторжение

① — жесткое вторжение. С точки зрения перспектив жизни и смерти вы можете назвать эту задачу так: «Черные начинают и добиваются ко». Следует вариант до ⑧. Если белые проигрывают это ко, то угол превратится в территорию черных, даже, несмотря на то что у белых здесь было три камня. Вот почему первоначальная форма белых плохая.



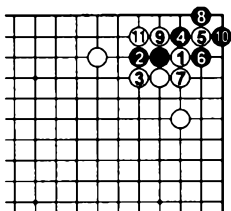
1. Вариант

Пытаться убить противника ходом ① и ③ — неоправданно.



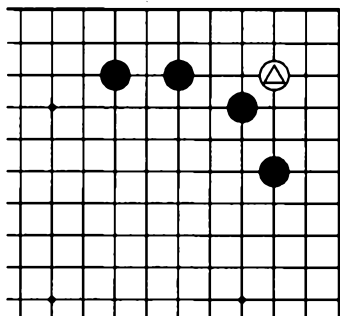
2. Успех: Прилипание

Как всегда, у этой двери с двумя петлями имеется дефект. Цукэ ① — гибкий ход. Последовательность после ② — один из возможных вариантов. Выживая ходом ⑪, черные получают огромную выгоду.



2. Вариант

Если белые сыграют ① и ③, то черные разрушат угол в сэнтэ и им будет не на что жаловаться.

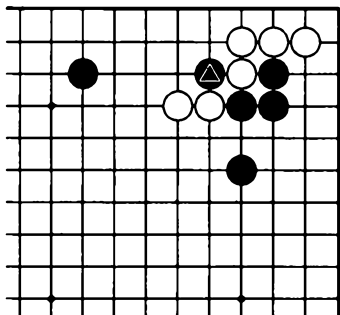


Задача 3

Ход ●

А здесь у черных сильная форма.

Как им убить белых?

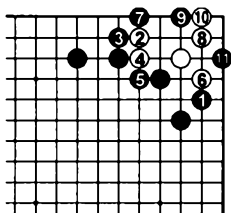


Задача 4

Ход ●

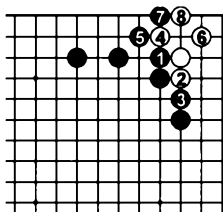
Очевидно, что камень ▲ убежать не может.

Однако это не значит, что вы должны забыть о нем.



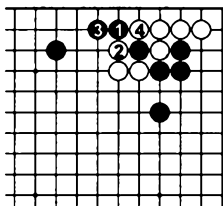
3. Успех: Косуми

Черные должны хладнокровно атаковать издалека ①. Если белые будут сопротивляться ② и ④, то черные ответят ③ и в варианте до ●11 убьют всю группу.



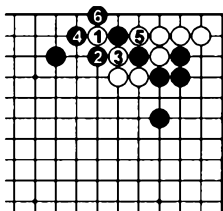
3. Неудача

Беспомощный ответ ① и ③ позволит белым добиться ко после ⑧. Это слабо.



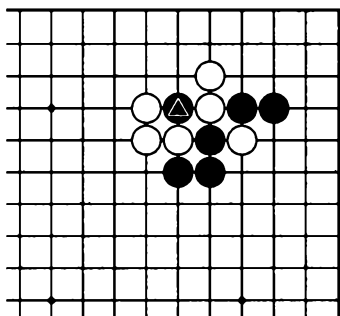
4. Успех: Косуми

Косуми ① – жертва камня, причиняющая белым немало хлопот. ② и ④ дает им соединение, но на месте сбитого камня образовался ложный глаз и белая группа еще не живет.



4. Вариант

У белых имеется тэсудзи ①, сохраняющее сэнтэ, но здесь черные получают хорошую форму и жалеть им не о чем.

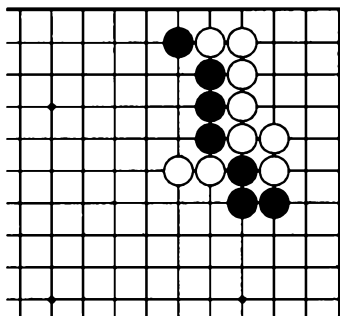


Задача 5

Ход ●

Перед вами еще одна проблема использования жертвы.

Даже если вы Мэйдзин, спасти камень  вам не удастся. Найдите способ отдать его подороже.

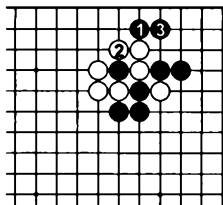


Задача 6

Ход ●

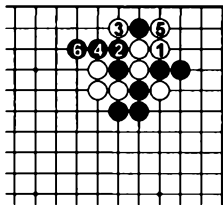
Построение хорошей формы, предотвращающей атаку, – важное дело.

Как черным подправить свою форму, чтобы не подвергнуться атаке противника?



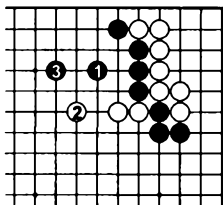
5. Успех: Прилипание

Цукэ ① – отточенное тэсудзи. После ② черные оттягиваются ③, укрепляя угол.



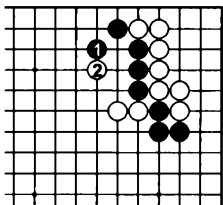
5. Вариант

Если белые проявят неуступчивость и надавят ①, то позволят черным выйти ②, за чем последуют ходы до ⑥. Перспективы белых в начавшейся борьбе не блестящи.



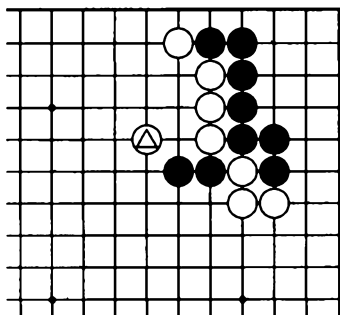
6. Успех: Жккэн-тобу

Прыжок через один пункт ① – ключевой пункт для построения формы черных. Если ②, то черные прыгнут еще раз ③, плавно развиваясь. ① – хорошая иллюстрация пословицы «центр трех камней – ключевой пункт».



6. Неудача

Висячее соединение ① приводит после ② к спазмированной позиции.

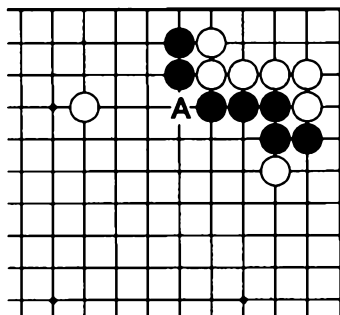


Задача 7

Ход ●

Эта задача – проверка еще одного возможного продолжения предыдущей позиции.

Высокий ход камнем ④ оставляет слабость. Найдите тэсудзи, использующее ее.

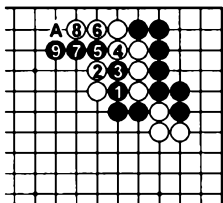


Задача 8

Ход ●

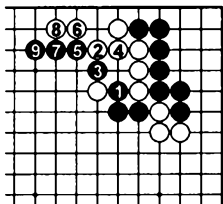
Это проблема построения формы.

Для защиты слабости в А черные могут выбирать между прочным и висячим соединением, а может есть другой ход?



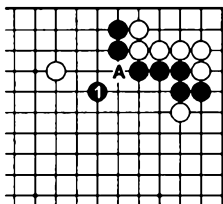
7. Успех: Пробавливание

Надавливание ① начинает опровержение оверплэя белых. Если ②, то черные могут начать атаку на все ходом ③. После ④ белые вынуждены продолжать ползти по второй линии ОА. Они, пожалуй, выживут, но с очень низкой позицией.



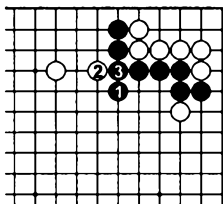
7. Вариант

В ответ на ② черные начнут атаку вклиниванием ③.



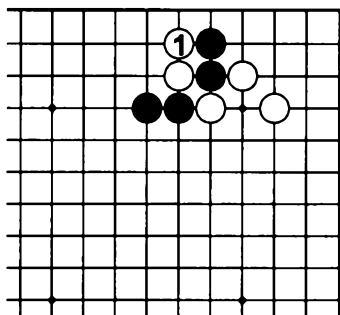
8. Успех: Кэйма

Соединение ходом кэйма ① дает в этой позиции правильную форму. Этот ход прикрывает слабость в пункте А, а также поможет черным в дальнейшей борьбе в центре. Все это делает камень ① эффективным ходом.



8. Неудача

Висячее соединение ① даст белым возможность сделать нодзоки ②.

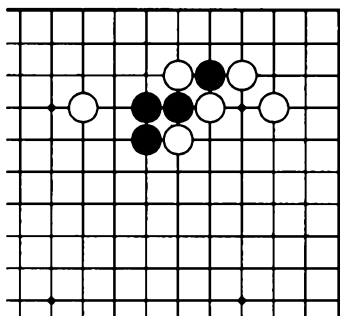


Задача 9

Ход ●

Белые только что сыграли ① с намерением забрать два черных камня.

Покажите как черные могут поджать противника.



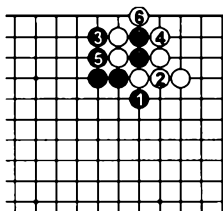
Задача 10

Ход ●

Здесь используется та же идея, что и в предыдущей задаче.

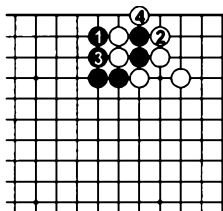
Найдите наилучшую последовательность за черных.

Подсказка: «Увеличьте жертву, а затем...».



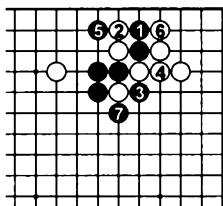
9. Успех: Сначала атари

У двух ▲ есть два дамэ и это черные должны использовать. Они с удовольствием сыграют атари ①, а затем ③ и ⑤ для отрезания противника от стороны. Черные в сэнтэ получили и плотность, и влияние.



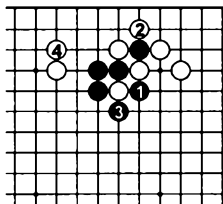
9. Неудача

Такие ходы ① и ③ недостаточно используют возможности жертвы.



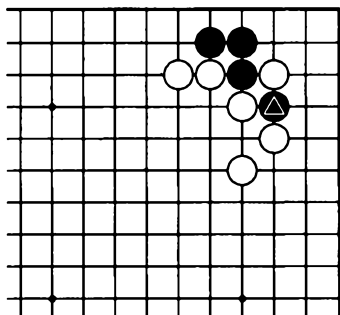
10. Успех: Сначала вытянуться

Черные должны сначала вытянуться ①. Как только белые сыграют ②, придет время для форсирующего разрезания ③. Затем черные в сэнтэ играют ⑤, закрывая белых и заканчивая захватом ⑦. Черные должны быть очень довольны результатом.



10. Неудача

Такой ① позволяет белым построить поннуки ходом ② – большая потеря с точки зрения как территории, так и влияния.

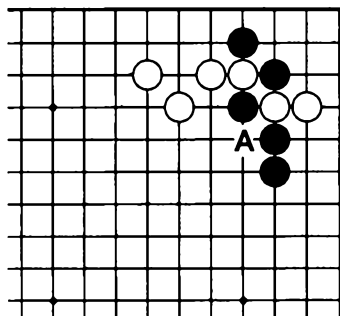


Задача 11

Ход ●

Это задача на жизнь и смерть в углу.

Заставьте камень **▲** работать и вы выживете в углу с комфортом.

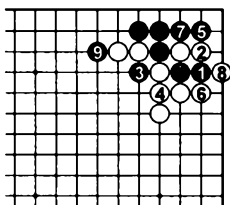


Задача 12

Ход ●

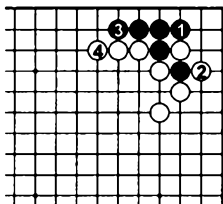
Из-за наличия разрезания в А черные не могут выиграть сэмэй.

Однако в распоряжении у них имеется сжимающее тэсудзи, позволяющее соединиться.



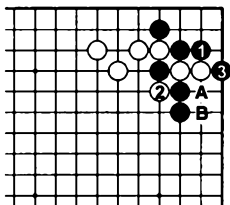
11. Успех: Увеличить жертву

Как и в предыдущих задачах: «прежде чем окончательно отдать камень добавьте ему еще один». ❶ – первый ход последовательности, дающей жизнь в углу. Разрезание ❸ после ❷ – важный ход, сделанный вовремя. После этого черные в сэнтэ играют ❺ и ❹, а затем – решающий ход ❸.



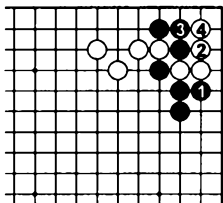
11. Неудача

После ❶ у черных болезненная позиция.



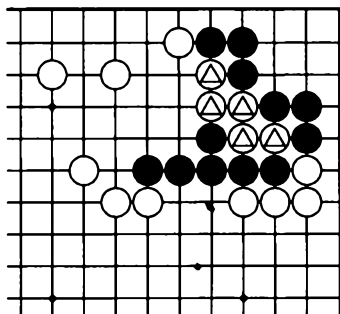
12. Успех: Блокировка, а затем атари

Черные блокируют со стороны угла ❶. После разрезания ❷ они наносят атари ❸ и легко соединяются. Если белые попытаются выбежать ○А, то ●В их остановит.



12. Неудача

После ❶ белые забирают угол в варианте до ❹. Это большая потеря. Беспомощные ходы такого сорта сыграть довольно легко, но это их извинить не может.

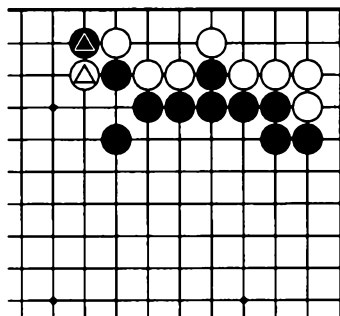


Задача 13

Ход ●

Сэмзай, в которых ключом являются сжимающие тэсудзи в реальной игре встречаются достаточно часто.

Найдите сжатие, которое поможет убить пять камней ☹.

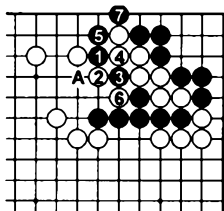


Задача 14

Ход ●

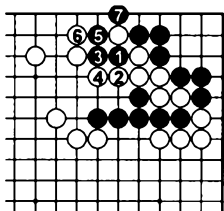
В ответ на блокировку ☹ белые сделали дерзкое разрезание ☹.

Поищите контратакующее тэсудзи, опровергающее этот оверплэй.



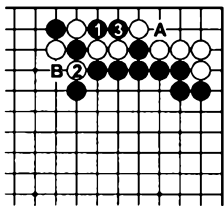
13. Успех: Сначала прилипание

Цукэ ① – хороший ход, после которого следует сжимающее тэсудзи. Если белые пытаются бороться ②, то черные наносят двойной удар ③ и ⑤. После атари ⑦ белые не могут соединиться из-за разрезания ●А.



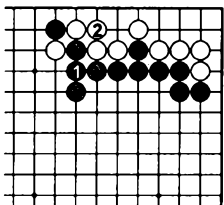
13. Неудача

Ходы ① и ③ позволяют убить только маленький хвостик белой группы, никак не затрагивая отрезающие камни. Более того, черные заканчивают в готэ.



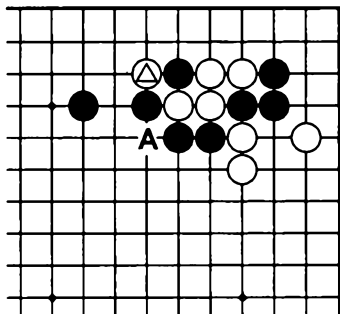
14. Успех: Разрезание

① – жесткая контратака. Если белые сбивают ②, то черные режут ③ и белые не могут одновременно защититься от разрезания ●А и атари ●В.



14. Неудача

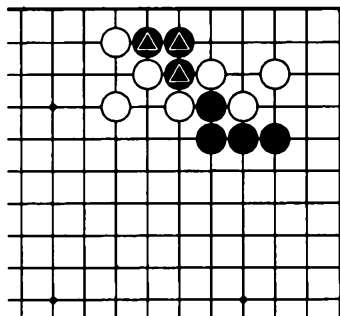
Соединение ① позволит белым защититься ②. Камень ① и три ●А представляют собой плохую форму, которая называется «солдатский шлем» (по-другому «шляпа кули»).



Задача 15

Ход ●

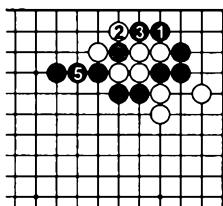
Белые только что разрезали камнем ⊕. Кажется, что из-за наличия разрезания ○А эти камни не подвержены атаке, но и здесь имеется сжатие.



Задача 16

Ход ●

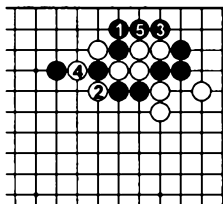
Три камня ⊕, конечно же, не спасти. Однако пока они еще не сняты с доски, их можно использовать для форсированного укрепления своей позиции. Порядок ходов здесь важен.



15. Успех: Ханэ и сжатие

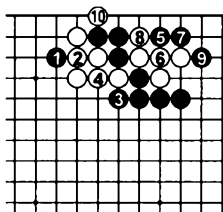
Ханэ ① — блестящий ход, атари, позволяющее провести сжатие ходом ③. Для этой комбинации нет официального названия вроде ханэ-сжатие, но от этого этот превосходный порядок ходов хуже не становится.

④ в ▲.



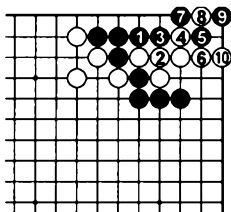
15. Неудача

Уход из-под атари ① — недостаточно быстрый ход в данной ситуации. После ② и ④ центр черных раскрошен.



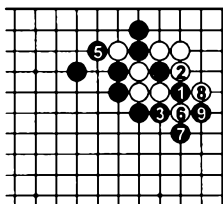
16. Успех: Нодзоки и атари

Прежде всего, черные должны сыграть нодзоки ①, а затем другой форсирующий ход — атари ③. После этого черные могут сделать еще одно нодзоки ⑤, получая себе много очков в углу к ⑨.



16. Неудача

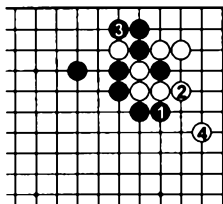
Черные ходом ① начинают сэмзай, но проигрывают его после ⑩.



17. Успех: Ханэ и обжим

Жесткая атака, зажимающая белых, начинается с ханэ ①.

Если белые сбивают ②, то черные сначала делают отличное атари ③, а затем окружают камень ходом ⑤. После этого черные могут продолжать давление до ⑨.

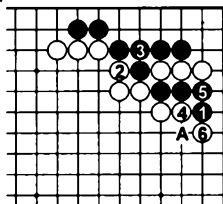


17. Неудача

Ход ① не дает ничего, даже в будущем его непонятно как использовать.

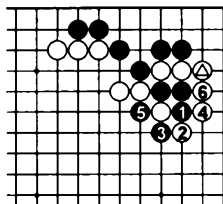
18. Успех: Косуми

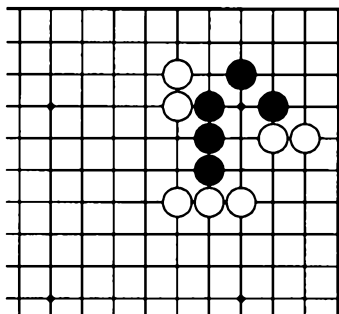
Косуми ① – тэсудзи специально для позиций такого рода. У белых все равно остается несколько зажимающих ходов от ② до ⑥, но из-за пункта разрезания А белые должны закончить в готэ. Это отличие в один ход стоит довольно дорого.



18. Неудача

Попытка сопротивления ходом ① напарывается на сжимающее тэсудзи ② и ④ после которого черная группа начинает плавание в бурном море.



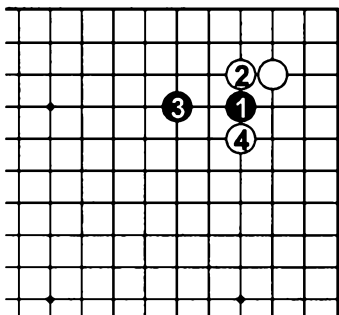


Задача 19

Ход ●

Форма и тэсудзи
идут рука об руку.

Найдите элегант-
ную форму, позво-
ляющую вырваться
из цепких объятий
белых.

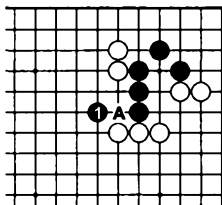


Задача 20

Ход ●

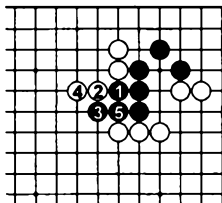
Эта позиция воз-
никла на полпути
дзёсэки с первым
ходом в сан-сан и
ударом черных в
плечо.

Где же следую-
щий ход ⑤ и как
будут развиваться
события дальше?



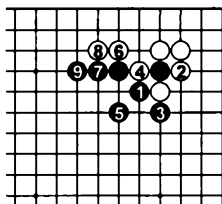
18. Успех: Прыжок

Точный и неожиданный ход в ближнем бою называется тэсудзи. Правильная форма позволяет прорвать окружение. В этом случае ① можно назвать образцовым формообразующим ходом. Продавливание и разрезание после ○А не работает. Проверьте это!



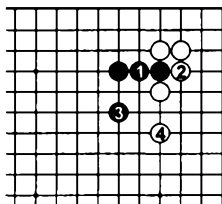
18. Неудача

Вариант ① ... ⑤ – пример тяжелой игры.



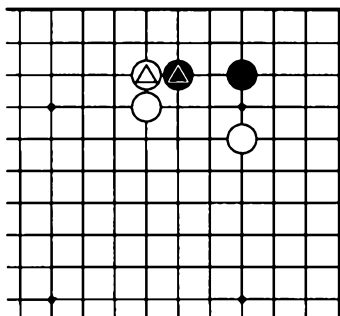
20. Успех: Ханэ и атари

Черные делают ханэ ①, а затем атари ③. После ④ черные должны сделать висячее соединение ⑤, а последовательность до ⑨ заканчивает дзёсэки в котором белые получают наличные (территорию), а черные – влияние.



20. Неудача

① и ③ – очень тяжелый способ продолжить игру. Эти ходы следует исключить из семейства хороших форм.



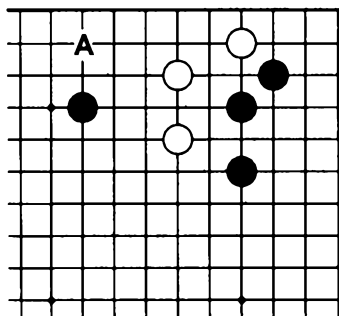
Задача 21

Ход ●

Рассмотрим несколько задач на тэсудзи, возникающих в дзёсэки.

В ходе варианта дзёсэки с первым ходом в пункт 5-4 белые сыграли камнем  в ответ на .

Найдите тэсудзи, дающее жизнеспособную форму.

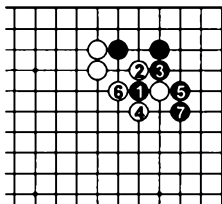


Задача 22

Ход ●

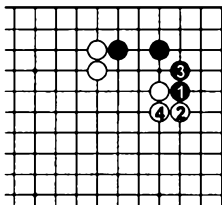
Это дзёсэки после высокого хасами через два пункта.

Белые должны были скользнуть  A, но пошли в другом месте. Как это должны использовать черные?



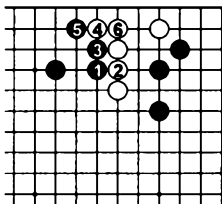
21. Успех: Дукэ и разрезание

Прилипание ① – тэсудзи прорыва. Ханэ ② и атари ④ – тоже тэсудзи, но черные ходами ⑤ и ⑦ жертвуют камнем ради территории. Это дзёсэки.



21. Неудача

① и ③ – слишком вяло.



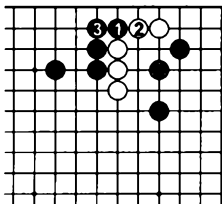
22. Успех: Нодзоки

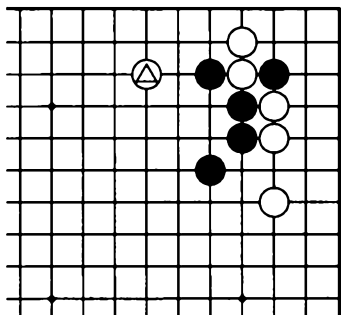
Нодзоки ①, а за ним блокировка ③ – жесткая атака.

Вынужденные ответы ④ и ⑥ – болезненны для белых. Более того, белая группа еще не живет.

22. Неудача

Если белые не ответят на ③ на предыдущей Диа. и сыграют в другом месте, то черные продолжат здесь ходами ① и ③. Теперь камень ⑤ стал очень полезным нодзоки.

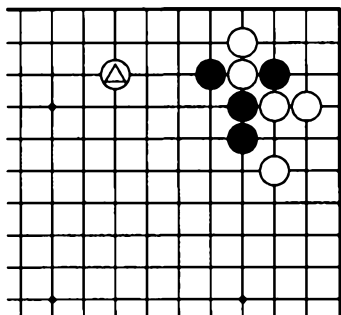




Задача 23

Ход ●

Эта позиция из дзёсэки часто используется как пример задачи на форму. Найдите тэсудзи, строящее глазное пространство и оказывающее давление на .

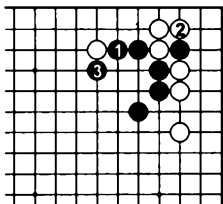


Задача 24

Ход ●

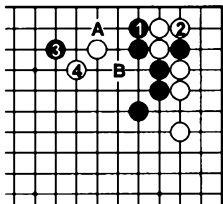
Здесь используется тэсудзи, похожее на предыдущее.

Черные могут провести изумительную атаку камня .



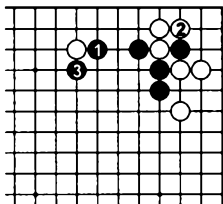
23. Успех: Толчок

Толчок белого камня ① – тэ-судзи для построения хорошей формы, который, кроме того, вынуждает белых ответить в углу. У белых нет выбора – они должны пойти ② и теперь черные делают красивый ход ③.



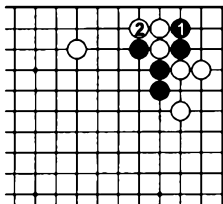
23. Неудача

Если вместо этого черные сделают вынуждающий ход ①, то дальше ясного продолжения не видно. Если теперь ●А, то ○В и соединиться черным все равно будет трудно.



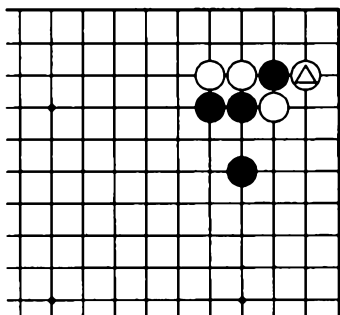
24. Успех: Дукэ

Прилипание ① теперь выглядит хорошо знакомым. И снова это тэсудзи для построения глаз легкими ходами. После ② черные сыграют ханэ ③, развиваясь в особо элегантной манере. Вам следует твердо запечатать в память ходы ① и ③.



24. Неудача

Прямая атака ① лишена смысла.

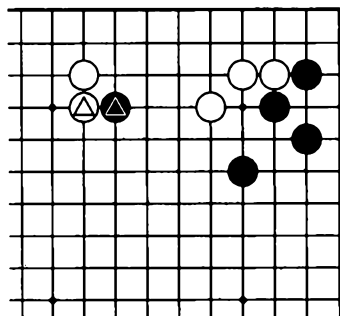


Задача 25

Ход ●

Эта позиция тоже получается в ходе дзёсэки, начинающегося с хода в пункт 5-4.

Как должны отвечать черные на ход △, чтобы построить форму.

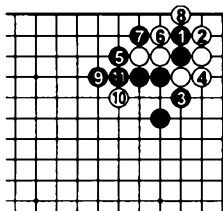


Задача 26

Ход ●

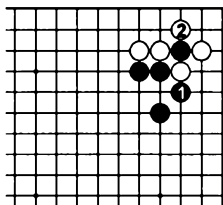
И снова рассмотрим позицию из дзёсэки, после первого хода в пункт 5-4.

Черные ходят △, белые сопротивляются ⊙. Какой технический прием позволит черным накликать бурю на позицию противника?



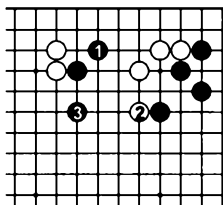
25. Успех: Удвоить жертву

Черные вытягиваются ①, уходя из-под атаки. Белые отвечают ② и черные делают вынуждающий ход – атаки ③. Далее черные ходят на голову двух камней ⑤ и ⑦ и это тоже форсирующие ходы. В конце варианта черные укрепляют форму, делая висячее соединение ⑨, и ●11 заканчивает дзёсэки.



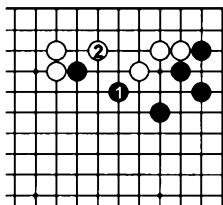
25. Неудача

Если черные просто нанесут атаки ①, то белые, сбив камень ходом ②, получают превосходную форму а у черных не будет против нее ни одного форсирующего хода.



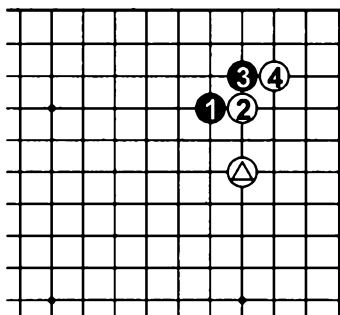
26. Успех: Косуми

Косуми ① начинает контратаку белых камней. На ② черные выпрыгнут ③, атакуя одновременно и слева, и справа, разрушая территорию противника.



26. Неудача

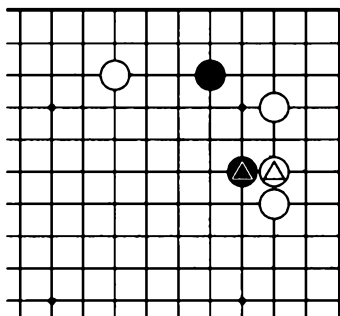
Простое надавливание ① – слабо, потому что делает позицию белых слишком прочной.



Задача 27

Ход ●

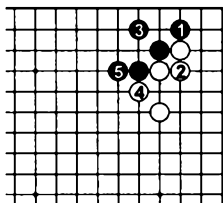
Белые сыграли в углу ходом в 6-4 (△). ① и ③ – легкий путь развития. А сейчас пришло время для тэсудзи, дающего черным хорошую форму.



Задача 28

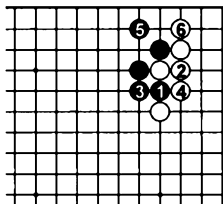
Ход ●

Эта позиция может случиться в ходе дзёсэки с ха-сами через два пункта. Черные сыграли камнем △, на что белые защитились △. Как продолжать черным, чтобы построить хорошую форму?



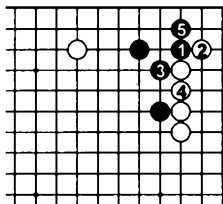
27. Успех: Двойное ханэ

① – хороший ход, делающий легкую форму, извлекая выгоду из использования слабых пунктов в позиции белых. Висячее соединение ③ после прочного ② дает черным хорошую форму. После ④ черные играют ⑤, в хорошем стиле стабилизируя свою позицию.



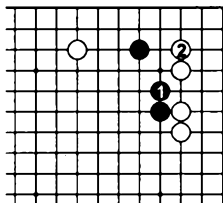
27. Неудача

① – грубый ход, после которого у черных нет хорошего продолжения.



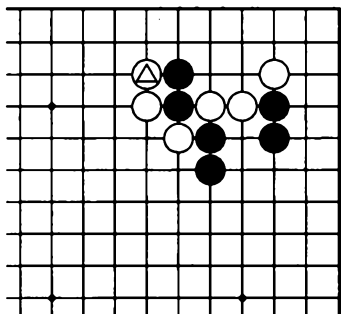
28. Успех: Прилипание и выпячивание

Черные сначала делают цукэ ①. После ② они выпячиваются ③ и ходом ⑤ делают себе безопасную позицию. Если вместо ④ белые сыграют ⑤, то черные нанесут контр-атари ④ с фурикавари (обменом). Это тоже дзёсэки.



28. Неудача

① – промах, позволяющий белым опуститься ②. Позиция черных теперь неустойчива.

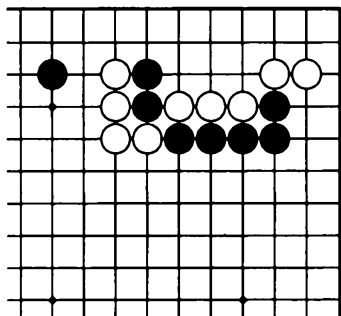


Задача 29

Ход ●

Это позиция из цукэ-ноби дзёсэки. Белые импульсивно блокировали камнем .

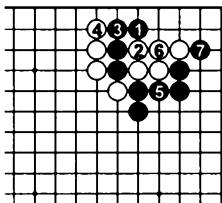
Какой будет контратака черных?



Задача 30

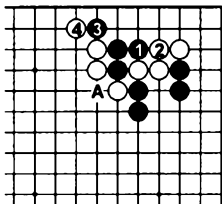
Ход ●

Может показаться, что два черных камня спасти нельзя, но на самом деле у них есть хороший ход угрожающий одновременно как слева, так и справа. Это развитие предыдущей задачи.



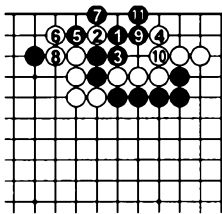
28. Успех: Косуми

Косуми ① одним единственным ходом подавляет здесь сопротивление белых. Если они все же попробуют поатаковать ② и ④, то быстро выяснится, что в сэмзай у них на 1 дамэ меньше.



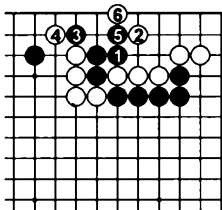
28. Неудача

Укус ① и ③ слаб. Теперь черные могут разрезать ●А, но результат здесь не настолько хорош, как на предыдущей Диа.



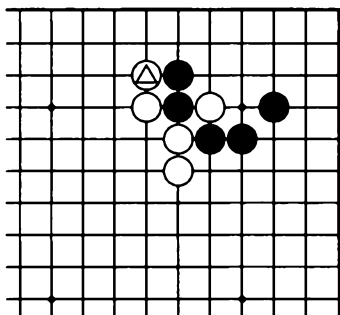
30. Успех: Косуми

Косуми ① – красивый ход и белым теперь трудно найти ответ. Ход ② предотвращает соединение противника слева, сохраняя сэнгэ, но практически лучшее что у них есть потом – ④. К ●11 черные выживают и теперь белые должны защищаться в углу.



30. Неудача

① – нехорошо из-за продолжения до ⑥.

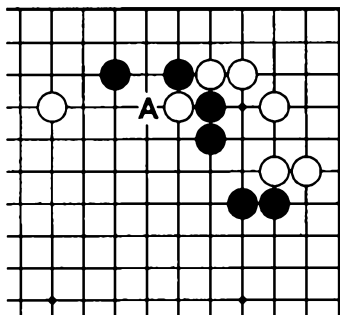


Задача 31

Ход ●

Это позиция из дзёсэки, где черные на высокое какари белых сыграли прилипание снаружи, а затем оттянулись.

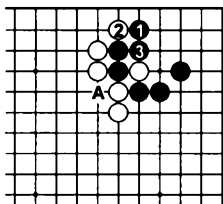
Белые только что блокировали камнем ⊕. Как черным сделать форму?



Задача 32

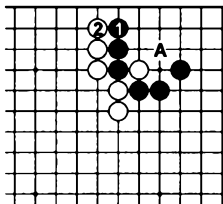
Ход ●

Как черным стабилизировать позицию при условии, что ситё, начинающееся ходом ●А не работает или белые могут сделать очень сильный прерыватель ситё.



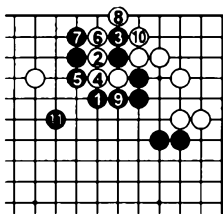
31. Успех: Косуми

Косуми ① делает правильную форму. Это влечет за собой атари ② и ③ укрепляет угол, не оставляя никаких слабостей. Если ситё в пользу черных, то в ближайшем будущем они смогут разрезать ●А.



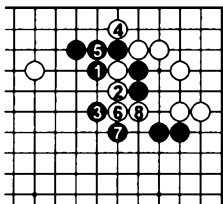
31. Неудача

Ход ① сохраняет сэнтэ, но тогда у белых остается возможность для серьезного сжатия после ○А, так что на самом деле черные не могут так играть.



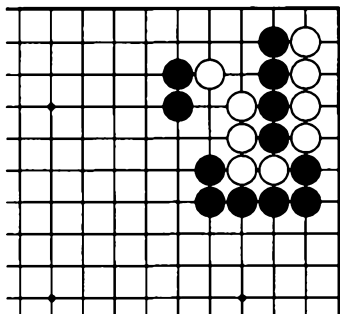
32. Успех: Накрыть и сжать

Накрывание ① – надежный способ защиты формы черных. После ② черные жертвуют на один камень больше ходом ③, а затем после ⑤ и ●11 полностью запечатывают белых, приготавливаясь к борьбе в центре.



32. Неудача

① и ③ тоже накрывают разрезающий камень, но здесь черные отдают больше, да и позиция у них получается более слабая.

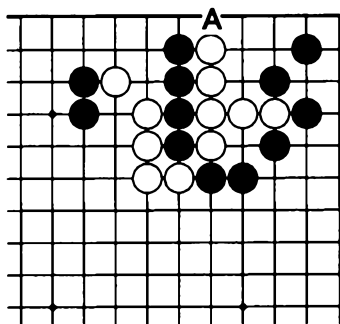


Задача 33

Ход ●

В сэмзай вы можете выиграть, проиграть или сделать ничью (сэки).

На первый взгляд все здесь выглядит безнадежным для черных, но . . .

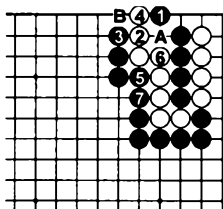


Задача 34

Ход ●

Здесь идет сэмзай между четверкой черных и белыми камнями справа. Ханэ ●А победы не принесет.

Примените знания, полученные после разбора предыдущей задачи.

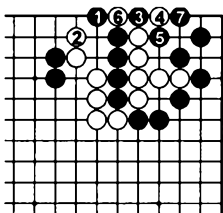
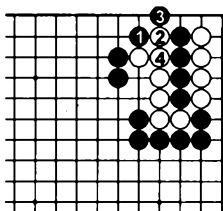


33. Успех: Косуми

Косуми ① – тэсудзи, позволяющее сделать белым дамэ-дзумари и выиграть сэмзай. Если ②, то черные продолжают ③, ⑤ и ⑦, выигрывая гонку в один ход. Если вместо ② белые пойдут ○А, то у черных найдется еще одно тэсудзи – ●В.

33. Неудача

После такого ① черные не смогут остановить кровотоечение.

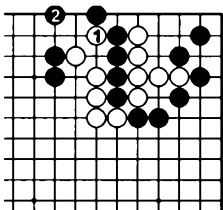


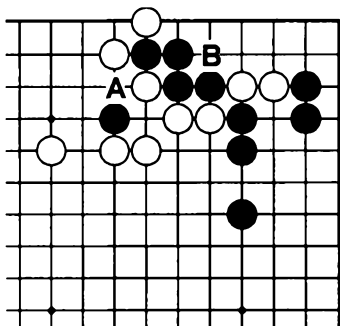
34. Успех: Косуми

Косуми ① помогает сократить дамэ белых справа. У белых нет выбора – только ходить ②. Теперь черные играют ханэ ③ и после блокировки ④ режут ⑤. После ⑦ ко-борьбы нет, черные выигрывают безусловно.

34. Вариант

На такой ① (вместо ② на предыдущей диаграмме) у черных есть хороший ответ ②.



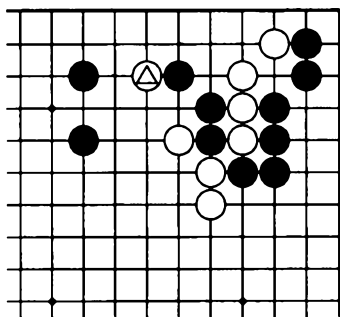


Задача 35

Ход ●

Если черные разрежут ●А, то белые могут напасть ○В и съесть всю группу после сжатия.

Найдите тэсудзи, препятствующее этому сжатию.

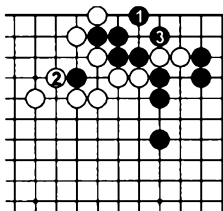


Задача 36

Ход ●

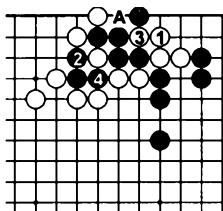
⊙ – тэсудзи, цель которого три черных камня.

Проведите контратаку трех белых камней в углу.



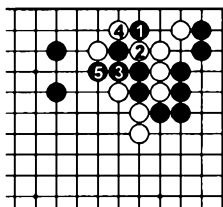
35. Успех: Косуми

Косуми ① – важный подготовительный ход. Белые вынуждены защищаться ② и черные выигрывают сэмзай ходом ③.



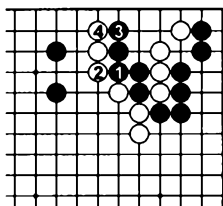
35. Неудача

Если в ответ на А белые попытаются сопротивляться ①, то черные разрежут ②. Попытка сжатия ходом ③ проваливается, потому что здесь белые не могут напасть ОА.



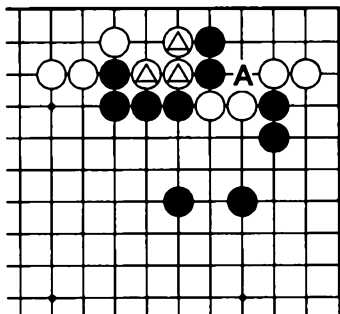
36. Успех: Косуми

Косуми ① – технический прием, позволяющий успешно проатаковать белых. Те сопротивляются ② и ④, но черные ходом ⑤ не оставляют от них камня на камне.



36. Неудача

После ① и ③ черные испытывают признаки удушья и должны искать спасение в борьбе.

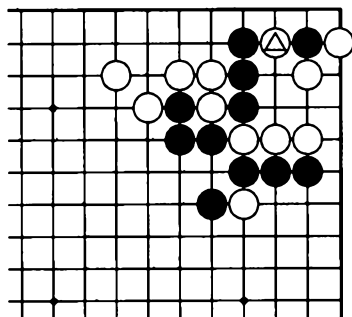


Задача 37

Ход ●

Разрезание ● А сейчас ничего не даст.

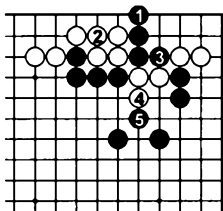
Найдите способ нарастить собственные дамэ, используя дамэдзумари трех △. Затем можно будет и разрезать ● А.



Задача 38

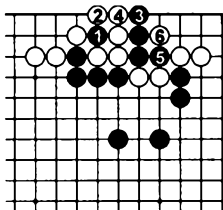
Ход ●

Эта позиция может появиться в дзёсэки, играющемся в партии на форе. После хода камнем △ кажется, что черные проигрывают сэмзай, но у них есть тэсудзи, приводящее к ко или сэки.



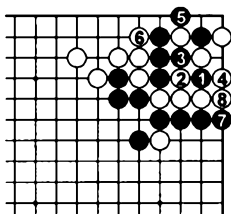
37. Успех: Сэки

Во-первых, черным нужно опуститься ❶. У белых нет выбора – они должны защититься ❷, иначе черные убьют три камня, используя дамэдзумари белых. Черные добились своего – нарастили себе дамэ и теперь могут отрезать ❸.



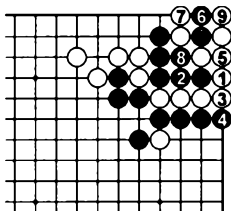
37. Неудача

Если черные сразу вбрасывают камень ❶, то он попадает прямиком в мусорную корзину.



38. Успех: Вклинивание

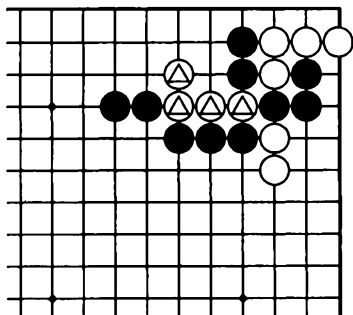
Вклинивание ❶ – тэсудзи, отвечающее требованиям позиции. На ❷ черные разрежут ❸. Далее следует вариант до ❸, результатом которого будет ко или сэки.



38. Вариант

На ❶ черные отвечают ❷ и далее игра идет до ❿. Белые повержены.

❿ в ▲.

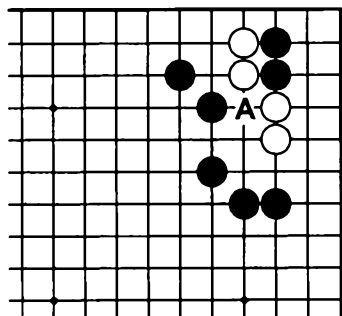


Задача 39

Ход ●

Если черные не смогут убить 4 камня ♢, то их ожидает незавидное будущее.

Найдите тэсудзи, позволяющее загасить белым свечи.

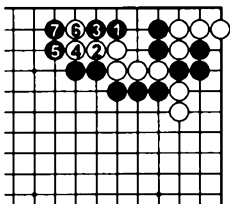


Задача 40

Ход ●

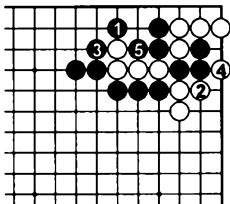
Если черные смогут выиграть борьбу после разреза ●А, то никаких проблем у них не будет, но все не так просто.

Найдите хитроумный способ игры в углу.



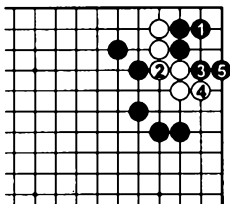
38. Успех: Неплотное сит

Прилипание под брюхом ① – жесткое тэсудзи, закрывающее перед белыми занавес. Даже если белые начнут борьбу ходом ②, после ⑦ они смогут убедиться, что из неплотного ситё им не выбраться.



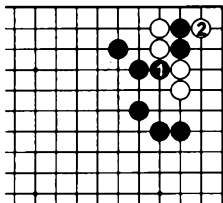
39. Вариант

Практически лучшее чего могут добиться белые – соединить свои камни ходами ② и ④.



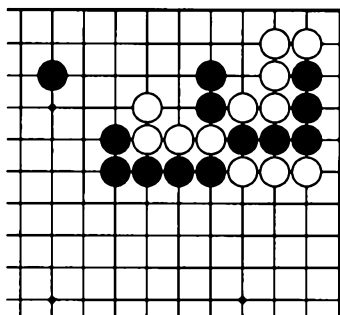
40. Успех: Вытягивание

Вытягивание ① – красивый ход. Если белые соединятся ②, то черные добьются права на жизнь в углу ходами ③ и ⑤. Черным здесь не на что жаловаться, а белых, с другой стороны, ожидают тяжелые времена в поисках жизни.



41. Неудача

Разрезание ① позволяет белым сыграть цукэ ② и сэмзай черные проигрывают.

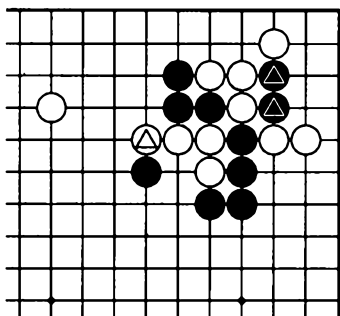


Задача 41

Ход ●

Приложение Задачи 39.

В конце концов вы должны прийти к спиральному ситё.

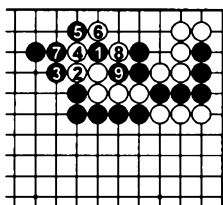


Задача 42

Ход ●

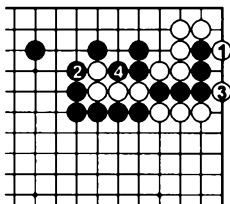
Белые только что продавились камнем ☐.

Попробуйте все же убить эти камни с помощью двух ☐.



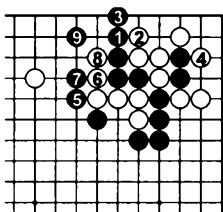
41. Успех: Прилипание под брюхом

Прилипание под брюхом ① отнимает у белых дамэ. Даже если белые попытаются убежать ②, то преследование ③ и ⑤ закончится сжатием ⑦, ⑨ и спиральным ситё, завершающим операцию.



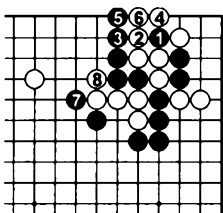
41. Неубача

В этой позиции, как и в Задаче 39 белые могут уступить и соединиться ходами ① и ③, достигая разумного компромисса.



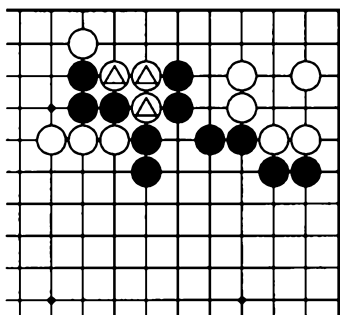
42. Успех: Спуск

Черные наращивают дамэ своей группе спуском ① и ③. Затем они переходят к активным действиям – атаке ⑤, забирая камни противника в варианте до ⑨.



42. Неубача

Начало комбинации стильным тэсудзи ① выглядит многообещающе, но в данном случае это плохой ход. Теперь после ⑧ именно у черных получается дамэдзумари.

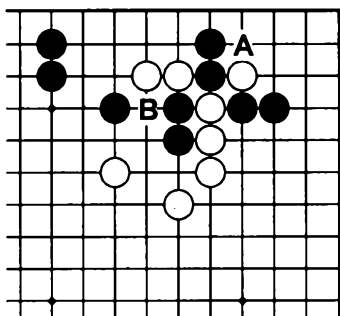


Задача 43

Ход ●

Попробуйте определить такая ли здесь ситуация, как в предыдущей задаче или нет.

Найдите тэсудзи предельно сжимающее камни ☐ и в награду вы сможете убить группу в правом верхнем углу.

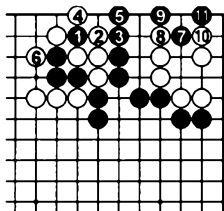


Задача 44

Ход ●

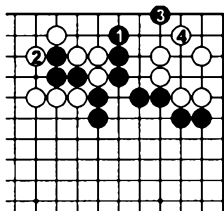
У черных две слабости, которые нужно защитить одновременно: в пунктах А и В.

Здесь нужно немного воображения.



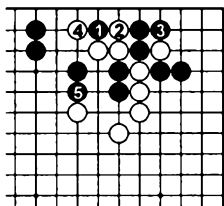
43. Успех: Разрезание и спуск

Разрезание ① – тэсудзи, дающее в этой ситуации наиболее эффективные форсирующие ходы. Спуск ⑤ из их числа и мощь черных здесь возрастает настолько, что они могут прыгнуть прямо ⑦, что позволяет убить угол.



43. Неудача

Простой ① дает только один форсирующий ход – именно этот, чего здесь явно недостаточно.

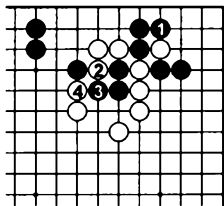


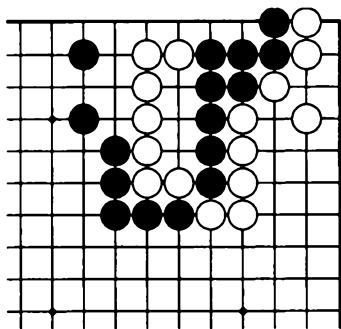
44. Успех: Прыжок-прилипание

Прыжок-прилипание ① – замечательное тэсудзи, защищающее в одно мгновение обе слабости. Если белые пойдут ②, то черные обездвигают разрезающий камень ходом ③. А после ④ они сыграют ⑤ и обезопасят все свои камни.

44. Неудача

Если черные сразу пойдут ①, позволяя белым ходы ② и ④, то они проиграют сэмзай в один ход.

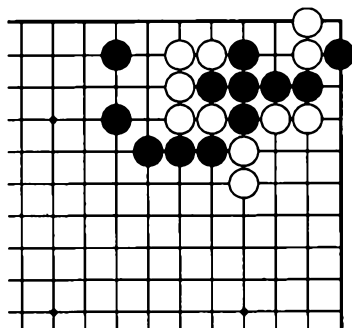




Задача 45

Ход ●

Большинство сэмзай решаются в пользу той стороны у которой больше дамэ, но иногда срабатывает пословица о том, что сэмзай против группы с глазом – вовсе и не сэмзай. А какое правило работает в этой ситуации?

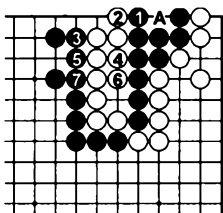


Задача 46

Ход ●

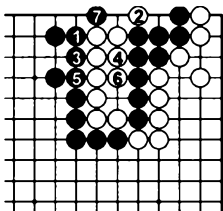
Здесь другая проблема из категории «группа с глазом против группы без глаза».

Найдите спокойный ход, наращивающий дамэ черных.



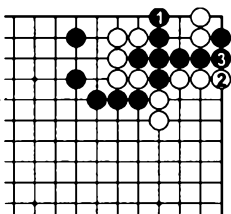
45. Успех: Построить глаз

Построение глаза ① – тэсудзи в сэмзай. Глаз в пункте А дает черным преимущество в борьбе. Вариант после ② – дорога с односторонним движением. После ⑦ становится очевидным, что борьбу у группы с глазом белым не выиграть.



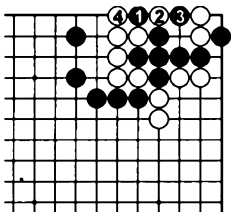
45. Неубача

После такого ① черные должны бороться за сэки в готэ.



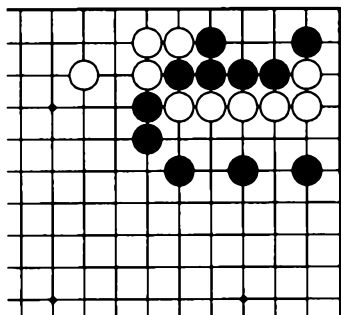
46. Успех: Спуск

Спуск ① – тэсудзи, нейтрализующее последующие попытки белых побороться. Если ②, то после ③ большой глаз побеждает безглазую группу белых.



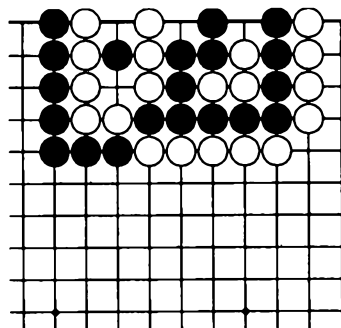
46. Неубача

После такого ① черные должны расплатиться ко-борьбой за просмотр вбрасывания ②.



Задача 47

Ход ●



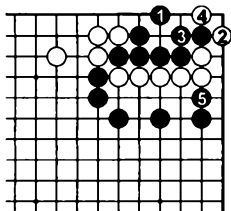
Задача 48

Ход ●

У белых так много внешних дам, что кажется у черных нет шансов на победу в сэмзай, но глаз может дать неодолимую мощь.

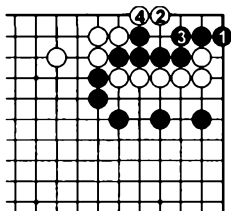
Большой глаз против маленького может иметь в сэмзай тот же эффект, что и при борьбе группы с глазом против безглазой формации.

Найдите правильный порядок атакующих ходов за черных.



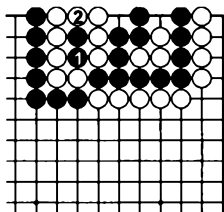
47. Успех: Косуми

Косуми ① – блестящий способ наращивания дамэ за черных. ② и ④ – единственно возможное продолжение за белых и черные просто начинают заполнение дамэ ходом ⑤, выигрывая сэмзай в один темп.



47. Неудача

С таким ① после ② черным для успешной борьбы явно не хватит дамэ.



48. Успех: Сначала - сократить дамэ

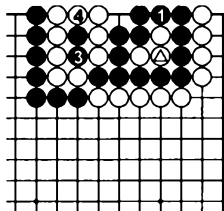
Больше всего дамэ у неживых групп с большим глазом «шестилепестковый цветок» или «кроличья шестерка». В данном случае глаза намного меньше. Черные должны начать с сокращения дамэ противника изнутри ① и после ② вбросить ③. Результат: черные выиграли.

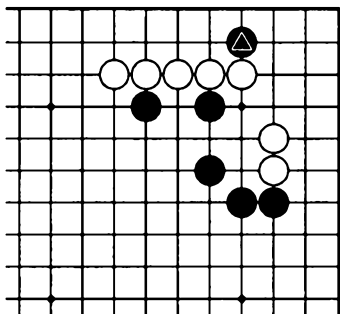
③ в ①.

48. Неудача

Если черные сразу собьют ①, то в результате получится сэки.

② в △, ⑤ в ③, ⑥ над △.



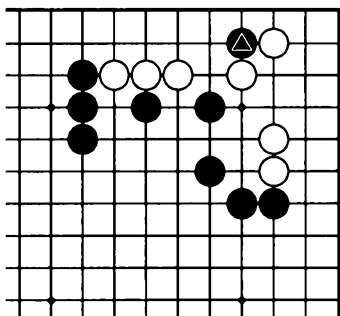


Задача 49

Ход ●

Если одинокий камень  начнет движение, то это может привести к удивительно эффективным последствиям.

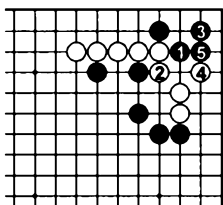
Попробуйте выжить в углу.



Задача 50

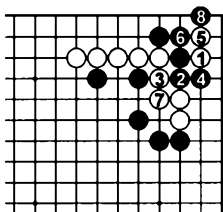
Ход ●

Эта задача похожа на предыдущую. Найдите мастерский способ использования камня  и тогда вы сможете либо убить, либо три белых камня слева, либо два справа.



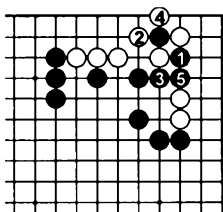
49. Успех: Ханэ

Черные играют ① и после ② делают тэсудзи ③. К ⑤ они комфортно выживают в углу.



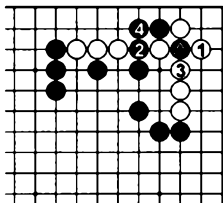
49. Вариант

Цукэ ① само по себе тэсудзи, но черные могут сопротивляться в варианте с ②, выживая после ⑧.



50. Успех: Перерезание

Перерезание ① – тэсудзи для построения легкой, живой группы. Если белые окружают камень ходом ②, то черные наносят атари ③ и соединяются ⑤, захватывая два камня противника.



50. Вариант

Если белые на ④ ответят таким ①, то черные сыграют ② и ④ и на этот раз заберут три камня слева.

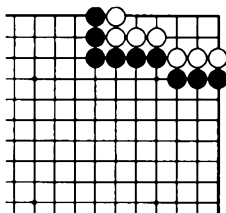
Защищена или нет?

Хотя слово йосэ обычно считается японским, его можно рассматривать и как сочетание двух китайских иероглифов, означающих «вторжение» и «разделение» соответственно. Другими словами, вы «вторгаетесь» в зону, которая, как вы считаете, может стать территорией противника, и после жесткой борьбы устанавливаете границы, которые «делят» эту зону в приемлемом для вас виде.

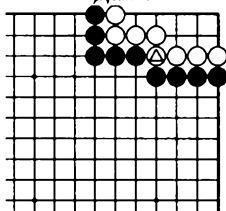
Йосэ – та часть игры, которая приносит любителям самое большое количество забот. Усиьте свое йосэ и процент ваших побед заметно вырастет.

На диаграммах слева Диа. А и Диа. В очень похожи, так же как Диа. С и Диа. D. Однако, в каждой паре в одной из позиций есть большое йосэ, так как одна из групп белых не полностью защищена, тогда как на другой диаграмме играть уже нечего.

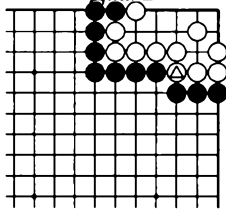
В каждом случае разница состоит в наличии или отсутствии камня . Понимание важности этих различий зависит от того насколько хорошо вы можете рассчитать тэсудзи в таких йосэ позициях.



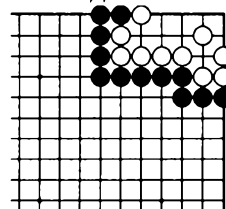
Диа. А



Диа. В



Диа. С



Диа. D

Решения

Диа. А: Незащищена

Вбрасывание камня ① – тэсудзи, уменьшающее территорию белых почти в восемь очков практически до нуля. На косуми-цукэ ② черные вбрасывают еще один камень ③ и ход ⑤ дает сэки и получается, что вся добыча белых здесь – 1 очко. Если вы не увидите эту возможность за черных, то потеряете 7 очков, не так ли?

Диа. В: Защищена

В отличие от Диа. А белые здесь могут без проблем сбить камень ходом ④.

Диа. С: Защищена

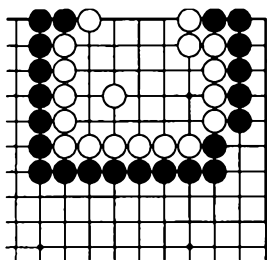
① и ③ могут показаться тэсудзи, но эти ходы ничем не угрожают белым.

Диа. D: Незащищена

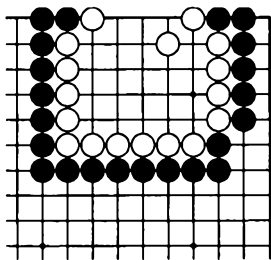
После форсирующего атари ① черные могут сыграть ③ – тэсудзи, приносящее белым большие проблемы. Белые вынуждены ответить ④ и ⑤ строит сэки в результате чего территория белых обнулилась. Лучший ход белых в ответ на ① – ○А, отдавая один камень и выживая.

Другие примеры на защищенность позиции

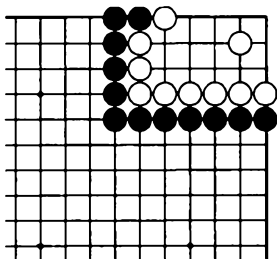
Какие группы белых нуждаются в дополнительном защитном ходе, а какие нет?



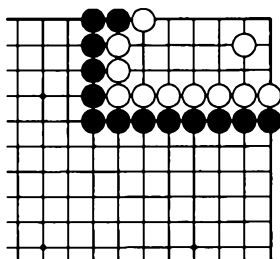
Диа. А



Диа. В

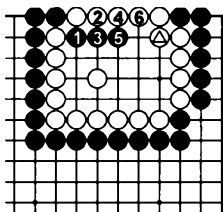


Диа. С



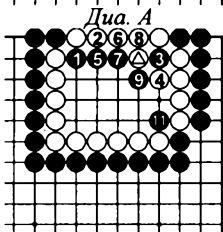
Диа. D

Решения



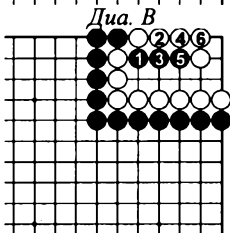
Диа. А: Защищена

Белые прочно защищены камнем $\triangle$. Разрезание ① внушает черным некоторые надежды, но после ⑥ у них нет хорошего продолжения.



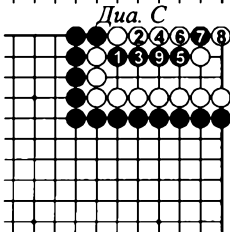
Диа. В: Незащищена

Если у белых висячее соединение $\triangle$, то их позиция кажется даже более прочной, чем на Диа. А, но это не так. После разрезания ① и вытягивания ② черные вбрасывают ③ – блестящая возможность. Теперь на ④ черные наносят атари ⑤ и игра продолжается до ●11. Белых постигла катастрофа.



Диа. С: Защищена

В реальной игре белые должны рассчитать этот вариант и сократить потери, сыграв вместо ② в ⑥. Черные могут разрезать ①, но после ⑥ оказывается, что ничего плохого с белыми не случилось.



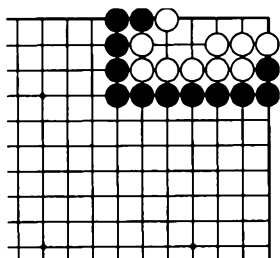
Диа. D: Незащищена

Позиция белых здесь на одну линию шире, чем в предыдущем случае. Теперь после ④ черные могут набросить сеть ⑤ и белые в полном смятении. Нужно учитывать все тонкости позиции.

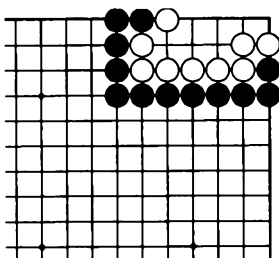
Диа. D

И еще примеры на защищенность позиции

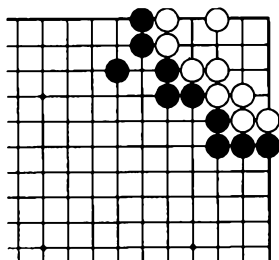
Какие группы белых нуждаются в дополнительном защитном ходе, а какие нет?



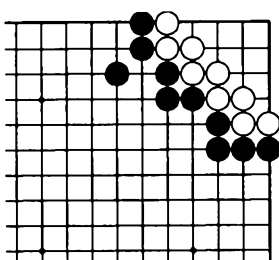
Диа. А



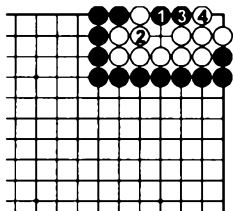
Диа. В



Диа. С



Диа. D



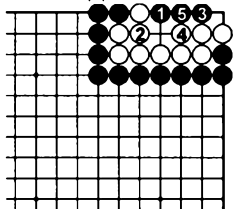
Диа. А

Диа. А: Защищена

Попытка черных ①...③ ни к чему не приводит.

Диа. В: Незащищена

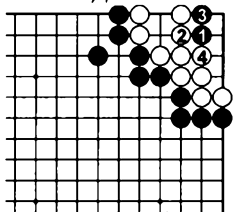
После ① цукэ ③ – тэсудзи, приводящее к сэки. Вместо ② белые должны нанести атари ⑤, уменьшая свои потери. В этом случае белые получают в углу 2 очка (учитывая то, что нужно отдать один камень, что стоит им 1 очко).



Диа. В

Диа. С: Защищена

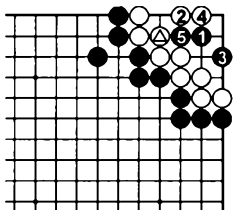
Нодзоки ① кажется хорошим ходом, но после ④ выясняется, что черные ничего не добились.



Диа. С

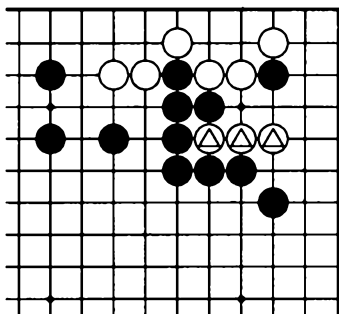
Диа. D: Незащищена

Расположение камня △ здесь отличается от Диа. С. С мыслью «угроза в симметричной позиции находится в центральном пункте» черные играют ①. После ⑤ получается либо сэки, либо ко.



Диа. D

Множество позиций реальной игры требуют определиться, есть ли там угроза и нужно ли от нее ее защищаться. Вы можете использовать свои знания тэсудзи для того, чтобы получить прибыль или избежать опасности.

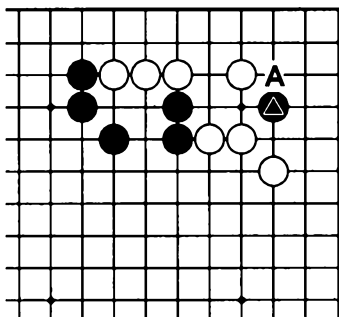


Задача 51

Ход ●

Теперь мы вам представим несколько позиций, кажущихся подобными, но у каждой из них есть свои уникальные особенности, так что найти правильный первый ход вам будет нелегко.

В данном случае вы должны в итоге захватить три камня ☐.

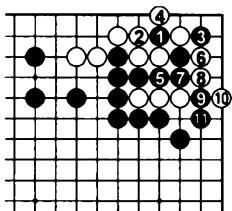


Задача 52

Ход ●

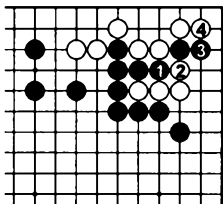
Подсоединение камня ☐ требует некоторого полета фантазии.

Блокировка ● А успеха не принесет.



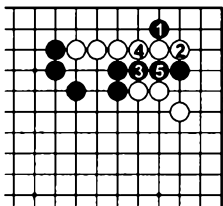
51. Успех: Вбрасывание

Вбрасывание разреза ① — тэсудзи, создающее белым массу проблем. Они вынуждены ответить ② и ④, на что черные продавливаются ⑤. Игра идет до ●11 и в результате черные забирают три камня противника.



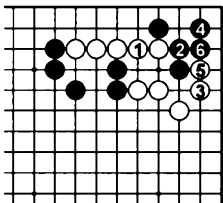
51. Неудача

Простое надавливание ① здесь не работает.



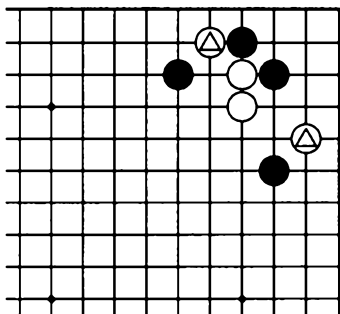
52. Успех:

Цукэ ① кажется удивительным выбором, но после ② черные разделяют белые камни ходами ③ и ⑤, получая огромную прибыль.



52. Вариант

Если белые соединяются бамбуком ①, то черные блокируют ② и комфортно выживают в углу в варианте до ⑥.

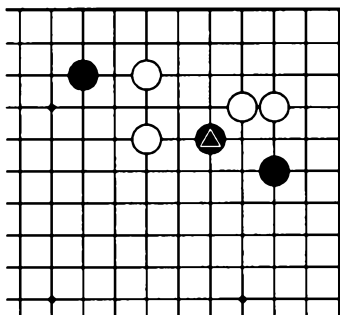


Задача 53

Ход ●

Маленькая жизнь
в углу оставит чер-
ных позади на дос-
ке в целом.

Найдите ход, поз-
воляющий захва-
тить один из кам-
ней △.

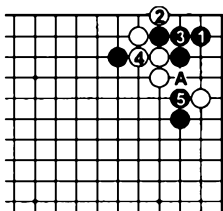


Задача 54

Ход ●

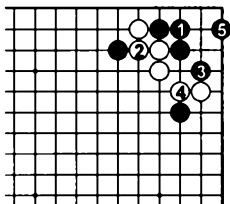
Благодаря камню
△ в форме белых
образовалось нес-
колько тонких мест.

Куда нанести
удар черных?



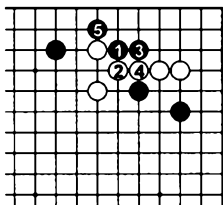
53. Успех: Висячее соединение

Висячее соединение ① — замечательный ход. Если белые нападут ②, то черные, естественно, соединятся ③ и у белых нет выбора, они должны соединиться ④. Теперь черные продавливаются ⑤ и, поскольку здесь белые не могут разрезать ○А, черные выживают в большом масштабе.



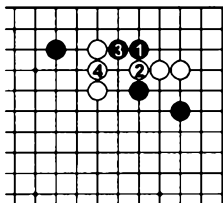
53. Неудача

Лучше умереть, чем тратить темп на такую маленькую жизнь, какая получается после ①...⑤.



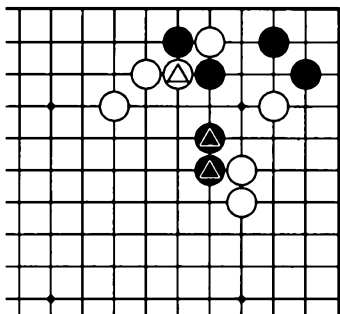
54. Успех: Прилипание

① — тэсудзи, отнимающее территорию белых. Белые отвечают ② и ④, и после ⑤ оказывается, что черные откусили приличный кусок территории противника.



54. Неудача

Вбрасывание ① иногда бывает тэсудзи, но здесь у белых есть адекватный ответ — ② и ④. Черные не могут соединиться так же изящно, как в правильном ответе.

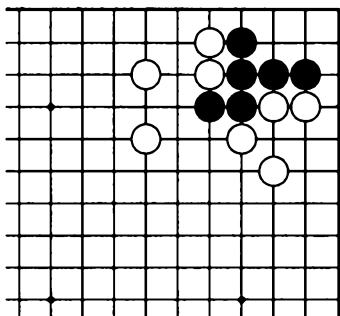


Задача 55

Ход ●

Белые только что
разрезали камнем
⬤.

Найдите тэсудзи,
спасающее камни
⬤, во время отра-
жения атаки белых.

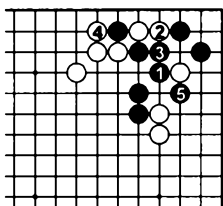


Задача 56

Ход ●

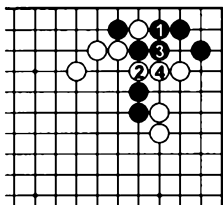
Здесь играетс
вариант, который
уже встречался в
задаче на форму.

Если черные не
найдут, то их жизнь
здесь окажется в
опасности.



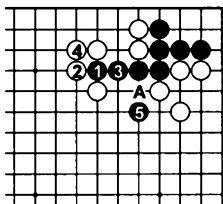
55. Успех: Косуми-цукэ

Косуми-цукэ, действительно, хороший ход. Практически лучшее, что могут сделать белые – забрать одинокий камень ходами ② и ④, но ⑤ поворачивает удачу лицом к черным: они захватывают белый камень, стабилизируя свою группу.



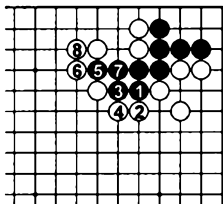
55. Неудача

Если ① и ③, то белые ходами ② и ④ отрезают черные камни, делая их очень тонкими.



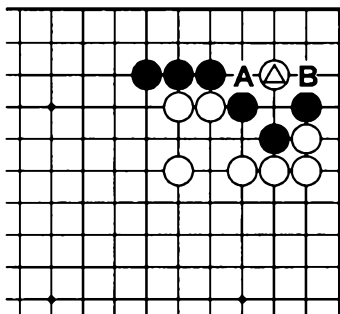
56. Успех: Вклинивание

Вклинивание ① – тэсудзи, оживляющее черную группу, находящуюся в опасности. Если ② и ④, то ⑤ позволяет выбежать в центр. На ② в ③ черные играют ●А и захватить их группу противнику не удастся.



56. Неудача

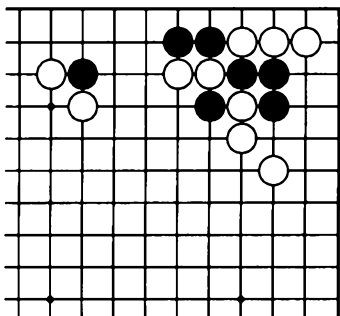
Два медленных хода один за другим – совсем нехорошо. После ⑧ пациент скорее мертв, чем жив.



Задача 57

Ход ●

Если на нодзоки
⊙ черные ответят
● А, то белые от-
грызут большой ку-
сок угла ходом ○В.
Найдите способ
уменьшения ущер-
ба.

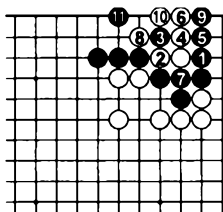


Задача 58

Ход ●

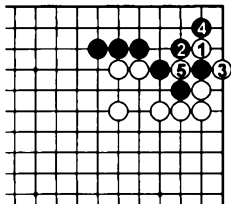
Эта позиция поя-
вилась после втор-
жения в пункт 2-5.

Найдите легкий
ход, влияющий и
слева, и справа и
дающий быструю
жизнь.



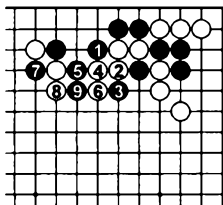
57. Успех: Ползти

Проползание ① – жесткий ответ. Если белые режут ②, то черные ходами ③ и ⑤ преследуют белых, делая им дамэдзумари. Затем черные соединяются ⑦. Черные выигрывают сэмзай после ●11.



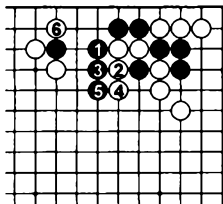
57. Вариант

Вместо нодзоки камнем △ на диаграмме задачи белые должны были сделать цукэ ①. Вариант до ⑤ – лучший за обоих игроков.



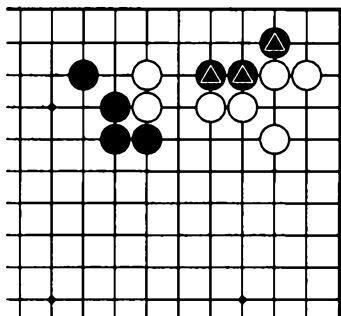
58. Успех: Ханэ, затем атари

Черные должны сделать ханэ ①, а затем нанести атари ③, после чего они могут сыграть ⑤, атари ⑦ и выйти с атари ⑨. Течение черных камней великолепно, а результат – успех. Один из принципов успешной легкой игры – способность эффективно жертвовать камни.



58. Неудача

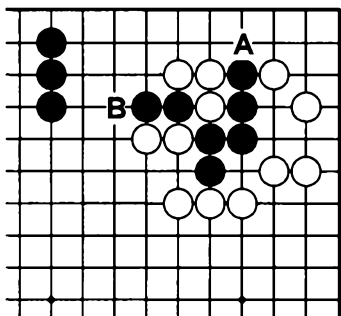
Ходы ①... ⑤ – туповатая последовательность без хорошего продолжения.



Задача 59

Ход ●

Задача здесь – выжить камнями , но не просто выжить, а сделать это легкими ходами и в сэнтэ.

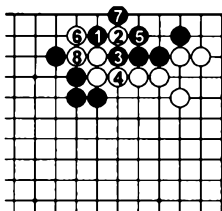


Задача 60

Ход ●

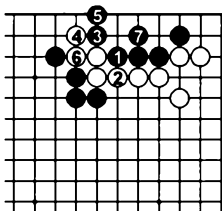
Кажется, что у белых есть две угрозы: соединение А или ситё после В.

Найдите тэсудзи, защищающее от обеих.



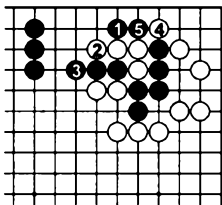
59. Успех: Прилипание

Цукэ ① – тэсудзи, позволяющее спасти камни легкими ходами. Белые должны ответить ②, другого способа разделить камни противника нет. Теперь черные могут выжить ходами до ⑦ в сэнтэ, сохраняя очередь хода за собой.



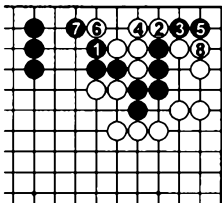
59. Неудача

① – глупый ход. После ⑦ черные все же выживают, но в готэ.



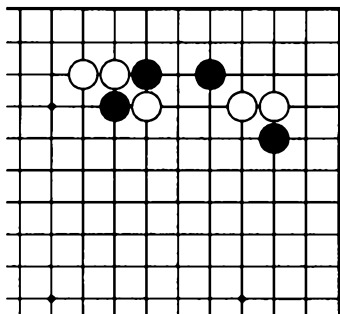
60. Успех: Прилипание под брюхом

Прилипание под брюхом ① – блестящий ход, освобождающий черную группу. На ② черные просто выходят ③. Если же белые продолжают ④, то черные могут разрезать ⑤ и в результате позиция переворачивается в их пользу.



60. Неудача

Если черные просто блокируют ①, то белые выигрывают сэмзай после варианта ②...⑧.

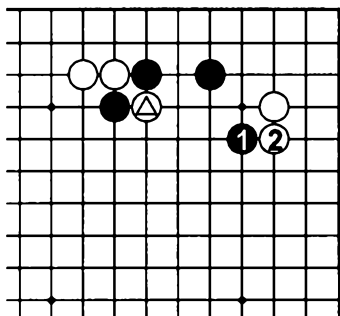


Задача 61

Ход ●

Здесь разыгрывается одно из дзёсэки.

Найдите занятное тэсудзи, дающее жизнь группе справа да еще и глаз слева.

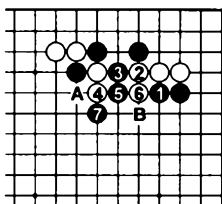


Задача 62

Ход ●

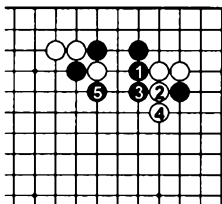
Черные надавили ①, белые защитились ②.

Найдите способ проатаковать и сжать камень △.



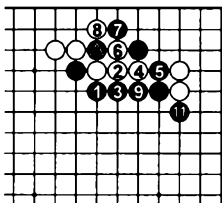
61. Успех: Сначала - надавить

Черные должны сначала надавить, ожидая, что белые выйдут ②, после чего сделать атари ③. Это правильное течение игры. Атари ⑦ ставит перед белыми альтернативу: отдать два камня после ●А или быть заблокированными ходом ●В.



61. Неудача

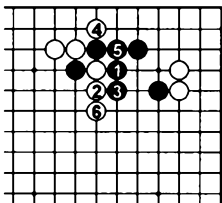
Ходами ① и ③ черные сдаются без боя. Они все-таки забирают камень ходом ⑤, но этого явно недостаточно.



62. Успех: Атари сверху

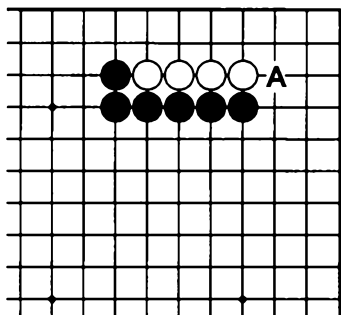
Атари сверху ① раскручивает маховик тэсудзи сжатия. Если белые выходят ②, то черные продолжают давление ③, строя отличную форму и сжимая противника ходами до ⑩, заканчивая этот вариант ходом ●11.

⑩ в А.



62. Неудача

① и ③ – худшее, что могут придумать здесь черные.

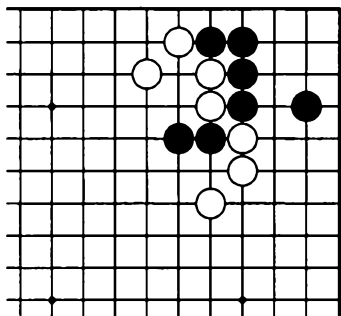


Задача 63

Ход ●

Белую группу здесь убить невозможно, но черные могут извлечь выгоду из окружения противника.

Первым ходом должно быть ханэ ●А.

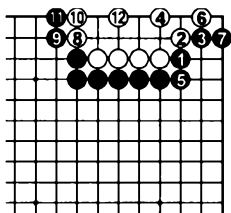


Задача 64

Ход ●

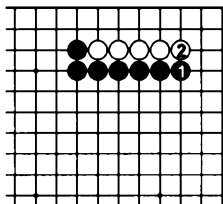
Найдите тэсудзи, использующее слабость белых камней наверху.

Подсказка: цель — защелка.



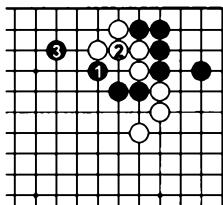
63. Успех: Двойное ханэ

Ханэ ① за которым следует еще одно ханэ ③ – жесткая комбинация. Хорошей защиты у белых нет. После висячего соединения ④ черные могут обжать противника в варианте до ○12.



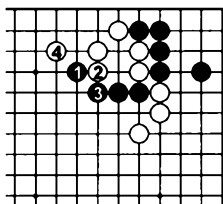
63. Неубача

После такого ① белые ответят ② и давление черных будет недостаточно сильным.



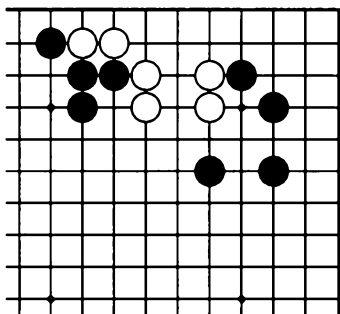
64. Успех: Косуми-цукэ

Косуми-цукэ ① зажимает белых на пяточке. Если белые защищаются от защелки ②, то ③ ставит белую группу в опасное положение.



64. Неубача

① – неразумно. Белые уходят после ④.

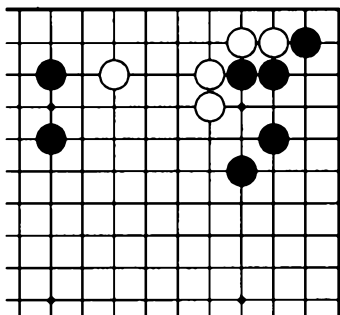


Задача 65

Ход ●

Эта форма, как и другие из этой книги, часто появляются в партиях на форе.

Найдите слабость в форме белых и заставьте их убежать.

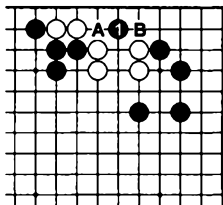


Задача 66

Ход ●

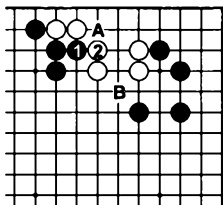
Если черные не проатакуют группу белых, те смогут закрыть до десяти очков.

Найдите тэсудзи, которое заставит белых паниковать.



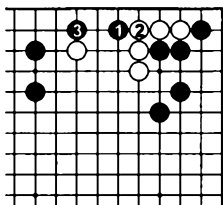
65. Успех: Нодзоки

Нодзоки ① – жестко. Теперь разрезание ●А и соединение ●В – пункты миаи. База белых разрушена и это великолепный результат за черных.



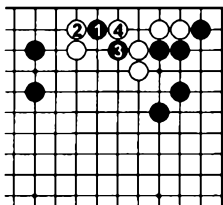
65. Справка

Позиция задачи возникла после надавливания ① и блокировки ②. Если вместо этой блокировки белые оттянутся ○А, то у черных появится нодзоки ●В.



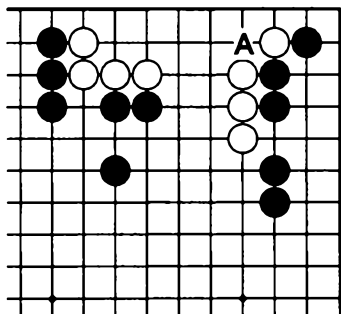
66. Успех: Нодзоки и цукэ

Сначала черные играют нодзоки ①, а затем продолжают цукэ ③. У белых от этого нет защиты. Белая группа лишилась глаз и вынуждена бежать в центр, так что у черных инициатива.



66. Неудача

На такие ① и ③ белые отвечают ② и ④. Это только укрепляет белых. «Ход рядом с тэсудзи – глупый ход». Перед вами классическое подтверждение этих слов.

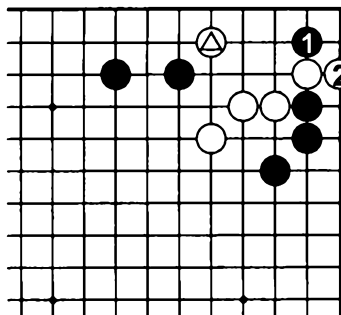


Задача 67

Ход ●

В этой задаче используется такая же идея, что и в предыдущей: найти ключевой пункт, разрушающий защитные порядки белых и заставляющий их убегать.

Разрезание ● А дает немного.

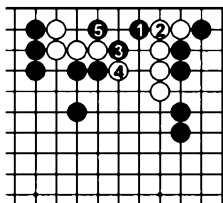


Задача 68

Ход ●

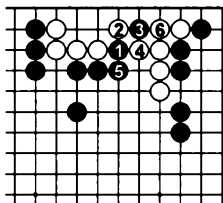
Черные сыграли цукэ ①, а белые в ответ опустили ②.

Вместо того чтобы сразу пытаться уйти вторгнувшимся камнем попробуйте надавить на ③.



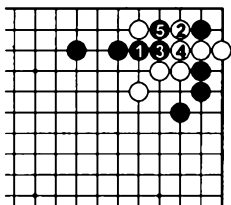
67. Успех: Нодзоки

Нодзоки ① – острый ход, потрошащий белую группу. Если белые попытаются сопротивляться ②, то черные захватят четыре камня слева в варианте до ⑤. Следует сказать, что если белые сыграют ② в ③, то ход ③ в ② поставит под угрозу всю белую группу.



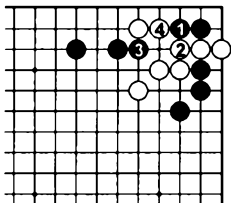
67. Неудача

① и ③ не приведет ни к чему особенному. Это большая потеря для черных.



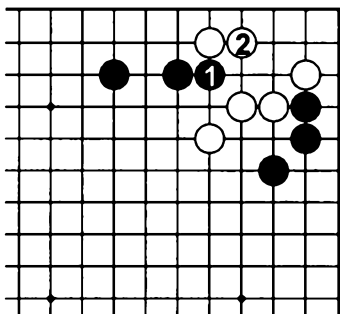
68. Успех: Сначала - надавить

Надавливание ① – своевременный ход. Если белые попытаются построить форму ходом ②, то черные могут сыграть до ⑤, отщипывая часть территории противника и оставляя их лишь с одним глазом



68. Неудача

После ① атакующий ход ③ встречает достойный отпор ходом ④.

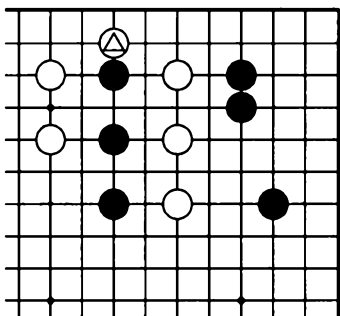


Задача 69

Ход ●

После ① белые оттянулись ②.

Черные могут продолжить атаку белого угла. Ключевой пункт здесь – стандартное тэ-судзи.

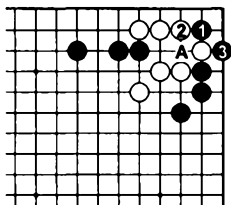


Задача 70

Ход ●

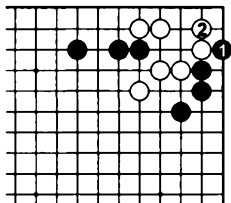
Белые сыграли цукэ ☴ в попытке соединиться.

Но план белых выглядит слегка подозрительным. Как же это доказать?



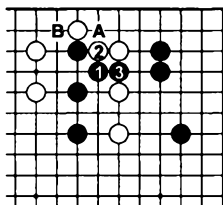
69. Успех: Сжатие

① – тэсудзи, стирающее территорию белых. Если ②, то после ③ очков в углу у белых почти не остается. Более того, у черных появляется перспектива атаки всей белой группы. На ② в ③, черные, естественно, разрежут ●А.



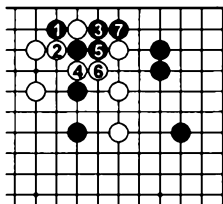
69. Неудача

Такое ① позволяет белым стабилизироваться после ②. Это слабый способ игры за черных.



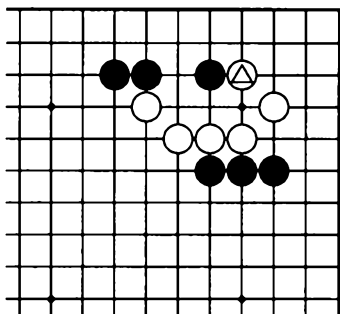
70. Успех: Нодзоки

Нодзоки ① кажется странным, но это тэсудзи, ставящее перед белыми трудные проблемы. После ② ход ③ отделяет два белых камня и теперь черные плотны. На ② в ③ черные могут блокировать либо ●А, либо ●В.



70. Неудача

Если черные сразу сыграют ①, то белые очень сильно уплотнятся после ⑥.

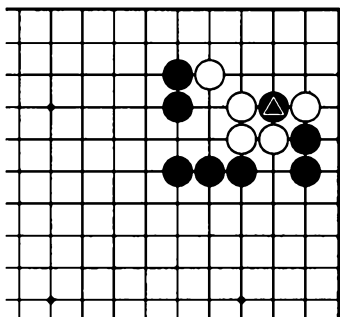


Задача 71

Ход ●

Перед вами дзё-сэки на полпути. Белые только что сыграли косуми-цукэ △.

Найдите ход, позволяющий кое-что сделать в углу.

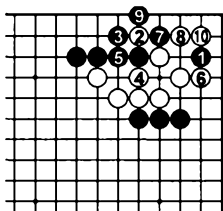


Задача 72

Ход ●

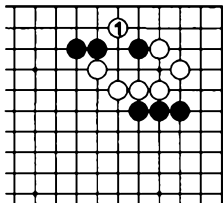
Попытка немедленно вытянуть камень △ не пройдет.

Но здесь имеется взрывное тэсудзи, учитывающее такую возможность.



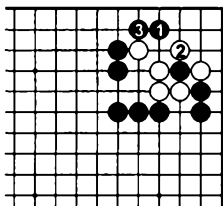
71. Успех: Вбрасывание

Вбрасывание (оки) камня ① – острое тэсудзи. Белые играют форсирующие ходы ② и ④, а вся последовательность до ⑩ – дзёсэки. Если вместо ② белые просто сыграют ⑥, то последует ханэ ⑦.



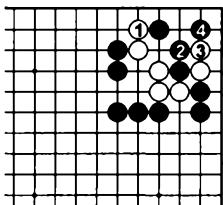
71. Вариант

Если черные пойдут в другом месте и позволят белым сыграть здесь первыми, то оки ① даст белым и территорию, и атаку.



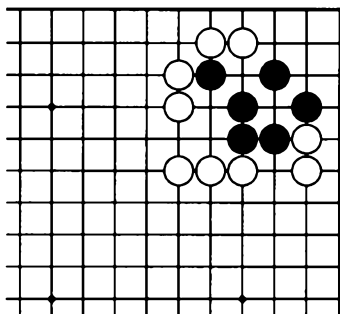
72. Успех: Оки

Вбрасывание ① – грозное тэсудзи, поражающее белых. После ② ход ③ ставит перед белыми очень сложную задачу: выжить.



72. Вариант

Белые хотели бы заблокировать ① здесь, но после ④ их группа полностью уничтожена.



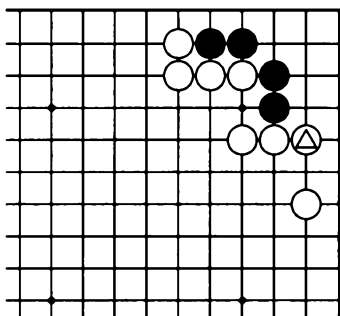
Задача 73

Ход ●

Перед вами позиция, возникшая после правильного решения предыдущей задачи.

Для того чтобы найти ответ, вы должны обладать определенными знаниями.

Подсказка: здесь два свободных пункта 2-1.

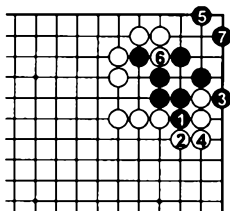


Задача 74

Ход ●

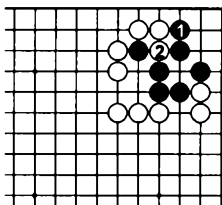
Из-за наличия  черные не могут рассчитывать здесь на многое: им бы выжить.

Найдите правильный путь.



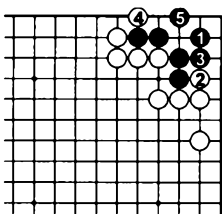
73. Успех: Форсирующие ханэ

Черные сэнтэ играют ① и ③, а затем занимают пункт 2-1 – ⑤. Если белые делают им ложный глаз ходом ⑥, то черные занимают второй пункт 2-1 – ⑦ и все-таки выживают.



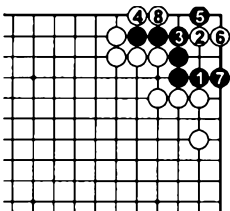
73. Неудача

После ① белые легко убивают противника ходом ②.



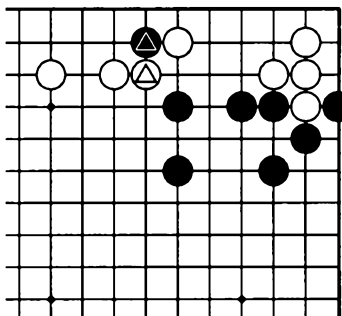
74. Успех: Косуми

Косуми ① (возможно это лучше назвать висячим соединением) – хороший защитный ход, дающий жизнь. В реальной игре черные должны еще правильно ответить на ② и ④ ходами ③ и ⑤.



74. Неудача

Увеличение глазного пространства – жадность. В результате после ⑧ у черных образуется «автомобиль» – большой глаз из пяти пунктов, означающий гибель.

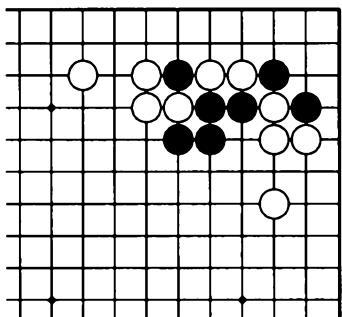


Задача 75

Ход ●

Черные сыграли камнем , а белые ответили .

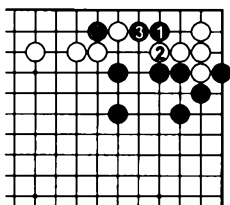
Вы должны выступить в роли злого рока для белой группы в углу.



Задача 76

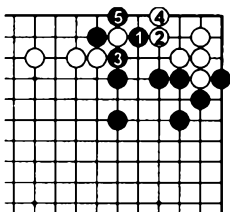
Ход ●

У черных два способа выжить в углу, и чтобы сделать это получше нужно немного подумать.



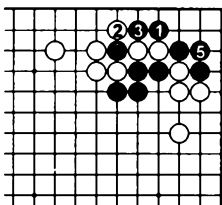
75. Успех: Оки

Оки ① – острое тэсудзи, разрушающее глаза группе белых. После ② черные играют ③ и белые не могут соединиться из-за наличия ④.



75. Неудача

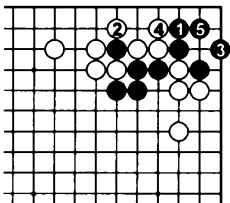
Обычно тэсудзи в подобных позициях – ①, но здесь такой ход дает слишком мало. Белые выживают в сэнтэ.



76. Успех: Ханэ, затем атари

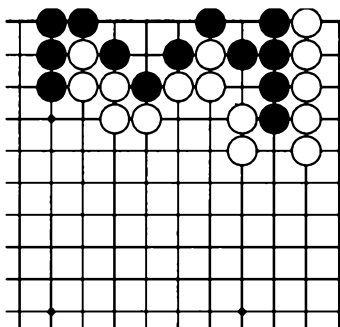
Ханэ ① за которым следует атари ③ – правильный способ выживания во время атаки. После ⑤ у черных получилась довольно большая живая группа и им не на что жаловаться.

④ в ⑥.



76. Неудача

Таковыми ходами ① и ③ черные тоже добиваются жизни, но это недостаточно хороший способ игры.

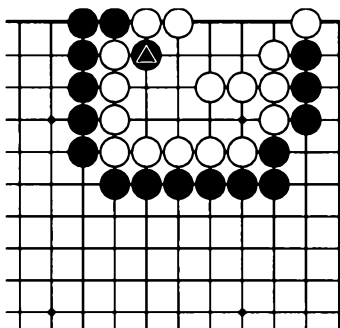


Задача 77

Ход ●

В форме черных полно дыр и их положение очень опасно.

Однако, пожертвовав лишь одним камнем, они могут решить свои проблемы.

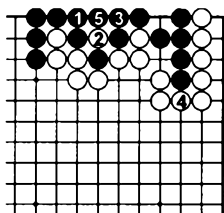


Задача 78

Ход ●

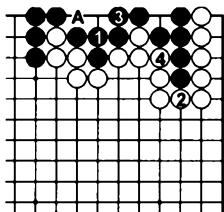
У черных имеется йосэ вариант, позволяющий с помощью ▲ выгадать здесь несколько очков.

Сохраняйте спокойствие и вам удастся найти тэсудзи, дающее выгодную альтернативу.



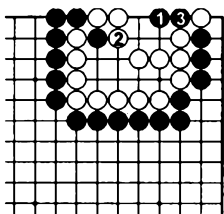
77. Успех: Соединение с базой

Соединение с базой ① – тэсудзи, предотвращающее «соединись и тебя убьют» дамэ-дзумари. Если белые попытаются настоять на своем, нажимая ② и ④, то после ③ и ⑤ черные преуспевают в соединении с главными силами. (Вместо ① ход ③ тоже работает).



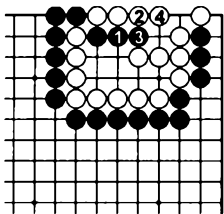
77. Неудача

Если черные спасут камень ходом ①, то потеряют пять после ② и ④ из-за слабости в пункте А.



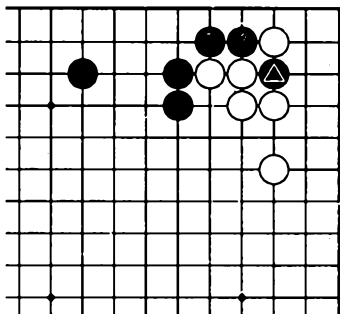
78. Успех: Вбрасывание

Основная борьба в Го, как правило, происходит в конце игры. От того, насколько хорошо вы проведете эту стадию, сильно зависит конечный результат. Оки ① – тэсудзи, делающее альтернативными ходы ② и ③.



78. Неудача

Ходами ① и ③ просто отдаются лишние камни.

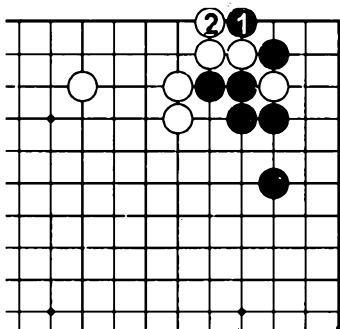


Задача 79

Ход ●

Эта форма часто встречается в реальной игре.

Камень $\triangle$ спасти нельзя, но из его жертвы можно извлечь некоторую выгоду.

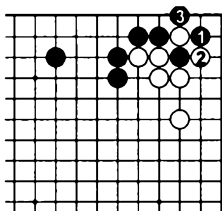


Задача 80

Ход ●

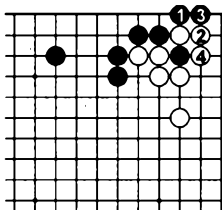
Эта позиция связана с предыдущей.

Черные сыграли ханэ ① и белые блокировали ②. Найдите ход, дающий сэнтэ.



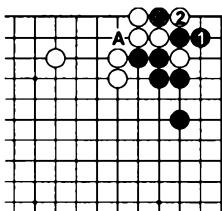
79. Успех: Атари

Черные наносят атари ①. После ② они соединяются ③. В реальной игре позиция может некоторое время оставаться в начальном виде, а стоимость этого тэсудзи около десяти очков.



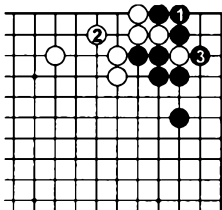
79. Неубача

① и ③ — слабое йосэ после которого позиция белых оказывается в полной безопасности.



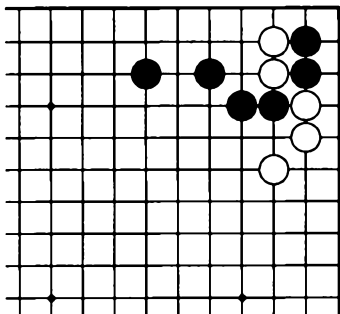
80. Успех: Оттягивание

Черные, играя ханэ ①, надеялись на соединение ○А, но, конечно же, белые помогать им не собирались. Но главная цель черных состояла в предотвращении ①, так что здесь черные сами играют ① и весьма довольны сохранением сэнтэ после ②.



80. Неубача

Такая игра черных дает им на 5 очков больше, чем в случае правильного ответа, но здесь у них готэ.

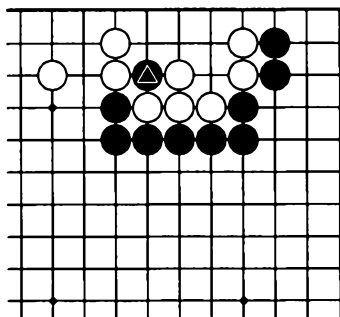


Задача 81

Ход ●

Черные могут выиграть сэмзай здесь множеством способов.

Ваша задача – выбрать путь, максимизирующий йосэ-выгоду черных.

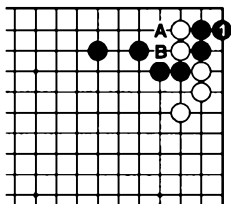


Задача 82

Ход ●

Конечно, камню ▲ не спастись, но он служит основой йосэ-тэсудзи.

Здесь вы должны использовать дамэ-дзумари белых.



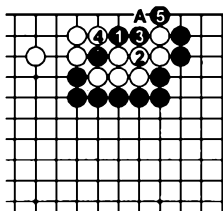
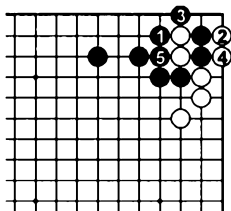
81. Успех: Поворот

Поворот ① – красивый защитный ход, предотвращающий хорошее йосэ белых. Теперь черным в конце концов нужно будет сделать в этой зоне только два дополнительных хода: ●А и ●В.

⑥ в А.

81. Неудача

На такое ① у белых появляется тэсудзи ②, начинающее сэ-мэй, который хоть и проигрывается, но приводит к сжатию. По сравнению с правильным ответом черные потеряли 3 очка.

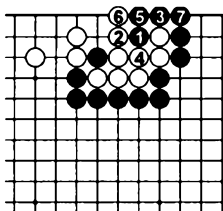


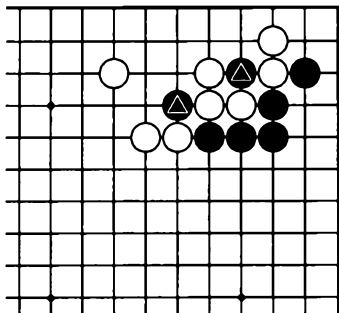
82. Успех: Ханэ

Йосэ может казаться незрелой стадией игры, но часто мало-помалу приводит к большой разнице в счете. Черные играют ханэ ① и в ответ на ② дают ③ и ⑤, оба хода в сэнтэ. После этого защитный ход ●А стоит около 5 очков.

82. Неудача

Это пример нескладной игры, разрешающей ситуацию к удовлетворению белых.



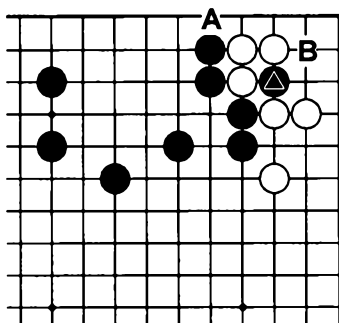


Задача 83

Ход ●

В этой задаче применяется то же тэсудзи, что и в предыдущей.

Постарайтесь использовать два камня ▲ в тандеме и тогда вы сможете захватить два белых камня в углу.

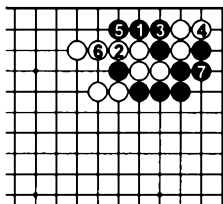


Задача 84

Ход ●

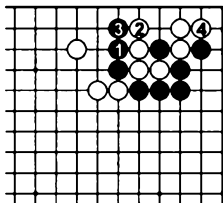
Ханэ ○А будет сэнгэ. Черные хотели бы предотвратить это сэнгэ и камень ▲ должен помочь им в этом.

Первый ход должен быть ●В.



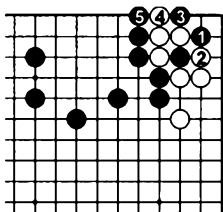
83. Успех: Ханэ

Ханэ ① – красивое тэсудзи, использующее дамэдзумари белых. После ② черные соединяются ③ и, даже если белые нарастят одно дамэ ходом ④, черные добавят дамэ и себе ⑤, а затем завершат дело ходом ⑦.



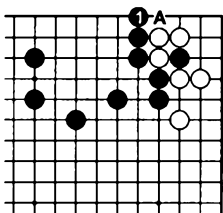
83. Неудача

Попытка забрать все ходами ① и ③ неоправдана.



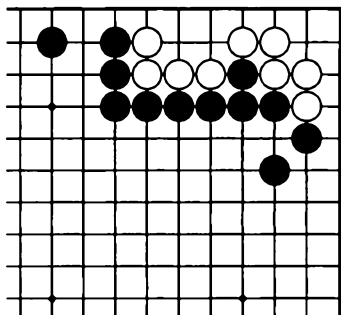
84. Успех: Ханэ

Черные играют ханэ ①, белые сбивают камень ②, черные снова делают ханэ ③, а затем блокируют ⑤. В результате этого тэсудзи черные зарабатывают 2 очка.



84. Неудача

Белые могут не ответить на такой ①. Если белые ответят ○А, то позиция станет как и после правильного решения.

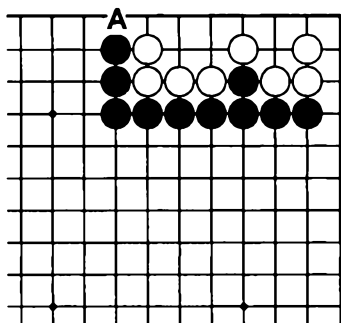


Задача 85

Ход ●

Это не проблема жизни и смерти, а снова задача на йосэ. Хотя черные и закончат в готэ, но тэсудзи здесь позволит отгрызть заметный кусок территории противника.

Это тэсудзи часто используется в задачах на жизнь и смерть.

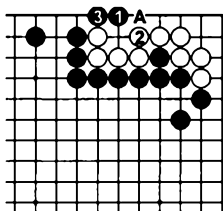


Задача 86

Ход ●

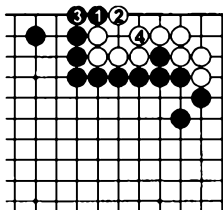
Здесь форма немного отличается от предыдущей.

Если черные не поторопятся, то противник сыграет ОА. Найдите сэнтэ йосэ ход, атакующий угол.



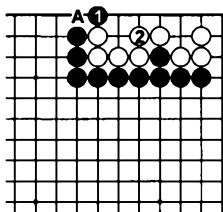
85. Успех: Вбрасывание

Тэсудзи ① часто проходит в задачах на жизнь и смерть. Если бы пространство белых справа было бы поменьше, то они могли бы и погибнуть. А после ③ у черных еще остается сэнтэ йосэ ●А, сокращающее территорию белых до 2,5 очков.



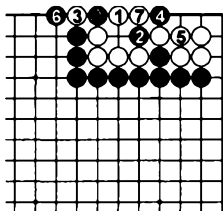
85. Неудача

① и ③ – сэнтэ, но лишь немного вдавливающий территорию белых.



86. Успех: Ханэ

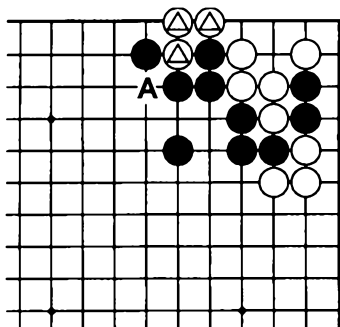
Ханэ ① – хороший ход. Практически лучшее, что могут сделать белые – соединиться ②. Черные преуспели в предотвращении ханэ ○А и теперь могут играть в другом месте.



86. Вариант

Блокировать ① опасно. Черные ходом ② начинают ко за всю белую группу.

⑧ в ▲.

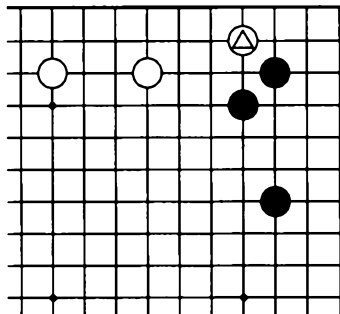


Задача 87

Ход ●

Черным нужно обратить внимание на пункт разреза-ния А.

В углу имеется ход, который позво-лит забрать три . Тщательно рассчи-тайте вариант.

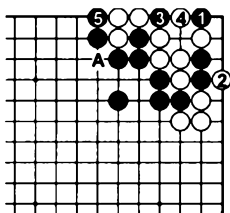


Задача 88

Ход ●

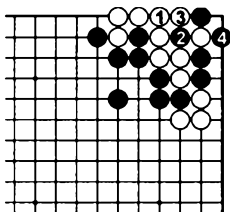
Это не столько йосэ, сколько тэсуд-зи, которое можно играть уже на ран-них стадиях сере-дины игры.

Как забрать в большом масш-табе?



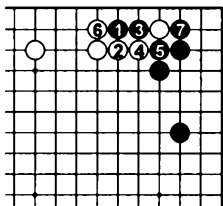
87. Успех: Пункт 2-1

Черные могут удивить противника ходом цукэ ① в пункт 2-1. Как бы ни играли белые дальше, но по крайней мере три камня слева им придется отдать. После ③ черные не только получили несколько очков, но и избавились от слабости в А.



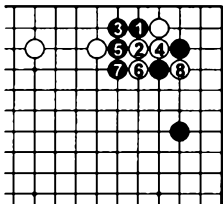
87. Вариант

Если белые попытаются бороться ①, то в результате попадут на ко за весь угол.



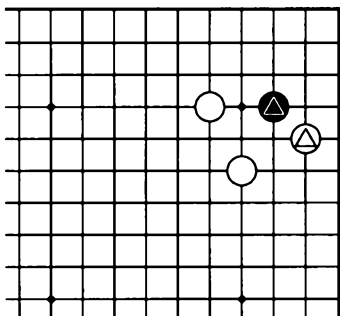
88. Успех: В углу

① – «угловое» оки. Это острое тэсудзи. В большинстве подобных позиций белые должны уступить и пойти на вариант от ② до ⑦. Черные получили много – 20 очков или даже больше.



88. Неудача

После такого цукэ ① к ⑧ позиция стала опасной для черных.

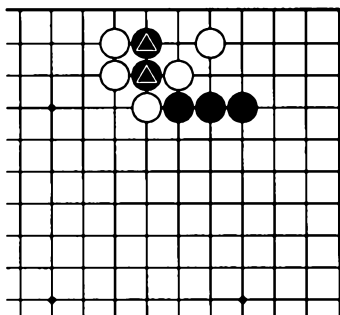


Задача 89

Ход ●

Это вариант дзёсэки с ходом в 5-4. Черные проигнорировали ход белых здесь и сыграли в другом месте.

В ответ на △ черные должны найти такой способ игры, чтобы наиболее эффективно пожертвовать камень △.

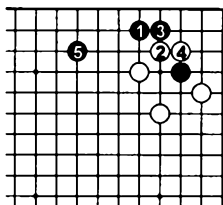


Задача 90

Ход ●

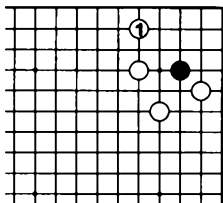
Эта позиция иногда встречается после дзёсэки с хоси.

Найдите способ укрепления угла, посредством жертвы камней △. Вам понадобится пожертвовать на один камень больше.



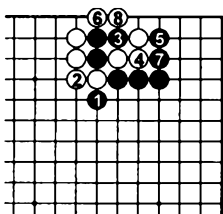
89. Успех: Сокращение

①, сокращающее зону белых с второй линии, – хороший способ построить легкую форму. Практически лучшие ходы за белых – окружить одиночный камень ходами ② и ④, но тогда ⑤ дает черным прочную позицию.



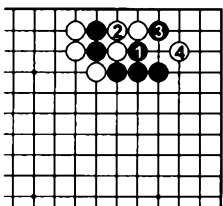
89. Вариант

Если белые сделают здесь еще один ход, то это будет для них слишком хорошо.



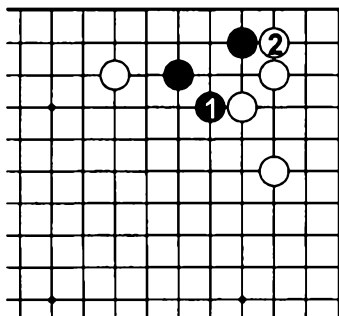
90. Успех: Хороший потенциал

Черные начинают форсирующим ходом ①. Он не вызывает вопросов. Затем тэсудзи черных состоит в добавлении еще одного камня к неживым – ③, а далее сжатию ⑤ и ⑦. Теперь у белых нет хода, атакующего черный угол.



90. Неубача

Если черные поспеют пожертвовать лишний камень и просто сыграют ① и ③, то у белых появится разрушающий угол ход ④.

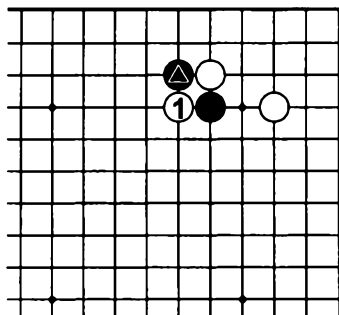


Задача 91

Ход ●

Эта позиция возникла после какари черных на камень в хоси.

На косуми-цукэ ① белые блокировали ②. Фактически это слабый ход. Найдите тэсудзи, позволяющее черным зафиксировать форму.

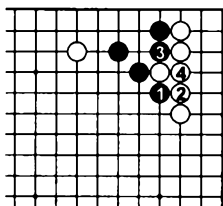


Задача 92

Ход ●

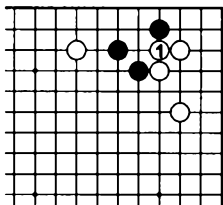
Эта позиция может появиться после высокого какари черных на камень белых в комоку.

После блокировки ▲ разрезание ② неоправданно. Найдите опровержение.



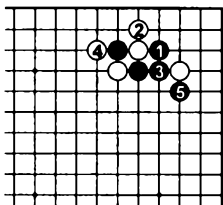
91. Успех: Ханэ и атари

Черным следует сыграть ханэ ① и продолжить вынуждающим атари ③. Это дает им более чем удовлетворительный результат. Как вы можете увидеть, черные не только сократили территорию противника в углу, но и укрепили собственную форму.



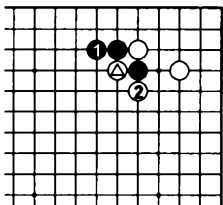
91. Вариант

В ответ на ④ белые должны строить пустой треугольник ходом ①. Это дзёсэки, при котором форма черных разрушается, но борьба продолжается.



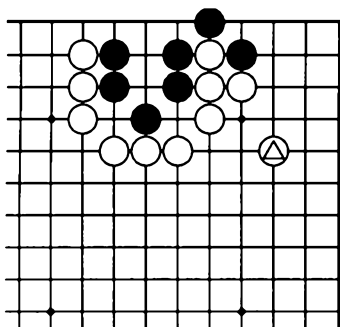
92. Успех: Соединение после атари

Неоправданные ходы все же ближе к тэсудзи, чем к вульгарным ходам, но им присуща тенденция вести к коллапсу после «перенапряжения». Последуйте совету доктора и не перегружайтесь! ① и ③ вынуждают черных передохнуть. ⑤ дает черным преимущество.



92. Неубача

После ① неоправданный ход ④ окупается с лихвой.

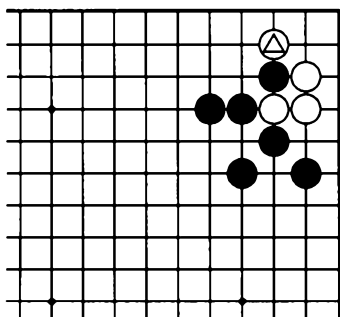


Задача 93

Ход ●

Наличие △ сильно затрудняет черным жизнь.

Сможете ли вы выцарапать здесь ко?

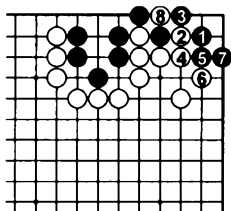


Задача 94

Ход ●

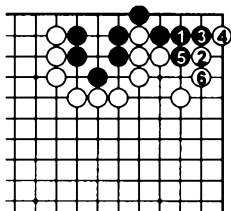
Белые сыграли камнем △ в попытке выжить в углу, но это плохой ход.

Найдите тэсудзи, использующее эту ошибку для того, чтобы убить весь угол.



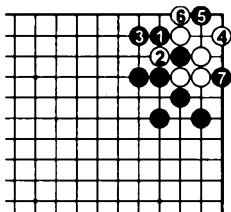
93. Успех: Прыжок

Прыжок ① – боевое тэсудзи, делающее ко. Белые могут атаковать ② и ④, но ⑤ и ⑦ строят глаз, так что черные выживут, если выиграют ко-борьбу, начинающуюся ходом ⑧.



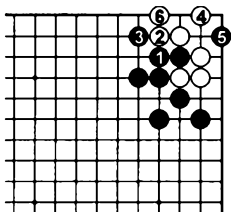
93. Неудача

① – тяжеловесная игра, не позволяющая построить глаз.



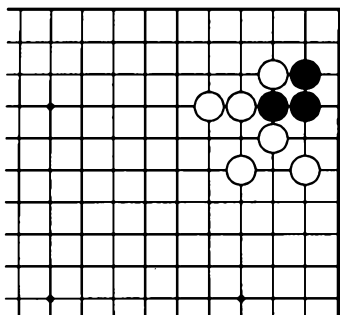
94. Успех: Блокировка

Блокировка ① – жесткая атака. После ② черные спокойно оттягиваются ③ и попытка белых построить глаза ходами ④ и ⑥ заканчивается неудачей после рокового удара ⑦.



94. Неудача

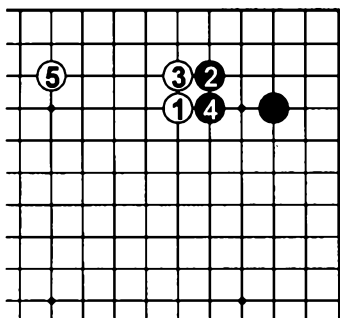
Соединение ① – тяжелый ход, позволяющий белым выжить после варианта ② – ⑥.



Задача 95
Ход ●

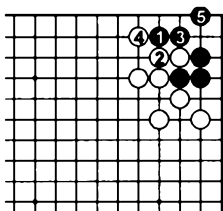
Эта задача – продолжение предыдущей.

Как черным выжить в углу?



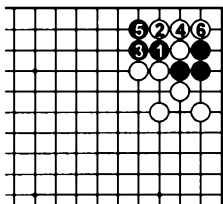
Задача 96
Ход ●

Это дзёсэки в котором белые сыграли высокое карари через два пункта на комоку черных. На ④ белые распространились ⑤. Следующий ход черных абсолютно необходим.



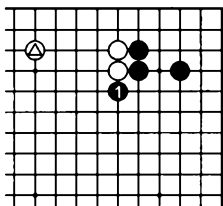
95. Успех: Оки

Оки ① – тэсудзи, дающее жизнь. Если белые соединяются ②, то черные оттягиваются ③ и на ④ выживают точным ⑤. На ① в ③ белые пойдут ① и мы возвращаемся к предыдущей задаче: черные погибают.



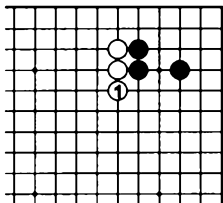
96. Неубача

В этой позиции разрезание ① – ошибочный ход. Его встречает тэсудзи ②, после которого черным остается только рыдать.



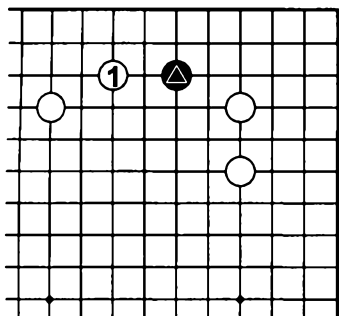
98. Успех: На голову двух камней

Ханэ ① – замечательное ханэ, как бы вы к нему не относились. Это великий ход, превосходная иллюстрация пословицы «На голову двух камней ходи не задумываясь». И хотя ход △ тоже сделан по пословице «от двух – через три» позиция черных безусловно лучше.



99. Вариант

Несмотря ни на что, белые должны были подняться здесь ①.

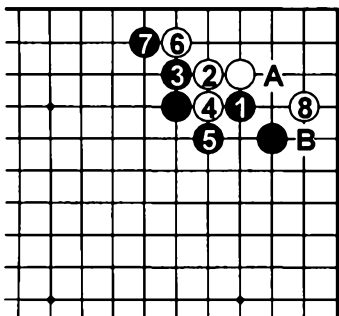


Задача 97

Ход ●

Одинокий камень **▲** попал в окружение четырех.

Найдите ловкий прием, избавляющий от удушающих объятий белых.



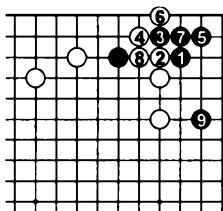
Задача 98

Ход ●

Этот вариант получился после того, как в начале тайся дзёсэки белые сыграли тэнуки.

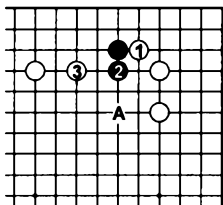
Последовательность от косуми-цукэ ① до ⑧ – стандартна.

Где черные должны сделать следующий ход: ● А или ● В?



97. Успех: Обмен на угол

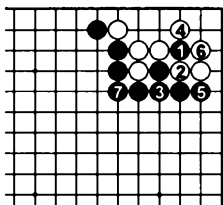
Черные должны прыгнуть в угол с намерением обмена. Они быстро меняют направление игры с ориентированного на сторону на игру в углу, заканчивая отточенным ⑨.



97. Вариант

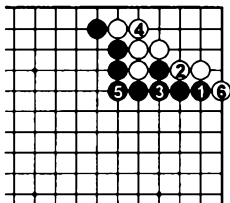
В этой форме ход по дзёсэки за белых был бы косуми-цукэ ①. Белые атакуют, не позволяя черным быстро поменять стратегию, как в правильном решении.

Вместо ③ белые могут сыграть и ○А.



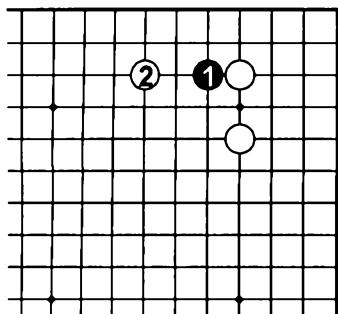
98. Успех: Ханэ

Бросок ханэ ① – тэсудзи, вызывающее ②. После соединения ③ белые вынуждены продолжать ④. Черные могут сделать еще один форсирующий ход ⑤, а затем укрепиться ⑦.



98. Вариант

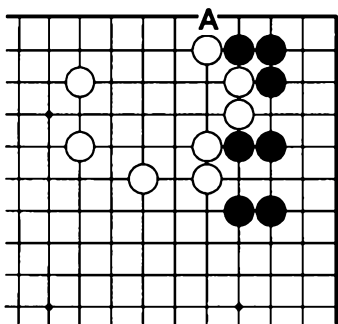
Простой спуск ① позволяет белым перевести дыхание, так что они могут соединиться ④ и сделать ханэ ⑥.



Задача 99

Ход ●

Черные иногда играют такое цукэ ❶ против иккэн-симари белых, но атакующий ход ❷ выглядит сомнительным. Как черным кое-что получить в углу?

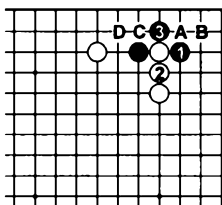


Задача 100

Ход ●

У черных нет способа пробить серьезную брешь в плотной позиции белых. Такая задача здесь не стоит.

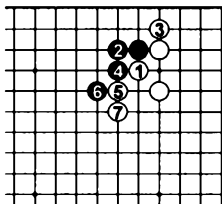
Вы должны перед ходом ●А найти способ заработать лишние два очка.



99. Успех:

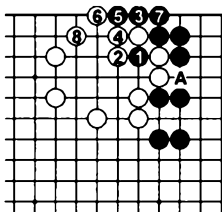
Еще одно «быстрое изменение»

Цукэ ① – легкий способ игры. Если белые соединяются ②, то черные могут связать свои камни ③, спрашивая белых, что они собираются делать дальше. Далее черные просто последуют пословице: «забирай разрезающий камень»: если белые разрежут ○А, то черные нападут ●В, а на ○С – ●D.



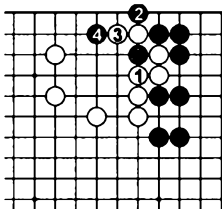
99. Вариант

Вариант ①...⑦ – дзёсэки.



100. Успех: Разрезание

Черные режут ①, четко осознавая, что этот камень они отдают. Это и есть тэсудзи, приносящее два очка. На окружение камня ② черные наносят атари ③. После всего ход ●А принесет им второе очко.



100. Вариант

Если в ответ на ④ белые сыграют ①, то после ② тэсудзи ④ нанесет противнику огромный урон.

* * *