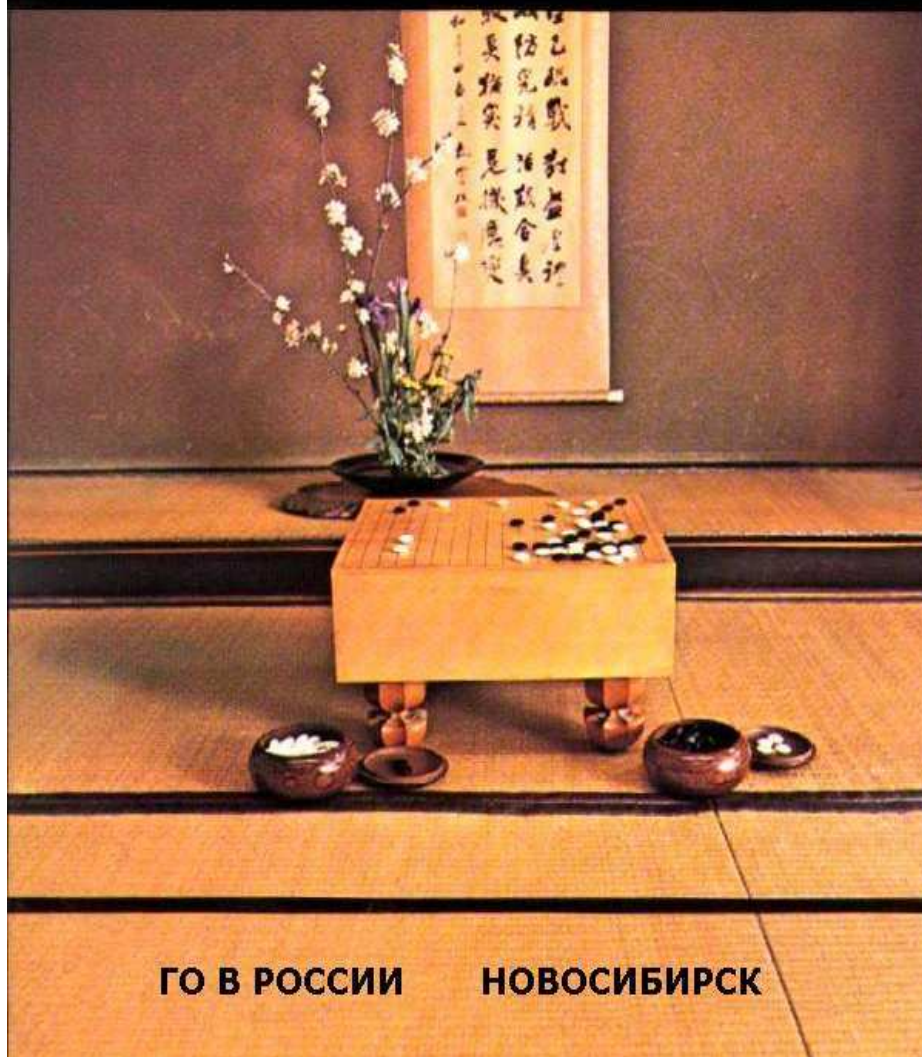


ОСНОВЫ ТЕХНИКИ

ГО

Харуяма, 7-дан

Нагахара, 5-дан



ГО В РОССИИ

НОВОСИБИРСК

Исаму Харуяма, 7-дан
Йосиаки Нагахара, 5-дан

Основы техники Го

Го в России
Новосибирск 2008

Basic Techniques of Go

by
Haruyama Isamu, 7-dan
and
Nagahara Yoshiaki, 5-dan

edited by
Richard Bozulich

The Ishi Press
Tokyo, Japan

Published by The Ishi Press
CPO Box 2126, Tokyo

© Copyright 1969 in Japan by The Ishi Press

All right reserved according to international law. This book or any parts thereof
may not be reproduced in any form without written permission of the
publishers.

Первое издание: февраль 1969
Тираж 2: июль 1971
Второе издание: январь 1973
Тираж 4: июль 1974
Тираж 5: ноябрь 1976

Изготовлено в Японии

Оглавление

Предисловие	v
Примечание редактора	vi
Замечания к изданию на русском языке	vii
Введение. Основные понятия	1
Глава 1: Обзор тесуджи	8
Задачи тесуджи	38
Ответы на задачи тесуджи	44
Глава 2: Принципы фусеки в игре на равных	53
а) Начальные ходы	53
б) Шимари (ограждение угла)	56
с) Какари	59
д) Последовательность шимари, какари и развития	62
Как играть с форой	67
Глава 3: Игра с форой 9 и цуке-ноби джосеки	68
Глава 4: Фусеки в игре с форой 6 камней	79
а) Боши	79
б) Утикоми	86
Глава 5: Фусеки в игре с форой 4 и иккен-тоби джосеки	92
Краткий обзор иккен-тоби джосеки	92
Иккен-тоби в фусеки с форой 4	102
а) Хасами	102
б) Двойное какари	115
с) Двойное хасами	122
д) Цуке	125
е) Кеши	129
ф) Утикоми	134

Глава 6: Йосэ	136
a) Подсчет территории	136
b) Сентэ йосэ	139
c) Расчет ценности ходов в йосэ	142
d) Йосэ тесуджи	148
e) Задачи йосэ	161
Ответы на задачи йосэ	164
Приложение. Японские термины	169

Предисловие

Эта книга предназначена для игроков, желающих достичь силы первого или второго дана. Предполагается, что читатель знаком с правилами игры и наиболее элементарной техникой. Для желающих познакомиться с простым введением в игру мы рекомендуем книгу Ивамото «Го для начинающих»¹, которая содержит много простых позиций, не включенных в нашу книгу.

Основными темами настоящей книги являются тесуджи, фусеки с форой (дебютная стратегия игры) и джосеки (дебютное развитие в углу). В книгу включены также главы йосэ (завершение игры) и равной игры в фусеки.

Чтобы начинающий максимально быстро стал сильным игроком ему следует, по мнению авторов, изучать тесуджи, фусеки и джосеки, одновременно стараясь применить изученное в реальных играх. Такой путь повышения мастерства подразумевался при создании данной книги. Неопытный игрок должен изучать первую главу о тесуджи одновременно с изучением других глав. После прочтения главы о тесуджи читатель будет готов для восприятия последней главы о йосэ, которая также содержит большой раздел, посвященный тесуджи.

Относительно уровня сложности в данной книге. Глава 2 самая легкая, в следующих двух главах 3 и 4 сложность постепенно нарастает. Первая, пятая и шестая главы наиболее трудны, поэтому необходимо прочесть главу 1 перед тем как приступить к главе 6. Однако, любая глава книги может быть понята даже слабым игроком, если он будет усердно изучать ее.

Что касается терминологии, то мы определяем каждый термин, как только он встречается в книге. Во введении мы обсуждаем некоторые наиболее известные основные понятия и связанные с ними термины. Эти понятия постоянно встречаются на протяжении всей книги и используются их оригинальные японские имена, поэтому следует прочесть введение перед изучением самой книги. Мы решили использовать японские термины Го, поскольку очень трудно найти им эквиваленты в английском языке и более того,

¹ Kaoru Iwamoto 1972 *Go for Beginners* (Ishi Press)

эти термины являются специфическим языком Го и должны быть изучены каждым серьезным игроком. Мы также приводим английское определение терминов при первом их появлении в тексте.

Токио,
январь 1969

*Haruyama Isamu,
Nagahara Yoshiaki*

Примечание редактора

Книга является оригинальной работой, подготовленной на английском языке а не переведенной с японского. В таком проекте два японских профессиональных игрока сотрудничают впервые. Оба автора глубоко заинтересованы в распространении игры в странах Запада, поэтому они объединили свои усилия для создания книги специально для европейских и американских любителей Го. Работу между собой они поделили так, что каждый отвечает за половину книги. Харуяма написал Введение и Главы 1 и 6, Нагахара подготовил Главы 2, 3, 4 и 5.

Еще раз хочется выразить благодарность фирме Нихон Ки-ин за использование возможностей ее оборудования. Мы надеемся, что настоящая книга будет достойным ответом на продолжительную поддержку и ценную помощь.

Токио, январь 1969

Richard Bozulich

Предисловие ко второму изданию

Для этого издания первая часть главы 6 была полностью переписана.

Токио, ноябрь 1972

Richard Bozulich

Замечания к изданию на русском языке

Первоначальный перевод этой книги был сделан еще около 30 лет назад, году в 1978-м. Источником материала была фото пленка с отснятой оригинальной книгой. Собственноручно напечатанный текст на механической пишущей машинке и вклеенные фотографии диаграмм были оформлены в формате А4, размножены с помощью ксерокса, переплетены и примерно экземпляров в пятидесяти под названием «Основы техники игры Го» разошлись по стране. Недавно заглянув как-то в этот «самдлясебяиздат» и просмотрев отдельные его места я вдруг осознал, что такая замечательная книга должна быть доступна любому игроку, который любит Го. Фотографии страниц с увядающим качеством я сохранил до сих пор и использовал их для подготовки настоящего издания. Перевод с английского я сделал заново, стараясь более точно передать все мысли заложенные авторами уже как более подготовленный, а не начинающий изучать Го любитель.

Взяв в руки книгу по Го зачастую довольно сложно понять какое это издание, более новое или стереотипное. Возможно это связано с тем, что принципы игры не меняются, разве что уточняются, и материал практически не устаревает. Настоящая книга, однако, известна в трех вариантах — первое издание вышло в 1969 г., второе в 1973-м и третье² в 1992-м. Во втором издании полностью переписана³ первая половина главы 6, которая посвящена завершению игры, а третье издание максимально сильно избавилось от специальных японских терминов⁴ Го. Предлагаемый русский вариант книги является переводом второго издания с полным соответствием страниц и расположения диаграмм⁵ оригинальному английскому варианту.

Революционные изменения в третьем издании были произведены после того как выяснилось, что многим игрокам не нравится наличие большого количества японских терминов и они предпочли бы им какой-то национальный эквивалент для более комфортного чтения. Альтернативная аргументация связана с утверждением, что большое количество новых специфических терминов отпугивает начинающих или потенциальных игроков от изучения Го. Таким критическим замечаниям трудно найти адекватный ответ, хотя они противоречат убеждению авторов, высказанному во «Введении». Без

² Сменилось и издательство, теперь это «Kiseido».

³ На мой взгляд эти изменения произошли не в лучшую сторону, поскольку значительно понизили уровень предлагаемого материала. Например, узнать о том как рассчитывать ценность ко-борьбы или как пользоваться принципом *тедомари* читателю придется в другом месте.

⁴ Осталось небольшое количество наиболее известных и концептуальных терминов, таких как *атари*, *сентэ*, *готэ*, *джосеки*. Похоже самыми сложными для запоминания в этом издании будут названия типов тесуджи, которые встречаются в Главе 1 «Обзор тесуджи». Авторы не смогли отказаться от названий составляющих главу элементов, не имеющих аналогов в других языках.

⁵ За исключением Главы 6, в которой произведено смещение на одну страницу для более комфортного чтения.

усвоения специальной терминологии Го трудно обмениваться идеями, реализуемыми в игре, и рассчитывать на высокий уровень.

Профессиональные игроки предприняли попытку написать хороший, качественный учебник для серьезных начинающих любителей. Материал предложенный в книге считается элементарного уровня⁶, но кажущаяся простота изложения вовсе не означает, что после однократного прочтения все сразу будет понятно до конца и надежно усвоено. Книга похожа на теоретический курс сложной научной дисциплины, практические занятия по которой читателю придется организовывать для себя самому, чтобы в реальных играх убедиться в значимости изложенных идей и понятий. На этом пути небрежно выбранный ход или порядок ходов, не вовремя начатая комбинация, небольшие неточности реализации даже правильных идей могут стоить вам приличной разницы в рейтинге, даже если вы уже близки к обещанному авторами 1–2 дану.

Необходимо упомянуть и о неоднозначном отношении к данной книге, которое высказано в интернете. Принципиальный момент в сложности усвоения материала. При этом наряду с восторженными отзывами сильных игроков, знакомых с книгой около 30 лет, есть и недовольные, которые приговаривают слова о большом количестве терминов, о недружелюбном отношении к читателю, о слишком широкой тематике в столь малом объеме, о том что книга далеко не для новичков, о том что это почти словарь и т.д. Скорее всего для обучения разным игрокам необходимы и книги, написанные в различных стилях. Однако, настоящая книга хоть и трудна в усвоении, но отменного качества и в своей литературной нише пожалуй одна из лучших.

И наконец, я должен сказать о написании японских терминов Го на русском языке, с ними вы встретитесь в книге. Кратко изложу проблемы, связанные с такой адаптацией. Полного соответствия используемых звуков в русском (или английском) и японском языках нет. При этом знаки письменности не отражают в полной мере звуковой состав языка. Для более точного обозначения звуков при написании слов японского языка используются транскрипции, основанные на базе как латинского⁷ (в странах использующих латинский алфавит) так и русского алфавита. В нашей стране используется русская транскрипция Поливанова⁸. Обратим еще внимание на то, что основная литературная информация об игре является переводной и как пра-

⁶ По классификации: начинающий, элементарный, промежуточный, продвинутый.

⁷ Ромадзи — совокупность систем транслитерации японской письменности, созданных для записи слов японского языка латиницей. Существует несколько систем латинизации, но наиболее широко во всем мире (в том числе в Японии) используется система Хэпбёрна, хотя она изначально предназначена лишь для англоязычных людей. Система Хэпбёрна основывается на фонологии английского языка и поэтому дает для англичан наилучшее представление о том, как слово произносится по-японски.

⁸ Система Поливанова — система записи японских слов кириллицей, первоначально разработанная российским востоковедом Евгением Дмитриевичем Поливановым в 1917 г. Система Поливанова самый распространенный вариант записи японских слов кириллицей и единственная документированная система с четкими правилами. Иногда эту систему называют «киридзи», по аналогии с «ромадзи».

вило поступает в нашу страну по каналу японский → английский → русский языки, значительно превышая⁹ каналы японский, китайский или корейский → русский.

Помимо системы Поливанова встречаются также иные варианты записи японских слогов при помощи русских букв. Появление их обусловлено двумя причинами. Во-первых, большинство переводчиков-неяпонистов незнакомы с системой Поливанова, и поэтому просто транслитерируют на русский английскую систему Хэпбёрна, переводя тексты с других языков¹⁰. Во-вторых, некоторые специалисты сознательно отказываются от системы Поливанова, которая, по их мнению, неточно передаёт звучание японских слогов.

Сторонники системы Поливанова утверждают, что альтернативные формы записи точно так же не передают звучания японских слогов, а всего лишь переводят неизбежную неточность в произношении в другую крайность, поскольку точная передача русскими буквами правильного японского произношения невозможна. Тем не менее, считается, что при произношении поливановской записи в соответствии с русской фонетикой получившаяся фраза ближе к японскому произношению, нежели в прочих формах записи.

Изложенные выше академические лингвистические тонкости имеют рецепт решения в виде транскрипции киридзи и для русского языка энтузиастами Го уже осуществлены¹¹. Но далее возникает другая группа проблем, которая связана с приживаемостью термина в русскоязычной среде. Хотим мы этого или нет, но для того чтобы новый термин стал «родным» и реально используемым на практике, подспудно начинаем предъявлять к нему требования такого типа:

- благозвучное произношение с учетом национальных особенностей языка, причем полное совпадение с японским произношением не является определяющим,
- более привычное, не режущее глаз написание с естественной а не экзотической последовательностью букв,
- замена национальным эквивалентом.

Желание реализовать эти ощущения вполне естественны и аргумент «слово искажается до непонимания его носителем языка» конечно важен, но не бо-

⁹ Часть наиболее востребованной англоязычной литературы на русский язык переведена, но остается слабо освоенное поле других языков, поэтому в недалеком будущем такое соотношение может измениться. Неизвестно, какими терминами Го пользовались бы русскоязычные игроки, если бы китайское Вейци или корейский Бадук опередили японское Го в массовости распространения в европейских странах (у китайцев и корейцев есть собственные национальные термины Го).

¹⁰ В качестве примера можно привести написание известного японского титула как Хонимбо (транскрипция киридзи) так и Хонинбо (Honinbo, транскрипция ромадзи). Определенную роль здесь еще, вероятно, сыграли пионеры массового распространения литературы на русском — В. Асташкин и Г. Нилов в «Школе Го», изданной в журнале «Наука и жизнь».

¹¹ См. например «Го Библиотека» — русскоязычный Вики-ресурс материалов по игре Го: <http://rusgolib.iponweb.net/Terminologija.html>.

лее ли важно, чтобы термин легко произносился и запоминался русскоязычным игроком, легко мог быть написан без заглядывания в «правильный» словарь? Похоже только после решения этих проблем термины Го окажутся жизнеспособными и востребованными.

Такие сложности имеются и в английском языке, несмотря на более длительный срок адаптации терминов в англоязычную среду. Например, термины *ханэ* или *атар* используются¹² практически во всех языках, но многие другие воспринимаются с трудом или для них предпринимаются попытки найти национальные эквиваленты. Может действительно англичанам более понятно о чем идет речь или им более приятно, когда они говорят knight's move вместо *кейма*, one point jump вместо *иккен тоби* или clever move вместо *тесуцзи*. Может и нашим игрокам тоже больше нравится *приклеиваться* вместо *цуке* или делать *коневой ход* вместо *кейма*, использовать многозначные *гасить*, *тушить*, *запечатывать* и т. п. вместо терминов Го, имеющих вполне определенный смысл. И уж совсем становится грустно, когда наблюдаешь как игрок пытается громко и внятно¹³ выговорить *дамэдзумари* или *бёёми* а слова никак не хотят произноситься, либо встречаешься с выражениями типа «свое моё» или «игрок данного уровня». Конечно, время решит эти проблемы, но хотелось бы не отказаться по своей воле от чего-нибудь ценного в багаже многовекового развития этой замечательной игры.

Исходя из изложенных соображений, связанных с приживаемостью терминов, я решил сделать некоторые отступления от системы транслитерации Поливанова. Все термины, которые используются в настоящей книге, вынесены отдельно в главу «Приложение». Надеюсь читатели выскажут свои мнения, которые позволят нам найти правильные решения.

Новосибирск, июнь 2008

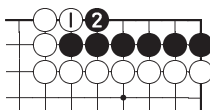
Николай Немов

¹² Более того, они уже живут своей жизнью в новых языках, порождая например глаголы *ханить*, *атарить*.

¹³ Наверное чтобы носитель языка тоже понял, если будет присутствовать.

Некоторые основные понятия и их определения

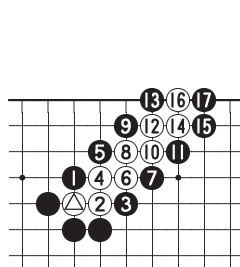
Понятия, которые заложены в этих терминах, очень важны и нельзя надеяться на достижение дан-уровня без понимания их смысла. И действительно, больше половины книги «Основные понятия Го»², которая будет продолжением настоящей, будет посвящено более глубокому изучению этих понятий.



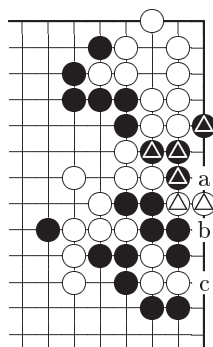
Шичо

Шичо обозначает метод захвата камней в котором конечная картина напоминает лестницу. Шичо очень важный способ и в каждой игре, даже сыгранной без шичо, такая ситуация все равно была рассмотрена.

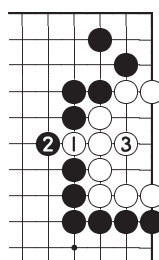
Диаг. 2. Ходом 1 черные захватывают камень \triangle в шичо. Если белые сопротивляются, то черные направляют их к стороне доски и затем уничтожают все камни ходом 17. Если до хода черных 1 у белых уже был камень, например, в окрестности пункта 10, то шичо не сработает и усилия черных бесполезны. Такой камень белых называется разрушитель шичо, поэтому при подготовке этого метода захвата необходимо следить за всеми камнями, попадающими на линию проектируемого шичо.



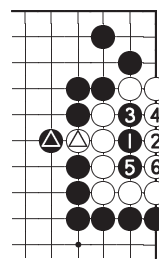
Диаг. 2



Диаг. 3



Диаг. 4



Диаг. 5

7 → 1

Дамезумари

Дамезумари означает недостаток степеней свободы. Это понятие очень важно и будет часто встречаться при изучении тесуджи. Многие сражения проигрываются из-за того, что у одного противника степеней свободы меньше, чем у другого. Рассмотрим несколько примеров.

Диаг. 3. В этом примере черным хотелось бы сыграть «а» или «b» для захвата двух белых камней \triangle . Однако, если черные сыграют либо «а» либо «b», то они создадут позицию, в которой белые следующим ходом могут уничтожить все черные камни. Такая ситуация называется дамезумари. В нашем случае черные сначала должны уничтожить три камня белых ходом «с», но после этого белые сыграют «а», забирая камни черных \triangle .

Диаг. 4. В этом примере белые играют 1, черные их останавливают 2. Этот ход порождает дамезумари для белых и они обязаны защититься 3, иначе их камни гибнут.

Диаг. 5. Если после обмена ходов \triangle и \triangle белые не защитят свои камни ходом 3 как на *Диаг. 4*, то черные сыграют 1. После того как белые съедают три черных камня ходом 6, черные играют 7 в пункт 1 и белая группа не имеет двух глаз и гибнет.

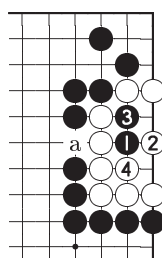
Диаг. 6. Но до тех пор пока у белых есть степень свободы «а», на ход черных 3 белые могут отвечать 4, создавая два глаза. Если позже черные играют «а» белые просто съедают два черных камня. Заметим, что на *Диаг. 5* белые из-за дамезумари не могут сделать ход 4 как здесь.

Миаи

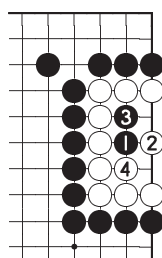
Понятие миаи относится к двум точкам на доске, которые связаны между собой таким образом, что если один из игроков занимает одну точку, то второй может занять вторую.

Диаг. 7. После хода черных 1 белые, для сохранения своих камней, должны ответить 2. На ход черных в пункт 2 белые играют в пункт 1, сохраняя свои камни. Точки 1 и 2 называются точками миаи. Заметьте, что пункты 3 и 4 тоже пункты миаи.

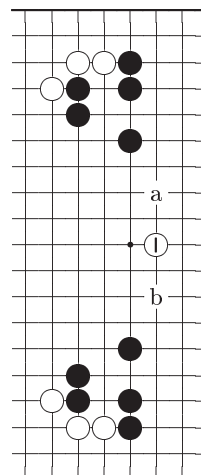
Диаг. 8. Белые сыграли 1, вклиниваясь между двумя позициями черных. Теперь они могут не волноваться о своей стабилизации на правой стороне, на атаку черных «а» белые развиваются «b» и наоборот. Поэтому «а» и «b» — точки миаи.



Диаг. 6



Диаг. 7



Диаг. 8

Аджи

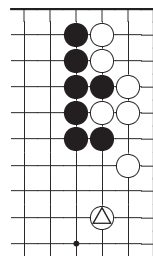
Аджи, вероятно, самое трудно определяемое понятие. Оно относится к скрытым угрозам, которые имеются в некоторых локальных позициях. После появления аджи игрок, имеющий эти скрытые угрозы, не всегда может использовать их немедленно. Но по мере развития игры, после того как определенные важные пункты в окрестности аджи будут заняты, эти угрозы могут быть материализованы. Следующий пример поясняет сказанное.

Диаг. 9. Камни белых в углу не вполне жизнеспособны, но они соединяются с наружным камнем \triangle . Однако, позиция белых содержит много дефектов и у черных есть некоторые аджи против данной конфигурации.

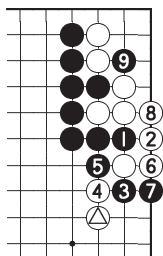
Диаг. 10. Черные угрожают провести вариант, представленный на диаграмме. Если на ход черных 3 белые ответят 4, то ход черных 9 выявляет слабости белой позиции.

Диаг. 11. Но на данном этапе игры, в ответ на ход черных 3, белые могут выбежать 4, 6 и 8, после чего черные камни становятся слабыми и уязвимыми. Поэтому черные не должны играть так.

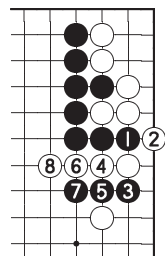
Диаг. 12. Если при дальнейшем развитии игры черные смогут получить камень \triangle , «а», 5 или 7 в сентэ, то после этого они могут воспользоваться имеющимся против белой позиции аджи. Теперь вариант, начинающийся ходами черных 1 и 3, будет очень эффективен. Белые должны обеспечивать жизнь ходом 12, а черные, играя 9, забирают четыре белых камня. Заметим, что теперь камень \triangle изолируется и становится бесполезным против мощной стены черных, распространяющей свое влияние на всю доску.



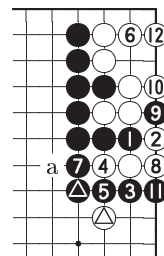
Диаг. 9



Диаг. 10



Диаг. 11



Диаг. 12

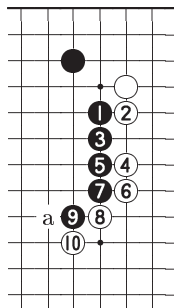
Кикаши

Кикаши это такой ход, на который противник должен ответить определенным образом. Ход называется кикаши, если ответ противника вынужденный. Время реализации ходов кикаши играет решающее значение, так как если они сделаны не своевременно, то у противника есть несколько вариантов ответа. Кикаши играет для того, чтобы сохранить аджи, позволяющее уменьшить территорию противника и (или) увеличить свою. Пример в данном случае лучше сотни слов объяснений.

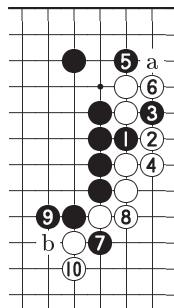
Диаг. 13. Вариант на этой диаграмме — известное джосеки. После хода белых 10 ключевым пунктом позиции черных становится «а». Но перед тем как его занять черные должны сделать несколько важных ходов.

Диаг. 14. Черные сначала должны сыграть 1 а затем разрезать 3. Белым придется ответить 4 а не 6, из-за слабостей в пунктах 8 и 4. Таким образом, ходы черных 1 и 3 кикаши, поскольку у белых кроме соединения 4 других вариантов нет. Теперь черные используют камень 3, чтобы снова сыграть кикаши 5. Этот камень сильно ограничит возможности белых, если они захотят расширить территорию в углу. Далее черные играют свое последнее кикаши 7. Этот камень создает аджи, из-за которого у белых будут сложности расширения территории вдоль правой стороны. Фактически из-за этого камня после хода черных 9 белые не могут играть «b», и вместо этого должны отвечать 10. Далее черные могут стремиться сыграть «a», увеличивая свою территорию в углу.

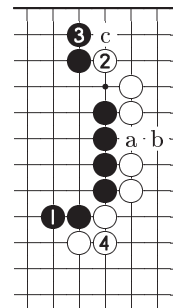
Диаг. 15. Если черные не сыграют кикаши, как на *Диаг. 14*, а вместо этого сразу вытянутся 1, белые сыграют 2, заставляя черных защищаться 3. Теперь белые соединяются 4 и обмен ходами черные «a», белые «b» становится бессмысленным. Заметим, что в этом примере белые могут расширить свой угол ходом «с» и нет аджи, которое осложняет развитие вдоль правой стороны, как на предыдущей диаграмме.



Диаг. 13



Диаг. 14



Диаг. 15

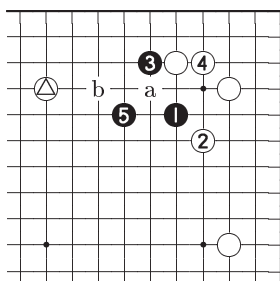
Сабаки, каруи и оmoi

В Го имеется два основных вида катати (форма), одна форма легкая а другая тяжелая и неуклюжая. Термином сабаки называют легкие, но упругие конфигурации, а термин каруи используется для обозначения отдельного хода, который является основным в форме сабаки или может вызвать ее построение. Плотная и неуклюжая группа камней, которой трудно создать два глаза, называется оmoi катати. Такие камни, как возможные кандидаты на уничтожение, обычно подвергаются сильной атаке. Даже если такая группа камней и выживает, противник может получить большое преимущество при ее атаке, например, расширить зону своего влияния. В сабаки катати камни хорошо противостоят любым попыткам атаковать их. Эта форма обладает большим глазообразующим потенциалом и с применением разнообразной тактики (включая тактику жертв) позволяет легко построить два глаза. Рассмотрим пример.

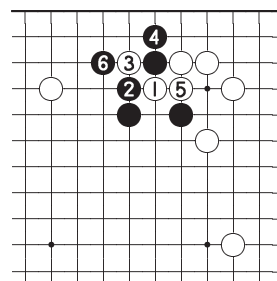
Диаг. 16. Позиция белых в правом верхнем углу становится грозной, и если белые сыграют в пункт 1, то черным будет очень трудно уменьшить эту область белых. Поэтому черные в конце концов должны атаковать белых ходом 1. Белые 2 один из возможных ответов на ход черных 1, а следующий ход черных 3 стандартный. Белые вытягиваются 4, создавая сильный и почти не поддающийся атаке угол. Следующий ход черных 5 является каруи (легкий ход) и образует сабаки катати для черных. Если вместо 5 черные сыграют в пункт «а», то это приведет к оmoi катати, после чего белые атакуют ходом в пункт «b» и три черных камня будут испытывать серьезные затруднения с выходом из сферы влияния белых. Как после хода черных 5 они должны защищаться от атаки белых.

Диаг. 17. Если белые атакуют 1 и 3, черные отвечают 2 и 4. Затем черные захватывают один из белых камней 1 или 3, в зависимости от того, как белые будут защищаться. В любом случае, у черных нет серьезных проблем, связанных с жизнеспособностью группы.

Столкнувшись с ситуацией, в которой ваши камни оказались вблизи сильных построений противника или в сфере его влияния, всегда следует стараться создавать форму сабаки.



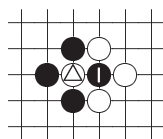
Диаг. 16



Диаг. 17

Ко

Одно из основных правил Го запрещает бесконечно повторяемые позиции на доске. Это применимо и в случае ко, когда расположение камней таково, что противники имеют возможность снимать камни друг у друга до бесконечности. Иногда судьба целой группы камней или даже всей партии может зависеть от такой ко борьбы.



Диаг. 18

Диаг. 18. На этой диаграмме построение камней таково, что позволяет начать ко борьбу. Если черные съедают камень белых A ходом 1, то белые могут забрать черный камень 1, сходяв на опустевший пункт A. Однако, такое повторение ситуации запрещается правилами Го, поэтому ответить уничтожением белые не могут и должны сыграть где-нибудь в другом месте доски. То есть, белые не могут сразу ответить ходом 2 в пункт A, а должны этим ходом создать угрозу где-нибудь в другом месте, и только ходом 4 в пункт A выиграть камень черных 1. Ко считается оконченным, когда один из игроков предпочтет не отвечать на угрозу противника и заполнит ко (либо черные занимают пункт A, либо белые занимают пункт 1).

Глава 1: Обзор тесуджи

В этой главе мы собираемся изучать основную технику, которая применяется во всех стадиях игры и известна как тесуджи. Надежные знания в области тесуджи, в сочетании с хорошим пониманием как их использовать, являются важным условием улучшения собственных игр.


Тесуджи можно определить как искусную игру, которая в локальной ситуации позволяет игроку максимально использовать свои камни. Такие ходы могут также сильно ослабить камни противника. Ходы тесуджи бывают различных видов, иногда это комбинации, включающие жертвы камней, иногда простое занятие жизненно важных пунктов.

Возможность применения тесуджи может возникнуть в любой момент игры. По мере изучения этой книги мы дойдем до джосеки и вы встретите многие, рассмотренные в этой главе тесуджи. Большая часть последней главы о йосэ (конец игры) посвящена тесуджи. Тесуджи постоянно встречается также в середине партии, и каждый игрок желающий достичь высокого уровня, должен посвятить много времени изучению тесуджи.

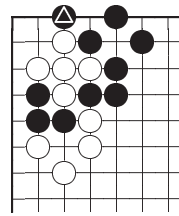
В этой главе мы классифицируем тесуджи по типу ходов, приводя примеры для каждого типа тесуджи. Мы надеемся, что такой систематический метод представления поможет читателю легче распознать их, когда они встретятся в реальной игре. С этой же целью во второй части настоящей главы по возрастающей трудности приводятся задачи, для решения которых необходимы знания тесуджи, приведенные в первой части. Таким образом, читатель сможет сам оценить свои успехи в изучении тесуджи.

1) Особые свойства угла

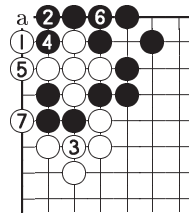
Сэмэай (состязание во взятии камней) в углу иногда отличается от сэмэай на сторонах или в центре доски тем, что игрок атакующий снаружи (то есть игрок, не занимающий угол) должен сделать один или два лишних хода из-за дамезумари. Поэтому в такой ситуации нужно быть очень осторожным при расчете числа степеней свободы. Вот два примера.

Пример 1. Черные только что сыграли , уменьшая до двух степени свободы белой группы. Как белые могут спасти свои пять камней?

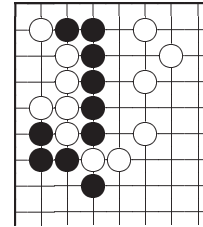
Диаг. 1. Для того, что-бы использовать особые свойства угла, белые ходом 1 играют в пункт 1–2. Теперь черные не могут играть «а», не сыграв предварительно в пункт 6 (из-за дамезумари), и таким образом теряют один темп. В результате после хода 7 белые захватывают три черных камня.



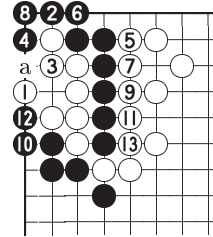
Пример 1



Диаг. 1



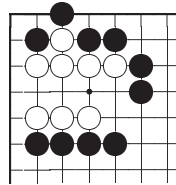
Пример 2



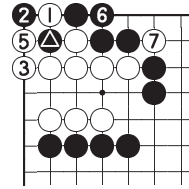
Диаг. 2

Пример 2. Кажется, что в сэмэай в углу черные без труда одержат победу так как у них больше степеней свободы. Однако, белые могут выиграть, используя специфические свойства угла. Как это сделать?

Диаг. 2. Ходы 1 и 2 естественны. Ходом 3 белые создают один глаз и теперь черные теряют два хода, так как вынуждены играть 6 и 8. После хода белых 13 черные не могут играть в пункт «а» из-за дамезумари.

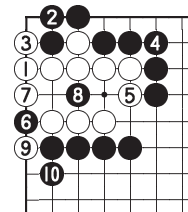


Пример 3



Диаг. 3 а

④ → ①



Диаг. 3 б

2) Хорикоми тесуджи

Это тесуджи включает жертву одного камня с целью ухудшения формы противника. Оно полезно для спасения своих камней или создания ко борьбы. Несколько примеров ...

Пример 3. Кажется, что белые камни гибнут, но у них есть спасительное тесуджи. Как следует играть?

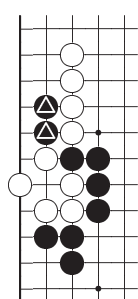
Диаг. 3 а. Ход белых 1 называется хорикоми (слово, буквально означающее «вбрасывание»), и именно этот ход является тесуджи, спасающий камни белых. После того как черные съедают белый камень ходом 2, белые играют сагари (спуск) 3 и черные крупно проигрывают после варианта 4–7. Поэтому в ответ на ход белых 3 черным следует отвечать в пункт 7, отдавая два угловых камня в пунктах 2 и ▲. В любом случае группа белых живет.

Диаг. 3 б. Если белые просто играют сагари 1, черные соединяются 2 и теперь белые гибнут, что очевидно после хода черных 10.

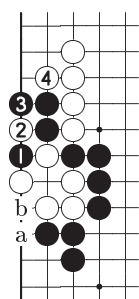
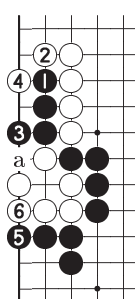
Пример 4. В этом случае черные, применяя хорикоми тесуджи, могут спасти два своих камня \triangle , добиваясь ко.

Диаг. 4 а. Прежде всего черные должны сыграть хорикоми 1, естественно ходом 2 белые заберут этот камень. Далее, после черные 3 и белые 4, черные ходом 5 в пункт 1 съедают один камень, в результате чего возникает ко. Если вместо хода 4 белые соединятся в пункте 1, то черные сыграют «а», затем «b», уничтожая три белых камня и избегая ко.

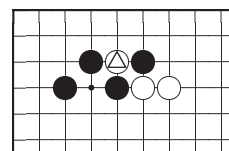
Диаг. 4 б. Черным нельзя играть 1 и 3, так как после хода белых 4 черные не могут играть «а» из-за дамезумари. После хода белых 6 у белых имеется глаз, а у черных глаза нет. Во всех ситуациях сэмэй (состязание в захвате) такого типа преимущество имеет группа с глазом.



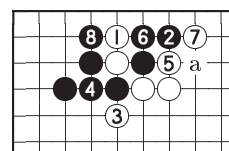
Пример 4

Диаг. 4 а
5 → 1

Диаг. 4 б



Пример 5



Диаг. 5

3) Жертва двух камней вместо одного

Иногда вместо жертвы одного камня выгодно пожертвовать два. Такая комбинация может позволить игроку улучшить расположение своих камней или помешать противнику создать жизнеспособную группу. Рассмотрим следующие примеры.

Пример 5. Как белым наиболее выгодно пожертвовать свой камень \triangle ?

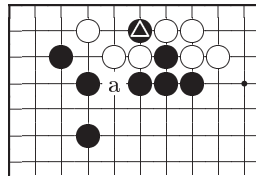
Диаг. 5. Добавить еще один камень и пожертвовать их оба это тесуджи белых. В этом случае белые могут сыграть атари 3 и атари 5. Ход белых 7 сентэ и черные должны отвечать 8. Косуми (диагональное развитие) черных 2 также является тесуджи, так как этот ход создает у белых слабость в пункте «а». Если вместо хода 2 черные просто сыграют 6, то белые продолжат 2. После вынужденного ответа черных 8 и хода белых 5 в конфигурации белых нет дефектов.

Пожалуйста, обратите внимание: если вместо хода 1 белые сразу сыграют 5, то черные возьмут белый камень ходом в пункт 1 и теперь ходы белых в пункты 2 и 3 становятся не сентэ а готэ.

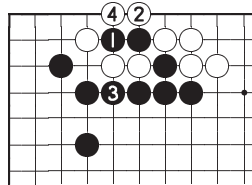
Пример 6. Как черным лучше всего использовать свой камень \triangle для ликвидации слабости пункта «а» и сохранения инициативы?

Диаг. 6 а. Черные играют 1 и жертвуют два своих камня. Теперь они могут избавиться от дефекта конфигурации ходом 3 в сентэ.

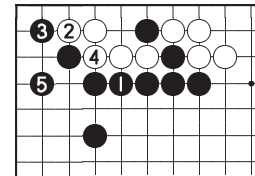
Диаг. 6 б. Если черные сразу играют 1, то белые отвечают 2 и 4 и теперь черные заканчивают в готэ, так как должны защититься 5.



Пример 6



Диаг. 6 а

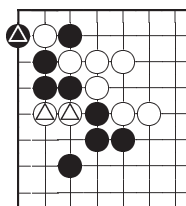


Диаг. 6 б

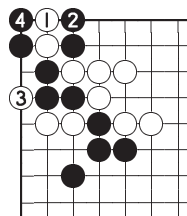
Пример 7. Черные только что сыграли ате (угроза пленения следующим ходом) \triangle . Как белые могут спасти два своих камня \triangle и уничтожить все черные камни в углу?

Диаг. 7 а. Снова белые жертвуют два камня, играя сагари 1. После ате белых 3 черные должны взять два камня ходом 4 и далее ...

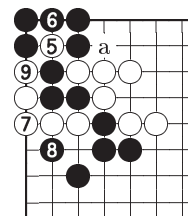
Диаг. 7 б. Белые играют хорикоми тесуджи 5 и после этого следует другое тесуджи 7, которое лишает черных возможности выиграть сэмэй. Если вместо хода 8 черные играют в пункт 9, белые отвечают «а» и результат будет тем же самым.



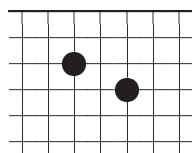
Пример 7



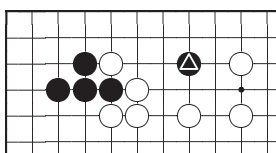
Диаг. 7 а



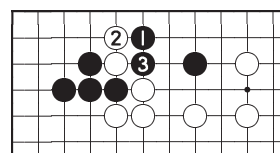
Диаг. 7 б



Диаг. Справка



Пример 8



Диаг. 8 а

4) Кейма ватари тесуджи

Это тесуджи представляет специальную технику, которая используется для соединения камней, кажущихся изолированными. Кейма это технический термин, используемый в Го для обозначения взаимного расположения камней, показанных на *Диаг. Справка*. Расположение камней соответствует ходу коня в шахматах и поэтому такой термин также используется для обозначения кейма. Ватари означает соединение, либо мостом через низ группы, либо вдоль края доски. Следующие примеры поясняют термин кейма ватари.

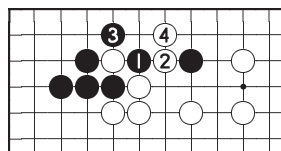
Пример 8. Кажется, что черный камень \triangle потерян. Однако, черные могут его спасти, разрушая таким образом потенциальную территорию белых.

Диаг. 8 а. Правильным ходом черных является кейма ватари тесуджи 1. Если белые отвечают сагари 2, то черные разрезают 3. С другой стороны, если белые отвечают 3, то черные объединяются 2.

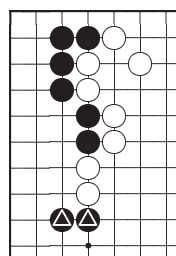
Диаг. 8 б. Если черные необдуманно разрежут 1, белые продолжат 2 и 4. Результат черных существенно хуже чем на *Диаг. 8 а*.

Пример 9. Как черные могут соединить два своих камня \triangle с группой в левом верхнем углу?

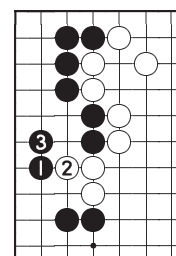
Диаг. 9. Кейма ватари черных 1 — единственный путь. Если белые играют 2, черные просто отвечают хики (вытягивание с отступлением) 3 и благополучно соединяются. Убедитесь сами, что после хода черных 1 белые не могут помешать им соединиться, и что ход 1 единственная возможность соединения черных.



Диаг. 8 б



Пример 9



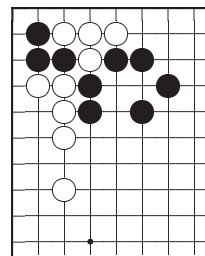
Диаг. 9

5) Сагари тесуджи

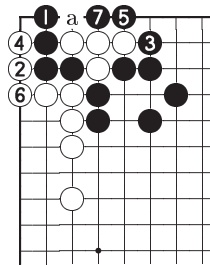
Сагари означает свисать или спускаться. В Го этому термину соответствует ход, который удлиняет камни в направлении края доски. Это тесуджи в основном используется для увеличения степеней свободы своих камней, принимающих участие в сэмэай (состязание в захвате камней). В этом случае довольно часто используются особые свойства угла. Приведем несколько примеров.

Пример 10. У черных три степени свободы, а у белых четыре. Однако, черные съедают белых. Каким образом?

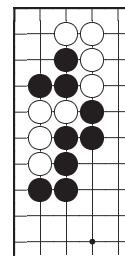
Диаг. 10. Черные играют сагари тесуджи 1 и используют особые свойства угла. А именно, белые не могут атаковать четыре черных камня в углу с обеих сторон (из-за дамезумари) без дополнительного хода 6. Теперь, после хода 7, черные захватывают белых. Если вместо хода 1 черные играют «а», то белые отвечают 1 и возникает ко борьба.



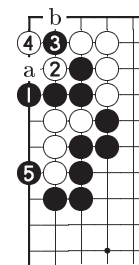
Пример 10



Диаг. 10



Пример 11



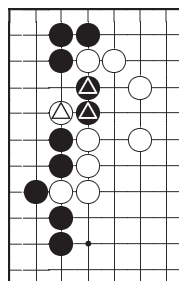
Диаг. 11

Пример 11. Снова кажется, что черные проиграли в углу. Но они спасаются, захватывая четыре белых камня.

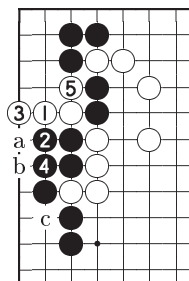
Диаг. 11. Сагари черных 1 снова правильное тесуджи. После ходов белых 2 и 4 черные должны сыграть 5, чтобы добиться успеха. Если вместо 5 черные сыграют «а», забирая белый камень, то белые ответят «b», что приведет к ко борьбе. Отметим, что белые не могут атаковать черные камни ходом в пункт «а» из-за дамезумари.

Пример 12. Как белые могут спасти свой камень \triangle и захватить два черных камня \blacktriangle ?

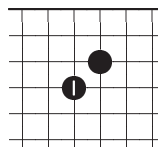
Диаг. 12. Сагари белых 1 и 3 — тесуджи. После хода белых 3 черные должны играть 4 и теперь у белых достаточно степеней свободы для того, чтобы сыграть 5 и захватить два черных камня. Если вместо 4 черные сыграют «а», то последует ате «b» и после соединения черных 4 белые сыграют «с», захватывая черные камни.



Пример 12



Диаг. 12



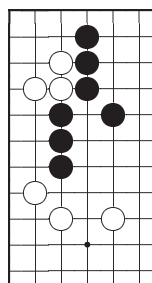
Диаг. Справка

6) Косуми тесуджи

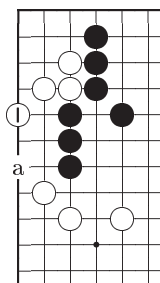
Косуми это диагональное развитие. Ход черных 1 на *Диаг. Справка* является косуми. У этого хода замечательные многочисленные применения в качестве тесуджи, и это мы увидим на следующих примерах.

Пример 13. Эта задача очень проста. Белые должны соединить три камня в углу со своими камнями снаружи.

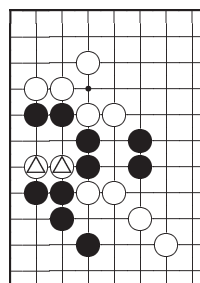
Диаг. 13. Возможны два способа соединения белых камней. Это косуми либо 1, либо «а». После любого из этих ходов черные не могут разделить позицию белых.



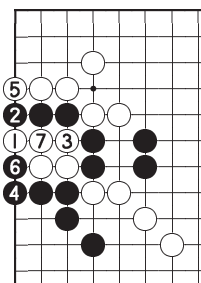
Пример 13



Диаг. 13



Пример 14



Диаг. 14

Пример 14. Как белые могут спасти два своих камня \triangle ?

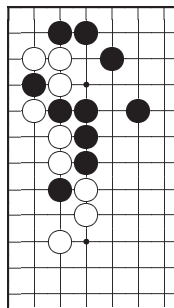
Диаг. 14. Косуми белых 1 — тесуджи. Если черные попытаются предотвратить соединение белых, играя сагари 2, то белые разрезают 3 и после варианта 4–7 черные теряют три камня. Поэтому после хода белых 1 черные должны соединиться 3 и белые играют ватари (соединение через низ) 2.

Пример 15. Как следует играть черным, чтобы полностью использовать преимущество своей позиции?

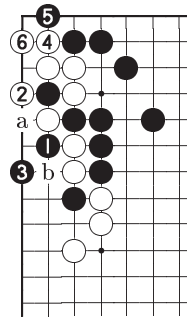
Диаг. 15. После ате (шах) 1, косуми черных 3 — тесуджи в данной ситуации, поскольку после варианта 4–6 белые все еще не живут из-за возможности ко борьбы в пункте «а». Если черные просто уничтожают два камня ходом «b», они не сохраняют аджи и группа белых живет безусловно.

Пример 16. Могут ли черные захватить пять белых камней \triangle ?

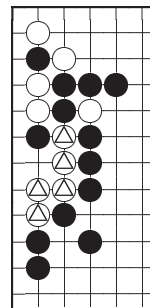
Диаг. 16. Косуми черных 1 тесуджи и, если белые играют 2, то черные соединяются 3 и белые не могут добиться успеха из-за дамезумари с обеих сторон.



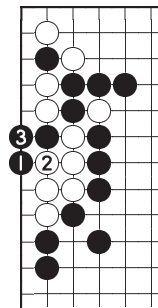
Пример 15



Диаг. 15



Пример 16



Диаг. 16

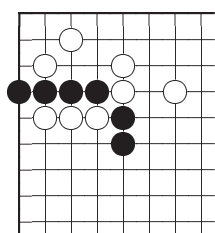
7) Цуке тесуджи

Цуке означает присоединяться, и в Го этот термин применяется для обозначения прямой атаки и присоединения к камню противника. Ситуация для цуке тесуджи часто возникает на второй линии, но она может возникнуть в любом месте доски. Из следующих примеров будет видно, что это тесуджи находит широкое применение. В частности, при уничтожении камней противника, при спасении собственных камней, при создании эффективной конфигурации и т.д.

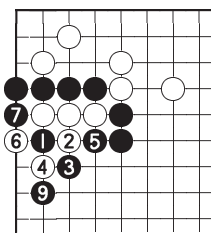
Пример 17. Между черными и белыми камнями здесь борьба не на жизнь а на смерть, и для победы черные должны атаковать белую группу вплотную. Каково тесуджи черных?

Диаг. 17. Тесуджи здесь цуке черных 1. Теперь, после хода белых 2, черные проводят тактику шибори (сдавливание) 3–7 а затем легко захватывают белые камни ходом 9.

Пример 18. Каково тесуджи белых, позволяющее им уничтожить два черных камня в углу?

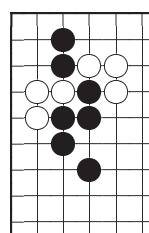


Пример 17

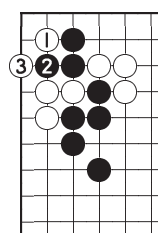


Диаг. 17

⑧ → ①



Пример 18



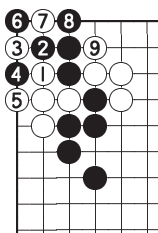
Диаг. 18 а

Диаг. 18 а. Только цуке в пункт 2—2 правильный ход. После хода белых 3 камни черных спастись не могут.

Диаг. 18 в. Если белые начнут с хода 1 на этой диаграмме, то после варианта 2–9 результатом является ко борьба.

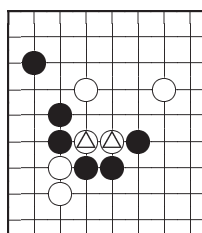
Пример 19. Как должны играть черные для того, чтобы захватить белые камни △ ?

Диаг. 19. Опять цуке подходящий ход и черные должны играть 1. Если белые сопротивляются 2, то черные, продолжая 3 и 5, захватывают все белые камни. Поэтому белым следует отвечать «а» и черные, ходом в пункт 2, забирают два белых камня.

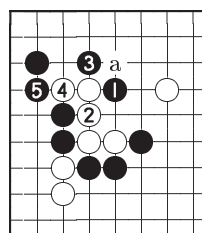


Диаг. 18 в

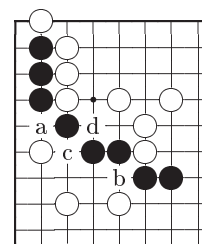
⑩ → ⑥



Пример 19



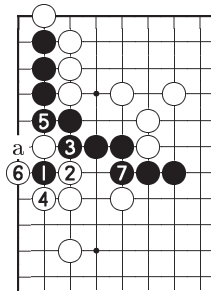
Диаг. 19



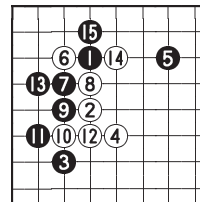
Пример 20

Пример 20. Кажется, что черные в серьезной опасности — белые собираются разрезать позицию черных в пунктах «а» и «b». Если черные соединятся «а», то белые сыграют «с» и после соединения черных «d» белые разрежут «b», убивая все черные камни в углу. К счастью у черных есть тесуджи, позволяющее им спастись. Каков этот ход?

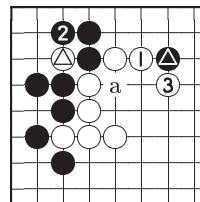
Диаг. 20. Цуке тесуджи черных 1 позволяет им соединиться 5 в сентэ, поэтому после ответа белых 6 черные успевают соединиться 7. Это тесуджи часто встречается в реальной игре и его следует запомнить. Если же белые ходом 6 играют в пункт 7, то черные забирают белый камень ходом «а» и их группа в углу живет.



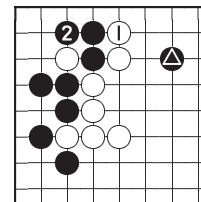
Диаг. 20



Пример 21






Диаг. 21 а



Диаг. 21 б

Пример 21. Эта последовательность ходов известное джосеки. Как должны сыграть белые после сагари черных 15, чтобы наиболее эффективно использовать свой камень 6 ?

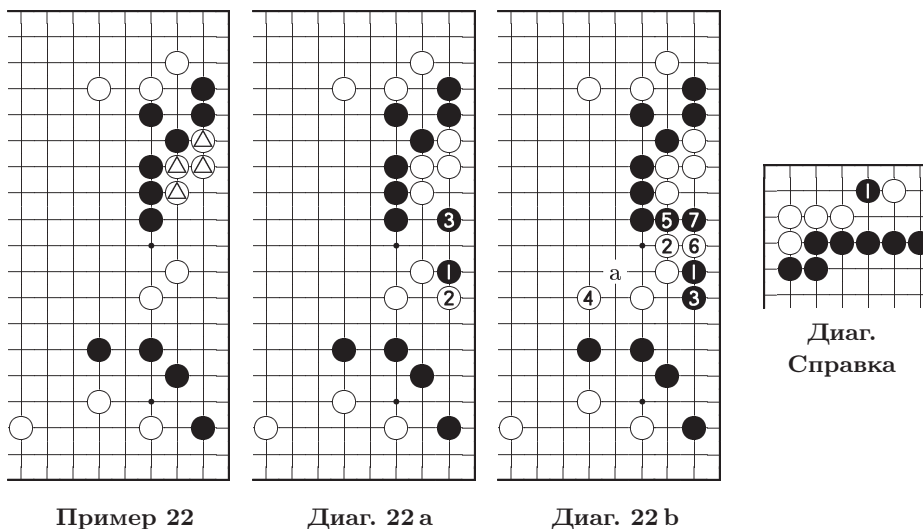
Диаг. 21 а. Цуке-атари белых 1 (лобовое присоединение) подходящее продолжение, после которого черные вынуждены захватить камень  ходом 2. Теперь ходом 3 белые существенно ограничивают подвижность камня черных . Этот вариант дает белым хорошую форму и они могут не волноваться о разрезающем пункте «а».

Диаг. 21 б. Ход белых 1 на данной диаграмме грубая, вульгарная игра. Несомненно, что на предыдущей диаграмме позиция более выгодна для белых. А в такой позиции белым трудно эффективно нейтрализовать черный камень .

Пример 22. Этот пример чуть-чуть трудней. У черных есть тесуджи, позволяющее им захватить четыре белых камня \triangle .

Диаг. 22 а. Не просто найти ход черных 1 — полезное тесуджи, которое следует запомнить. После ответа 2 черные ходом 3 успешно захватывают четыре белых камня. Благодаря камню черных 1 белые не могут спастись. Убедитесь в этом самостоятельно.

Диаг. 22 б. Белые могут попытаться ответить хики (вытягивание назад) 2 на ход черных 1, но после черные 3 белые должны убежать 4. Если белые вместо 4 играют 5, черные продолжают «а», захватывая все камни белых на стороне. Поэтому после хода белых 4 черные играют 5 и 7, забирая четыре черных камня.



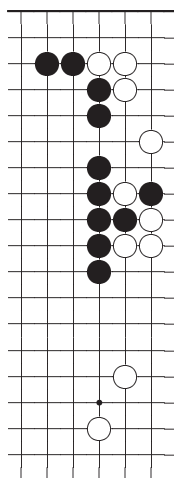
8) Цуке-коши тесуджи

Го пословица гласит «Бей в пояс кейма!». Она относится к цуке-коши тесуджи (присоединение к поясу) и проиллюстрирована ходом черных 1 на *Диаг. Справка*. Это тесуджи применяется для разделения камней противника на две слабые и доступные для атаки группы.

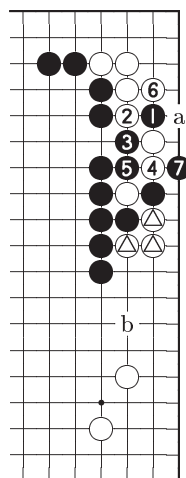
Пример 23. Где находится ключевой пункт, занимая который черные добиваются преимущества в этой области?

Диаг. 23. Цуке-коши черных 1 подходящее тесуджи. После варианта 1–7 белые не могут защитить все свои слабости и теряют либо три камня \triangle , либо два, находящиеся в атари после хода черных 7. Если белые продолжают «а», то черные ответят «б».

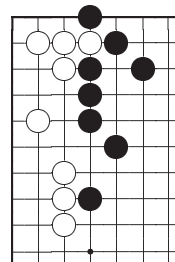
Пример 24. Снова черные могут извлечь пользу, применяя цуке-коши тесуджи.



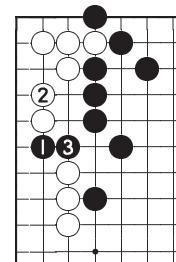
Пример 23



Диаг. 23



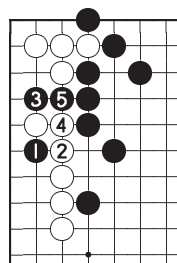
Пример 24



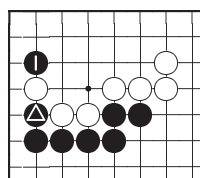
Диаг. 24 а

Диаг. 24 а. Ход черных 1 — цуке-коши тесуджи. Белые должны отвечать хики (вытягивание назад) 2, чтобы выжить в углу. После хода черных 3 белые камни разъединены.

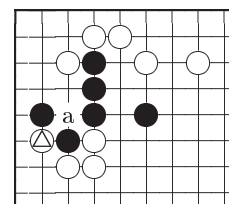
Диаг. 24 б. Если белые отвечают 2 на ход черных 1, то черные сыграют хасами-цуке (клещевое присоединение) 3 и после хода черных 5 белые потеряют весь угол.



Диаг. 24 б



Диаг. Справка



Пример 25

9) Хасами-цуке тесуджи

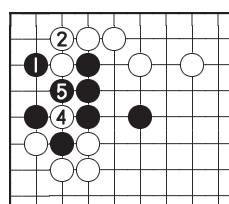
Существует еще одно полезное цуке тесуджи — хасами-цуке (клещевое присоединение). Как показано на *Диаг. Справка*, ход черных 1 в комбинации с камнем \triangle называется хасами-цуке. Приведем несколько примеров.

Пример 25. Белые только что сыграли ате (шах) камнем \triangle . Кажется, что черные вынуждены ответить «а» в готэ. Однако у черных есть тесуджи, позволяющее им уйти из угла в сентэ и создать благоприятное аджи.

Диаг. 25. Хасами-цуке черных 1 тесуджи в данном случае. Белые должны соединиться 2 и черные могут играть в другом месте. На ход белых 4 черные ответят 5 и белые не получают территории в углу. Этот пример показывает, что не всегда следует автоматически соединяться при ате (шах).

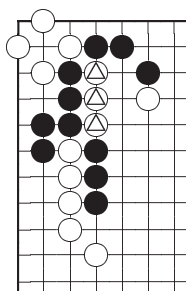
Пример 26. Задача черных в захвате трех белых камней \triangle .

Диаг. 26. Снова хасами-цуке черных 1 является правильной тесуджи. Если белые ответят 2, черные продолжают 3 и на попытку бегства белых 4 черные сыграют хорикоми тесуджи 5, захватывая камни белых следующим ходом. Если белые ходом 2 играют в 5, то черные отвечают в пункт 4.

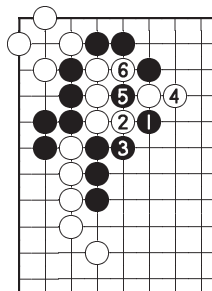


Диаг. 25

③ — тэнуки

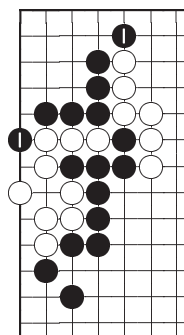


Пример 26



Диаг. 26

⑦ → ⑤

Диаг.
Справка

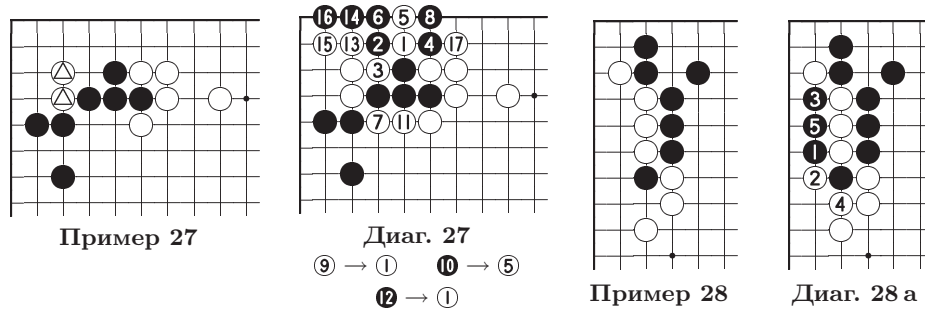
10) Ханэ тесуджи

Ханэ это специальный термин, используемый в Го. Вероятно самый лучший способ определить его — дать пару примеров. На *Диаг. Справка* оба хода черных 1 называются ханэ. Следующие примеры также помогут пояснить значение этого термина. Ханэ тесуджи чрезвычайно важно. Этому ходу посвящены три пословицы Го: «В ханэ смерть», «Против двух камней играй ханэ», «Против трех камней играй ханэ». Ханэ очень важно в сэмэай, когда число степеней свободы играет решающее значение, и в этом смысле ход ханэ — тесуджи, часто использующий ситуацию дамезумари. Приведем следующие примеры.

Пример 27. Как белые могут присоединить два изолированных камня \triangle к сильной группе в верхней части доски?

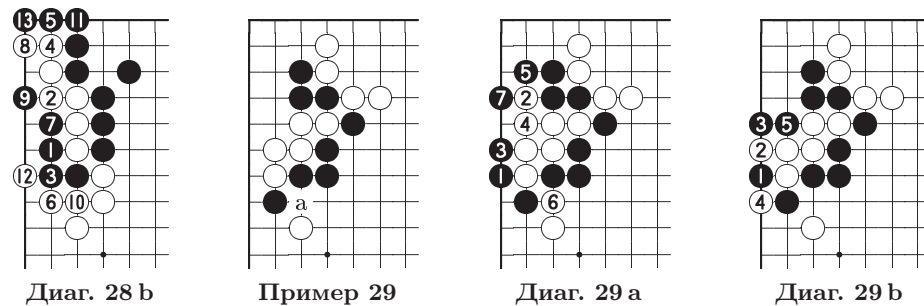
Диаг. 27. Белые могут сыграть ханэ тесуджи 1. На ход черных 4 белые отвечают 5, используя тесуджи с жертвой двух камней для ухудшения формы черных. Далее белые разрезают 7, используя камни 1 и 5 в тактике шибори (сдавливание). Теперь белые играют хорикоми тесуджи 9, лишая

черных глаза, и после хода белых 11 черные должны соединиться 12. У черных неуклюжая конфигурация и их сопротивление после хода белых 13 становится драматическим. Обратите внимание, как эффективно используются тесуджи из разделов 1 и 2. После ханэ белых 1 черные должны немедленно защититься от разрезания в пункте 7.



Пример 28. Область белых на левой стороне выглядит очень надежной. Но у черных есть тесуджи, разрушающее эту область и приносящее им много очков.

Диаг. 28 а. После ханэ тесуджи черных 1 белые должны разрезать 2. Далее черные играют 3 и 5, отвоевывая весь угол.



Диаг. 28 b. Если белые соединяются 2, то после 3–13 черные выигрывают сэмэай. Заметим, что даже особые свойства угла не помогают белым.

Пример 29. Кажется, что черные не смогут выиграть борьбу в углу, так как сначала должны защититься от разрезания в пункте «а». Однако, у них есть тесуджи, позволяющее им захватить пять белых камней.

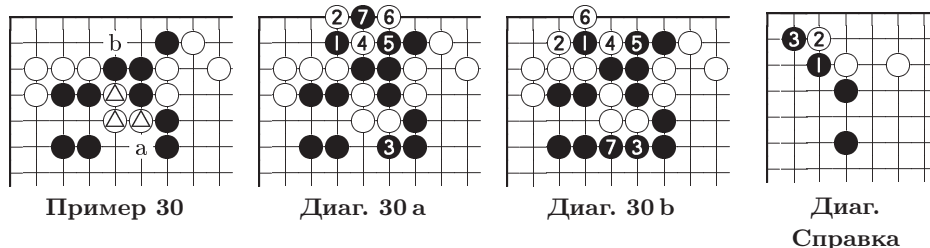
Диаг. 29 а. Ханэ черных 1 тесуджи, и после хода черных 7 белые не могут спастись.

Диаг. 29 b. Сопротивление белых ходом ате 2 не помогает, так как после варианта 3–5 черные все равно захватывают белых.

Пример 30. Положение черных очень серьезно. Если черные атакуют три белых камня \triangle ходом «а», то белые отвечают «b» и захватывают четыре черных камня. Как же играть черным?

Диаг. 30 а. Ханэ черных 1 лучший ход в данной ситуации. Хасами-цуке белых 2 ответное тесуджи и, хотя это нелегко увидеть, единственное продолжение для белых. Теперь черные играют 3 и после хода белых 6 возникает ко борьба.

Диаг. 30 б. Хасами-цуке тесуджи белых 2 на *Диаг. 30 а* полезно запомнить. Если же белые играют 2, как на данной диаграмме, черные снова ответят 3 и три белых камня захвачены безо всяких условий.

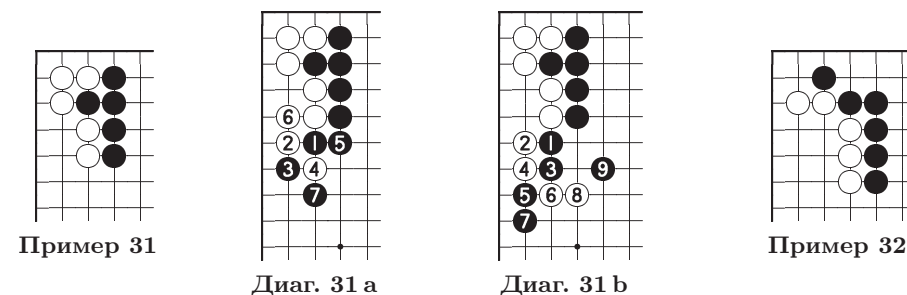


11) Ни-дан банэ тесуджи

Два последовательных хода ханэ, сделанных как на *Диаг. Справка*, называются ни-дан банэ (т.е. двойное ханэ). Это тесуджи обычно используется для того, чтобы ограничить противника, одновременно создавая обширную сферу своего влияния.

Пример 31. Как следует играть черным в такой позиции?

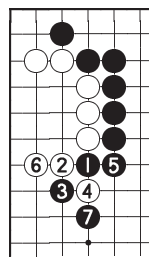
Диаг. 31 а. Ходы черных 1 и 3 — ни-дан банэ тесуджи. В данной ситуации белым лучше всего разрезать 4 а затем соединиться 6. При этом после хода черных 7 остается возможность шичо аджи, но в любом случае влияние черных колоссально а белые изолированы в углу.



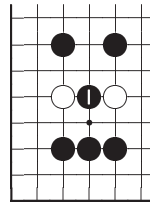
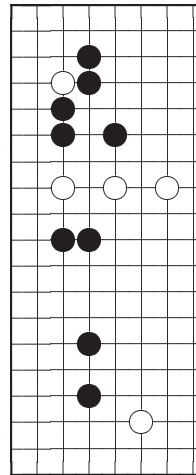
Диаг. 31 b. Черным плохо играть ноби 3, это слишком пассивно. Если черные играют ханэ 5 в ответ на ход белых 4, то белые разрежут 6 а затем сыграют ноби 8. Позиция черных теперь значительно хуже, чем на предыдущей диаграмме.

Пример 32. Этот пример похож на *Пример 31*, но позиция белых на одну линию выше. Работает ли ни-дан банэ тесуджи в такой ситуации?

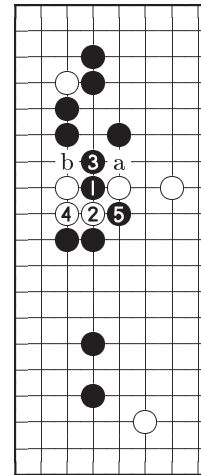
Диаг. 32. Черные опять могут играть ни-дан банэ 1 и 3. Результат такой же как и на *Диаг. 31 a*.



Диаг. 32

Диаг.
Справка

Пример 33



Диаг. 33

12) Варикоми тесуджи

Варикоми означает втискивание или вдавливание. Пример варикоми в Го это ход белых 1 на *Диаг. Справка*. Варикоми тесуджи широко известно и годится для разъединения камней противника или соединения собственных групп. Оно также используется при уничтожении или спасении камней в борьбе за выживаемость. Приведем несколько примеров.

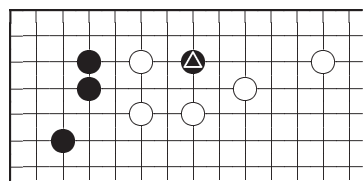
Пример 33. В данной ситуации у белых очень тонкая позиция и она зажата между двумя «толстыми» черными группами. Как черные могут использовать свою подавляющую силу?

Диаг. 33. В таких случаях варикоми черных 1 идеальное тесуджи. После хики (вытягивание назад) черных 3 белые только увеличат свой проигрыш соединяясь 4, так как черные разрежут 5 и белые уже ничего не могут сделать. Если ходом 2 черные сыграют в пункт 3, то черные ответят хики 2, создавая два разрезающих пункта: «a» и «b».

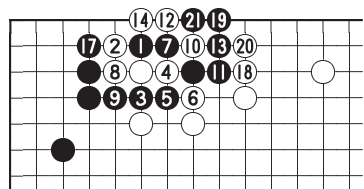
Пример 34. Черный камень  выглядит безвозвратно потерянным, однако, его можно спасти.

Диаг. 34 а. Черные 1 и 3 такие же тесуджи как в предыдущем примере, но с измененным порядком ходов. Ход черных 15 решающий в этом варианте — после хода черных 21 возникает ко борьба. Отметим, что ответ черных в пункт 8 на ход белых 2 очень плох и приводит к неудаче.

Диаг. 34 б. Если белые соединяются 16, то после 17–24 черные забирают четыре белых камня и сохраняют сентэ, а это лучше чем ко.

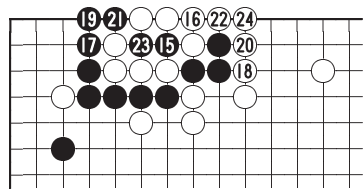


Пример 34

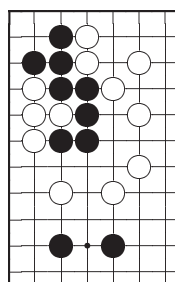


Диаг. 34 а (1–21)

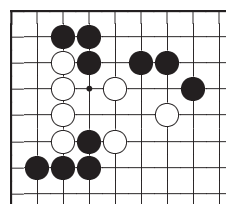
15 → 7 16 → 1



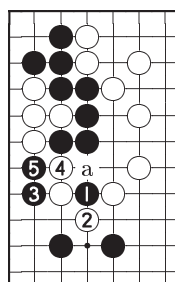
Диаг. 34 б (15–24)



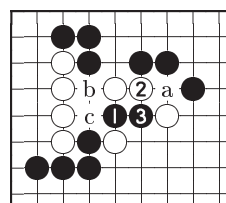
Пример 35



Пример 36



Диаг. 35



Диаг. 36

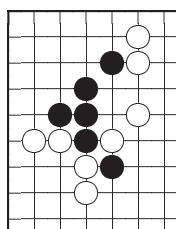
Пример 35. Черная группа в углу кажется проигранной. Как ее можно спасти?

Диаг. 35. Снова ходы черных 1 и 3 тесуджи. После хода 5 черные не только спасают свою группу, но и съедают четыре белых камня. Результат не изменится, если ходом 2 белые играют в пункт «а».

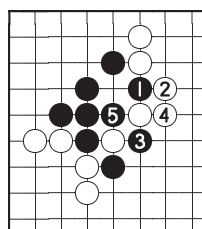
Пример 36. Как черные могут захватить четыре белых камня в углу?

Диаг. 36. Варианти черных 1 — тесуджи. Белые сопротивляются 2, но после хода черных 3 белые не могут защитить свои дефекты «а» и «б». Если вместо 2 белые сыграют «с», черные вновь ответят 3.

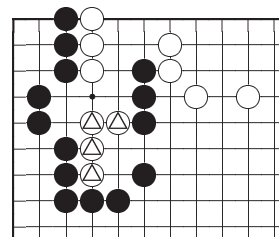
Пример 37. Черная группа в углу в большой опасности. Как черные могут прорваться в центр?



Пример 37



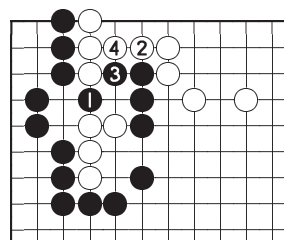
Диаг. 37



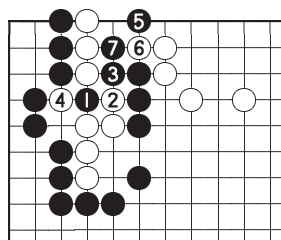
Пример 38

Диаг. 37. Черным помогает вариками тесуджи 1. После хода черных 3 белые должны соединиться 4 и теперь черные, забирая белый камень ходом 5, прорываются в центр доски. Убедитесь сами, что порядок ходов 1 и 3 необходим для успеха маневра.

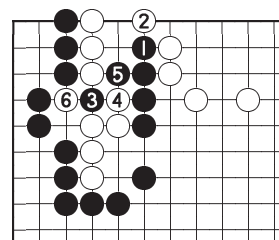
Пример 38. Как черные могут захватить четыре белых камня \triangle ?



Диаг. 38 а



Диаг. 38 б



Диаг. 38 с

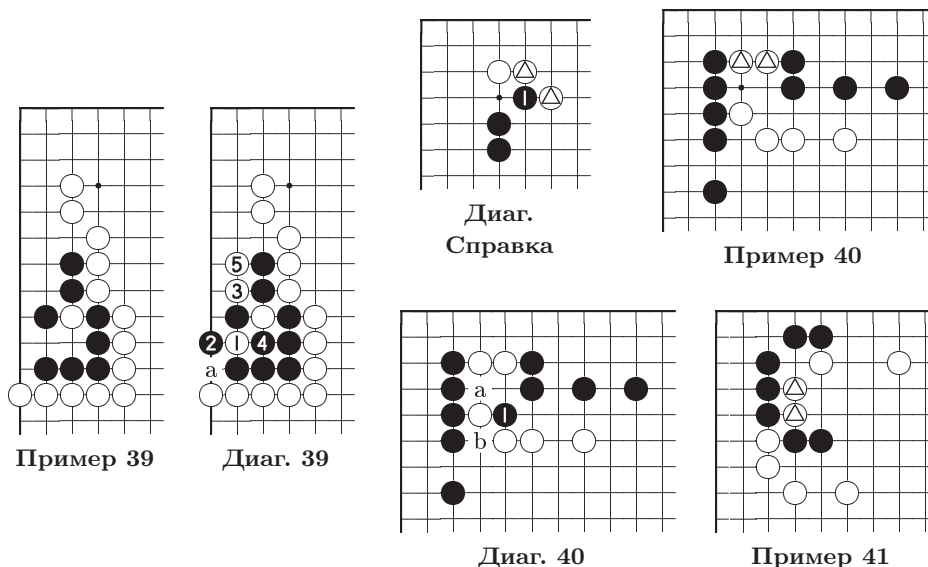
Диаг. 38 а. Черным следует сыграть вариками тесуджи 1. Белые должны ответить 2 и 4 для спасения трех оставшихся камней.

Диаг. 38 б. Если белые сопротивляются 2 и 4, то черные отвечают 5, отрезая дополнительные камни и увеличивая свою добычу. Порядок ходов 5 и 7 несущественен.

Диаг. 38 с. Попытка черных захватить все камни белых ходом 1 заканчивается неудачей. Действительно, белые ответят ватари 2 и вариками тесуджи черных 3 становится бесполезным.

Пример 39. Как белые могут убить черную группу?

Диаг. 39. Варикоми тесуджи белых 1 правильный ответ. Черные отвечают 2, но ходы белых 3 и 5 лишают группу черных глаз. Если черные ходом 2 играют в пункт 4, то белые спустятся 2 и черные не могут играть «а» из-за дамезумари. У черных нет двух глаз.



13) Атекоми тесуджи

Атекоми буквально означает стремление изнутри. На *Диаг. Справка* ход черных 1 называется атекоми, этот ход сделан с внутренней стороны двух белых камней \triangle . Атекоми тесуджи похоже на варикоми тесуджи. Приведем пару примеров.

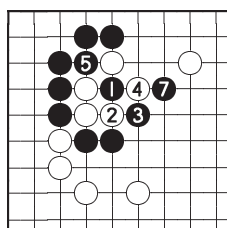
Пример 40. Как черные могут захватить два белых камня \triangle ?

Диаг. 40. Атекоми черных 1 необходимое тесуджи. Теперь белые не могут спасти свои камни, так как не в состоянии защитить одновременно пункты «а» и «b».

Пример 41. Укажите лучший способ, которым черные захватывают два белых камня \triangle и одновременно спасают два своих камня в центре.

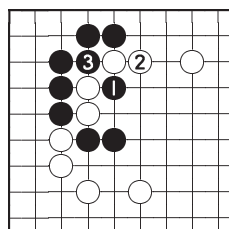
Диаг. 41 а. Черные играют атекоми 1. Если белые отвечают 2, то черные продолжают 3 и 5. После соединения белых ходом 6, черные продолжают 7, уничтожая белых.

Диаг. 41 б. На атекоми черных 1 белым лучше всего ответить хики (вытягивание назад) 2.

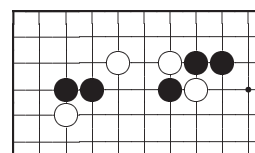


Диаг. 41 а

⑥ → ①



Диаг. 41 б



Пример 42

14) Ате тесуджи

Ате в Го это ход, который угрожает пленить камень или группу камней. Несмотря на то, что обычно такой ход является наиболее прямолинейным и темповым, в представленном здесь тесуджи ход приобретает высокий тактический уровень, включающий в себя не только необходимые жертвы камней, но и оценку камней по их относительной степени важности.

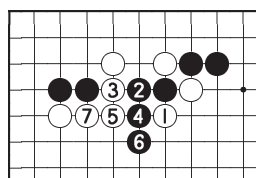
Пример 42. Эта позиция — результат современного джосеки. Как следует сыграть белым для того чтобы использовать все свои камни?

Диаг. 42. Ате белых 1 и дэ (прохождение между) 3 тесуджи, а продолжение до хода 7 — искусная игра белых. В этом тесуджи не очень важны камни, использованные для создания ате, поскольку белые в данный момент заинтересованы другой частью доски.

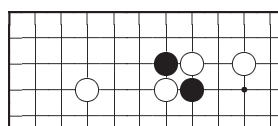
Пример 43. Как лучше всего сыграть черным в такой ситуации?

Диаг. 43. Атеноби (атари и вытягивание) черных 1 и 3 тесуджи. Причина этого в том, что теперь «а» и «б» пункты миаи, т.е. если белые играют «а», то черные отвечают «б» и наоборот. Конечно предполагается, что шичо в «б» благоприятно для черных.

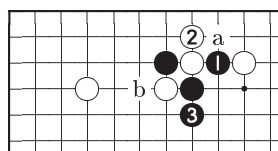
Пример 44. Четыре белых камня в углу погибли, а три их камня на верхней стороне очень слабы. Как белые могут использовать потерянные камни для усиления слабых?



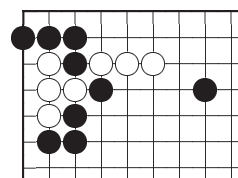
Диаг. 42



Пример 43

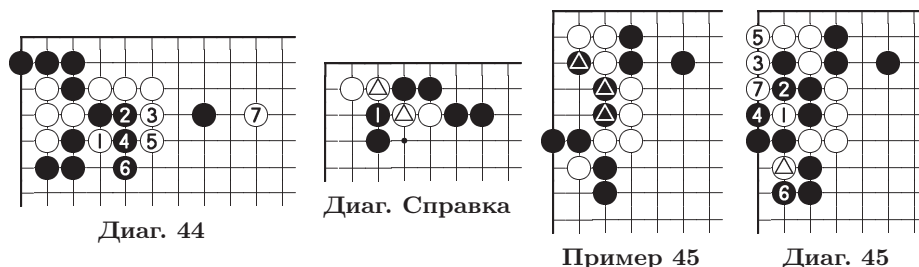


Диаг. 43



Пример 44

Диаг. 44. Ате белых 1 тесуджи и после хода 5 у белых хорошая форма. После ответа черных 6 белые могут развиваться по стороне 7.



15) Кири тесуджи

Кири означает разрезать. Ход черных 1 на *Диаг. Справка* называется кири, так как он, разрезая, разделяет белые камни \triangle . Кири как тесуджи часто использует некоторые другие типы тесуджи, изученные нами в предыдущих разделах. Приведем несколько примеров.

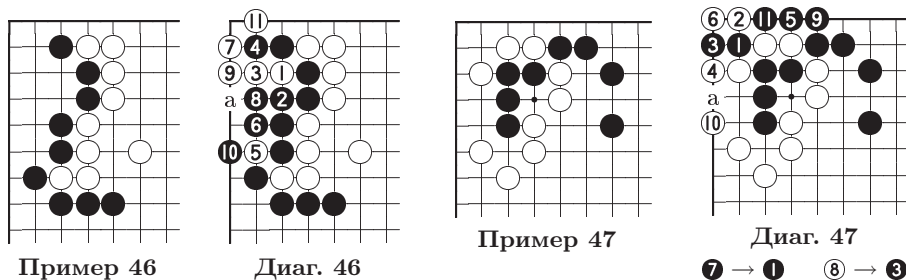
Пример 45. Как белые могут спасти три своих камня в углу, захватывая при этом черные камни \triangle ?

Диаг. 45. Разрезание белых 1 прекрасное тесуджи. После ходов белых 3, 5 и 7 черные не могут соединиться в пункте 1 из-за белого камня \triangle . Соединение белых 5 называется «бата бата тесуджи».

Пример 46. Каково тесуджи белых в этой позиции?

Диаг. 46. Кири тесуджи белых 1 направлено на использование дамезумари черных. После хода черных 4 белые снова разрезают 5 и это ключевой пункт тесуджи. После хода белых 9 черные не могут играть «а» из-за белого камня 5, а должны вместо этого забрать камень ходом 10. Теперь белые ходом 11 могут захватить два камня.

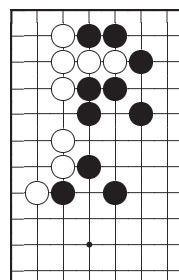
Пример 47. Кажется, что четыре черных камня в углу безвозвратно потеряны. Однако, у черных есть тесуджи, позволяющее им спасти свои камни.



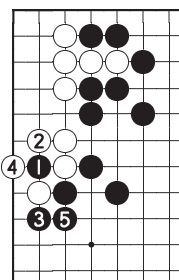
Диаг. 47. Черные играют кири тесуджи 1 а затем сагари 3, жертвуя два камня. После этого черные играют бата бата тесуджи 9 и 11, теперь белые не могут соединиться 1, так как в этом случае черные захватывают все белые камни в углу ходом «а».

Пример 48. Это задача высокого уровня сложности. Основные интересы черных сосредоточены внизу на левой стороне. Как им играть?

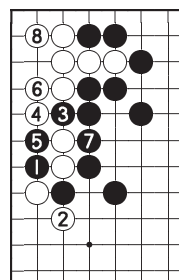
Диаг. 48 а. Кири черных 1 тесуджи. Белые играют ате 2, черные отвечают 3 и 5, создавая хорошее влияние на левую сторону.



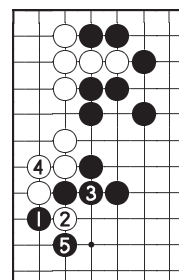
Пример 48



Диаг. 48 а



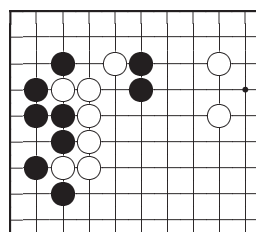
Диаг. 48 b



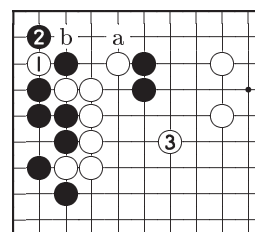
Диаг. 48 с

Пример 48 b. Несомненно, ход белых 2 на *Диаг. 48 а* абсолютно необходим. Если белые сыграют 2 как на этой диаграмме, то их потери будут очень большими и кроме этого, они заканчивают в готэ.

Пример 48 с. Средний игрок сыграет ни-дан банэ, но после хода черных 5 возникает проблема аджи разрезающего камня 2. Видно, что в этом недостаток позиции по сравнению с *Диаг. 48 а*. Конечно, черным вместо 1 играть в пункт 2 было бы слишком пассивно, так как после этого белые могут сыграть 1.



Пример 49



Диаг. 49

Пример 49. Каково тесуджи белых в данном случае?

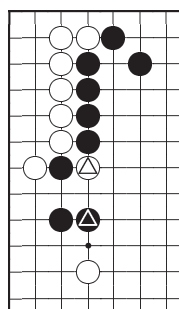
Диаг. 49. Кири белых 1 тесуджи. Если черные защищают угол ходом 2, то черные получают территорию на стороне, играя 3. Черные не могут объединить свои камни ходом ханэ «а» из-за присутствия белого камня 1. Если черные ходом 2 играют в пункт 3, то белые «b» и занимают угол.

16) Как защищаться от разрезания

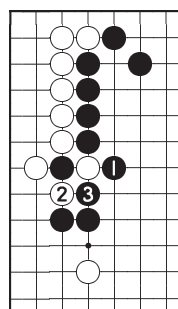
Если противник разрезает или собирается разрезать ваши камни, то очевидный ответ может не всегда быть лучшим ходом. Следующие примеры продемонстрируют вам это.

Пример 50. Белые только что сделали разрезание камнем \triangle . Как черным следует использовать камень \blacktriangle для защиты от разрезания?

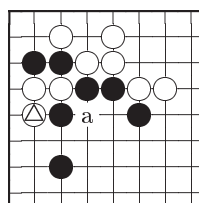
Диаг. 50. Ате черных 1 подходящая защита от такого разрезания. После хода 3 у черных хорошая форма и массивная внешняя плотность. Если вместо 1 черные защищаются 2, то белые сыграют в пункт 1 и у черных плохая конфигурация с разделенными группами. Подобного типа ошибки характерны для начинающих.



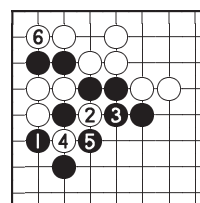
Пример 50



Диаг. 50



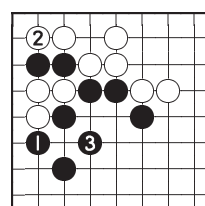
Пример 51



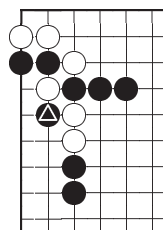
Диаг. 51 а

Пример 51. Белые сыграли магари (поворот) \triangle и угрожают нанести двойное ате «а». Как защищаться черным от такой угрозы?

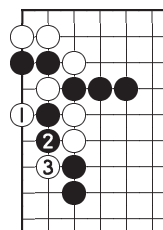
Диаг. 51 а. Правильным ответом будет ханэ черных 1. После ате черных 3 и 5 белые не могут соединиться, так как сначала должны сделать ход 6. После захвата двух белых камней 2 и 4 у черных не только хорошая форма но и два глаза. Если вместо 1 черные просто соединятся 2, белые сыграют 1, вынуждая черных дрейфовать с плохой формой.



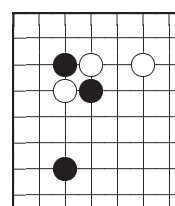
Диаг. 51 b



Пример 52




Диаг. 52



Пример 53

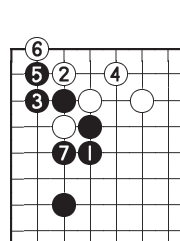
Диаг. 51 b. Лучшим ответом белых на ход черных 1 будет ате 2. После этого черные сыграют какецути (висячее соединение) 3, формируя глаза.

Пример 52. Черные разрезали белых камнем  и положение последних кажется безнадежным. Однако же у белых имеется тесуджи, спасающее все их камни.

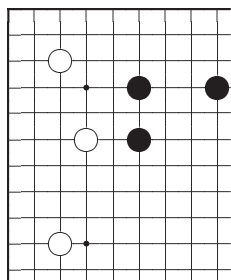
Диаг. 52. Ате белых 1 тесуджи. Ход черных 2 не помогает, так как после ответа белых 3 черные не могут атаковать ни с одной из сторон из-за дамезумари.

Пример 53. Черные оказались в позиции взаимного разрезания. Как им следует играть?

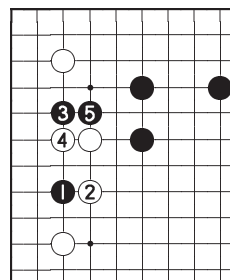
Диаг. 53. Поговорка Го советует: «Удлиняйся, оказавшись в позиции взаимного разрезания!» В соответствии с ней черные играют ноби 1. Этот ход тесуджи и является простым способом защиты от подобного типа разрезаний. Продолжение до хода черных 7 — джосеки.



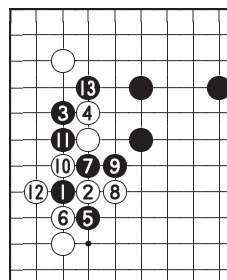
Диаг. 53



Пример 54



Диаг. 54 а



Диаг. 54 b

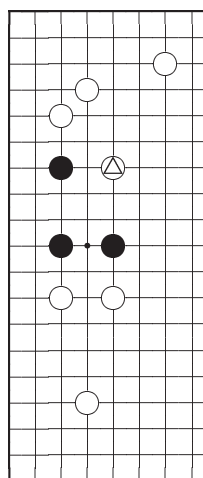
17) Оки тесуджи

Оки означает постанова или размещение. Оки тесуджи часто используется для уничтожения групп противника. Идея хода заключается в том, чтобы занять ключевой пункт и вынудить камни противника принять нежизнеспособную конфигурацию. Это тесуджи также используется для вторжения и уменьшения территории противника.

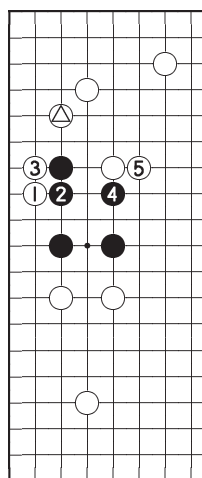
Пример 54. Как черные должны атаковать белых?

Диаг. 54 а. Черные начинают атаку с оки тесуджи 1 и после цуке белых 2 они вновь играют оки 3. Белые должны отвечать 4, после чего черные ходом 5 осуществляют успешное вторжение.

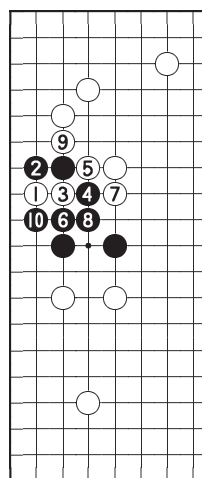
Диаг. 54 b. Если белые отвечают осасе 4 на ход черных 3, то черные играют ханэ 5 и продолжение до хода черных 13 приводит к еще большим потерям белых.



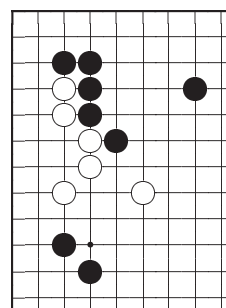
Пример 55



Диаг. 55 а



Диаг. 55 б



Пример 56

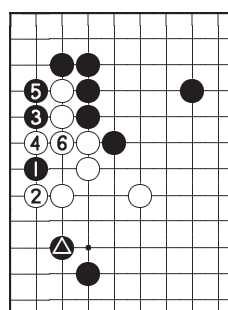
Пример 55. Каков лучший ход белых, учитывая расположение их камня \triangle ?

Диаг. 55 а. Оки белых 1 — тесуджи. Черные отвечают 2 и белые ходом 3 соединяются с камнем \triangle . На ход черных 4 белые отвечают 5.

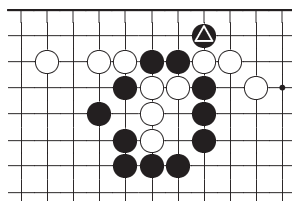
Диаг. 55 б. Если черные отвечают осасе 2, белые продолжат 3, жертвуя два камня. После дальнейшего варианта 4–10 у белых внешняя плотность с хорошей формой, а черные камни теперь переконцентрированы.

Пример 56. Каково тесуджи черных в этом случае?

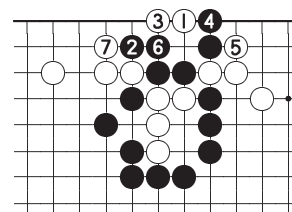
Диаг. 56. Ходы черных 1 и 3 — тесуджи. Белые должны отвечать 4, 6 и черные получают очки, сохраняя сентэ. Если белые ходом 3 отвечают в пункт 4, то черные играют 2, соединяясь со своим камнем \triangle .




Диаг. 56



Пример 57



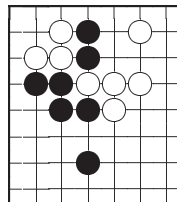
Диаг. 57

Пример 57. Это известная задача. Черные сыграли , попытайтесь спасти свои камни и пленить четыре окруженных белых камня. Как следует отвечать белым?

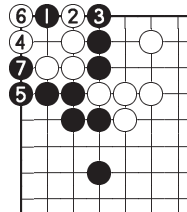
Диаг. 57. Оки 1 и 3 правильные и единственные ответы белых. После хода белых 7 проигрыш черных становится очевидным.

Пример 58. Эта ситуация часто возникает в углу. Черные начинают и съедают три белых камня.

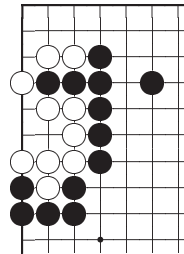
Диаг. 58. Оки черных 1 в пункт 1 – 2 правильное тесуджи. После варианта 2–7 белые спастись не могут.



Пример 58



Диаг. 58

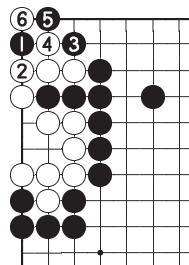


Пример 59

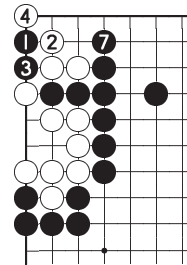
Пример 59. Как должны сыграть черные, чтобы добиться ко борьбы в углу?

Диаг. 59 а. Оки черных 1 в пункт 1 – 2 вновь правильное тесуджи. Белые должны соединиться 2 и после хода черных 5 возникает ко борьба за жизнь белой группы.

Диаг. 59 б. Если белые отвечают 2, то черные играют хориком тесуджи 3 и 5. После хода черных 7 белая группа без глаз и гибнет безо всяких условий.

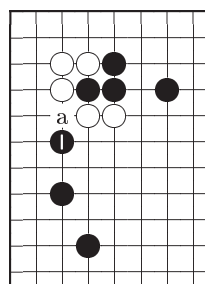


Диаг. 59 а

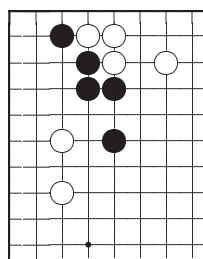


Диаг. 59 б

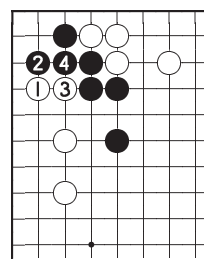
⑤ → ③ ⑥ → ①



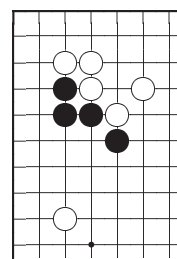
Диаг. Справка



Пример 60



Диаг. 60



Пример 61

18) Нозоки тесуджи

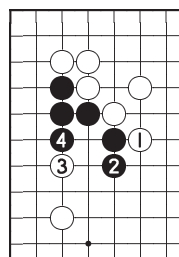
Японское слово нозоки означает заглядывать. Пример на *Диаг. Справка* иллюстрирует его значение как термина Го. Ход черных 1 называется нозоки, так как этим ходом черные «присматриваются» к пункту «а», угрожая разрезать белые камни. Конечно, белые должны защититься. Иногда нозоки связано с ворующим глаз тесуджи, поскольку такое заглядывание приводит к разрушению глазообразующей формы противника. Это тесуджи чрезвычайно полезно, поскольку можно получить очки и преимущество, заставляя противника бороться за создание глаза. Приведем несколько примеров.

Пример 60. Как лучше всего атаковать построение черных?

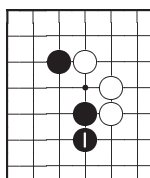
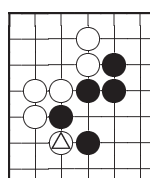
Диаг. 60. Субери (скольжение) белых 1 — кейма-нозоки тесуджи. Белые не только получают очки в сентэ, но и оставляют группу противника с одним глазом, так что черным придется бороться за создание глаза в центре доски.

Пример 61. Как белым атаковать противника в этом случае?

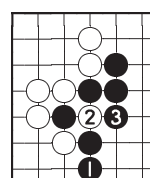
Диаг. 61. Прежде всего белые играют ханэ 1, заставляя черных отвечать ноби (удлинение) 2. Затем белые играют нозоки 3, оставляя группу черных дрейфующей к центру без глаз.



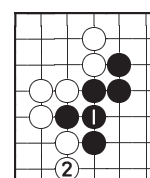
Диаг. 61

Диаг.
Справка

Пример 62



Диаг. 62 а



Диаг. 62 b

19) Ноби тесуджи

Ноби означает удлинение и ход черных 1 на *Диаг. Справка* называется ноби. Как тесуджи это хороший оборонительный ход, создающий хорошее катати (форма). Приведем пару примеров.

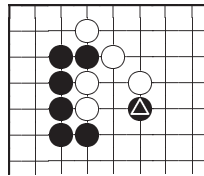
Пример 62. Как черным следует отвечать на атаку белых \triangle ?

Диаг. 62 а. Черным нужно отдать один камень, играя ноби 1. После хода белых 2 черные играют осае 3 и получают прекрасную плотность и хорошую конфигурацию.

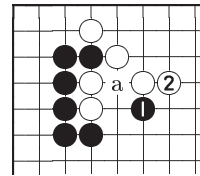
Диаг. 62 б. Будет очень плохо для черных, если они соединятся 1. После этого белые играют ноби 2 и отличие от предыдущей диаграммы очевидно.

Пример 63. Как белым следует отвечать на ход черных \triangle ?

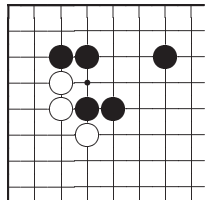
Диаг. 63. Ход черных 1 — ворующее глаз тесуджи (оно разрушает глаз белых в пункте «а»), так что белые должны быть очень осторожны при выборе следующего хода. Ход белых 2 подходящий ход, создающий хорошее катати (форма). Запомните, что ноби обычно является правильным ответом на ворующее глаз тесуджи.



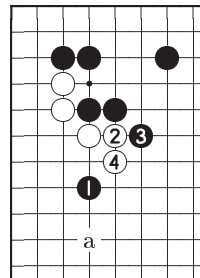
Пример 63



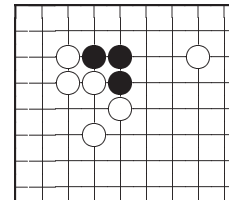
Диаг. 63



Пример 64



Диаг. 64



Пример 65

20) Другие тесуджи

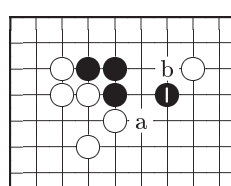
Из оставшихся тесуджи мы приедем по одному примеру каждого типа.

Пример 64. Как черным атаковать эти белые камни?

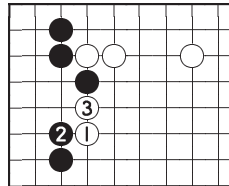
Диаг. 64. Хасами (атака взятием в клещи) черных 1 — тесуджи. После хода белых 2 черные играют ханэ 3, вынуждая белых к построению плохой конфигурации. Первым ходом черные также могут играть «а», но выбор хода зависит от ситуации.

Пример 65. Как действовать черным в такой ситуации?

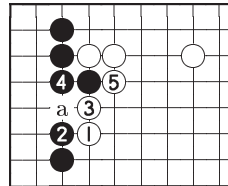
Диаг. 65. Иккен тоби (прыжок через один пункт) тесуджи черных 1 лучший ход. Теперь «а» и «b» становятся пунктами миаи и если черные сыграют в одну из этих точек, то получают хорошую конфигурацию.



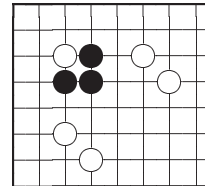
Диаг. 65



Пример 66



Диаг. 66



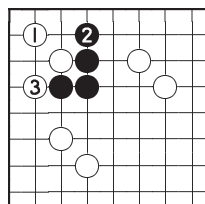
Пример 67

Пример 66. Белые играют кикаши (вынуждающий ход) 1 и 3. Как черным отвечать на ход черных 3?

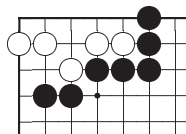
Диаг. 66. Черные должны ответить цуги (соединение) тесуджи 4. Если вместо этого они сыграют «а», то белые продолжат атаку 5 и черные должны ответить 4, заканчивая в готэ.

Пример 67. Вам вероятно известна поговорка: «В симметричных позициях играй в центр симметрии». Вот ее типичное применение. Ход белых.

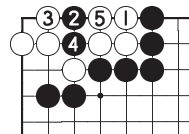
Диаг. 67. Черные играют косуми тесуджи в центральный пункт 1 и если черные отвечают 2, белые отвечают 3, и наоборот. Занимая центральный пункт белые создают две угрозы в то время как противник может защититься только от одной.



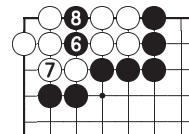
Диаг. 67



Пример 68



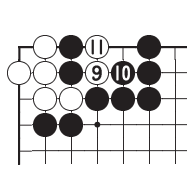
Диаг. 68 а



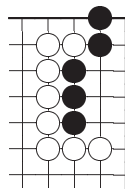
Диаг. 68 b

Пример 68. В этой задаче используется техника иши-но-шита (игра на месте снятых камней). Такие ситуации очень трудно увидеть и встречаются они не очень часто. Белые начинают и живут в углу.

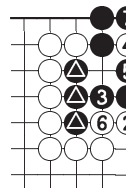
Диаг. 68 а, 68 b и 68 с. Белые начинают 1. Черные играют оки 2. После того как белые забирают два черных камня 2 и 4, черные играют 6, нападая одновременно на четыре белых камня и на одиночный белый камень, расположенный ниже пункта 6. Однако белые отдают четыре своих камня, соединяясь 7. Теперь после хода черных 8 белые играют 9 и, забирая два черных камня ходом 11, создают живую группу.



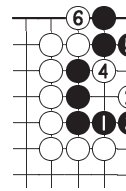
Диаг. 68 с



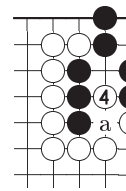
Пример 69



Диаг. 69 а




Диаг. 69 б



Диаг. 69 с

Пример 69. Где находится жизненно важная точка, в которую должны сыграть черные для спасения своих камней в углу?

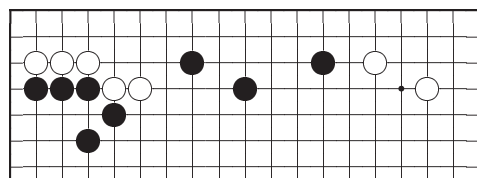
Диаг. 69 а. Поговорка Го гласит: «Центр трех камней — жизненно важный пункт». Она применима в данном случае. Ход черных 1 в центр трех камней  является единственно верным для спасения черных. Дальнейшие попытки белых выиграть угол оказываются бесплодными.

Диаг. 69 б. Осае черных 1 в данной ситуации не годится. Белые сыграют в жизненный пункт 2 и после хода белых 6 черные не могут спастись из-за дамезумари.

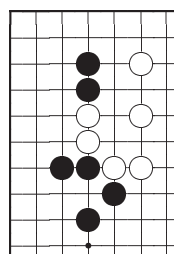
Диаг. 69 с. Если черные попытаются защититься ходом косуми 1, белые тоже сыграют косуми 2, угрожая занять жизненный пункт 3, который существует для создания двух глаз. Однако, как только черные сыграют 3, белые ответят вариками тесуджи 4 и черные не могут играть «а» из-за дамезумари.

Задачи тесуджи

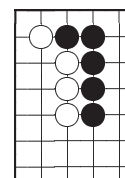
Этот раздел содержит 50 задач, расположенных по степени трудности, начиная с простейших и кончая более трудными. Во всех задачах используется техника, изученная в первой части настоящей главы. Решением очень простых первых задач является прямое применение тесуджи. Однако, для решения некоторых последних более сложных задач требуется использование двух или трех различных тесуджи. Сначала приводятся все задачи а несколькими страницами ниже следуют их решения и пояснения к ним.



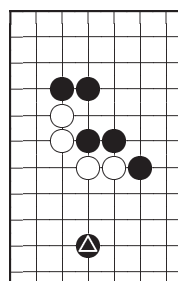
Задача 1



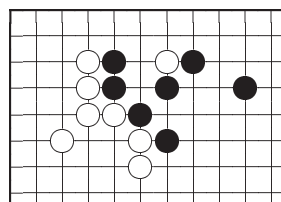
Задача 2



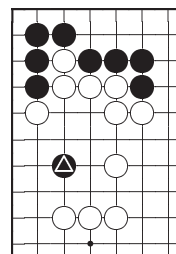
Задача 3



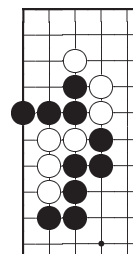
Задача 4



Задача 5



Задача 6




Задача 7

Задача 1. Черные в sente расширяют свою территорию, уменьшая территорию белых.

Задача 2. Черные соединяют свои группы, кажущиеся разделенными.

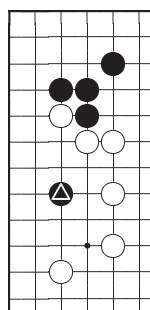
Задача 3. Черные локализуют белых в углу, создавая мощную внешнюю плотность.

Задача 4. Обратите внимание на камень черных . Где ключевой пункт белых для создания хорошей формы?

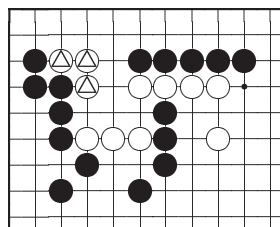
Задача 5. Каково тесуджи белых в данной позиции?

Задача 6. Черные присоединяют свой изолированный камень .

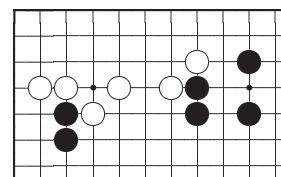
Задача 7. Белые захватывают четыре черных камня.



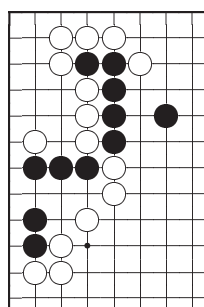
Задача 8



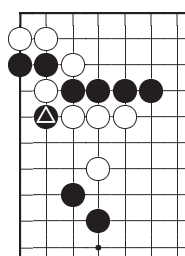
Задача 9



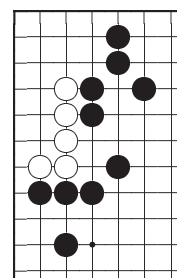
Задача 10



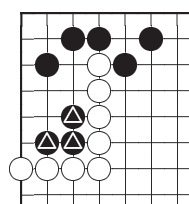
Задача 11



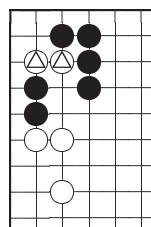
Задача 12



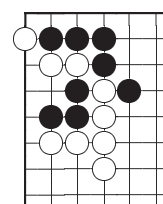
Задача 13



Задача 14



Задача 15



Задача 16

Задача 8. Черные присоединяют свой изолированный камень \triangle .

Задача 9. Как черные могут захватить три белых камня \triangle ?

Задача 10. Как черные могут придать своим четырем камням в верхней части доски хорошее катати?

Задача 11. Черные спасают пять окруженных камней на левой стороне.

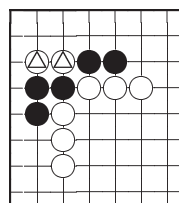
Задача 12. Черные разрезали \triangle , угрожая спасти свои камни в углу и изолировать четыре белых камня в центре. Как белые могут отразить обе эти угрозы?

Задача 13. Черные убивают белую группу.

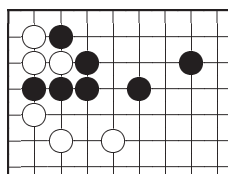
Задача 14. Как белые могут захватить три черных камня \triangle ?

Задача 15. Белые соединяют два своих камня \triangle с внешней группой.

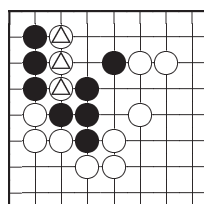
Задача 16. Как черные могут захватить три белых камня в углу, спасая одновременно три своих камня?



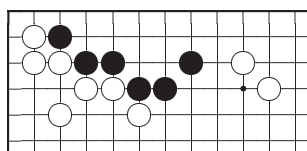
Задача 17



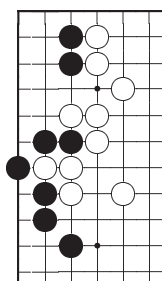
Задача 18



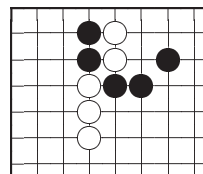
Задача 22



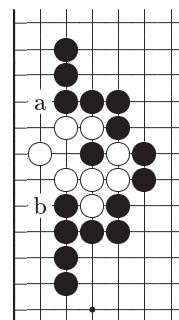
Задача 25



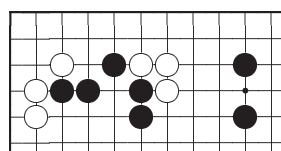
Задача 19



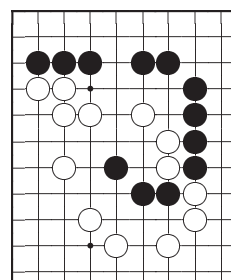
Задача 20



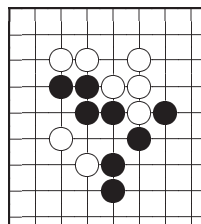
Задача 21



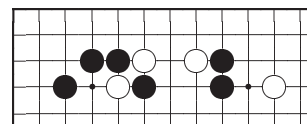
Задача 23



Задача 24



Задача 26



Задача 27

Задача 17. Черные съедают два белых камня \triangle , спасая свои камни.

Задача 18. Черные захватывают три камня белых в углу.

Задача 19. Как черные могут подсоединить два своих камня в углу?

Задача 20. Белые съедают два черных камня в углу.

Задача 21. Белые могут сыграть «a» или «b», создавая два глаза. Как черные могут воспрепятствовать этому и уничтожить белую группу?

Задача 22. Белые спасают свои камни \triangle , съедая все черные камни.

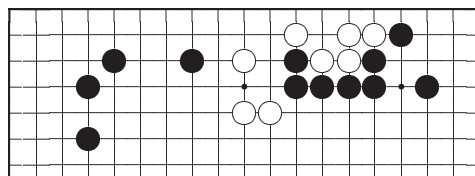
Задача 23. Как черные могут получить преимущество в такой ситуации.

Задача 24. Три черных камня отрезаны. Можно ли спасти их?

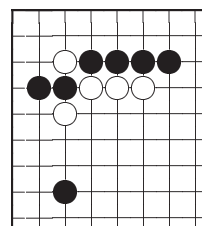
Задача 25. Ход белых. Найдите жизненно важный пункт.

Задача 26. Каково тесуджи белых в данной ситуации?

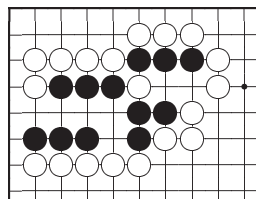
Задача 27. Четыре белых камня кажутся разбросанными по доске без всякой логики и взаимосвязи. Однако, у белых есть тесуджи, позволяющее всем камням работать очень эффективно.



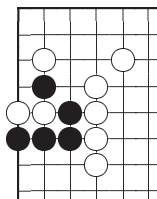
Задача 28



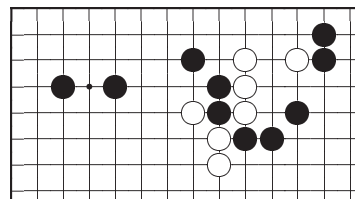
Задача 29



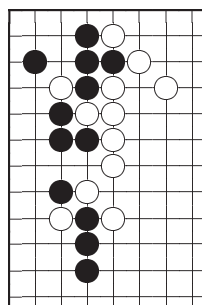
Задача 30



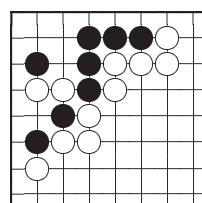
Задача 31



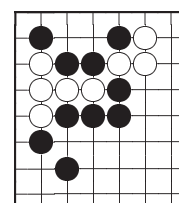
Задача 32



Задача 33



Задача 34



Задача 35

Задача 28. У черных есть тесуджи, позволяющее им получить преимущество в данной ситуации. Как следует играть?

Задача 29. Как могут сыграть белые для получения хорошей формы?

Задача 30. Есть ли у белых тесуджи, которое убьет черную группу?

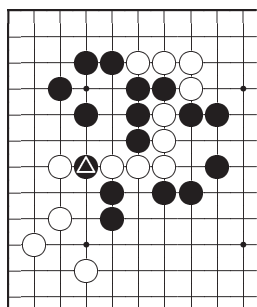
Задача 31. Как следует играть черным для максимального использования сложившейся ситуации?

Задача 32. Белые спасают четыре своих камня, окруженные на верхней стороне.

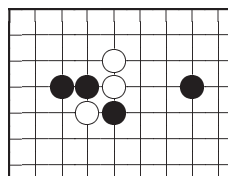
Задача 33. У белых есть тесуджи, позволяющее им прорваться в территорию черных на левой стороне доски.

Задача 34. Белые убивают группу черных в углу.

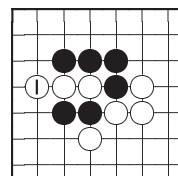
Задача 35. Пять белых камней в углу кажутся безвозвратно потерянными. Однако, тесуджи белых препятствует их безусловному уничтожению.



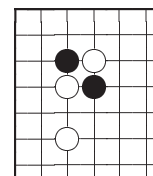
Задача 36



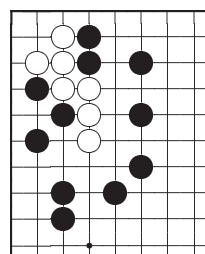
Задача 37



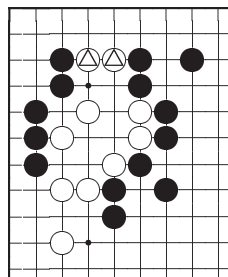
Задача 38



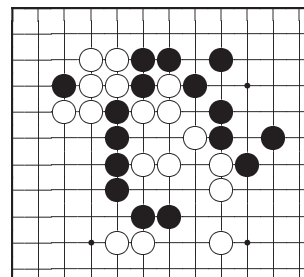
Задача 39



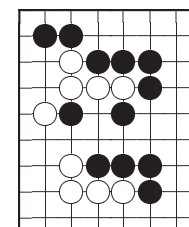
Задача 40



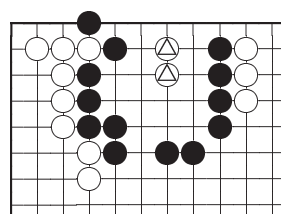
Задача 41



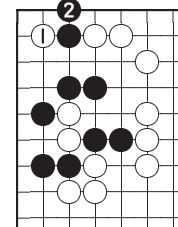
Задача 42



Задача 43



Задача 44



Задача 45

Задача 36. После хода черных \triangle кажется, что пять белых камней захвачены. Однако, у белых есть вариант, спасающий эти камни.

Задача 37. Как следует сыграть белым для того чтобы придать двум своим камням на верхней стороне хорошую форму.

Задача 38. Как отвечать черным на сагари белых 1?

Задача 39. Найдите лучший ход черных.

Задача 40. Спасая свои камни, белые могут добиться ко борьбы.

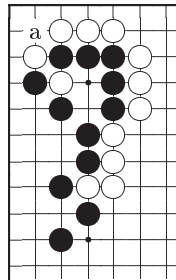
Задача 41. Черные начинают и захватывают два белых камня \triangle .

Задача 42. Шесть изолированных черных камней в большой опасности и должны убежать. Как черные могут это сделать?

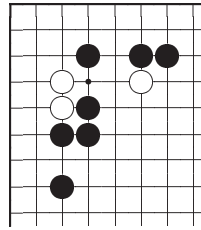
Задача 43. Черные могут добиться ко при захвате пяти белых камней.

Задача 44. Белые спасают два своих камня \triangle .

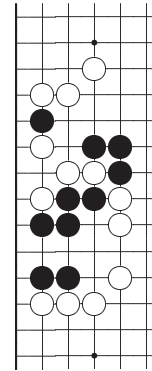
Задача 45. На хасами-цуке белых 1 черные ответили сагари 2. Каким образом белые могут воспользоваться этой ошибкой черных?



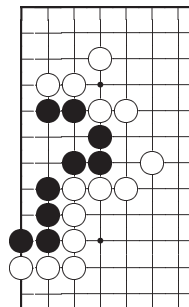
Задача 46



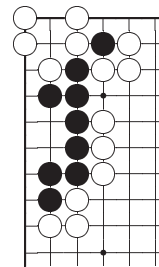
Задача 47



Задача 48



Задача 49



Задача 50

Задача 46. Черные угрожают разрезать «а». Как защититься белым от этого хода?

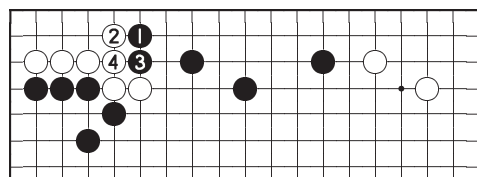
Задача 47. Как белым лучше всего использовать свои камни и отобрать казалось бы надежный угол черных?

Задача 48. В распоряжении черных великолепное тесуджи, с помощью которого они могут спасти шесть своих камней на левой стороне доски.

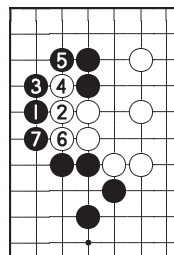
Задача 49. Белые съедают черные камни.

Задача 50. Как черные, организовав ко борьбу, могут спасти свои камни?

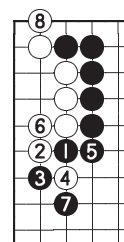
Ответы на задачи тесуджи



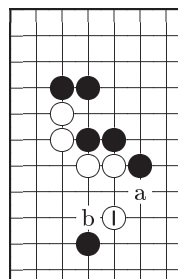
Ответ 1



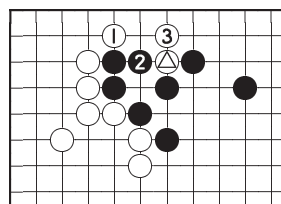
Ответ 2



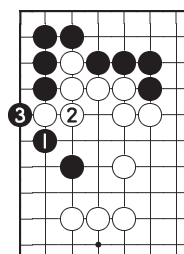
Ответ 3



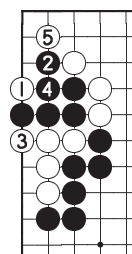
Ответ 4



Ответ 5



Ответ 6



Ответ 7

Ответ 1. Черные должны сыграть кейма нозоки тесуджи 1 и, после защиты белых 2, опять сыграть нозоки 3. Черные получили приличную территорию и сохранили сентэ.

Ответ 2. Кейма-ватари тесуджи 1 успешно соединяет две позиции черных. Сопротивление белых бесполезно.

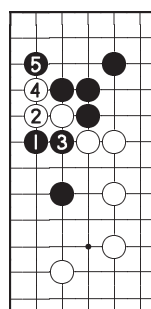
Ответ 3. Ни-дан банэ тесуджи черных 1 и 3 правильный путь. После хода черных 7 белые должны ответить сагари 8 для обеспечения жизнеспособности своей группы. Черные сохранили сентэ, но у белых появилось аджи камня 4 на левой стороне.

Ответ 4. Ход белых 1 лучший, так как теперь белые могут построить хорошую форму, играя «а» или «б». Эти два пункта — миаи.

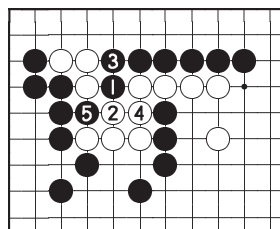
Ответ 5. Ход белых 1 ханэ тесуджи и после сагари 3 белые могут спасти камень \triangle , воспользовавшись дамезумари черных. Если вместо 1 белые играют в пункт 2, то черные отвечают 1 и съедают два белых камня.

Ответ 6. Косуми-цуке (диагональное присоединение) черных 1 является одним из видов хасами-цуке тесуджи, разрушающих территорию белых. Когда белые ответят цуги (соединение) 2, черные сыграют ватари 3. Если белые ходом 2 играют сагари 3, пытаясь предотвратить соединение двух черных позиций, то черные захватывают два камня ходом 2 получая даже больше очков, чем в предыдущем варианте.

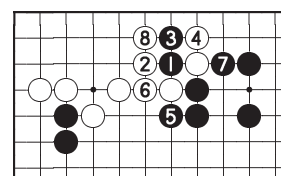
Ответ 7. Ход белых 1 цуке тесуджи и теперь после варианта 2–5 черные гибнут.



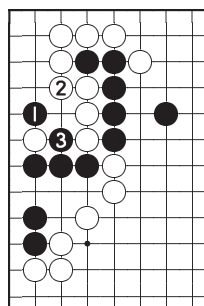
Ответ 8



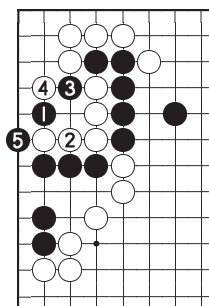
Ответ 9



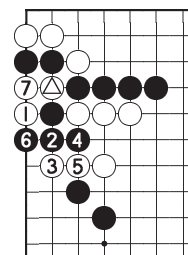
Ответ 10



Ответ 11 а



Ответ 11 б



Ответ 12

Ответ 8. Черные могут соединиться, используя кейма-ватари тесуджи 1. Попытка белых помешать соединению бесполезна.

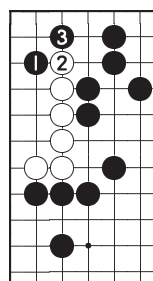
Ответ 9. После варикоми тесуджи черных 1 возникают два разрезающих пункта 4 и 5. Оба пункта белые защитить не могут. Поэтому на ход черных 3 белые должны отвечать 4 и черные отрезают три белых камня в углу.

Ответ 10. Прежде всего черные разрезают 1 и после ате белых 2 черные продолжают сагари 3. Затем черные жертвуют два камня, используя их для создания внешней плотности ходом ате 5, и создают хорошую форму, играя 7. Белые должны ответить 8 и черные завершают комбинацию в сентэ.

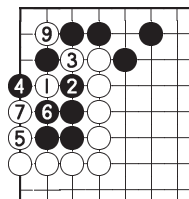
Ответ 11 а. Ход черных 1 хасами-цуке тесуджи и тесуджи центра трех камней одновременно. Белые должны соединиться 2 и черные захватывают один камень ходом 3, создавая два глаза.

Ответ 11 б. Если белые соединяются 2, то черные разрезают 3 и захватывают пять белых камней. После хода 5 белые не могут захватить черный камень 3 из-за дамезумари.

Ответ 12. Белые играют ате 1 и черные не могут захватить белый камень ⊕ из-за дамезумари. После ноби черных 2 белые играют цуке 3 и дальнейшее сопротивление черных бесполезно.

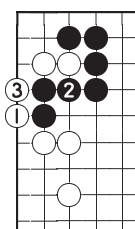


Ответ 13

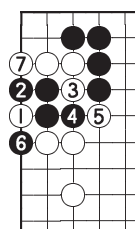


Ответ 14

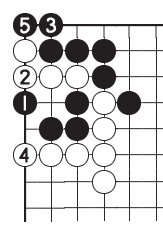
⑧ → ①



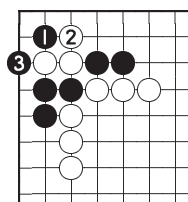
Ответ 15 a



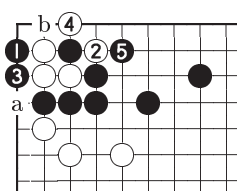
Ответ 15 b



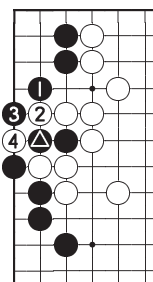
Ответ 16



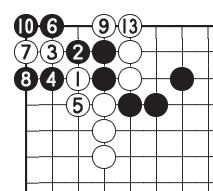
Ответ 17



Ответ 18



Ответ 19



Ответ 20

⑪ → ③

⑫ → ⑦

Ответ 13. Катацуки (удар в плечо) черных представляет собой один из видов оки тесуджи. Белые не могут отрезать черный камень 1 от внешней группы из-за ханэ черных 3. Это единственный путь уничтожения белых.

Ответ 14. Цуке-коши тесуджи белых 1 использует дамезумари черных камней и после хода белых 9 черные гибнут.


Ответ 15 a. Ханэ белых 1 — тесуджи. Черные должны соединиться 2 и белые могут сыграть ватари 3.

Ответ 15 b. Если черные пытаются разделить камни белых, играя 2, то белые сыграют дэ 3 и черные гибнут из-за дамезумари.

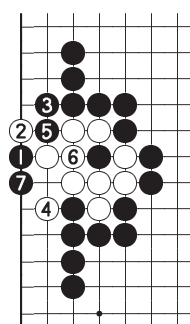
Ответ 16. Черные играют косуми тесуджи 1 и после варианта 2–5 камни белых захвачены.

Ответ 17. Черные 1 цуке тесуджи и после хода черных 3 у белых нет возможности спасения трех камней. Если ходом 2 белые играют в пункт 3, то черные ответят 2 и результат будет тем же.

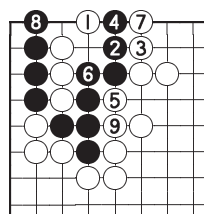
Ответ 18. Ход черных 1 цуке тесуджи и после хода черных 5 белые гибнут. Если ходом 2 белые играют в пункт 3, то черные отвечают ате «а» и затем соединяются 2. Результат не изменится. С другой стороны, если ходом 2 белые играют «а», черные отвечают «b».

Ответ 19. Косуми черных 1 тесуджи. Затем черные жертвуют два камня, играя ханэ 3. После того как белые съедают два камня ходом 4, черные забирают камень белых ходом в пункт  и соединяются.

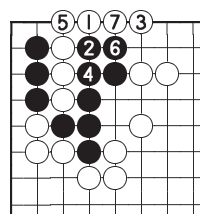
Ответ 20. Белые начинают с ни-дан банэ тесуджи 1 и 3 а затем жертвуют два своих камня. Далее белые играют хорикоми тесуджи 11 и соединяются с помощью бата-бата тесуджи 13. Камни черных погибнут.



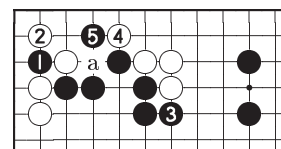
Ответ 21



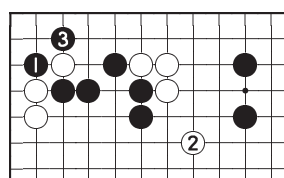
Ответ 22 а



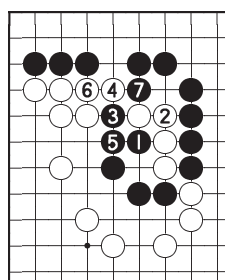
Ответ 22 б



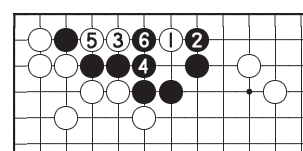
Ответ 23 а



Ответ 23 б



Ответ 24



Ответ 25

Ответ 21. Позиция симметрична, поэтому черные занимают центральный пункт ходом цуке 1. После хода черных 7 камни белых гибнут.

Ответ 22 а. Ход белых 1 косуми тесуджи и после варианта 2–9 черные гибнут из-за дамезумари.

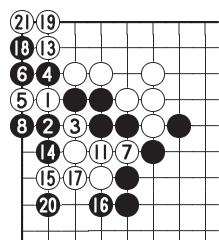
Ответ 22 б. После атекоми черных 2 ход белых 3 тесуджи. Результат такой же как и на предыдущей диаграмме.

Ответ 23 а. Разрезание черных 1 тесуджи и если белые захватывают камень черных ходом 2, то черные ответят магари (поворот) 3. Когда белые попытаются спасти три своих камня, играя ханэ 4, черные ответят осасе (преграждение) 5 и белые не могут играть «а» из-за дамезумари.

Ответ 23 б. С другой стороны, если белые убегают кейма 2, черные забирают угол ходом 3.

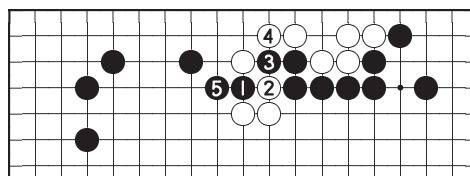
Ответ 24. Атекоми черных 1 тесуджи и после соединения белых 2 черные играют варикоми тесуджи 3. Поскольку белые не могут защитить оба пункта 6 и 7, черные успешно захватывают четыре белых камня.

Ответ 25. Оки белых 1 тесуджи. Если черные препятствуют соединению белых ходом 2, белые отвечают 3 и 5, лишая черных двух глаз и получая территорию.

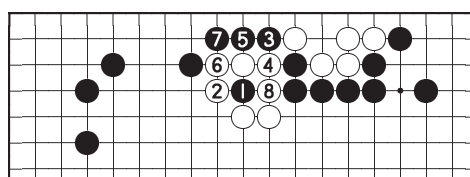


Задача 26

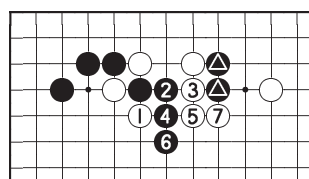
⑨ → ①
 ⑩ → ⑤
 ⑫ → ①



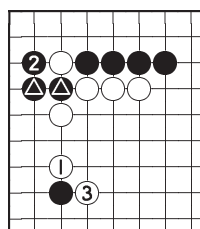
Задача 28 а



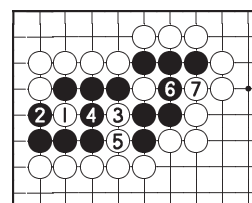
Задача 28 б



Ответ 27



Ответ 29



Ответ 30

Ответ 26. В данном случае ханэ белых 1 тесуджи. Белые жертвуют два камня, играя 5, что совершенно необходимо для успеха операции. После хода черных 6 белые играют хориками тесуджи 7 и 9. В результате дальнейшего варианта после хода белых 21 становится очевидным, что черные гибнут.

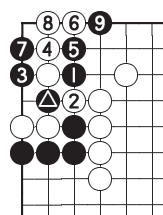
Ответ 27. Прежде всего белые играют ате тесуджи 1, несмотря на то, что в действительности они заинтересованы другой стороной доски. Теперь ходы белых 3 и 5 вынуждают черных ответить 4 и 6. После хода белых 7 черные камни ▲ становятся объектом серьезной атаки.

Ответ 28 а. Вариками тесуджи белых 1 верный ход. Если белые отвечают 2, черные продолжают 3 и 5. Теперь три белых камня бесцельно дрейфуют в центр доски.

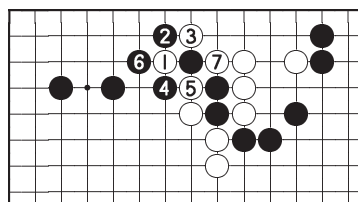
Ответ 28 б. Если белые играют ате 2 с другой стороны, то черные продолжат ханэ 3 и ход черных 7 приводит к гибели пяти белых камней.

Ответ 29. Тоби-цуке (прыжок вплотную) белых 1 является тесуджи, с угрозой захвата камней ▲. Черные должны ответить магари (поворот) 2. Затем белые играют осасе (блокировка) 3, придавая своим камням хорошую форму и существенно ограничивая подвижность одиночного черного камня.

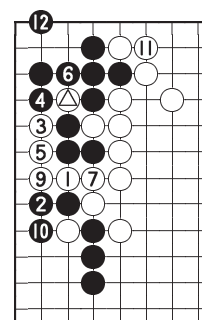
Ответ 30. Белые должны играть вариками тесуджи 1. Если черные отвечают 2, то белые разрезают 3 и после ате 5 у черных только один глаз.



Ответ 31

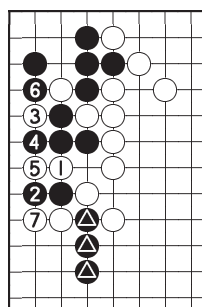


Ответ 32

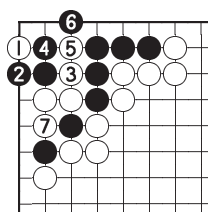


Ответ 33 а

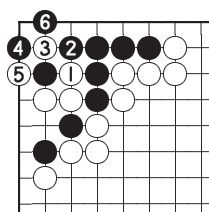
8 → △



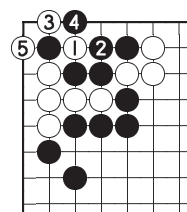
Ответ 33 б



Ответ 34 а



Ответ 34 б



Ответ 35

Ответ 31. Ханэ черных 1 тесуджи, и если белые разрезают 2, то ате 3 опять тесуджи, так как белые не могут захватить камень △ из-за дамезумари. После этого спасти угол белые не могут.

Ответ 32. Ход белых 1 цуке тесуджи. Если черные отвечают ханэ 2, белые разрезают 3, и теперь продолжение до хода 7 вынужденно. Белые съедают два камня и прорываются в центр. Если ходом 2 черные играют в пункт 3, то белые отвечают 2 с аналогичным результатом.

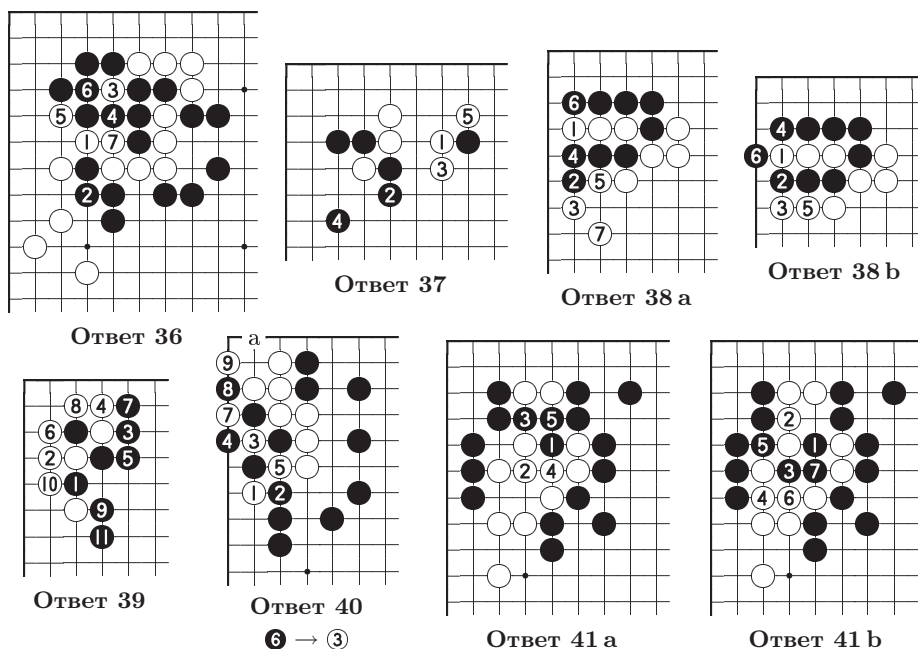
Ответ 33 а. После ате 1 ханэ белых 3 тесуджи и после хода черных 12 операция белых завершается успешно, причем в сентэ.

Ответ 33 б. На ханэ белых 3 черные должны отвечать осасе (блокировка) 4, но после вынужденного ответа черных 6 белые забирают два камня ходом 7. Теперь три черных камня △ бесцельно дрейфуют в центре.

Ответ 34 а. Ход белых 1 приводит к неминуемой гибели черной группы.

Ответ 34 б. Если белые играют дэ (проталкивание) 1, то после хода черных 6 возникает ко борьба. Если ходом 1 белые играют в пункт 3, то черные 2 отвечают в пункт 4.

Ответ 35. Кири белых 1 тесуджи и это жизненный пункт. Черные должны соединиться 2 и после хода белых 5 возникает ко. Обратите внимание, что если ходом 4 черные занимают пункт 5, то белые соединяются 4 и черные не могут уничтожить три белых камня из-за дамезумари.



Ответ 36. Вариками белых 1 тесуджи и после соединения черных 2 кири белых 3 вновь тесуджи. После хода белых 7 они успешно соединяются.

Ответ 37. Цуке белых 1 тесуджи. Черные должны отвечать ноби 2, так как белые угрожают сыграть ате тесуджи 2 а затем 3. После ноби белых 3 черные защищаются 4 и белые создают хорошую форму ходом ханэ 5.

Ответ 38 а. После того как белые жертвуют дополнительный камень ходом сагари 1, косуми черных 2 тесуджи, поскольку белые вынуждены защититься какецуги (висячее соединение) 7 и закончить вариант в готэ.

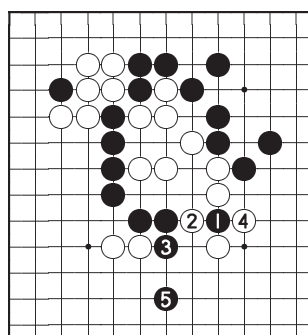
Ответ 38 б. Если на ход белых 1 черные отвечают простым осае (блокировка) 2, то белые сыграют 3 и 5. Теперь черные завершают вариант в готэ.

Ответ 39. Сначала черные играют кикаши 1 и 3 а затем соединяются 5, вынуждая белых ответить магари (поворот) 6. Осае черных 7 тоже кикаши а последующие ходы черных 9 и 11 сделаны в соответствии с ноби тесуджи, изученному нами в разделе 19 настоящей главы на стр. 34.

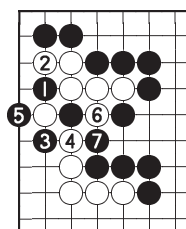
Ответ 40. Прежде всего белые играют цуке-коши тесуджи 1 а затем хори-коми тесуджи 3. Следующим ходом 5 белые угрожают создать ко борьбу, поэтому черные соединяются 6. Ходом хори-коми 7 белые создают дополнительную ко угрозу. Если после хода белых 9 черные играют «а», лишая белых двух глаз, то белые ходом в пункт 7 создают ко борьбу.

Ответ 41 а. После вариками тесуджи черных 1 белые должны соединиться 2. Далее дэ (проталкивание) черных 3 отрезает два белых камня.

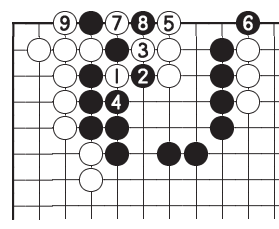
Ответ 41 б. Если белые пытаются спасти свои камни с помощью пин-цуги (прямое соединение) 2, то черные сыграют ате-коми тесуджи 3 и по сравнению с предыдущим вариантом белые потеряют больше. Если ходом 2 белые занимают пункт 7, черные продолжают 6.



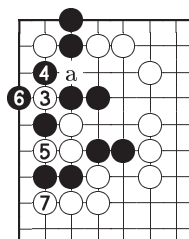
Ответ 42



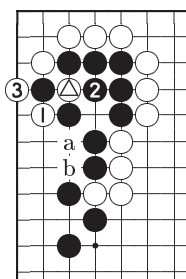
Ответ 43



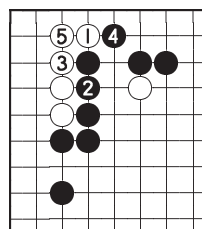
Ответ 44



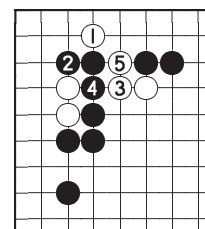
Ответ 45



Ответ 46



Ответ 47 а



Ответ 47 б

Ответ 42. Вариками черных 1 тесуджи, и это единственный способ убегания. После магари (поворот) черных 3 белые вынуждены взять один камень ходом 4, что позволяет черным ускользнуть.

Ответ 43. Черные должны разрезать 1 а затем сыграть ате 3. Вариант до хода черных 7 их единственная возможность захвата белых камней через ко.

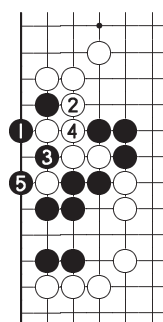
Ответ 44. Сначала белые разрезают 1 а затем играют ате 3. Сагари белых 5 тесуджи, угрожающее соединением и вынуждающее черных ответить ханэ 6. Теперь белые играют хориками 7 и после хода белых 9 нельзя помешать им спасти свои камни.

Ответ 45. Кири белых 3 тесуджи и вариант до хода белых 7 позволяет им спасти два своих и захватить два белых камня. Если вместо 4 черные играют 5, то белые продолжают «а».

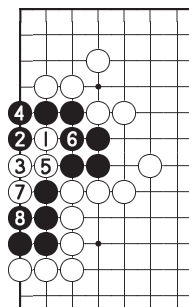
Ответ 46. Ходы белых 1 и 3 создают серьезную опасность для черных, поскольку приводят к невыгодной для черных ко борьбе. Если ходом 2 черные сыграют сагари 3, то белые ответят «а» и после хода черных 2 и белых «b», позиция черных выглядит ужасной.

Ответ 47 а. Цуке белых 1 тесуджи. Черные должны отвечать 2 после чего белые укрепляются в углу ходами 3 и 5. Если белые ходом 1 сыграют в пункт 3, то черные ответят 1 и белые камни в углу погибнут.

Ответ 47 б. Если на ход белых 1 черные отвечают осасе (блокировка) 2, то белые продолжат 3 и после хода черных 4 сыграют дэ (проталкивание) 5. Этот вариант значительно хуже для черных, поскольку разрушается их внешняя плотность.

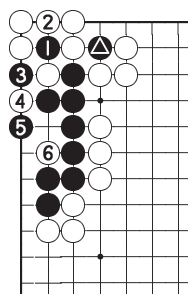


Ответ 48

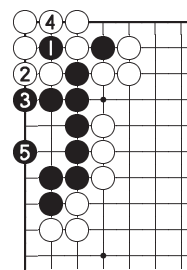


Ответ 49

⑨ → ⑤



Ответ 50 а



Ответ 50 b

Ответ 48. Кажущийся слабым ход черных 1 на самом деле тесуджи, которое приводит к дамезумари белых. На ход белых 2 черные отвечают хориком 3. После взятия черными одного камня ходом 5 их изолированная группа получает два глаза.

Ответ 49. Это еще один пример иши-но-шита. После того как черные съедают четыре белых камня ходом 8, белые играют 9, забирая пять камней и лишая остаток черной группы глаз.

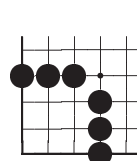
Ответ 50 а. Прежде всего черные играют хориком 1 а затем для создания ко угрозы еще одно хориком 3. После хода белых 6 возникает ко борьба, так как белые не могут соединиться в пункте 1 из-за наличия камня \triangle .

Ответ 50 b. Если белые играют сагари 2, то черные продолжают 3 и четыре белых камня в атари. Белые вынуждены забрать камень ходом 4 и после хода 5 у черных живая группа.

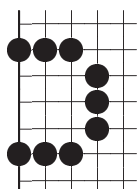
Глава 2: Принципы фусеки в игре на равных

а) Начальные ходы

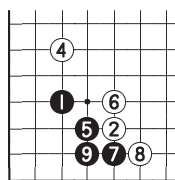
Первыми ходами оба игрока должны попытаться занять углы. В углу проще захватить территорию и легче защитить расположенный там камень. Проиллюстрируем это примерами.



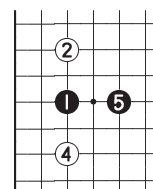
Диаг. 1



Диаг. 2



Диаг. 3



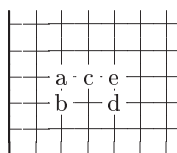
Диаг. 4

Диаг. 1 (Шесть камней — девять пунктов) На этой диаграмме черные используют шесть камней для ограждения девяти очков территории в углу.

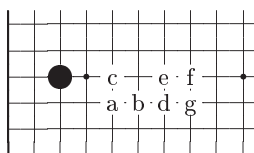
Диаг. 2 (Девять камней — девять пунктов) Если черные захотят захватить девять очков территории на стороне доски (см. диаграмму), им необходимо девять камней. Заметим, что для ограждения девяти очков территории в центре требуется уже двенадцать камней. Эти диаграммы помогут вам усвоить основной принцип Го: «Сначала играй в углах, затем на сторонах и в последнюю очередь в центре».

Диаг. 3 (В углу защищаться легко) Камень в углу легко защитить, что подтверждается диаграммой. Черные играют 1, белые атакуют 2, теперь черные могут сыграть 3 в другом месте доски. Белые снова атакуют 4, но после хода 9 черные укрепляются в углу и могут долго не тревожиться за свои камни.

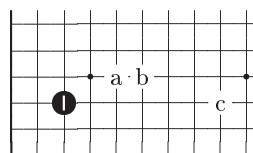
Диаг. 4 (На стороне защищаться трудно) Предположим черные сыграли 1 на стороне доски. Белые атакуют 2 и теперь, если черные сыграют в другом месте доски 3, белые продолжат атаку 4, вынуждая черных бежать иккен тоби (прыжок через один пункт) 5. Так как два черных камня не имеют глаз, они будут источником беспокойства черных.



Диаг. 5



Диаг. 6

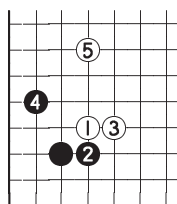


Диаг. 7

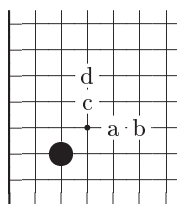
Диаг. 5 (Начальные ходы в углу) В углу имеется пять точек, которые обычно занимают первыми ходами. Это пункты комоку «а» (пункт 3–4), сан-сан «b» (пункт 3–3), хоси «с» (пункт 4–4), мокухадзуси «d» (пункт 5–3) и такамоку «е» (пункт 5–4). Обсудим цель занятия каждого из этих пунктов.

Диаг. 6 (Комоку) Черный камень в пункте 3–4 на этой диаграмме называется комоку (т.е. малый пункт). Этот камень легко защитить, как продемонстрировано на *Диаг. 3*, поэтому это надежный ход. Устойчивость этого камня позволяет черным отвечать на какари (атака) белых «а» ходом хасами (атака взятием в клещи) в пункты «d», «е», «f», «g» или «h». Если белые не успеют сыграть какари против комоку, то у черных появится возможность оградить угол, создавая шимари ходами «а», «b» или «с». Смысл этих шимари будет обсуждаться во втором разделе настоящей главы на стр. 56.

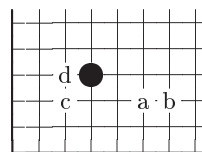
Диаг. 7 (Сан-сан) Играя сан-сан (пункт 3–3) 1, черные намереваются занять угол одним ходом. Если белые не атакуют сразу, то черные могут как построить шимари ходами в пункты «а» или «b», так и развиваться «с», в зависимости от ситуации.



Диаг. 8



Диаг. 9



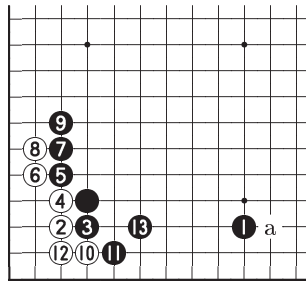
Диаг. 10

Диаг. 8 (Катацуки) Катацуки (толчок в плечо) белых 1 это серьезная атака. После хода белых 5 у черных безопасный угол и сентэ а белые должны быть довольны влиянием своих камней.

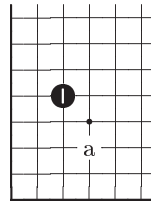
Диаг. 9 (Другой метод атаки для белых) Вместо катацуки на *Диаг. 8* белые могут атаковать черный камень сан-сан, играя какари в пункты «а» или «b». На ход белых «а» черные обычно отвечают «с», а в ответ на какари белых «b» можно отвечать «с» или «d».

Диаг. 10 (Хоси) Начальный ход в хоси (пункт звезда), в пункт 4–4, по смыслу прямо противоположен ходу в сан-сан. Играя в хоси, черные не очень заботятся о территории в углу, скорее они хотят использовать свой камень для построения внешнего влияния. В этом случае черные рассудительно не создают шимари ходом «а» или «b», так как это не обеспечивает защиту угла и белые могут построить жизнеспособную группу после утикоми (вторжение) «с». Чтобы обезопасить угол черным необходим еще один ход «d». Но три хода в одном месте слишком медленно, а смысл игры в хоси как раз быстрое развитие.

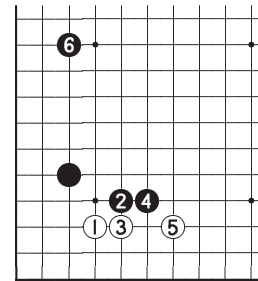
Диаг. 11 (Утикоми) Играя хоси, черные не должны бояться утикоми (вторжение) белых в сан-сан. Скорее его следует ожидать и должным образом готовиться. Черные должны развиваться быстро, например 1 или даже дальше, в пункт «а». На утикоми белых 2 черные ответят осае (преграждение) 3. После хода черных 13 белые получают угол а черные влияние. Теперь камень черных 1 расположен на очень хорошем месте (в данном случае «а» было бы даже лучше) и, хотя белые получили около 10 очков в углу, черные могут ожидать даже большую территорию от внешнего влияния.



Диаг. 11



Диаг. 12



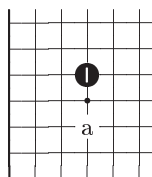
Диаг. 13

Диаг. 12 (Мокухадзуси) Когда черные играют мокухадзуси (обособленный пункт) 1, в пункт 5–3, они стремятся развиваться вдоль стороны. Если белые хотят атаковать этот камень, то какари «а» обычный ход. Если же они пропустят это какари, черные сами займут пункт «а», формируя шимари.

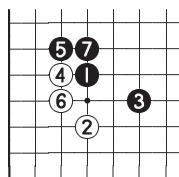
Диаг. 13 (Черные расширяют свою сторону) На какари белых 1 против камня мокухадзуси стандартным ответом черных является каке (накрывание) 2. После того, как белые обезопасили некоторую территорию на нижней стороне ходом тоби (прыжок) 5 черные развиваются 6, расширяя свою область на левой стороне доски.

Диаг. 14 (Такамоку) Намерения черных при игре такамоку (высокий пункт) 1 в пункт 5–4 в основном связаны с получением влияния в центре доски. В настоящее время в партиях профессионалов этот ход встречается не очень часто, так как чувствуется, что он слишком слабо защищает угол, а когда белые играют какари «а», то черные не могут придавить этот камень столь же сильно как с ранее рассмотренными ходами. Если белые пропустят ход «а», то черные естественно сами займут этот пункт, формируя шимари.

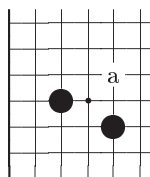
Диаг. 15 (Белые изолированы в углу) Если черные хотят получить внешнее влияние, то после какари белых 2 они должны играть кейма 3. После хода черных 7 белые ограничены в углу, а черные получают влияние на центр.



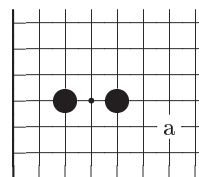
Диаг. 14



Диаг. 15



Диаг. 1



Диаг. 2

б) Шимари (ограждение угла)

В начале партии игроки обычно создают шимари. Это делается не только для получения надежных очков в углу. Конфигурация шимари такова, что она принимает большое участие в формировании влияния на сторонах и в центре доски. Рассмотрим три типа шимари и различия между ними.

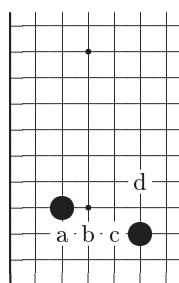
Диаг. 1 (Когейма шимари) Когейма шимари (ограждение формой малого коня), показанное здесь, в последнее время очень популярно среди профессиональных игроков. Построение направлено на защиту угла и не обладает сильным влиянием на центр из-за слабого пункта «а».

Диаг. 2 (Иккен шимари) Иккен шимари (ограждение через один пункт) обладает большой силой в направлении центра. Но угол не столь надежен как в случае когейма шимари из-за возможного какари белых «а».

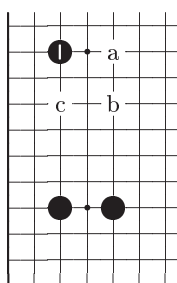
Диаг. 3 (Огейма шимари) Огейма шимари (ограждение формой большого коня) похоже на когейма шимари, но защита угла значительно слабее. Белые могут отобрать угол, атакуя пункты «а», «b» или «с». Кроме этого есть кеши (подчистка) ход в пункт «d».

Диаг. 4 (Как развиваться от шимари) Поскольку шимари оказывает большое влияние на центр и стороны, то лучший путь использования этого влияния — сделать развитие. Развитие черных 1 сделано в правильном направлении, перпендикулярно линии камней в шимари. Позже черные могут сыграть в пункт «а», формируя границу для гигантской территории.

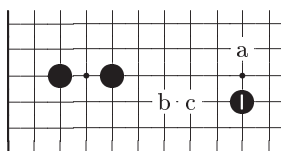
Диаг. 5 (Ошибочное направление) Развитие черных 1 сделано в неверном направлении и должно быть произведено только после хода 1 на *Диаг. 4*. Причина этого в том, что белые могут легко вторгнуться «b» или «с» даже после иккен тоби черных «а». С другой стороны, если на *Диаг. 4* черные сыграют иккен тоби «а», то максимум что могут сделать белые это кеши (подчистка) «b», и черные ответят «с». Более того, после иккен тоби «а» на *Диаг. 4* черные угрожают оформлением территории с пятью линиями, в то время как на *Диаг. 5* речь идет только о четырех линиях территории. На последних двух диаграммах мы рассмотрели только иккен шимари, но данные принципы развития справедливы и в случаях когейма и огейма шимари.



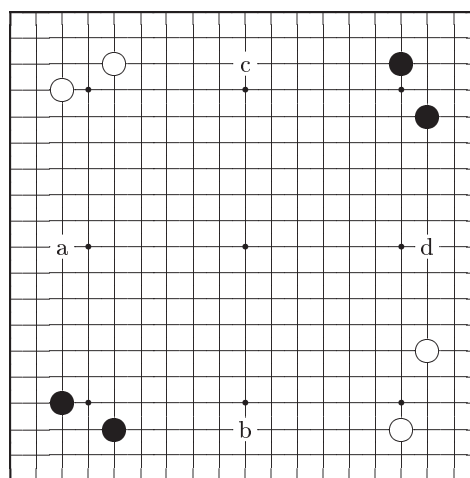
Диаг. 3



Диаг. 4



Диаг. 5




Диаг. 6

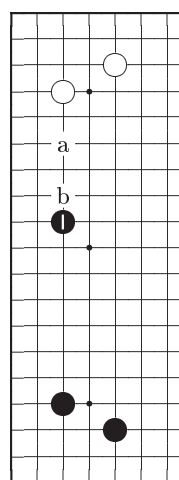
Диаг. 6 (Приоритет развития) На этой диаграмме и черные и белые создали по два шимари. Какие пункты развития наиболее важны для черных?

Естественно, наиболее важным пунктом является «а», поскольку пункт «а» находится в направлении самого сильного влияния шимари как белых, так и черных. Оба игрока хотели бы занять «а» не только для развития своего шимари, но также и для уменьшения эффективности шимари противника. Равноценные точки «b» и «с» следующие по важности. Если черные уже сыграли «а», то белые продолжают «b» для ограничения построения черных на левой стороне. Пункт «d» для развития самый слабый, поскольку находится в направлении слабых развитий от шимари как белых, так и черных.

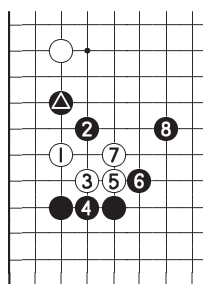
Диаг. 7 (Предел развития) Ход черных 1 максимальное развитие от шимари. Причина в том, что после развития 1 черные могут сделать еще одно идеальное развитие «а». Однако, после более далекого развития «b» камень черных оказывается слишком близко к шимари белых и следующего хорошего пункта приближения к структуре белых больше нет.

Диаг. 8 (Сила иккен шимари) После хода черных  белые играют утикоми (вторжение) 1. Вариант 2–8 показывает, что вторжение белых неудачно, так как они не могут спасти свои четыре камня.

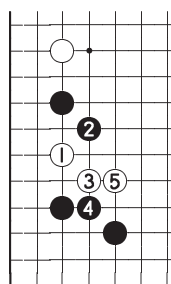
Диаг. 9 (Белые спасаются) В случае когейма шимари аналогичное вторжение белых успешно и после 1–5 они убегают в центр.



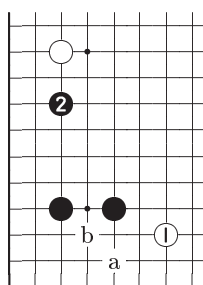
Диаг. 7



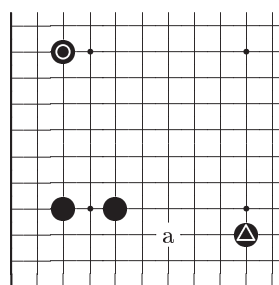
Диаг. 8



Диаг. 9





Диаг. 10



Диаг. 11

Диаг. 10 (Слабости в углу) Из последних двух диаграмм следует, что иккен шимари очень сильно в направлении центра. Но из-за слабого пункта 1 шимари слабо защищает территорию в углу. После развития черных 2 белые намереваются занять пункт «а», на что черные ответят «b». В зависимости от ситуации, вместо «а» белые могут выбрать ход «b».

Диаг. 11 (Построение двойное крыло) После иккен шимари, развитие черных  и  создает идеальную конфигурацию, известную под названием двойное крыло.

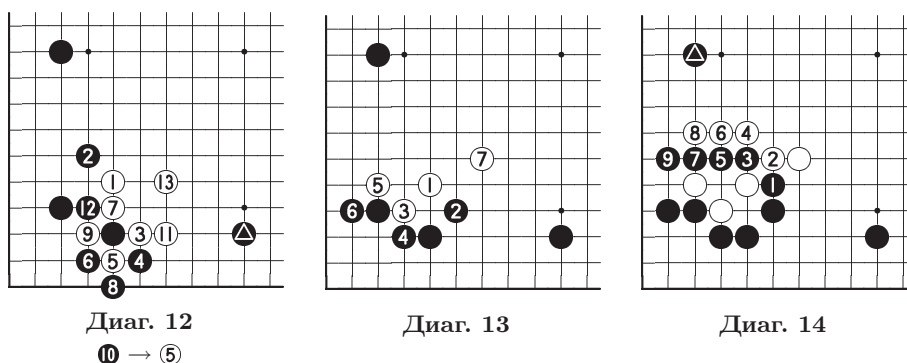
Форма хороша тем, что камень  является совершенным развитием от сильной стороны шимари а камень  уменьшает слабость пункта «а», ко-

торая обсуждалась выше. Кроме этого, черные угрожают захватить очень большую территорию.

Диаг. 12 (Кеши) Однако, когда черные сформировали когейма шимари, то структура двойное крыло не столь эффективна, так как белые могут сыграть кеши (подчистка) 1, и этот ход эффективно уменьшает сферу влияния черных. На диаграмме приведен стандартный вариант. Вместо хода 12 черные могут ответить в пункт 13, но ситуация в углу сильно осложнится. После построения хорошей формы ходом 13 белые направят усилия на атаку черного камня \triangle .

Диаг. 13 (Косуми) На ход белых 1 черные могут отвечать косуми 2, если они хотят обезопасить область на нижней стороне. Последовательность до хода белых 7 показывает продолжение, где белые создают форму сабаки.

Диаг. 14 (Жертва) Приведем подтверждение слов о том, что конфигурация белых на *Диаг. 13* сабаки, т.е. легкая и упругая форма. Самая сильная атака черных это дэгири (толчок наружу и разрезание) 1 и 3. Но в такой позиции белые жертвуют три своих камня, играя 4–8. Теперь камень черных \triangle , который был идеальным развитием, отрезан и оказался напротив сильной стенки черных.

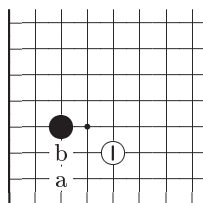


с) Какари

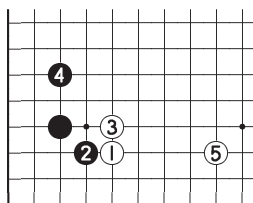
Как вы только что видели, игрок может получить большое преимущество в отдельной части доски, создавая шимари. Поэтому, когда это возможно, построению шимари следует препятствовать. Ходы, которые используются для этой цели, называются какари (атака) и четыре различных типа мы рассмотрим в этом разделе.

Диаг. 1 (Когейма какари) Когейма какари (атака ходом малого коня) белых 1 является самой суровой атакой среди всех какари. Это объясняется тем, что предотвращается захват черными большой территории в углу, поскольку далее белые угрожают сыграть «а» или «b».

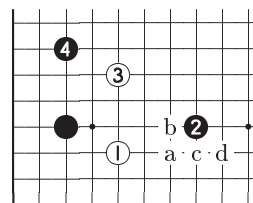
Диаг. 2 (Косумицуке) Конечно, черные могут сделать себе территорию в углу, играя косумицуке (диагональное присоединение) 2. После хода белых 5 результат равный. Считается, однако, что действия такого типа слишком пассивны для черных — поскольку у них уже был один камень в углу, то они должны получить позицию лучше, чем на диаграмме. Поэтому такой стиль борьбы не рекомендуется.



Диаг. 1



Диаг. 2



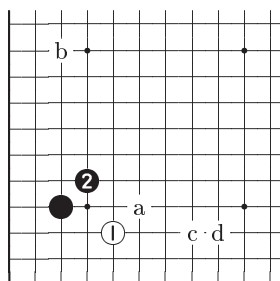
Диаг. 3

Диаг. 3 (Хасами) Стандартным способом борьбы с какари 1 является хасами (атака взятием в клещи), например 2. Другие ходы хасами возможны в пункты «а», «b», «с» или «d». На ход черных 2 белые должны отвечать усилением своего камня в пункте 1. Никен тоби 3 обычный ответ, далее черные развиваются 4, создавая небольшую территорию на стороне. Результат для черных здесь лучше, чем на *Диаг. 2*, поскольку у них уже есть небольшая территория, в то время как оба белых камня все еще под атакой.

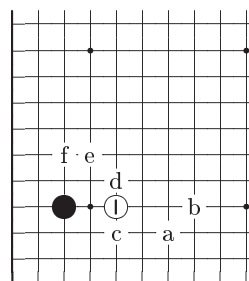
Диаг. 4 (Косуми) В некоторых случаях черные также могут играть косуми 2 в ответ на какари белых 1. Это хороший ход, хотя он слабее хода хасами и считается несколько медлительным. Однако, после этого хода у черных появляется возможность сыграть каке (покрытие) «а», или развиться в район пункта «b». В дополнение к этим ходам черные могут также атаковать с созданием серьезных угроз выбирая хасами «с» или «d».

Диаг. 5 (Иккен такагакари) Если белые заинтересованы во влиянии на центр, они выбирают иккен такагакари 1 (высокая атака через один пункт). На этот ход черные могут отвечать хасами «а» или «b» а также цуке «с» или «d». Это наиболее распространенные ответы. Иногда черные просто развиваются «е» или «f», если не хотят соприкасаться с камнем белых 1 и предпочитают мирное развитие.

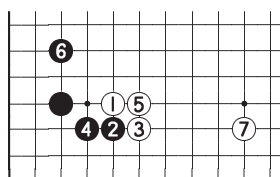
Диаг. 6 (Цуке) Цуке черных 2 мирное развитие игры. После варианта 1–7 у черных большая территория в углу а белые обосновались на стороне. В отличие от *Диаг. 2* этот результат устраивает черных, поскольку их угол больше, чем сторона белых.



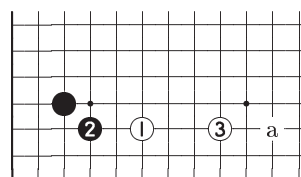
Диаг. 4



Диаг. 5



Диаг. 6

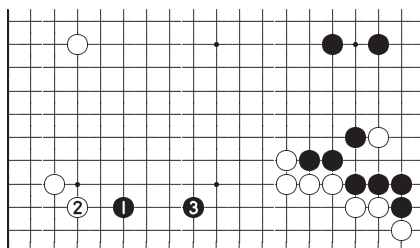


Диаг. 7

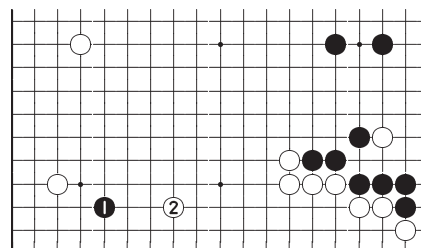
Диаг. 7 (Огейма какари) Огейма какари (атака ходом большого коня) скорее считается пассивным какари. Это мнение связано с тем, что черные могут ответить косуми 2 и защитить угол. Теперь белые должны развиваться 3 для создания базы на стороне. После этого у черных появляется пункт «а» для атаки двух белых камней. Однако, такой подход не всегда плох и в некоторых случаях огейма какари хороший ход.

Диаг. 8 (Идеальное какари) При таком влиянии белых на нижней стороне справа огейма какари черных 1 лучшее какари. Если белые защищают угол 2, то черные развиваются 3, подавляя влияние белых. Альтернатива белых сыграть хасами в районе пункта 3 кажется не будет прицельной.

Диаг. 9 (Неверное какари) Когейма какари черных 1 позволит белым извлечь максимум пользы из своей позиции на нижней стороне справа, играя идеальное никен басами 2.



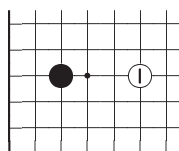
Диаг. 8



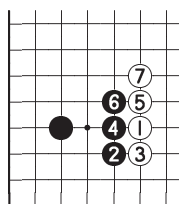
Диаг. 9

Диаг. 10 (Никен такагакари) Никен такагакари (высокая атака через два пункта) белых 1 также считается пассивным ходом и профессиональными игроками используется редко.

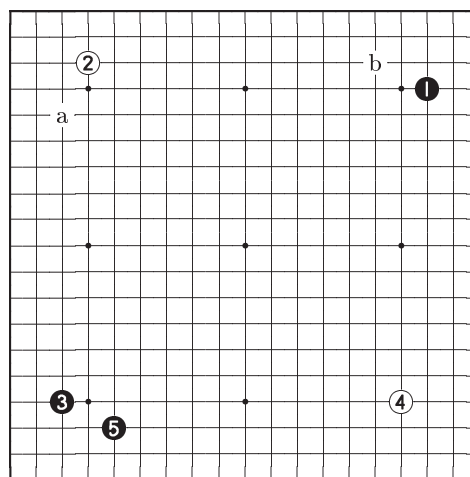
Диаг. 11 (Неудача белых) Несимпатичность хода белых 1 связана с возможностью черных после 2, 4 и 6 получить большую область в углу. Результат почти такой же как если бы у черных было шимари. Поскольку основная цель какари заключается в предотвращении построения шимари то такой результат смысловая неудача белых. Однако, если у белых уже было влияние на нижней стороне, то результирующее влияние, образовавшееся после хода белых 7, может быть адекватной компенсацией за территорию черных в углу.



Диаг. 10



Диаг. 11



Диаг. 1

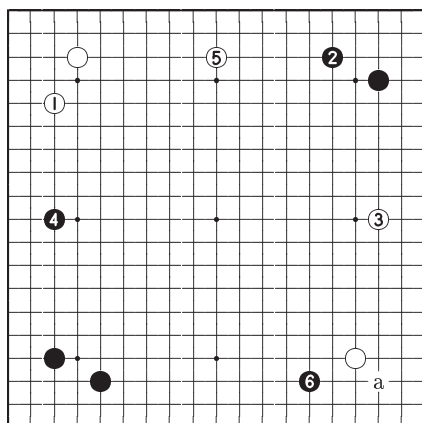
d) Последовательность шимари, какари и развития

После занятия углов начальными ходами приходится решать что делать дальше: строить шимари, играть какари или развиваться по стороне. В этом разделе мы обсудим проблемы, связанные с таким выбором.

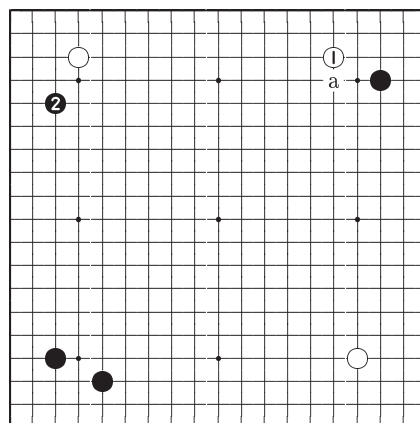
Диаг. 1 (Шимари или какари?) После хода белых 4 каждый игрок занял по два угла. Ходом 5 черные создают шимари. Выбор левого нижнего угла вместо правого верхнего для построения шимари связан с планом черных, который касается камня белых на комоку в левом верхнем углу. Мы обсудим его позже, а сейчас остановимся на проблеме белых: играть шимари «а» или какари «b».

Диаг. 2 (Черные создают два шимари) Если белые строят шимари 1, то черные создают другое шимари 2. Конечно, нельзя сказать, что позволить черным построить два шимари абсолютно плохо, но большинство

профессиональных игроков чувствует, что для белых это медленное развитие. А поскольку белые отстают в развитии на один ход, они не должны позволить черным беспрепятственно достичь такого успеха. Кроме этого, в данной позиции у белых имеется камень на хоси и черные, практически в любое время когда захотят, могут забрать третий угол, играя сан-сан утикоми «а». Во всяком случае, если белые играют таким образом, то после хода черных 2 пункт 3 является следующей важной точкой для белых, поскольку развивает камень на хоси и в то же время ограничивает шимари черных в правом верхнем углу. Последовательность ходов до какари черных 6 наиболее естественное продолжение.



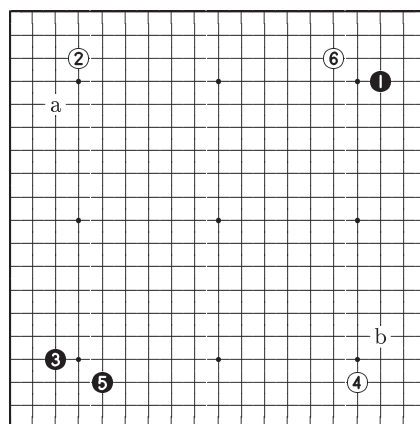
Диаг. 2



Диаг. 3

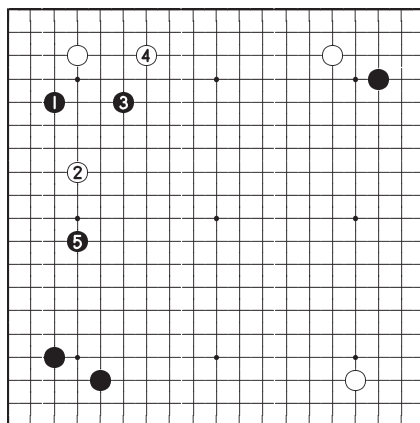
Диаг. 3 (Какари) Поэтому чувствуется, что какари белых 1 или «а» лучшая стратегия. Черные также играют какари 2, следуя естественной ритмичности камней. Теперь центр событий в этой игре на левой стороне и будет рассмотрен далее.

Диаг. 4 (Где черные должны играть какари?) Здесь последовательность ходов аналогична *Диаг. 1*, только камень белых 4 расположен на комоку а не на хоси. Из-за симметричности позиции не имеет значения где черные создают шимари — в пункте 5 или 6. Но после какари белых 6 черные должны сделать выбор между какари «а» или «b».

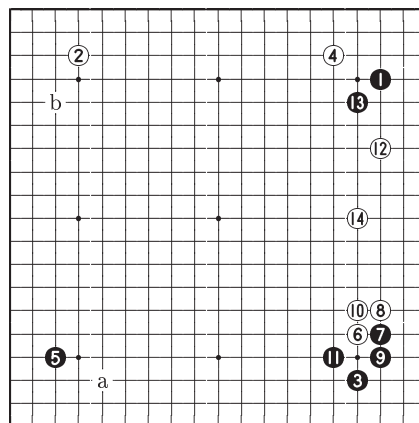


Диаг. 4

Диаг. 5 (Черные используют свое шимари) Поскольку шимари черных в левом нижнем углу, то они играют какари 1. В этом случае белые отвечают хасами на левой стороне, например 2. Черные продолжают никен тоби (прыжок через два пункта) 3 а белые развиваются 4, создавая территорию на верхней стороне. Теперь, после клещевой атаки 5, план черных открылся. Это очень хороший ход, поскольку не только жестко атакует камень белых 2, но и создает идеальное развитие от шимари в левом нижнем углу. Такой методикой обычно не удастся воспользоваться так просто, поскольку у белых есть много вариантов для нарушения плана черных. Настоящий пример приведен только для того, чтобы помочь читателю почувствовать расположение и взаимодействие камней в начальной стадии игры.



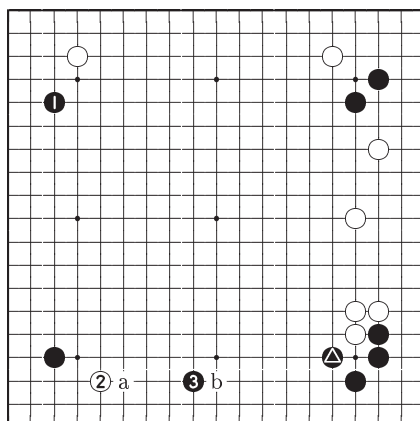
Диаг. 5



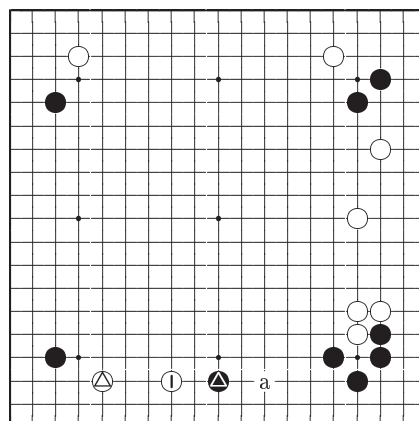
Диаг. 6

Диаг. 6 (Шимари или какари?) Последовательность ходов на этой диаграмме известная формула фусеки Сусаку (Shusaku). После того как белые заняли правую сторону ходом 14, место сражения перемещается на левую сторону доски. Теперь черные должны выбрать между шимари «а» и какари «b».

Диаг. 7 (Хасами и развитие одновременно) Черные должны играть какари 1. Конечно, черным не будет плохо, если они создадут шимари ходом в пункт 2 или «а», но такой путь считается медленным и лишенным воображения, поскольку после этого белые построят шимари ходом в пункт 1 и позиция упростится почти до детской забавы. В дальнейшем белые уравняют позицию. Однако, в ответ на какари черных 1 белые также должны играть какари 2 (1 и 2 пункты миаи). Теперь черные 3 становится очень эффективным ходом. Он идеален не только как ход хасами на камень белых 2, но и как развитие от черного камня ▲. Некоторые читатели могут подумать, что ход черных 3 был бы лучшим развитием от камня ▲, если бы он был сделан в пункт «b». Вероятно это правильно, но тогда он не являлся бы хасами и преследовал только одну цель. Рассмотрим дальнейшее развитие чуть подробнее.

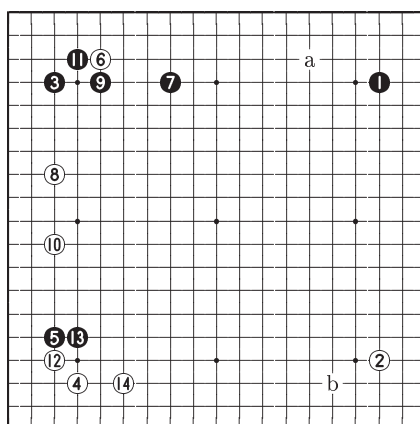


Диаг. 7



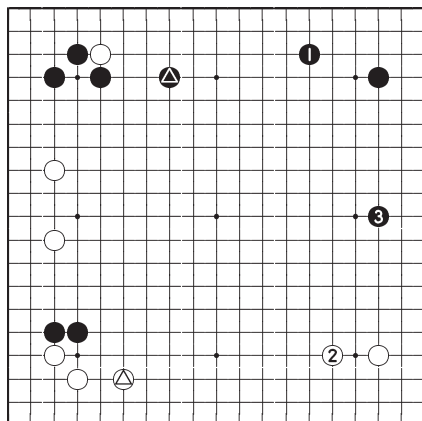
Диаг. 8

Диаг. 8 (Белые создают базу) Камень черных неверное хасами против камня , так как у белых есть идеальное развитие ходом 1. Основная цель хасами заключается в атаке изолированного камня противника, вынуждающая его бежать в центр доски. А в данном случае камень черных позволяет и даже почти приглашает белых ходом 1 построить базу на нижней стороне. После такого развития белые угрожают сыграть утикоми «а», а камень черных на комоку может подвергнуться сильной атаке со стороны белой позиции.

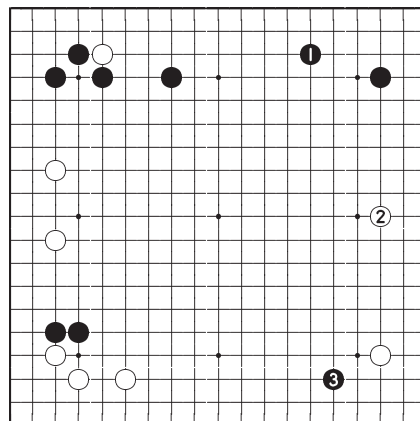


Диаг. 9



Диаг. 9 (Игра профессионалов) На диаграмме партия между Эйо Саката (Eio Sakata) и Минору Китани (Minoru Kitani). После иккен тоби (прыжок через один пункт) белых 14 черные должны выбрать между построением шимари «а» или какари «b».



Диаг. 10



Диаг. 11

Диаг. 10 (Черные должны создать шимари) Лучшим продолжением для черных в такой ситуации является построение огейма шимари 1 с дальнейшим намерением развиться и занять важный пункт 3. После шимари черных белые также строят иккен шимари 2. Теперь черные развиваются 3, занимая решающий пункт для обоих игроков и создавая идеальную структуру в верхней части доски. Этот ход не только развивает шимари черных но и ограничивает действие мощного иккен шимари белых. Что касается выбора шимари, то черные построили огейма шимари из-за конфигурации камней на верхней стороне. Так как черный камень  расположен высоко, то ход черных 1 должен быть сделан низко для соблюдения баланса. С другой стороны, белые создают иккен шимари 2 из-за белого камня , который расположен низко.

Диаг. 11 (Сначала шимари а затем развитие) Поскольку ходом 3 на *Диаг. 10* черные занимают очень важный пункт, белые могут сыграть в этот пункт ходом 2, прежде чем создать шимари в правом нижнем углу. Но если белые сыграют таким образом, то черные немедленно сыграют какари 3 и будут удовлетворены, так как им удалось сыграть и шимари и какари. Сначала следует строить шимари а только потом делать развитие. Преждевременно сначала делать развитие, поскольку часто оказывается, что ход развития сделан в неверный пункт.

Как играть с форой

Следующие три главы будут посвящены изучению игры с гандикапом (с форой). При игре с гандикапом игрок, которому дается фора, обычно менее опытен и квалифицирован чем его противник, поэтому, если его целью является просто победа (выигрыш хотя бы одного очка), то для черных естественно и целесообразно применение более оборонительных позиций и ходов по сравнению с игрой без форы с партнером равной силы. Для правильной оценки перспектив черных и планирования на этой основе их тактики мы должны знать каково правильное соотношение атакующих и оборонительных ходов при игре с различной форой. Никто не станет спорить, что при абсолютно равной игре, в которой черные дают белым 4.5 – 5.5 очков коми¹, соотношение атакующих и оборонительных ходов 50 – 50. Но при игре с форой черные должны быть более осторожными и им следует большее внимание уделять защите. По интуитивному ощущению авторов (не претендующему на математическую точность) при игре с форой 2 – 3 камня соотношение для черных: 55% защита, 45% атака. При игре с форой 4 – 5 камней: 60% защита, 40% атака. При игре с форой 6 – 7 камней: 70% защита, 30% атака. При форе 8 – 9 камней: 85% защита, 15% атака.

Следующие главы посвящены фусеки с форой 9, 6 и 4 камня. Техника, которую мы будем изучать, представлена в основном с точки зрения черных. Это естественно, поскольку черные имеют начальное преимущество и могут выбрать любой стиль игры, какой пожелают. Имейте в виду, что техника игры с конкретной форой, рассматриваемая в одной из последующих глав, не ограничивается изучением только одной главы; в реальной игре при необходимости могут быть использованы все главы.

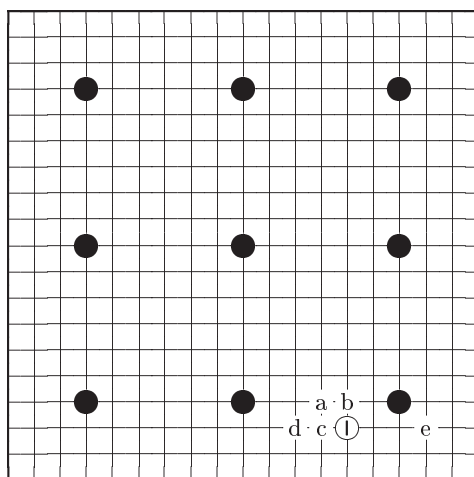
¹ Поскольку черные первыми делают ход, то они имеют начальное преимущество, которое оценивается в очках и обычно заключено между 4.5 и 5.5. Поэтому, для того, чтобы сделать игру совершенно равной, черные должны предоставить данное количество очков белым. Эти очки, независимо от их конкретного численного значения, называются коми.

Глава 3: Игра с форой 9 и цуке-ноби джосеки

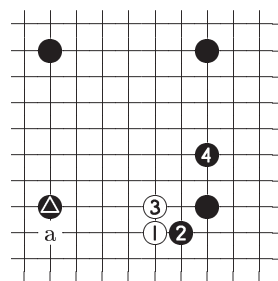
Игрок, которому дали девять камней форы имеет гигантское преимущество. Недавние игры с форой между профессиональными игроками показали, что для того чтобы игра с форой 9 была равной, т.е. с шансами на победу 50 : 50 для каждого игрока, коми должно быть примерно 140 очков. Поэтому, если черные избирают преимущественно оборонительную тактику, они без труда победят. При таком подходе выбор джосеки имеет большое значение. Черные должны выбирать джосеки, приносящие им большую территорию и оставляющие сравнительно мало слабостей, которыми белые могли бы воспользоваться. Цуке-ноби джосеки (начинается ходом черных 2 на *Диаг. 3*) удовлетворяет этим условиям. Применяя это джосеки в игре с форой 8 или 9 черные могут отработать стиль развития в районе форового камня, избегая осложнений. И это подтверждается тем, что белым трудно уклониться от ответа на цуке черных 2 на *Диаг. 3*. Более того, черные обычно не только защищают угол, но и получают очень мощную высокую позицию. Мы рассмотрим основные варианты этого джосеки в игре с форой 9 и покажем, как черные могут использовать другие форовые камни для атаки белых после стандартного завершения джосеки.

Диаг. 1 (Какари) Кейма какари 1 скорее всего самое распространенное начало белых при игре с форой. Часто встречается и никен такагакари (высокая атака через два пункта) «а». Другими пунктами атаки белых являются иккен такагакари (высокая атака через один пункт) «b» или огейма какари (атака ходом большого коня) «с». Иногда белые играют и «d», однако это слишком далекий ход чтобы назвать его какари. Кейма какари, вероятно, наиболее эффективная атака, поскольку создается угроза как утикоми (вторжения) «с» так и создания базы на стороне. В противоположность этому никен такагакари «а» не оказывает большого давления на угол а больше нацелено на центр и сторону.

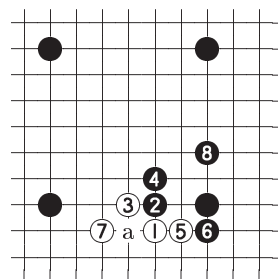
В настоящей книге мы в основном будем рассматривать кейма какари белых 1 а другие какари будут затронуты только кратко.





Диаг. 1



Диаг. 2



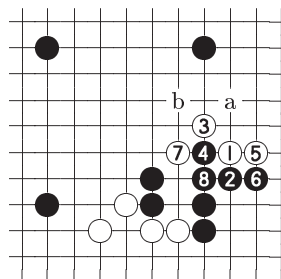
Диаг. 3

Диаг. 2 (Косумицуке) Одним из простейших ответов на кейма какари белых 1 является косумицуке черных 2. Белые должны подняться тачи (подъем) 3 и теперь черные продолжают 4, одновременно обороняясь и приобретая некоторую территорию на стороне. При этом камень черных  становится очень активным, придавая белым камням 1 и 3 тяжелую и неуклюжую форму. Развитие белых в «а» или в пункт, занятый камнем , было бы идеальным, но в данной позиции это невозможно. Теперь белые должны беспокоиться об этих двух камнях, но независимо от дальнейшей борьбы у них не будет преимущества.

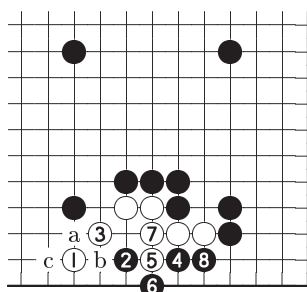
Диаг. 3 (Цуке-ноби джосеки) На диаграмме показан наиболее важный вариант цуке-ноби джосеки в игре с форой 9 камней.

На цуке черных 2 белые отвечают ханэ 3. Играя ноби (вытягивание) 4, черные угрожают разрезать «а». Белые защищаются от разрезания ходом хики (вытягивание назад) 5 а черные отвечают осасе (преграждение) 6, усиливая угол. Наконец, белые придают своей группе жизнеспособную форму, играя какецути (висячее соединение) 7, а черные укрепляют свою территорию на правой стороне ходом иккен тоби (прыжок через один пункт) 8. Сейчас позиции белых и черных безопасны и контролируют территории, где у черных 15 очков а у белых 5. Более того, эффективно атаковать черные камни нет возможности, а белая группа все еще слаба. Прежде чем рассмотреть дальнейшие продолжения, обсудим необходимость ходов белых 7 и черных 8.

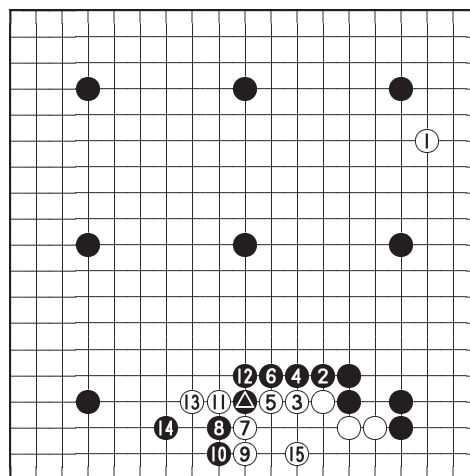
Диаг. 4 (Ход черных 8 в другом месте) Черные не должны пропускать ход 8 на *Диаг. 3*. Если они это сделают, то у белых появляется возможность сделать второе какари 1 и после варианта 2–8 белые могут играть какецуги либо «а» либо «b» и даже играть в другом месте доски. Однако, при игре с форой 9 белые должны развивать свои камни быстро, поэтому они обычно не избирают сразу такую последовательность ходов, а ожидают более подходящего момента для осуществления такой операции. Во всяком случае, возможность этого варианта будет источником беспокойства черных, поэтому им лучше защититься ходом 8 на *Диаг. 3*.




Диаг. 4



Диаг. 6



Диаг. 5

Диаг. 5 (Ход белых 7 в другом месте) Совершенно аналогично белые тоже не должны пропускать какецуги 7 на *Диаг. 3*. Если, например, белые играют какари 1, то черные проведут оши (придавливание) 2, 4, 6 и эти ходы очень эффективны, поскольку камень черных  находится в жизненно важном пункте. После хода белых 7 черные 8 — ни-дан банэ тесуджи. После хода черных 14 белые должны занять жизненно важный пункт трех камней 15 для жизнеспособности группы. В результате, у черных сентэ, они построили потенциально большую область на правой стороне и некоторую область в левом нижнем углу, в то время как у белых менее 10 очков. В данном варианте ходами 11, 13 белые создали аджи слева от своей территории и в дальнейшем они могут им воспользоваться.

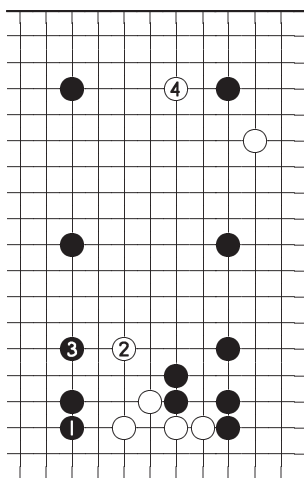
Диаг. 6 (Вариант) Иногда, вместо варианта, приведенного на *Диаг. 3*, белые избирают ход 1, рассчитывая запутать черных. Но черные играют 2 и

этот ход является одновременно и «ворующим глаз» и оки тесуджи. После хода черных 8 камни белых расположены весьма неуклюже и они должны защищаться, иначе черные уничтожат их. Действительно, черные «а», белые «b», черные «с» и белые гибнут. Заметим, что ходом 2 черные занимают жизненно важный пункт, о котором шла речь при разборе *Диаг. 5*.

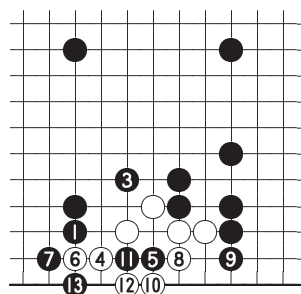
Было продемонстрировано, что ходы белых 7 и черных 8 на *Диаг. 3* необходимы, поэтому теперь белые могут играть в другом месте доски. Однако, у черных есть возможность атаковать цуке-ноби конфигурацию белых и мы изучим простой и безопасный способ атаки.

Диаг. 7 (Тетчу) Ход черных 1 называется тетчу (стальная мачта) и является хорошим ходом. Он не только помогает черным укрепить левую нижнюю сторону но также серьезно атакует четыре белых камня на правой нижней стороне. Белые вынуждены убежать кейма 2 и черные продолжают оказывать давление на белых ходом иккен тоби 3, создавая массивную плотность на левой стороне доски.

Диаг. 8 (Белые гибнут) Если белые не обращают внимание на тетчу черных 1 и играют в другом месте доски, то после варианта 3–13 белые камни гибнут. Существует много других вариантов, но после занятия жизненно важного пункта 3 черные должны помнить, что пункты 4 и 5 — миаи, т.е. если ходом 4 белые играют 5, то черные должны продолжать 4. Читателю следует изучить ситуацию, возникающую после хода черных 3, и убедиться в том, что у белых нет возможности выжить.

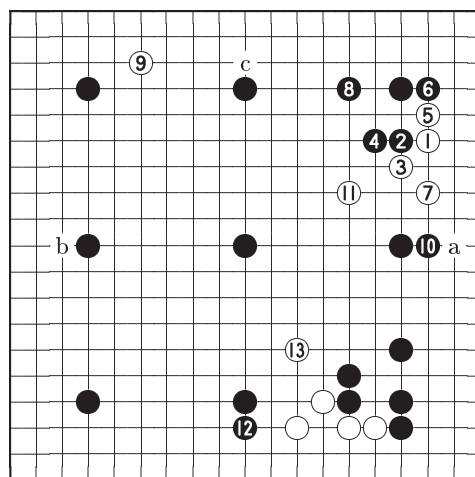


Диаг. 7

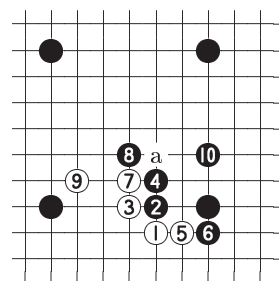


Диаг. 8

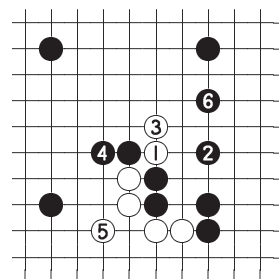
② — тэнуки



Диаг. 9



Диаг. 10



Диаг. 11

Диаг. 9 (Когда играть тетчу) Последовательность ходов на *Диаг. 7* хороша для черных, но они заканчивают в готэ и теперь белые могут сыграть двойное какари в правом верхнем углу. Это может привести к осложнениям, а черные должны стараться избегать трудной игры. Поэтому черным целесообразно сыграть еще одно цуке-ноби джосеки 2–8. Сейчас белые должны решить, играть им субери (скольжение) «а» или какари 9. Если белые играют какари, то тетчу 10 является очень хорошим ходом, так как не только укрепляет правую нижнюю сторону, но и атакует четыре белых камня. Далее черные могут также сыграть 12 и после кейма белых 13 черные готовы отвечать на какари белых 9. С другой стороны, если белые сыграют субери «а» вместо какари 9, то черные займут какой-нибудь важный пункт на доске, например 12, «b» или «с». Конечно, последовательность ходов на диаграмме искусственна, но она служит для демонстрации силы тетчу: ход тетчу тем сильнее, чем позже он сделан. Понятно, что выжидая черные рискуют и белые первыми могут сыграть субери. Но ранний ход субери (например в пункт «а») не является таким уж необходимым и черные могут проигнорировать его, если на доске есть другие стратегически важные пункты. Итак, мы видим, что своевременность обладает первостепенной важностью.

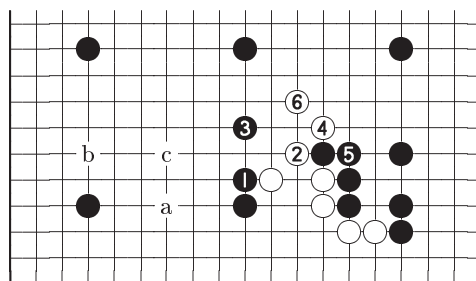
Выше мы рассмотрели основной вариант цуке-ноби джосеки с точки зрения игры с форой 9 камней. Однако, он не является единственным и после ноби черных 4 (на *Диаг. 3*) белые могут выбрать и другие продолжения. Далее мы изучим некоторые из них.

Диаг. 10 (Вариант 2: оши) После хода черных осасе (преграждение) 6 вместо какецути 7 на *Диаг. 3* белые могут играть оши (придавливание) 7 как на этой диаграмме. Ханэ черных 8 правильный ответ, а иккен тоби белых 9 тесуджи (пример, который мы изучали в Главе 1, раздел 20, стр. 35). Наконец, черные должны защитить свою слабость «а», играя тоби 10.

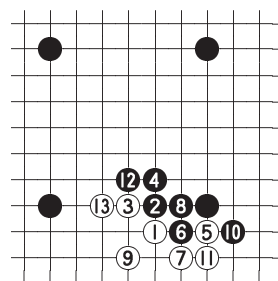
Диаг. 11 (Разрезание) Когда черные играют ханэ 8 на *Диаг. 8*, им можно не бояться разрезания белых 1 на этой диаграмме. Черные просто отвечают 2, угрожая захватить камень белых 1, поэтому белые вынуждены продолжить 3. Теперь черные играют ноби 4, заставляя белых защититься 5. Далее черные ходом иккен тоби 6 укрепляют свою территорию на правой стороне. Сейчас у белых очень плохое положение для камней 1 и 3, они бесцельно дрейфуют в сфере влияния черных.

Диаг. 12 (Будущая атака) Возвращаясь к позиции на *Диаг. 10*, черные в будущем могут прижать пять белых камней, играя оши 1 и иккен тоби 3, создавая массивную плотность на левой стороне. Но после хода черных 10 на *Диаг. 10* белые могут предусмотрительно сыграть никен такагакари «а». Сначала черные сыграют 1, вынуждая белых продолжить 2, затем черные ответят на какари в пункт «b». Теперь белые должны играть «с», иначе черные сами займут этот пункт и серьезно ограничат белый камень в «а». Наконец, черные играют 3 и далее следует последовательность как на диаграмме. Хотя белые имеют два камня в пунктах «а» и «с», белые вынуждены беспокоиться за их жизнь, так как они не имеют глаз и черные успешно отрезали эти камни от белой группы справа.

Диаг. 13 (Вариант 3: цуке) В этом варианте белые играют цуке 5. Черные отвечают вариком 6, вынуждая белых защищаться ходом 9. Затем черные играют кикаши 10 и 12, так что белые вынуждены отвечать 11 и 13. Порядок ходов в этом варианте очень важен и его следует запомнить.



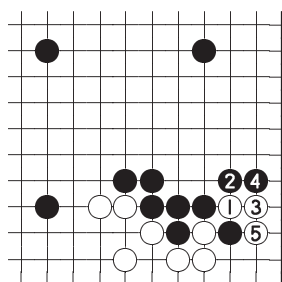
Диаг. 12



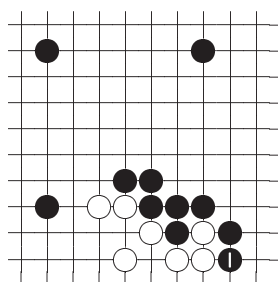
Диаг. 13

Диаг. 14 (Разрезание) После *Диаг. 13* у белых есть возможность разрезать 1 и захватить угол ходами 3 и 5. Но вариант завершается в готэ и для данной стадии игры это слишком мало. Ходы, подобные этим, следует отложить для игры в йосе а не в фусеки.

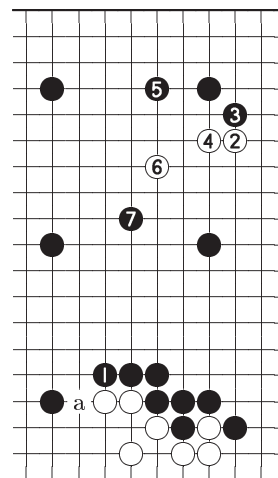
Диаг. 15 (Тоже слишком мало) Конечно, осасе (блокировка) черных 1 предупреждает разрезание, показанное на *Диаг. 14*. Но черные также заканчивают в готэ и полученная область не достаточно велика, чтобы скомпенсировать потерю сентэ в фусеки. Ходы, показанные на *Диаг. 14* и *Диаг. 15* на данной стадии игры не являются необходимыми. Как же должны играть черные после *Диаг. 13* ?



Диаг. 14



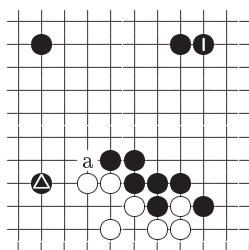
Диаг. 15



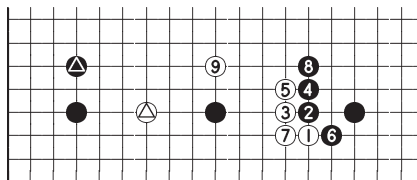
Диаг. 16

Диаг. 16 (Черные используют все свои камни) Оши черных 1 это ход, который использует все черные камни на доске. Если белые атакуют правый верхний угол, играя какари 2, то черные ответят косуми цуке 3 и защитят верхнюю сторону иккен тоби 5. Теперь два белых камня 2 и 4 находятся в большой опасности и белые должны заботиться об их жизни. Существует много возможных вариантов игры в данной ситуации, но независимо от того как будут играть белые их позиция все равно будет плоха. Например, если они побегут 6, то черные продолжат атаку ходом огейма 7, создавая огромную область в середине доски. Кроме этого, черные могут сыграть «а» в сентэ и сильно прижать группу белых к границе доски.

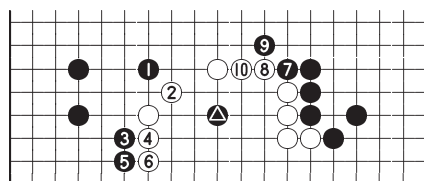
Диаг. 17 (Тетчу) Черные могут играть проще, чем на *Диаг. 16*, а именно — тетчу 1. Это оборонительный ход в отличие от агрессивного атакующего стиля на *Диаг. 16*. Ход черных 1 как безопасен так и надежен, он обеспечивает безопасность почти всей правой стороны. Некоторым игрокам не нравится этот ход, так как он не использует камень черных ▲. Это несовершенство хода, однако, компенсируется огромным преимуществом черных в виде надежной территории.



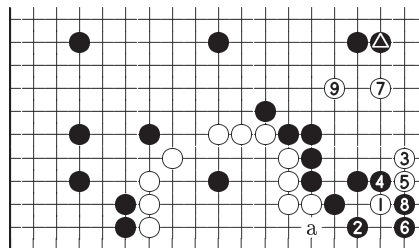
Диаг. 17



Диаг. 18



Диаг. 19



Диаг. 20

Диаг. 18 (Вариант 4) При изучении следующего варианта предположим, что ходы черных \blacktriangle и белых \triangle уже сделаны. В этом случае после ноби черных 4 белые могут попытаться сыграть оши (придавливание) 5. Черные должны занять жизненно важный пункт 6 и белые соединяются 7. Теперь ноби черных 8 правильный ход. Далее белые могут играть боши 9, угрожая занять большую территорию на стороне.

Что делать черным в такой ситуации?

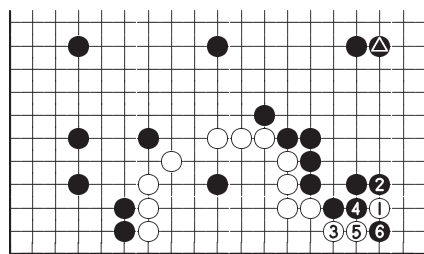
Диаг. 19 (Область черных больше чем белых) У черных есть две возможности. Они могут либо убежать камнем \blacktriangle , либо использовать его для того, чтобы расширить влияние на угол и центр, угрожая соединиться с внешней стороной оцепления как показано на диаграмме. В игре с форой 9 камней этот вариант, вероятно, лучшее продолжение, так как территория черных в углу значительно больше территории белых, образовавшейся на стороне. Однако, после хода белых 10 черные должны быть осторожны.

Диаг. 20 (Сан-сан утиками) Если после варианта на *Диаг. 19* черные играют тетчу \blacktriangle , то позже белые могут сыграть сан-сан утиками (вторжение) 1. Косуми черных 2 хороший ход, так как он подготавливает ход в пункт «а» и атакует камень белых 1. Однако, в результате варианта 3–9 белые отбирают большую часть территории черных на правой стороне и теперь у белых есть много возможностей для осложнения игры. Поэтому при игре с форой 9 камней такие варианты черным не рекомендуются.

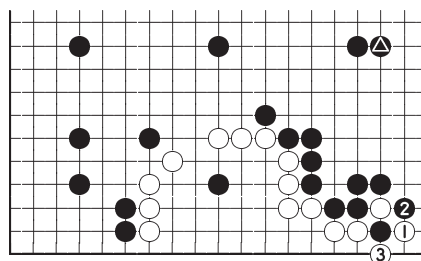
Диаг. 21 (Разумный путь) Вероятно, осае черных 2 является лучшим ответом на сан-сан утиками белых 1. После хода 6 угол черных уменьшен, но одновременно территория черных на правой стороне становится абсолютно надежной.

Диаг. 22 (Йосэ) После варианта, приведенного на *Диаг. 21*, у белых еще остается сильный йосэ ход 1. Если черные успеют сыграть 2, то они сохраняют угол. С другой стороны, если белые первыми сыграют 1, то они могут помешать черным занять эту область. Ход черных 2 или белых 1 имеет ценность не менее 8 очков в готэ.

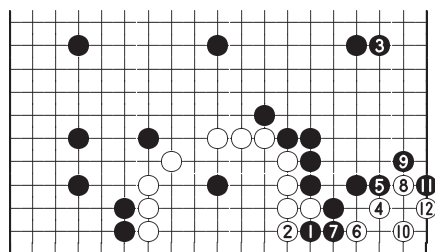
Диаг. 23 (Ко) Если возникла позиция, изображенная на *Диаг. 19*, и черные хотят избежать вариантов, приведенных на последних трех диаграммах, они могут сделать это непосредственно защищая угол. Одна из возможностей это кикаши 1, и когда белые ответят осае 2, черные сыграют тетчу 3. Однако, белые все еще могут сыграть сан-сан утиками 4, которое после варианта 4–12 приводит к борьбе.



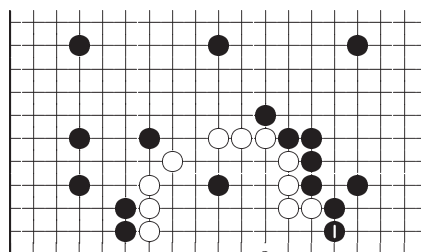
Диаг. 21



Диаг. 22

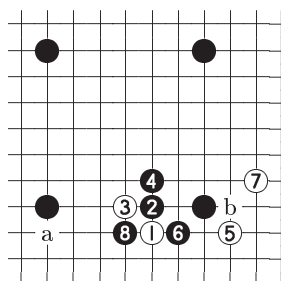


Диаг. 23

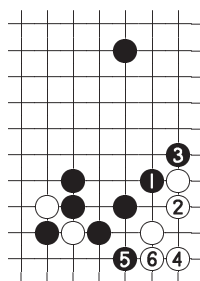


Диаг. 24

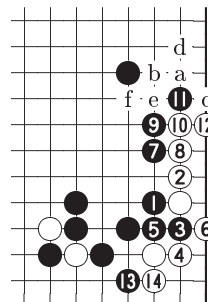
Диаг. 24 (Сагари) Хотя сагари (спуск) черных 1 медленный и не самый сильный ход, в данной ситуации он самый безопасный и рекомендуется тем, кто желает избежать осложнений. Черные получают не только очень большой абсолютно надежный угол, но и угрожают в дальнейшем сыграть «а», уменьшая территорию белых. Теперь, получив очень большую территорию в двух углах, черные хотели бы посмотреть на последующую атаку белых.



Диаг. 25



Диаг. 26

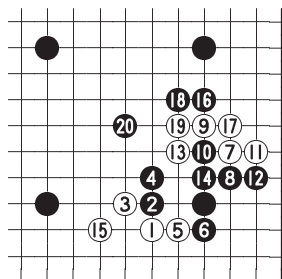


Диаг. 27

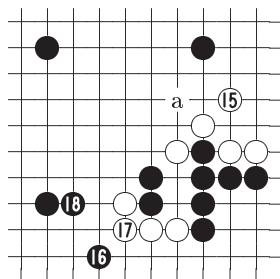
Диаг. 25 (Вариант 5: сан-сан утикоми) После ноби черных 4 белые могут немедленно вторгнуться в угол, играя сан-сан утикоми 5. Смысл этого хода в том, чтобы создать осложнения и уклониться от более простых вариантов, рассмотренных в этой главе. Теоретически, осасе (преграждение) черных 6 является лучшим ответом и после субери (скольжение) белых 7 черные играют 8, создавая прекрасную плотность в то время как два белых камня в углу еще слабы. Тем не менее черные должны быть осторожны, так как камни белых 1 и 3 сохраняют аджи и могут «ожить» после цуке белых «а». Вместо 7 белые могут играть «b», но после хода черных 8 результат будет почти такой же.

Диаг. 26 (Черные создают массивную плотность) В дальнейшем черные имеют возможность атаковать два белых камня в углу. Цуке черных 1 очень сильная атака и белые должны отвечать хики (вытягивание назад) 2. После хода белых 6 у черных огромная стенка а у белых живая группа на очень маленькой площади. У черных сентэ и они могут играть в другом месте.

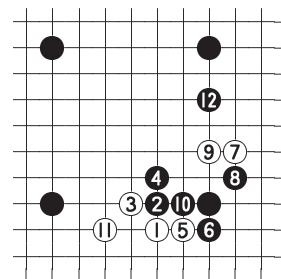
Диаг. 27 (Ноби) В ответ на атаку черных цуке 1 белые также могут играть ноби 2, но черные продолжают ханэдаши (внутреннее ханэ) 3, вынуждая белых ответить 4 и 6 (заметим, что ходом 4 белые не могут разрезать в пункте 5). После хода белых 14 позиция черных даже лучше, чем на *Диаг. 26* так как плотность черных более внушительна. Теперь черные могут играть в другом месте а если белые сыграют хасами-цуке «а», то после варианта «b»–«f» плотность черных становится еще больше.



Диаг. 28



Диаг. 29



Диаг. 30

Диаг. 28 (Вариант 6: утикоми) После хода черных 6 имеется еще один важный для нашего рассмотрения вариант, начинающийся с утикоми (вторжение) белых 7. Косумицуке черных 8 лучший ответ и после хода 14 черные сохраняют угол. Белые должны защищать свои камни на нижней стороне ходом какецуги (висячее соединение) 15. Однако, теперь черные могут сыграть хасами-цуке тесуджи 16. В результате, после хода черных 20 камни белых на правой стороне в большой опасности.

Диаг. 29 (Белые защищаются с другой стороны) Если белые решили защитить правую сторону, сыграв какецуги 15, то у черных прекрасная атака на нижней стороне — нозоки 16, нарабэ (по линии) 18 и белые снова в опасности. Вместо 15 белые могут играть «а».

Диаг. 30 (Тачи) Если на косуми-цуке черных 8 белые ответят тачи (поднятие) 9, то черные сыграют 10, вынуждая белых защититься какецуги 11. После тоби черных 12 белые опять в опасности. Поэтому такой вариант можно считать небольшим перебором со стороны белых, они распределили силы своих камней слишком редко.

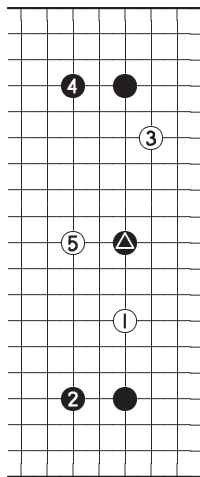
Глава 4: Фусеки в игре с форой 6 камней

В предыдущей главе мы изучали цуке-ноби джосеки с точки зрения игры с форой 9 камней. В настоящей главе будут рассмотрены не джосеки для отдельного угла а комбинации, включающие по крайней мере половину доски. Позиции данной главы типичны и наиболее часто возникают в играх с форой 6, 7, 8 и 9 камней. Таким образом, изучаемая здесь техника может быть применена и к игре с форой 9 камней вместо однообразного использования цуке-ноби джосеки.

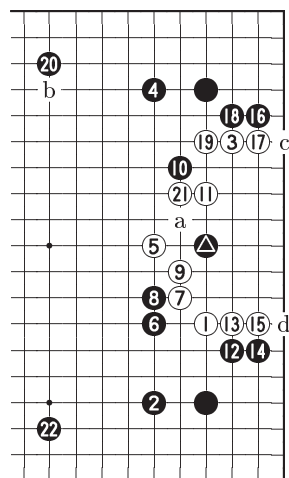
а) Боши

Диаг. 1 (Боши) Никен такагакари (высокая атака через два пункта) белых 1 часто применяется в играх с форой. Лучшим ответом черных в таком случае является иккен тоби 2. Это какари белых атакует угол не так сильно как кейма какари, рассмотренное в *Главе 3*, и больше предназначено для действий на стороне и в центре доски.

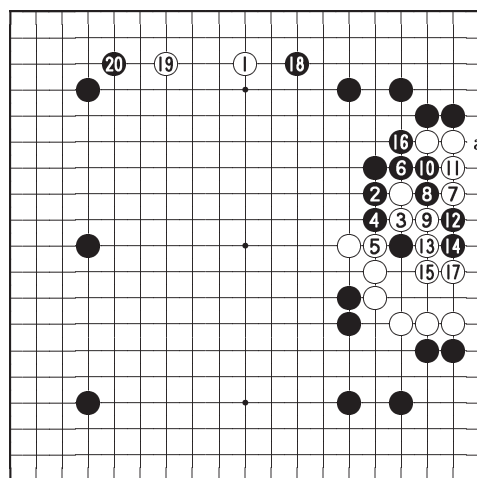
На кейма какари белых 3 иккен тоби черных 4 также хороший ответ и рекомендуется при играх с небольшой форой. После хода черных 4 боши (покрытие) белых 5 чрезвычайно популярный ход при игре с такой форой. Эффективность этого хода в том, что он часто приводит к очень сложной борьбе, которая может распространиться на всю доску и нанести черным сильный психологический удар. Но на самом деле черным нечего опасаться, поскольку есть много способов борьбы с ходом белых боши 5. В этом разделе мы рассмотрим две эффективные стратегии, которыми могут воспользоваться черные.





Диаг. 1



Диаг. 2

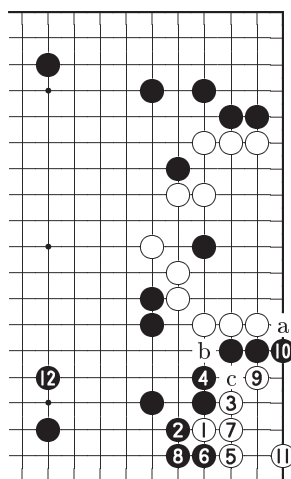


Диаг. 3

Диаг. 2 (Надежный путь для черных) После боши белых 5 черные могут пожертвовать свой камень , позволяя белым занять область на правой стороне доски. При этом черные, играя 6, 8 и 10, должны использовать камень , угрожая соединить его с внешним оцеплением и одновременно расширяя свое влияние на центр доски. Поскольку белые уже затратили много камней для будущей территории, они должны защищаться 13, 15, 17 и 19 когда черные играют 12, 14, 16 и 18, намереваясь разрушить эту территорию. Обратите внимание, что черные, уменьшая территорию белых, увеличивают и укрепляют два своих очень больших угла. После абсолютно необходимого хода белых 19 черные занимают о-ба (важный пункт) 20. Далее, для того чтобы обезопасить территорию на стороне белые вынуждены защититься 21, так как черные все еще могут убежать, играя «а». Заметим, что прежде чем убежать «а», черные должны сыграть 20 и стабилизировать позицию на верхней стороне (при форе 9 камней у черных уже есть камень в пункте «b», поэтому они могут немедленно играть «а»; но если черные хотят получить надежную позицию, то при такой форе они могут предварительно сыграть тетчу 20). После того как белые защитили свою слабость 21 черные могут занять другое о-ба (важный пункт) 22 на нижней стороне. Сейчас у белых около 20 очков на стороне, а у черных в двух углах по скромным оценкам не меньше 30 очков. Кроме того, у черных еще есть йосэ пункты «с» и «d», но для их использования они должны точно выбрать подходящее время.

Диаг. 3 (Если белые играют 19 в другом месте) Читатель может удивиться необходимости хода 19 на *Диаг. 2* и может подумать, что лучше сыграть 1, как на этой диаграмме. Но если белые поступят таким образом, то после хода 16 они должны ответить 17, заканчивая в готэ. Позже черные могут сыграть «а» в сентэ и белые вынуждены съесть камни черных 12


и 14. Затем черные сыграют цумэ (преграждающее развитие) 18, создавая абсолютно надежный угол. Теперь естественным продолжением будет развитие камня 1 ходом 19, однако это вызовет косуми черных 20 и усиление левого верхнего угла. В данной позиции у белых на правой стороне около 12 очков в то время как у черных только в правом верхнем углу по крайней мере 25 очков. У черных, однако, есть небольшие слабости в правом верхнем углу.

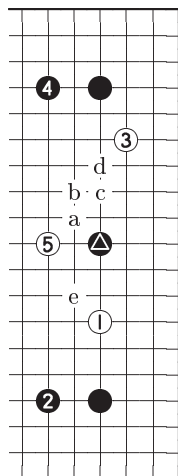


Диаг. 4

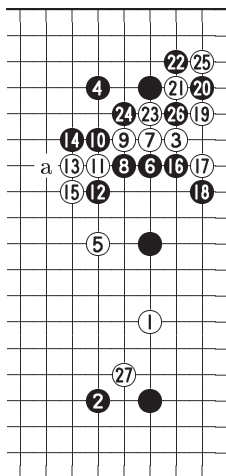
Диаг. 4 (Белые могут укрепиться в правом нижнем углу) В позиции на *Диаг. 2* белые могут сыграть цуке 1 и после хода 11 получить живую группу. Однако, немедленное вторжение очень невыгодно для белых, поскольку белые заканчивают в готэ и черные могут использовать свое сентэ для того чтобы занять еще один важный пункт, например иккен тоби 12. Кроме этого белые вынудили черных сыграть 10, что дает черным очень сильный йосэ ход «а». Мы еще раз убеждаемся, что выбор времени для хода очень важен. Если черные хотят предотвратить это вторжение, то они должны сыграть «b». Теперь после хода белых 3 вместо 4 черные сыграют «с» и белые не живут в углу. Читатель должен изучить разницу между этими ситуациями и попытаться полностью понять все ходы вторжения. Такое исследование является одним из методов повышения реальной силы в Го. Трудно определить время, когда следует играть белым 1 или черным «b», обычно такие ходы оставляют на конец средней стадии игры и ни одной из сторон не стоит спешить с занятием этих пунктов.

На практике обычно не бывает все так просто, поэтому когда черные решают занять углы и отдать белым сторону, вариант на *Диаг. 2* может служить моделью такой стратегии игры.

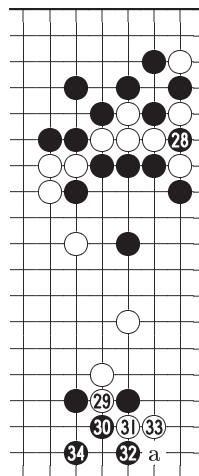
Теперь мы покажем как черные могут убежать камнем  после боши белых 5 на *Диаг. 1*.



Диаг. 5



Диаг. 6



Диаг. 7

Диаг. 5 (Черные сопротивляются) После боши белых 5 черные могут попытаться убежать камнем . Это, вероятно, самая лучшая стратегия черных, но она очень сложна и иногда приводит к очень серьезным осложнениям.

Выбрав такую стратегию черные чаще всего играют «а»–«е». Каждый из этих ходов приводит к осложнениям, но наиболее агрессивным и, несомненно, самым лучшим является катацуки (удар в плечо) «d». Этот ход мы изучим более подробно.

Диаг. 6 (Катацуки) Катацуки (удар в плечо) черных 6 сильный ответ а приведенный вариант — джосеки. После хода черных 6 белые сопротивляются 7 и 9, и теперь ханэ черных 10 решающий ход. Этот ход кажется рискованным для черных, но как мы увидим в дальнейшем, опасности никакой нет. Белые должны разрезать 11 и после оши (прижимание) черных 14 играть магари (поворот) 15, так как черные угрожают сыграть «а» и захватить белые камни в пичо. Осае черных 16 начинает сэмзай (состязание в захвате камней) с тремя изолированными белыми камнями. Ходами 17 и 19 белые пытаются создать группу, способную сопротивляться, но черные спокойно играют цуке 20 — еще один решающий ход. После хода белых 25 возникает ко борьба, черные играют 26 и теперь нозоки 27 самая сильная ко угроза белых.

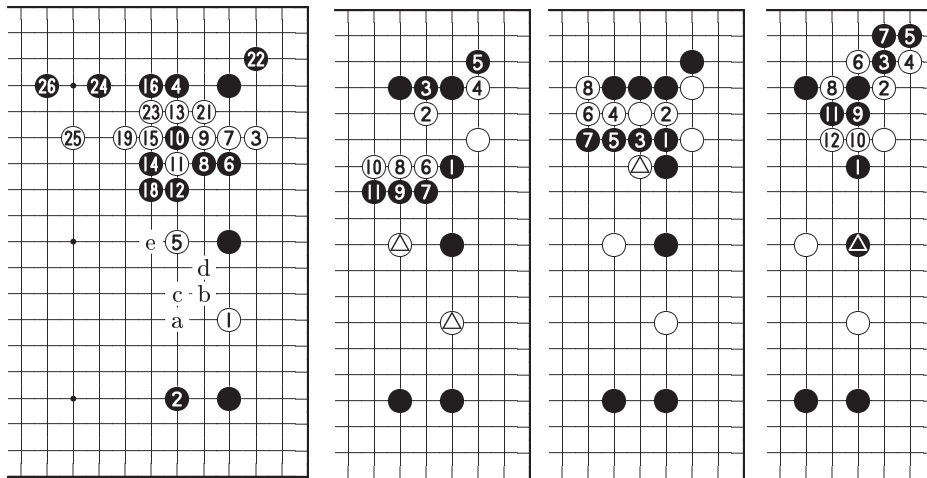
Диаг. 7 (Черные игнорируют ко угрозу) Однако черные игнорируют эту угрозу и съедают четыре белых камня ходом 28, прекращая ко и получая не менее 45 очков. Играя дэ (проталкивание между) 29 белые используют свою ко угрозу, но после какецуги (висячее соединение) 34 черные камни на нижней стороне в безопасности а выигрыш белых только около 15 очков. Кроме того, ход черных «а» сентэ, а ход белых в этот пункт готэ. Очевидно, белые безнадежно проигрывают.

Диаг. 8 (Вариант) После ате черных 12 на *Диаг. 6* белые могут вместо ноби 13 сыграть ате 13, как на этой диаграмме. Черным лучше всего забрать камень белых ходом 14. Белые продолжают 15, вынуждая черных защищать сторону, играя хики (вытягивание назад) 16. Далее белые забирают один камень ходом 17, заставляя черных соединиться 18. Теперь черные ходом 20 играют в пункт 10, а когда белые соединяются 21, черные должны ответить косуми 22 для защиты угла и территории на стороне. После тоби 26 у черных большая и надежная территория на стороне, у белых же территории нет а конфигурация их камней тяжелая и неуклюжая. Позднее черные, играя «а», могут атаковать белые камни 1 и 5. После обмена ходами белые «b» – черные «е» камни белых снова в большой опасности.

Диаг. 9 (Нозоки) Нозоки (заглядывание) белых 2 и цуке 4 представляют собой один из вариантов сабаки, рассчитанный на то, что черные пойдут на осложнения. Однако, 3 и 5 спокойные ходы черных, которые укрепляют угол. После хода белых 6 черные должны играть ханэ 7 а затем оши (придавливание) 9 и 11. Результат очень хорош для черных, так как они укрепили правый верхний угол а два белых камня \triangle сейчас очень слабы и уязвимы, поскольку черные построили прочную стенку ходами 7, 9 и 11.

Диаг. 10 (Плохо для черных) Обратите внимание, на ход белых 6 на *Диаг. 9* (белый камень \triangle на этой диаграмме) черным не следует отвечать оши 3, 5 и 7. После хода белых 8 у черных очень плохая позиция, так как возникает много проблем у четырех черных камней в углу.

Диаг. 11 (Цуке — неверный ответ) Белые могут также сыграть цуке 2, на что ханэ 3 естественный ответ черных. После ни-дан банэ белых 4 ни-дан банэ черных 5 несколько пассивно, поскольку белые сыграют ате тесуджи 8, 10 и 12. Теперь усилия черных ходом катацуки (удар в плечо) 1 спасти камень \triangle провалились, поэтому ...



Диаг. 8
17 → 11 20 → 10

Диаг. 9

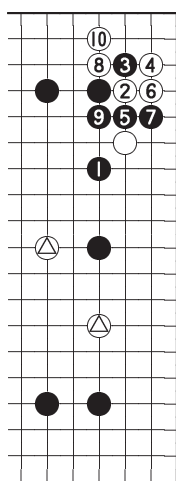
Диаг. 10

Диаг. 11

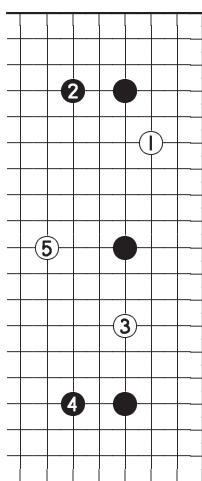
Диаг. 12 (Правильный ответ) Ате черных 5 более правильный способ борьбы с ханэ белых 4. После хода 10 у белых маленький угол а у черных влияние, большая сторона и сентэ. Кроме этого, теперь камни белых \triangle очень слабы.

Диаг. 13 (Высокое боши) На первый взгляд кажется, что высокое боши имеет тот же смысл что и боши на *Диаг. 1*, но между ними есть разница и черным следует хорошо это запомнить и не играть бездумно вариант, рассмотренный на *Диаг. 6*.

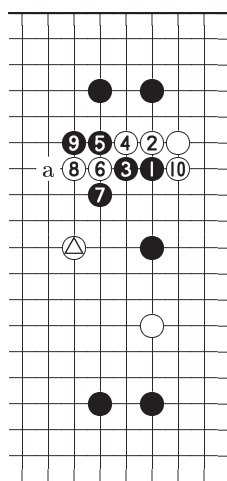
Диаг. 14 (Шичо не в пользу черных) Если черные играют катацуки 1, надеясь на такой же хороший результат как на *Диаг. 6*, то они будут удивлены. После оши черных 9 белые не опасаются шичо черных «а», так как камень белых \triangle разрушает его. Поэтому белые могут уверенно играть магари (поворот) 10 и ситуация становится совсем сложной.



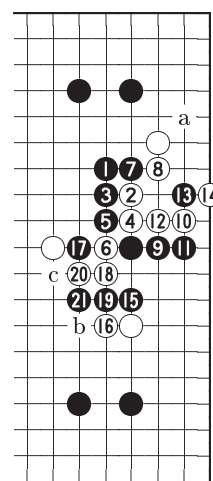
Диаг. 12



Диаг. 13



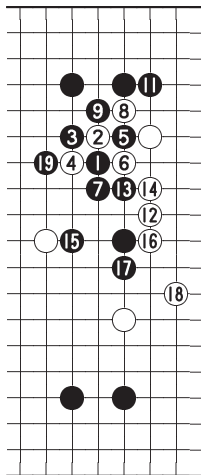
Диаг. 14



Диаг. 15

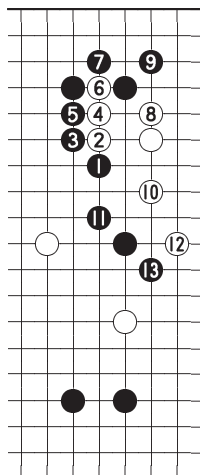
Диаг. 15 (Белые разгромлены) Одним из хороших ходов черных является занятие пункта 1 и если белые ответят кейма 2, то черные просто сыграют оши 3 и 5, после чего белые должны резать 6. Теперь черные играют последовательность кикаши до хода 13 и группа белых все еще не живет. После цуке черных 15 последует ате тесуджи 17, 19 и 21, которые аналогичны изученным в *Главе 1*. После хода черных 21 у белых серьезные трудности, так как черные угрожают сыграть «а» и убить белую группу. Кроме этого, две других группы белых тоже в опасности, поскольку черные могут сыграть «b» и «с». Теперь похоже у белых нет возможности помешать черным получить огромную территорию.

Диаг. 16 (Белые пытаются бороться) С ходом черных 1 белые могут бороться, играя цуке 2. Черные отвечают ханэ 3 а белые разрезают 4. Затем черные играют ате 5 а белые двойное ате 6. После простого ноби черных 7 белые должны взять один камень ходом 8. После ате черных 9 белые соединяются в пункте 5 и черные защищают угол 11. Теперь белые должны обеспечить жизнь своим камням на стороне, играя кейма 12. После обмена 13, 14 черные строят форму, играя цуке 15, и опять белые должны усиливать правую сторону ходом 16. Черные 19 захватывают камень белых и теперь у них не только правый верхний угол, но и гигантская внешняя плотность.

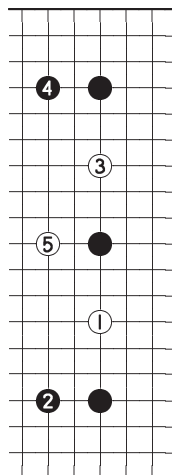


Диаг. 16

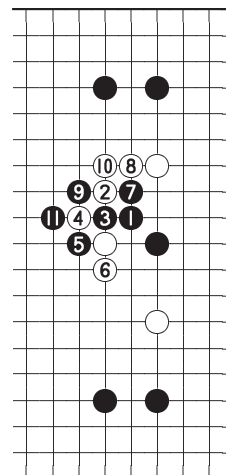
10 → 5



Диаг. 17



Диаг. 18



Диаг. 19

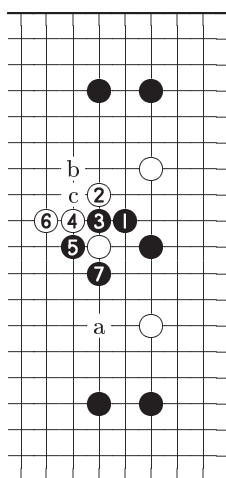
Диаг. 17 (Вариант) На ханэ черных 3 белые могут ответить ноби 4. После того как черные защитят угол ходом косуми 9 белые должны спасти свои камни на правой стороне, сыграв 10 и 12. Наконец, после косуми черных 13 результат почти такой же как и на *Диаг. 16*.

Диаг. 18 (Особая ситуация) Здесь приведена позиция с двойным никен такагакари, в которой черные не могут убежать, применяя лишь технику, изложенную ранее в настоящей главе. Как следует поступить черным в такой ситуации?

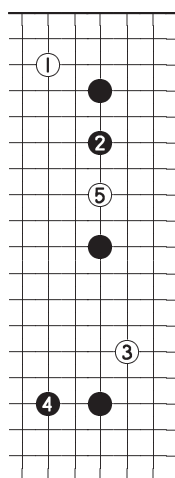
Диаг. 19 (Косуми) В этом случае косуми черных 1 правильный путь побега. После осасе (блокировка) белых 4 черные разрезают ходом 5. Если белые ответят хики 6, то черные продолжат магари (поворот) 7 и если белые сыграют осасе 8, то черные просто наносят двойное ате 9. Белые соединяются 10 а черные после хода 11 получают великолепное поннуки (форма после съедения одного камня), и теперь обе белые группы на правой стороне слабы и попадут под атаку. Если белые ходом 8 играют в пункт 10, то черные занимают пункт 8, защищая область на правой стороне.

Диаг. 20 (Вариант) На кири черных 5 белые могут ответить ноби 6. В этом случае черные захватывают один камень ходом 7. Далее черные могут играть боши «а» или атаковать белых: нозоки «b» или разрезание «с».

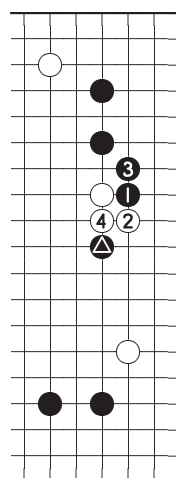
На этом завершим изучение тактики боши. Конечно, здесь не рассмотрены все возможные случаи и варианты, для этого потребовался бы целый том энциклопедии. Однако, мы попытались показать как следует действовать черным в случае, когда они встретятся с такой тактикой. Черным ни в коем случае не следует пытаться укрепиться на стороне, так как при этом белые создают внешнюю плотность и получают возможность вторжения в углы, занятые черными. Черные должны либо решительно двигаться к центру, либо оставить камень и расширять свои углы, используя этот жертвенный камень в качестве аджи.



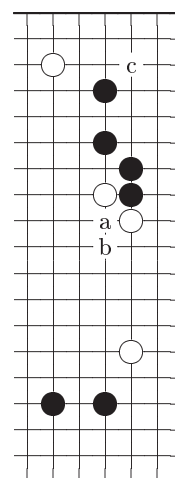
Диаг. 20



Диаг. 1




Диаг. 2



Диаг. 3

б) Утиками

Диаг. 1 (Утиками) В играх с форой от 6 до 9 камней белые часто начинают с какари 1 и 3. В такой ситуации как на данной диаграмме, где черные отвечают иккен тоби 2 и 4, естественным продолжением белых является утиками (вторжение) 5. При этом у черных есть много возможностей для ошибок и некоторые из них мы рассмотрим.

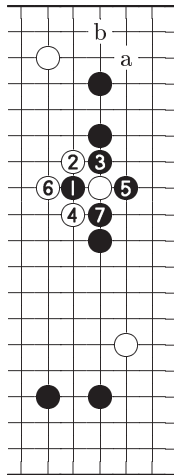
Диаг. 2 (Распространенная ошибка) Когда белые играют утиками 5 на Диаг. 1, то цуке 1 на этой диаграмме является наиболее часто встречающейся ошибкой начинающих. Белые продолжают осасе 2 а черные отвечают хики 3. Теперь белые соединяются 4 и черный камень  становится бесполезным. Рассмотрим следующую диаграмму, чтобы убедиться в этом.

Диаг. 3 (Почему ход цуке плох) Позиция на этой диаграмме такая же как на *Диаг. 2*, только камни белый 4 и черный \blacktriangle убраны. Сейчас ход черных. Сыграют они «а» или «б»? Конечно черные разделят белые камни и разрежут «а». Черным бессмысленно усиливать белых, играя нозоки «б» и заставляя их соединиться «а». А это в точности позиция на *Диаг. 2*. Черные могут оправдываться тем, что они сохранили все свои камни и получили очки в углу. Но территория черных не вполне надежна и им необходимо сделать еще один ход для ее сохранения, так как белые могут сыграть сан-сан утикоми «с». Кроме этого, белые развили свою позицию на правой стороне.

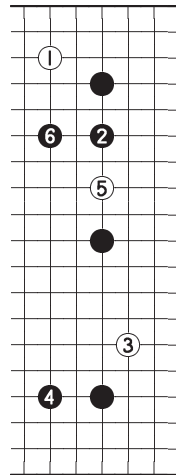
Диаг. 4 (Поннуки) Цуке черных с наружной стороны также ошибочно. Ходом 6 белые создают поннуки (форма из четырех камней, после взятия одного камня противника) в центре доски, которое создает огромное влияние, ощущаемое на всей доске (запомните пословицу: «Ценность поннуки 30 очков»). А территория черных не так уж велика, так как белые в дальнейшем могут сыграть утикоми «а» или субери (скольжение) «б». Однако в данный момент более важно что белые сохранили сентэ.

Диаг. 5 (Иккен тоби) Наконец, рассмотрев несколько плохих ответов, изучим теперь хорошие. Иккен тоби черных 6 очень хороший ход, поскольку атакует оба белых камня 1 и 5. Один из принципов Го гласит: в области, где вы сильны а противник слаб, не играйте цуке, так как это усилит противника а ваше дальнейшее усиление уже не имеет большого значения. Этот принцип хорошо проиллюстрирован в этом фусеки ходом иккен тоби, сделанным с позиции силы.

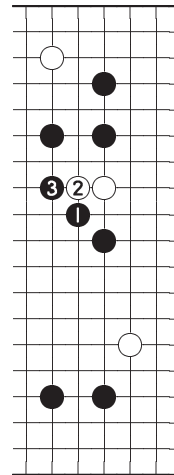
Диаг. 6 (Белые играют в другом месте) Сила хода черных 6 на *Диаг. 5* в данном случае становится очевидной. Если белые играют в другом месте доски, то черные ходами 1 и 3 убивают белые камни и захватывают большую территорию.



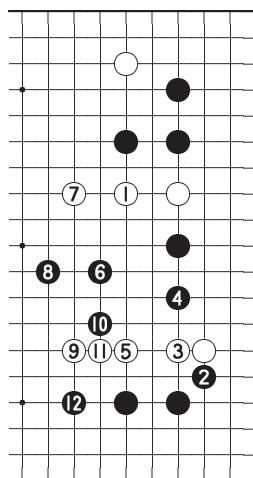
Диаг. 4



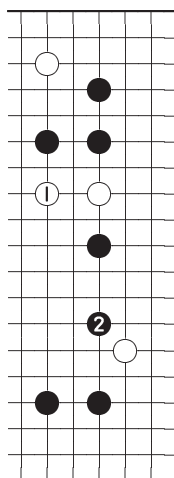
Диаг. 5



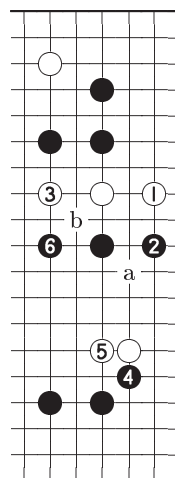
Диаг. 6



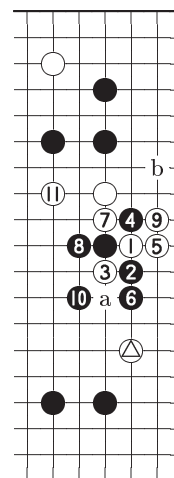
Диаг. 7



Диаг. 8



Диаг. 9



Диаг. 10

Диаг. 7 (Две слабые группы) Первое инстинктивное желание белых это убежать иккен тоби 1. Далее черные играют косуми-цуке 2, вынуждая белых отвечать тачи (поднятие) 3 создавая тяжелую конфигурацию. Ходом 4 черные занимают жизненный пункт конфигурации белых (пункт, который белые хотели бы занять сами) и начинают серьезную атаку, белые должны бежать в центр 5. После хода черных 12 у белых возникают две слабые группы и им трудно спасти обе.

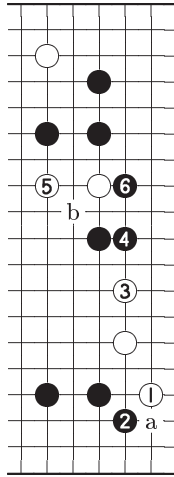
Диаг. 8 (Катацуки) Катацуки (удар в плечо) черных 2 сильный ответ на ход белых 1. Это джосеки мы уже изучали в первом разделе настоящей главы.

Диаг. 9 (Тобикоми) Белые также могут сыграть тобикоми (прыжок внутрь) 1. Этот ход нацелен на пункт «а», занятие которого позволяет белым соединить все камни на правой стороне. Поэтому черные также должны играть тоби 2. Так как черные теперь угрожают захватить белые камни ходом косуми «b», белые должны убежать, играя тоби 3. Как и ранее, черные играют косуми-цуке 4 и после тачи белых 5 черные убегают в центр 5 с примерно тем же результатом как на *Диаг. 7*.

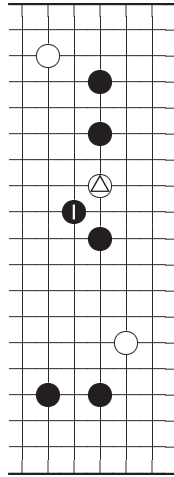
Диаг. 10 (Цуке) После тоби черных 6 на *Диаг. 5* возможно и цуке белых 1. В ответ черные должны играть осасе 2 а белые резать 3. Затем черные играют ате 4 и хики 6, угрожая захватить два белых камня, поэтому белые вынуждены ответить 7 и 9. Теперь черные создают хорошую форму ходом 10 и камень белых △ в серьезной опасности, так как белые должны убежать 11 из-за угрозы черных сыграть «b». Если вместо хода 7 белые сыграют «а», то черные ответят 9, захватывая два камня.

Диаг. 11 (Субери) Субери (скольжение) 1 является другой возможностью дальнейшей игры белых. Черные спокойно отвечают косуми 2 и белые ходом иккен хираки (развитие через один пункт) 3 стабилизируют свои камни. Тетчу черных 4 сильный ход, так как он позволяет им соединиться 6, одновременно мешая объединению белых. Он также оказывает влияние на три белых камня на правой стороне, поскольку в дальнейшем черные сыграют осае «а». На ход черных 4 белые естественно должны ответить 5, из-за угрозы хода черных «b».

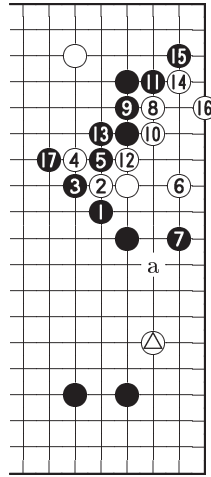
Диаг. 12 (Косуми) Косуми черных 1 очень сильный и убедительный ответ на утикоми белых \triangle . Изучим этот ход.



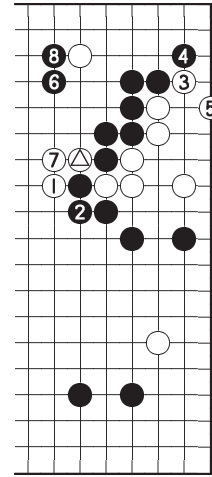
Диаг. 11



Диаг. 12



Диаг. 13



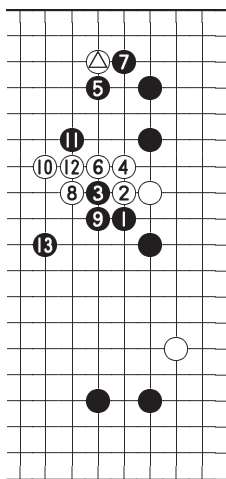
Диаг. 14

Диаг. 13 (У белых маленькая группа) После косуми черных 1 белые пытаются прорваться в центр ходом 2. Черные играют осае 3 и если белые продолжают ханэ 4, черные разрезают 5. Теперь белые должны выживать, поэтому они играют тоби 6, угрожая соединиться с камнем \triangle ходом «а». Для предотвращения этого черные отвечают тоби 7. После этого следует естественный вариант и после хода 16 белые укрепляются на стороне. Наконец, черные играют 17, захватывая белый камень в шичо. Позиция черных лучше, так как их внешняя плотность значительно превосходит территорию изолированной белой группы.

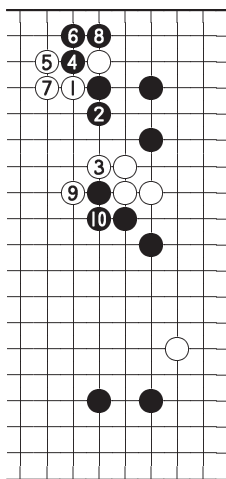
Диаг. 14 (Вариант) Вместо хода 14 на *Диаг. 13* белые сначала могут сыграть ате 1 для того, чтобы избежать захвата своего камня в шичо. После соединения черных 2 белые укрепляются ходами 3 и 5. Затем черные играют катацуки (удар в плечо) 6, угрожая захватить белый камень \triangle , и когда белые ответят цуги (соединение) 7 черные продолжат осае 8, захватывая большой угол.

Диаг. 15 (Ноби) Вместо ханэ 4 на *Диаг. 13* белые могут сыграть ноби 4, как на этой диаграмме. В этом случае цуке черных 5 — тесуджи (ходы черных 3 и 5 похожи на ходы ате тесуджи в *Главе 1*). Белые должны отвечать магари 6, так как ход черных 5 угрожает захватить три белых камня на правой стороне. Далее черные укрепляют угол, ограничивая камень белых \triangle ходом 7. После хода черных 13 белые камни в центре все еще тяжелы и неуклюжи, без глазообразующей формы.

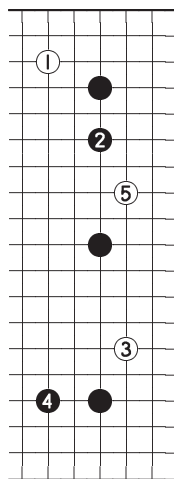
Диаг. 16 (Плотность на верхней стороне) Иногда, в зависимости от ситуации, белые заинтересованы в создании плотности в верхней части доски. Для этого белые играют ханэ 1 (вместо 6 на предыдущей диаграмме) и после разрезания черных 4 ходы белых 5 и 7 являются кикаши. Следующие ходы белых 9 и черных 10 такие же как на *Диаг. 15*. Однако, играть таким образом белым следует только в том случае, когда у них есть на это веские причины, так как теперь в углу не остается аджи как на *Диаг. 15*.



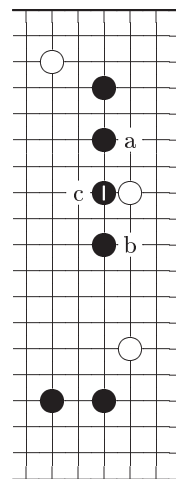
Диаг. 15



Диаг. 16



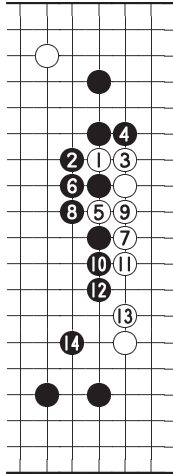
Диаг. 17



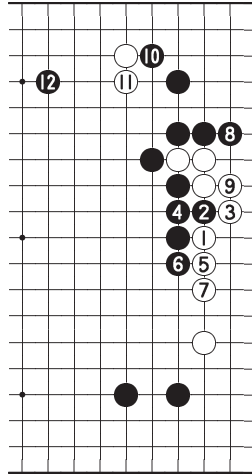
Диаг. 18

Диаг. 17 (Глубокое утикоми) В данном варианте белые играют утикоми (вторжение) 5 глубоко в сферу влияния черных. В этом случае черные должны отвечать не так как на предыдущих диаграммах.

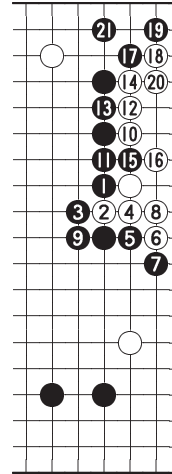
Диаг. 18 (Цуке) Теперь цуке черных 1 правильный ответ. Если вместо хода 1 черные сыграют «а» или «b», то белые просто выпрыгнут «с» и убегут.



Диаг. 19



Диаг. 20



Диаг. 21

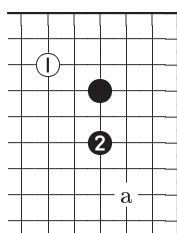
Диаг. 19 (Плотность у черных) Если белые играют ханэкоми (внутреннее ханэ) 1, черные ответят ате 2 а затем осасе 4. Белые должны продолжать ате 5 и вариант до хода 13 естественное продолжение. Наконец, черные играют кейма 14, создавая массивную плотность, в то время как белые вынуждены тащиться по третьей линии.

Диаг. 20 (Вариант) Вместо ате 5 на *Диаг. 19* белые могут сыграть цуке 1. Черные ответят ханэкоми 2 и после хода белых 7 сыграют сагари 8 в сентэ. Далее черные продолжат косумицуке (диагональное присоединение) 10, защищая угол (из-за камня 8 угол абсолютно неприступен), и когда белые сыграют тачи 11, черные применяют к этим камням клещевую атаку ходом 12.

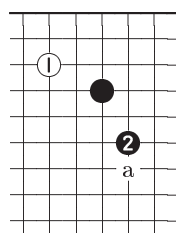
Диаг. 21 (Вариант) На цуке черных 1 белые могут также ответить ханэкоми 2 с другой стороны. После ханэ-цуги (ханэ и соединение) 6 и 8 белые укрепляются на стороне с малым числом очков, в то время как у черных потрясающая внешняя плотность. Вероятно поэтому, результат на *Диаг. 20* более предпочтителен для белых из-за больших возможностей для осложнений. Обратите внимание, что ни-дан банэ тесуджи черных 17 и 19 вынуждает белых соединиться 20.

Глава 5: Фусеки в игре с форой 4 и иккен-тоби джосеки

В этой главе мы будем изучать иккен-тоби джосеки, которое возникает после нападения когейма какари на камень хоси. Читатель может удивиться концентрации нашего внимания на данном джосеки в ущерб хорошо известным другим, таким как когейма или огейма джосеки. Причина чисто педагогическая. По своей сути огейма и когейма в основном оборонительные джосеки, а после многих лет обучения любителей авторы обратили внимание, что отличительной чертой игры любителей являются оборонительные и пассивные действия, поэтому они терпят поражение. В Го очень важно найти и развить в своих играх баланс между обороной и атакой в соответствии с позицией в каждой партии. По этой причине для изучения мы выбрали иккен-тоби джосеки в играх с форой четыре камня, оно в основном наступательного характера и в нем не делается акцента на обороне. Однако, изучая это джосеки, можно научиться эффективно использовать все форовые камни на стадии фусеки и одновременно выработать хороший атакующий стиль.



Диаг. 1

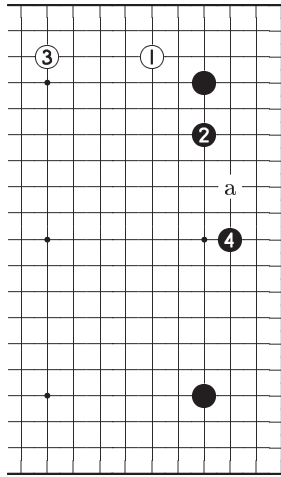


Диаг. 2

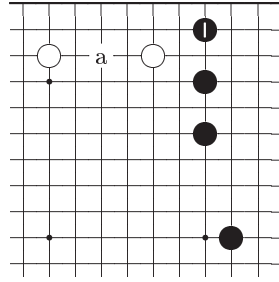
Краткий обзор иккен-тоби джосеки

Диаг. 1 (Иккен-тоби) В ответ на когейма какари белых 1 иккен-тоби (прыжок через один пункт) черных 2 является сильным агрессивным продолжением и рекомендуется при игре с пятью или менее камнями форы. Такой ход очень эффективен в атаке и быстром развитии в направлении центра и на сторону, хотя имеет слабости в защите, так как белые могут атаковать «а», рассчитывая использовать слабые пункты в углу. Однако, у черных есть способы успешного отражения любой атаки белых и в данной главе мы подробно изучим эти методы.

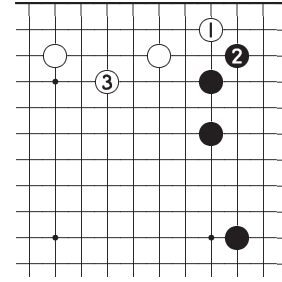
Диаг. 2 (Кейма) На ход белых 1 черные могут также отвечать когейма 2 или огейма «а». Это скорее оборонительные ответы, но при определенных обстоятельствах они могут быть рекомендованы.



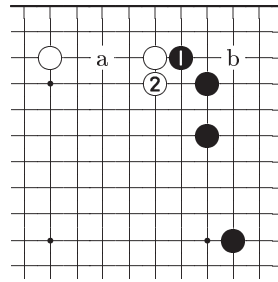
Диаг. 3



Диаг. 4



Диаг. 5



Диаг. 6

Диаг. 3 (Сангэн бираки) В одном из вариантов иккен-тоби джосеки белые играют сангэн бираки (развитие через три пункта) 3 в ответ на иккен-тоби черных 2. Следующим ходом 4 черные занимают пункт о-ба (большой пункт), укрепляя правую сторону и защищая слабость «а».

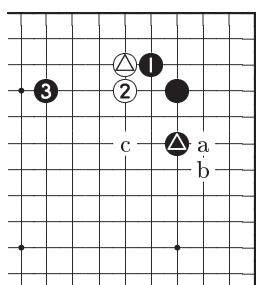
Диаг. 4 (Дальнейшее развитие) Иногда на более поздних стадиях партии черные играют иккен-тоби 1. Этот ход не только защищает угол, но и подготавливает утиками (вторжение) «а». Важен, однако, выбор времени для этого хода, поэтому черным не следует слишком поспешно занимать пункт 1.

Диаг. 5 (Субери) В свою очередь белые будут изыскивать возможность сыграть субери (скольжение) 1, но после косуми черных 2 белые должны построить форму ходом 3, заканчивая в готэ.

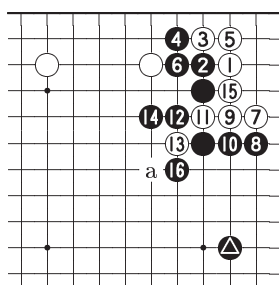
Диаг. 6 (Косуми-цуке) Черные не должны играть косуми-цуке (диагональное присоединение) 1, поскольку этот ход провоцирует белых ответить тачи (защита позиции) 2. Теперь у черных ничтожные шансы на утиками «а», так как расположение белых камней через три пункта стало идеальным. Кроме этого, у белых по-прежнему остается возможность атаки угла ходом утиками «b». Позже мы обсудим этот ход более подробно.

Диаг. 7 (Когда ход косуми-цуке эффективен) Если после обмена белые \triangle и черные \blacktriangle белые сыграют в другом месте доски, то косуми-цуке черных 1 будет исключительно эффективным ходом. Действительно, после тачи белых 2 черные могут ответить клещевой атакой 3, поддерживая тяжелую и неуклюжую форму двух белых камней, которые вынуждены теперь делать глаза в центре доски. Далее черные угрожают атаковать белых ходом в пункт «с». При такой атаке отметим значительно большую эффективность хода черных иккен-тоби \blacktriangle по сравнению с ходами в пункты «а» или «b».

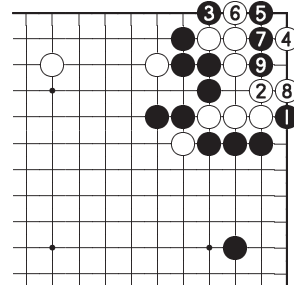
Диаг. 8 (Утикоми) Если белые хотят занять угол, то они могут сделать это ходом утикоми 1. Последовательность до хода белых 9 вполне естественна. Играя дэгири (проталкивание и разрезание) 11 и 13 белые хотят создать некоторые дефекты в построении черных. Наконец, после цуги 15 белые обеспечивают жизнь своей группе а черные ходом 16 захватывают камень белых 13 в шичо. Если шичо не в пользу черных, то они могут сделать ход «а» и с помощью камня \blacktriangle легко захватят камень белых 13. Убедитесь в этом самостоятельно. Несмотря на то, что белые занимают угол, они должны учитывать возникающую подавляющую внешнюю плотность черных, поэтому необходимо тщательно выбрать момент времени для этого утикоми.



Диаг. 7



Диаг. 8



Диаг. 9

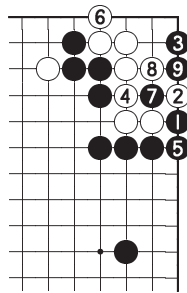
Диаг. 9 (Белые гибнут) Если белые пропускают ход 15 на *Диаг. 8* и играют в другом месте, то черные могут уничтожить белых, играя ханэ 1 и 3. После хода черных 9 группа белых гибнет.

Диаг. 10 (Ко) Если после хода черных 10 на *Диаг. 8* белые играют в другом месте, то черные могут организовать ко борьбу в углу, начиная с ханэ 1 и оки 3. После сагари (спуск) белых 6 черные начинают ко ходами 7 и 9. Такая ко борьба обычно невыгодна белым, но при наличии большого количества ко угроз белые могут выбрать этот вариант.

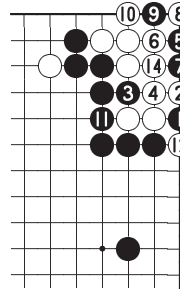
Диаг. 11 (Порядок ходов) Для того, чтобы в углу возникла ко борьба порядок ходов на *Диаг. 10* очень важен. Если черные играют дэ 3 раньше чем оки 5, то белые смогут укрепиться в углу. Вариант показан на диаграмме.

Диаг. 12 (Дамезумари) После того как белые съедают четыре камня ходом 14 на *Диаг. 11*, черные не могут организовать ко борьбу ходом 15 из-за дамезумари — после взятия камня ходом 17 черные не могут соединиться в

пункте 16. Ходом 18 белые обеспечивают себе два глаза и могут забрать два белых камня когда им будет выгодно.

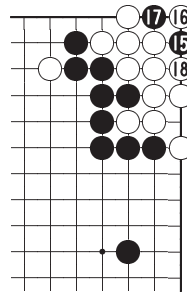


Диаг. 10

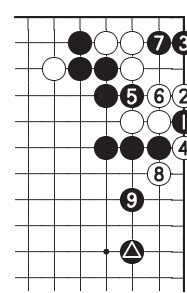


Диаг. 11

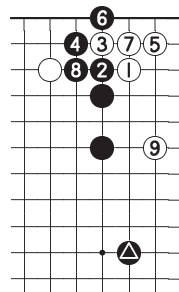
13 → 8



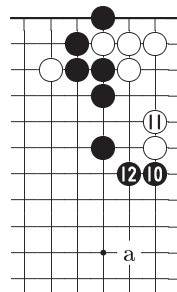
Диаг. 12



Диаг. 13

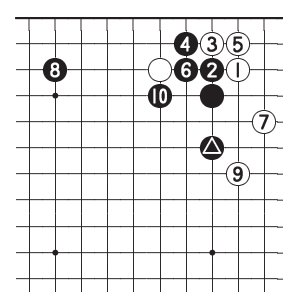


Диаг. 14



Диаг. 15

а



Диаг. 16

Диаг. 13 (Безусловная гибель белых) Если после оки черных 3 белые съедают один камень ходом 4, то черные могут убить группу белых, играя 5 и 7. Ход 8 белым не помогает, так как черные успешно ограничивают белых, играя 9. Однако, если черный камень отсутствует а у белых в этой области есть камень, то белые могут убежать.


Диаг. 14 (Вариант) Иногда после хода черных 4 на *Диаг. 8* белые играют какецуги (висячее соединение) 5. Черные отвечают ате 6 а затем соединяются 8. Теперь белые ходом 9 могут развиваться дальше а черные следующий ход могут сделать в другом месте.

Диаг. 15 (Цуке) Если на *Диаг. 14* черный камень отсутствует, то черным следует сыграть цуке (присоединение) 10 с последующим хики (вытягивание назад) 12. Если бы в пункте «а» находился черный камень, то он был бы расположен настолько близко к камням 10 и 12, что стал бы излишним.

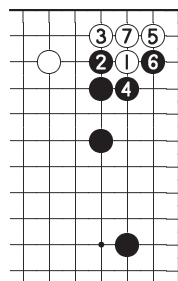
Диаг. 16 (Черные занимают верхнюю сторону) Если после иккен-тоби черных белые сразу же внедряются 1, то последует естественный вариант 2 – 7 и черные развиваются 8. Если же далее белые играют кейма 9, то после хода 10 черные получают хорошую позицию на верхней стороне. В зависимости от обстоятельств порядок ходов 8 и 10 может быть изменен.

Диаг. 17 (Черные заканчивают в сентэ) Если после утикоми белых 1 и обмена ходов 2 и 3 черные хотят получить сентэ, они должны играть осасе (блокировка) 4. Теперь после хода белых 7 черные получают сентэ и могут занять какой-нибудь другой важный пункт.

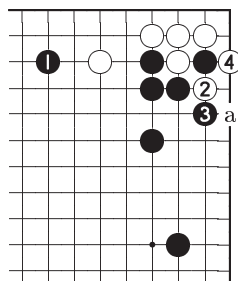
Диаг. 18 (Миаи) Если черные атакуют построение полученное на предыдущей диаграмме ходом 1, то 2 — пункт миаи и белые должны сделать этот ход. После хода белых 4 у них абсолютно безопасная позиция в углу. Позднее пункт «а» будет хорошим йосэ для белых.

Диаг. 19 (Если белые не ответили) Если белые оставляют без ответа угрозу черных , то черные соединяются 1 в сентэ и даже после ходов 2 и 4 у белой группы все еще не вполне жизнеспособная форма. Далее ход черных «а» важный пункт для ограничения белых.

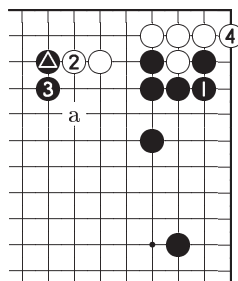
Диаг. 20 (Белые опираются на черных) Другая возможность белых заключается в том, что они опираются на черных ходами 3 и 5. После соединения черных 6 белые играют какецуги 7 а черные развиваются 8 — это джосеки. Однако, цуги (соединение) 6 считается несколько медлительным продолжением, так как позволяет белым сыграть 7 и построить хорошую конфигурацию для создания глаз. Но в этом варианте у черных есть возможность занять важный пункт 8 и этот путь достаточно хорош в игре с форой четыре камня.



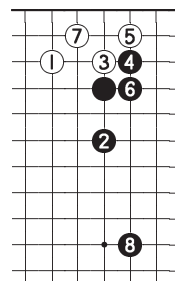
Диаг. 17



Диаг. 18



Диаг. 19

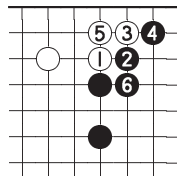


Диаг. 20

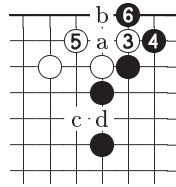
Диаг. 21 (Нидан банэ) Более сильное продолжение за черных это нидан банэ 4. Далее белые должны соединиться 5 и после хода 6 катати черных на правой стороне идеально. С другой стороны, у построения белых нет такого потенциала для образования глаз как на предыдущей диаграмме.

Диаг. 22 (Ко) Если в ответ на ход черных 4 белые играют какецуги 5, то черные могут нанести ате 6. Если белые соединятся «а», то их форма будет далека от желаемой. Поэтому белые могут организовать ко борьбу ходом в пункт «б», но на ранней стадии игры черные проигнорируют любую ко угрозу белых и выиграют ко борьбу. После хода черных 6 перед началом ко борьбы белые должны обменяться с черными ходами «с» и «д».

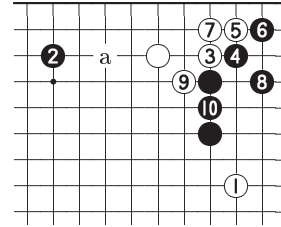
Диаг. 23 (Какецуги) Если на ход белых 1 черные отвечают 2, то после стандартной последовательности в углу до хода белых 7 черные должны сыграть какецуги 8 из-за присутствия камня 1. В дальнейшем пункт «а» является хорошим для обоих игроков.



Диаг. 21



Диаг. 22



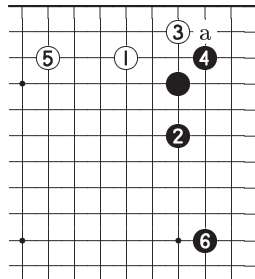
Диаг. 23

Диаг. 24 (Субери) После иккен тоби черных 2 белые могут выбрать джосеки, начинающееся ходом субери (скольжение) 3. Черные могут ответить косуми (диагональное развитие) 4 и белые делают базу на верхней стороне, играя никен бираки (развитие через два пункта) 5. Наконец, если черные желают, они могут занять о-ба (важный пункт) 6, стабилизируя правую сторону доски, хотя этот ход не является необходимым. После этого пункт «а» будет жизненным для обоих партнеров.

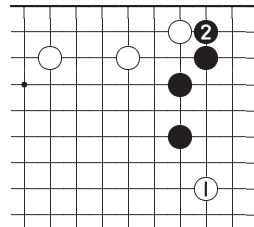
Диаг. 25 (Белые атакуют) Если черные не делают ход 6 на *Диаг. 24*, то белые могут атаковать 1. В этом случае черные должны ответить 2 для построения базы в углу, обеспечивающей жизнь своим камням.

Диаг. 26 (Черные без глаз) Если черные пропускают ход 2 на *Диаг. 25*, то белые продолжают 1, 3 и 5. Теперь группа черных без глаз и бесцельно дрейфует в центр.

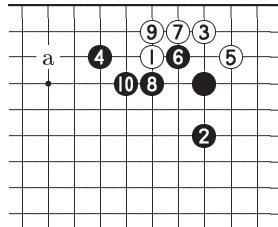
Диаг. 27 (Хасами) После субери белых 3 черные могут сыграть хасами (клещи) 4, если хотят получить плотность на верхней стороне. Белые играют в угол 5 и после хода 10 у черных плотность а у белых угол. Теперь пункт «а» — аджи белых.



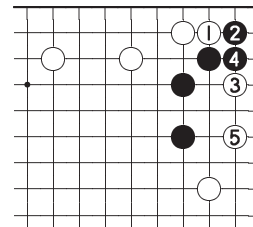
Диаг. 24



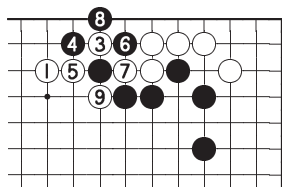
Диаг. 25



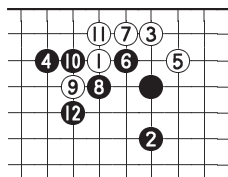
Диаг. 26



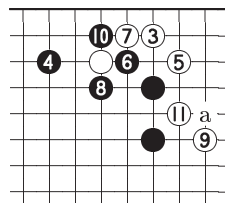
Диаг. 27



Диаг. 28



Диаг. 29

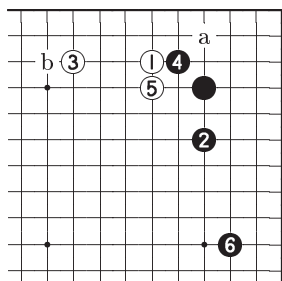


Диаг. 30

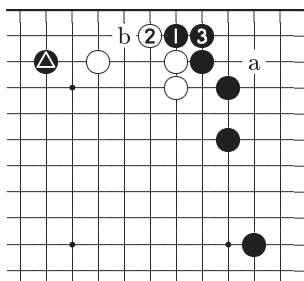
Диаг. 28 (Аджи) Для того, чтобы понять аджи, упомянутое при рассмотрении *Диаг. 27*, посмотрим что получится, если черные не ответят на ход белых 1. В результате, после хода 9 белые соединяются через ко.

Диаг. 29 (Шичо аджи) Если белым выгодно шичо аджи, то после хода черных 8 они играют ханэ 9. Теперь черные ходом 12 должны захватить камень 9 в шичо.

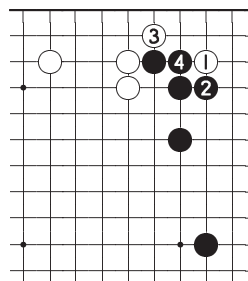
Диаг. 30 (Территория) Если белые хотят получить очки в углу, то в ответ на ход черных 8 они могут сыграть огейма 9. После какае (обнимающий ход) черных 10 белые должны сделать ход 11 для защиты от возможного цуке-коши тесуджи черных «а».



Диаг. 31






Диаг. 32



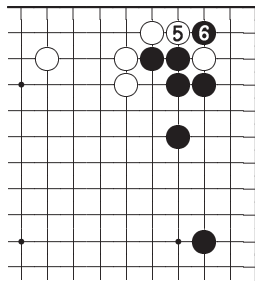
Диаг. 33

Диаг. 31 (Косуми-цуке) Если белым не нравится вариант с хасами черных 4 на *Диаг. 27*, то вместо субери 3 в пункт «а» они могут попытаться немедленно развиться 3, как на этой диаграмме. Но в этом случае черные продолжат косуми-цуке (диагональное присоединение) 4 и после тачи (поднятие) белых 5 у черных хороший результат а у белых переконцентрированная форма, так как было бы лучше если камень 3 был бы расположен в пункте «b».

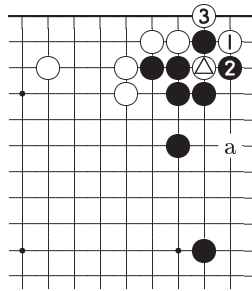
Диаг. 32 (Ханэ-цуги) Если у черных есть камень , то ханэ-цуги (ханэ и соединение) черных 1 и 3 является очень хорошим продолжением, так как черные не только расширяют территорию в углу, но и предотвращают утиками белых «а». Более того, из-за камня  белая группа оказывается под атакой, черные угрожают сыграть «b» и лишиться белые камни глаз. Однако, если камень  отсутствует, то такое продолжение черным не рекомендуется, поскольку является слишком медленным и белые получают сентэ.

Диаг. 33 (Сан-сан утикоми) Если белые играют сан-сан утикоми 1, то осае 2 наиболее безопасное продолжение черных. Черные могут также ответить сагари в пункт 3, но это зависит от конкретных обстоятельств. После хода черных 4 белые могут либо играть в другом месте либо продолжать как на следующей диаграмме.

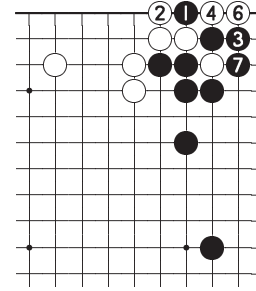
Диаг. 34 (Продолжение) Обычно белые продолжают 5 и после ответа черных 6 играют в другом месте. Теперь здесь появляется интересное йосэ (заключительная стадия игры).



Диаг. 34



Диаг. 35



Диаг. 36

⑤ — тэнуки

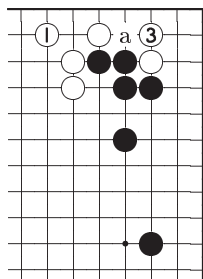
Диаг. 35 (Йосэ) Позднее, на стадии йосэ, белые могут немного уменьшить территорию черных в углу, сыграв 1 и 3 в готэ. Черные в свою очередь могут опередить белых и взять камень ходом в пункт 2 (ценность этого хода 7 очков в готэ). Если у белых есть аджи в нижней части правой стороны, то пункт «а» хорошая точка, так как белые угрожают спасти свой камень △, сыграв сагари (спуск) 2. В любом случае, в обычном йосэ варианте все еще остается сложное ко аджи.

Диаг. 36 (Ликвидация аджи белых) Черные могут избежать варианта, приведенного на *Диаг. 35*, и ликвидировать аджи белых, начав с ханэ 1. Когда белые заберут камень ходом 4 черные могут сыграть в другом месте, однако, ход 6 белые имеют возможность сыграть в сентэ.

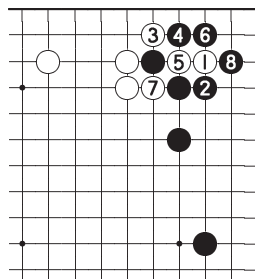
Диаг. 37 (Ватари) Иногда вместо хода 5 на *Диаг. 34* белые могут играть 1, и если черные не отвечают в пункт «а» (например, когда ход 1 угрожает черным в левой части верхней стороны), то белые играя 3, соединяются с помощью ватари.

Диаг. 38 (Вариант) Вместо хода 4 на *Диаг. 33* черные также могут сыграть ханэ-даши (внутреннее ханэ) 4 как на этой диаграмме. После варианта 1 – 8 белые могут быть довольны, так как они вторглись в угол черных, обезопасили свои камни и поэтому ход 9 могут сделать в другом месте.

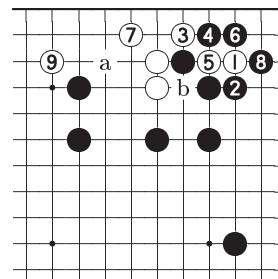
Диаг. 39 (В зависимости от ситуации) Предположим, что белые камни окружены и первые ходы такие же как на *Диаг. 38*. В этом случае белые, вместо хода в пункт «b», сыграют какецуги 7 и когда черные заберут два камня ходом 8, белые 9 соединяются с внешней стороной. Если черные ходом 8 занимают пункт «а», то белые играют 8 и выживают в углу.



Диаг. 37

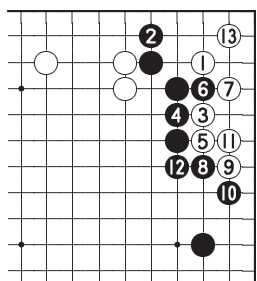


Диаг. 38

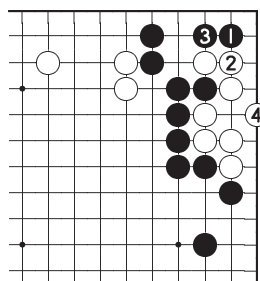


Диаг. 39

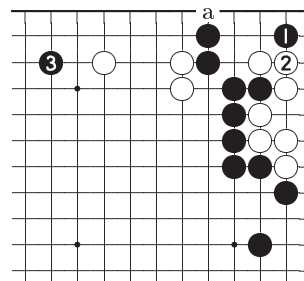
Диаг. 40 (Сагари) Конечно, черные могут на утикоми белых 1 ответить сагари 2. После ханэ белых 9 черные играют ни-дан банэ 10 и когда белые соединяются 11 черные также соединяются 12. Наконец белые защищают угол, играя какецуги 13, а черные получают как плотность так и сентэ. Белые не могут играть 9 в пункт 13, так как черные сами займут пункт 9 и белые будут сильно ограничены в углу с маленькой территорией.



Диаг. 40



Диаг. 41

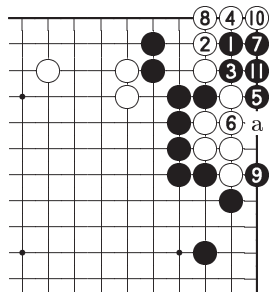


Диаг. 42

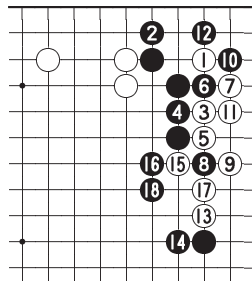
Диаг. 41 (Черные получают очки в сентэ) Если белые пропускают ход 13 на *Диаг. 40*, то черные сами займут этот пункт и белые должны отвечать 2. В итоге, после хода 4 белые живут, но черные получили некоторые очки в сентэ. Кроме этого у черных есть и другое продолжение.

Диаг. 42 (Две угрозы) После цуги (соединение) белых 2 черные могут атаковать три белых камня, играя 3. Позднее черные могут занять пункт «а» и этот ход угрожает не только лишит глаз группу белых в углу, но и повлияет на исход борьбы с белыми камнями на верхней стороне.

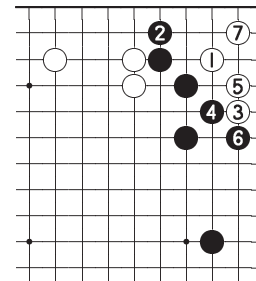
Диаг. 43 (Белые проигрывают) В ответ на оки черных 1 белые не могут играть осасе 2, так как после варианта 3–11 белая группа мертва. Поэтому вместо хода 6 белые должны начать борьбу ходом в пункт «а». Такое ко для белых невыгодно и мы убеждаемся, что сыграв осасе (блокирование) 2, белые потерпят неудачу.



Диаг. 43



Диаг. 44



Диаг. 45

Диаг. 44 (Черные получают угол) Если черные желают получить угол, они могут разрезать 10. Далее ход белых 13 тесуджи, обеспечивающее разрезание 15, и после хода черных 18 у белых сентэ. Однако у черных как очки, так и плотность.

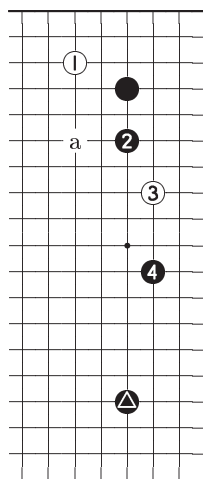
Диаг. 45 (Пассивно) Белым очень пассивно играть кейма 3, так как после хода 7 у черных сентэ а белые ограничены в углу с маленькой территорией.

Иккен-тоби в фусеки с форой 4

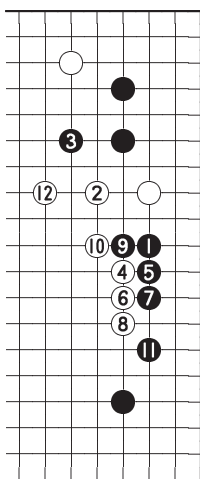
В предыдущем разделе мы изучали некоторые простые варианты иккен-тоби джосеки, рассматривая не более одного угла. Настоящий раздел посвящен рассмотрению иккен-тоби джосеки с точки зрения по крайней мере половины доски и частично с точки зрения фусеки с форой четыре камня.

а) Хасами

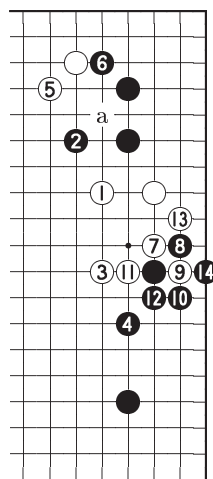
Диаг. 1 (Хасами) После иккен-тоби черных 2 какари белых 3 часто встречающееся продолжение в играх с форой четыре и пять камней. Этот ход сразу же использует слабости построения иккен-тоби. Из-за черного камня \triangle в правом нижнем углу хасами (клещи) черных 4 идеальный ход, так как не только атакует камень белых 3 но и развивает позицию черных на правой стороне доски. Для черных слишком пассивно убежать играя «а», поскольку белые разовьются в пункт 4, создавая устойчивую позицию на правой стороне доски. Мы будем подробно исследовать этот ход хасами, так как он очень важен в фусеки с форой четыре и пять камней.



Диаг. 1



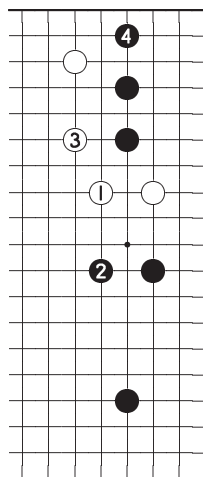
Диаг. 2



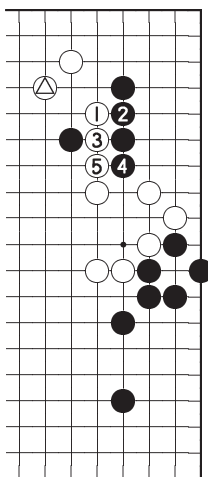
Диаг. 3

Диаг. 2 (Перебор) Хасами черных 1 на этой диаграмме — перебор. Сначала белые выбегают 2, черные продолжают тоби (прыжок) 3. Однако теперь белые играют катацуки (удар в плечо) 4 и черные вынуждены послушно тащиться по третьей линии. После тоби 12 белые могут быть довольны результатом, так как их плотность значительно превосходит небольшую территорию черных.

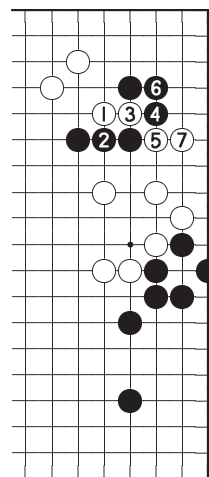
Диаг. 3 (Джосеки) После хасами черных 4 на *Диаг. 1* иккен-тоби белых 1 общепризнанное продолжение. Черным также следует отвечать иккен-тоби 2. Далее белые играют боши (накрывание) 3 а черные — кейма 4. Косуми белых 5 подготавливает нозоки (заглядывание) в пункт «а», поэтому черные должны защититься косуми-цуке (диагональное присоединение) 6. Теперь белые проводят вариант от цуке (присоединение) 7 до ате 13 для стабилизации своих камней на правой стороне. Разрезание 9 тесуджи, помогающее белым построить хорошую форму. После того, как черные возьмут один камень ходом 14, белые обратят внимание на другую часть доски. Давайте чуть более подробно рассмотрим иккен-тоби черных 2, косуми-цуке черных 6 и вариант 7–13, начатый по инициативе белых.



Диаг. 4



Диаг. 5



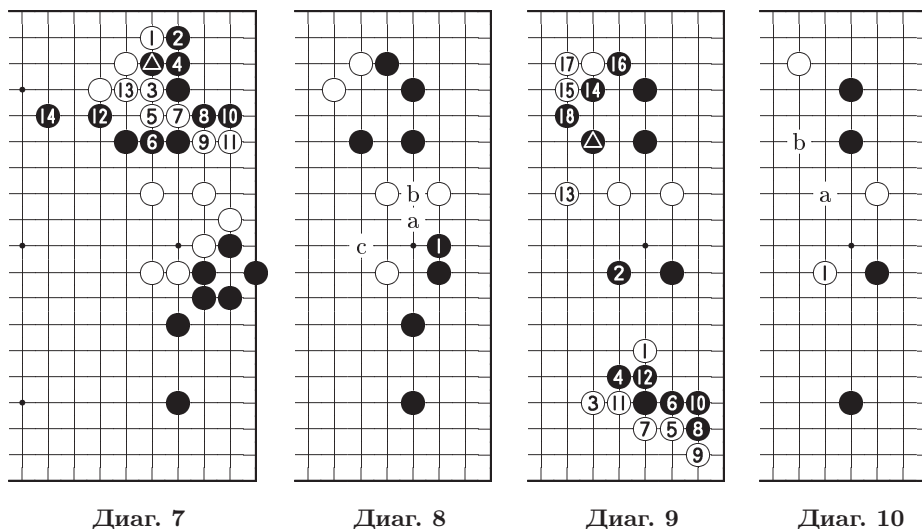
Диаг. 6

Диаг. 4 (Черные ограничены в углу) Здесь иккен-тоби черных 2 считается пассивным продолжением, так как белые ограничат черных в углу играя 3, и даже после защиты позиции ходом 4 черные камни по-прежнему останутся объектом для атаки. Поэтому черные должны играть иккен-тоби в пункт 3 для предотвращения локализации группы.

Диаг. 5 (Нозоки) Если черные не ответят косуми-цуке 6 на *Диаг. 3* на ход белых \triangle , то в дальнейшем белые сыграют нозоки 1 и после варианта 2–5 у них массивная плотность а черные должны беспокоиться о безопасности своих камней в углу.

Диаг. 6 (Черные бесцельно дрейфуют в центре) Если в ответ на нозоки белых 1 черные попытаются соединиться 2, то белые сыграют дэгири (проталкивание и разрезание) 3 и 5 и после сагари (спуск) 7 три камня черных бесцельно дрейфуют в центре. Более того, три угловых камня черных все еще в опасности.

Диаг. 7 (Провал тактики белых) Однако, если черные сыграют косуми-цуке \blacktriangle (ход 6 на *Диаг. 3*), то тактика белых потерпит крах. После хода белых 11 черные атакуют 12, 14 и белые в серьезной опасности.



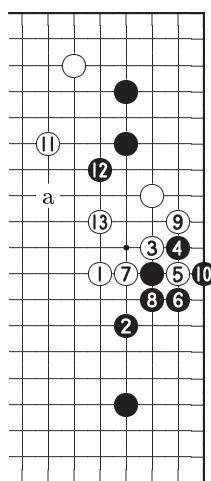
Диаг. 8 (Нарабэ) Белые играют 7–13 на *Диаг. 3* для построения формы сабаки. Если же они пренебрегут этим продолжением, то черные в дальнейшем сыграют нарабэ (вдоль линии) 1 и камни белых будут плавать в центре без глаз. Теперь черные угрожают сыграть «а», а когда белые соединятся «b» черные продолжают кейма «с», оставляя белые камни на правой стороне в тяжелом положении.

Диаг. 9 (Варианты) После иккен-тоби черных \blacktriangle белые также могут сыграть иккен такагакари 1 как на этой диаграмме. Сначала черным следует ответить тоби 2, а после второго какари белых 3 и варианта до цуги (соединение) 12 у черных хорошая позиция. Теперь белые должны бежать тоби 13, а черные стабилизируют свои камни в правом верхнем углу ходами 14, 16 и 18. У черных хороший результат, поскольку три камня белых в центре слабы и будут объектом для атаки.

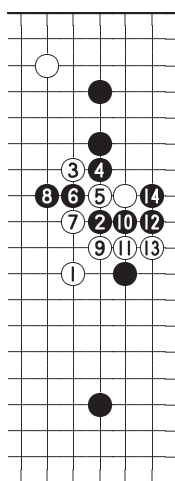
Диаг. 10 (Боши) Иногда белые сразу играют боши 1 без предварительного обмена ходами «а» и «b». Это продолжение не считается хорошим, но иногда белые играют так чтобы запутать черных. Поэтому черные должны знать как противостоять таким попыткам.

Диаг. 11 (Пассивно) В ответ на боши белых 1 кейма черных 2 кажется хорошим продолжением, но без обмена ходами в пункты «а» и «b» *Диаг. 10* оно слишком пассивно. Стабилизируя свои камни 3–9, белые угрожают локализовать черных в правом верхнем углу ходом 11. После косуми (диагональное развитие) черных 12 белые строят форму ходом 13, по-прежнему угрожая локализовать угол черных ходом «а». Для черных это вовсе не обязательно плохой путь, но он может оказаться трудными и привести к сложностям.

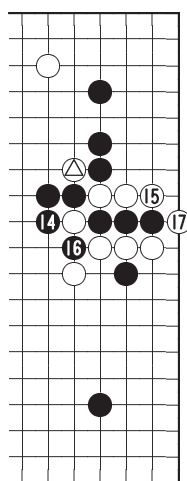
Диаг. 12 (Агрессивно) Катацуки (удар в плечо) черных 2 очень агрессивный ход, так как сразу же разделяет белые камни. Вероятно это лучший ответ на боши белых 1, но варианты также могут стать очень сложными. Кейма белых 3 характерно для стиля сабаки. После дэгири белых 5 и 7 вариант до хода черных 14 наиболее естественное продолжение. У черных очень хороший результат, поскольку они получили и плотность и территорию.



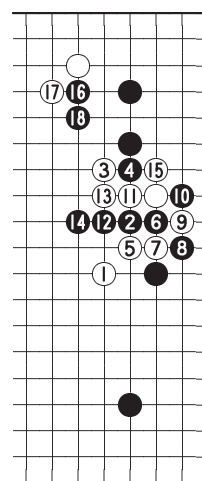
Диаг. 11



Диаг. 12



Диаг. 13



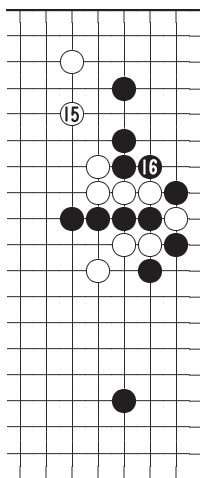
Диаг. 14

Диаг. 13 (Жадность) Черным на следует быть слишком жадными и играть ате (шах) 14 как здесь вместо соответствующего хода на *Диаг. 12*, потому что после продолжения белых 15 и 17 черные теряют построенную ранее территорию. Кроме этого, теперь необходимо учитывать камень белых ⊕, который становится разрезающим.

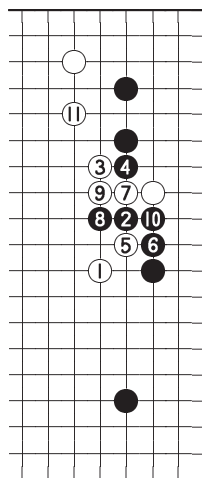
Диаг. 14 (Косуми-цуке) Вместо хода 5 на *Диаг. 12* белые могут попытаться сыграть косуми-цуке 5. Последует вариант до ноби (вытягивание) черных 14, но после магари (поворот) белых 15 черные продолжают цуке-ноби (присоединение и вытягивание) 16, 18 и пять белых камней на правой стороне попадут под сильную атаку.

Диаг. 15 (Черные создают большую территорию) Если белые вместо хода 15 на *Диаг. 14* играют 15 как здесь, то черные продолжают 16, создавая большую территорию на правой стороне.

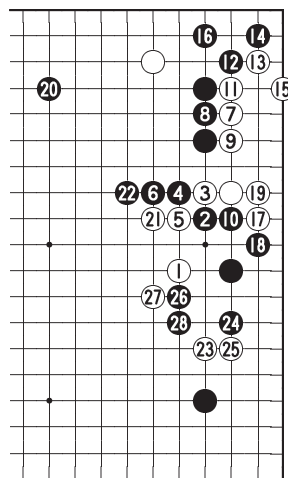
Диаг. 16 (Плохо для черных) В ответ на косуми-цуке белых 5 черным не следует отвечать осе (преграждение) 6, так как после форсированного варианта 7 – 10 белые ограничивают черных в углу, где они должны выживать маленькой группой.



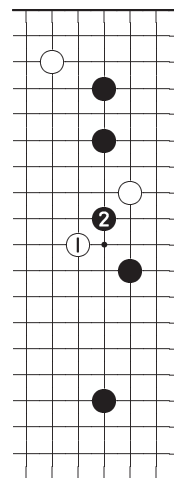
Диаг. 15



Диаг. 16



Диаг. 17

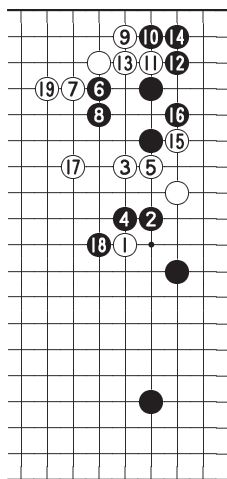


Диаг. 18

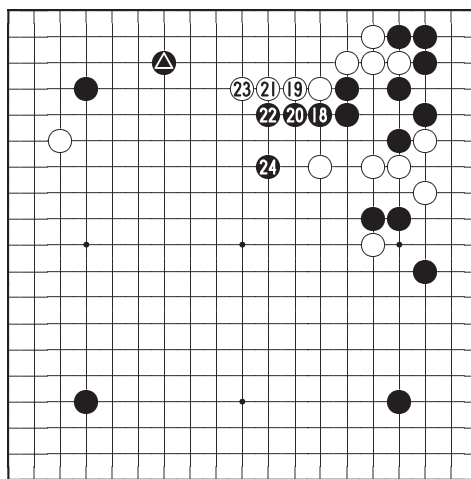
Диаг. 17 (Оши) В ответ на катацуки черных 2 белые могут также сыграть оши (толчок) 3, тогда черные продолжат осе 4. Белые разрезают 5 а черные отвечают ноби 6 — ключевой ход в данном варианте. Ходами 7 – 19 белые обеспечивают группе жизнь, но после о-ба (важный пункт) черных 20 действия белых 21 – 27, направленные на то чтобы помешать черным укрепиться на правой стороне, оказываются бесполезными. В итоге, после ноби черных 28 у белых две группы, каждая из которых должна бороться за жизнь, и весьма вероятно, что черные захватят одну из них.

Диаг. 18 (Хазама-тоби) Теперь рассмотрим хазама-тоби (диагональный прыжок) черных 1. Черным следует играть 2, чтобы разделить камни белых. Это лучший ответ черных.

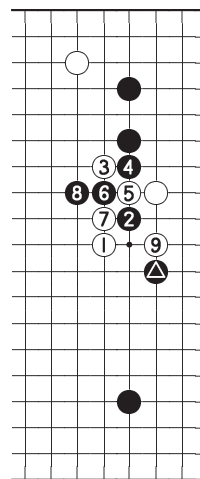
Диаг. 19 (Джосеки) После хода черных 2 белые играют кейма-каке (накрывание ходом кейма) 3 а затем следует оши 4 и оши 5. Далее черные играют цуке-ноби 6 и 8 и теперь ход черных 10 единственный ответ на косуми белых 9. После естественного варианта до хода 16 белые убегают тоби 17. Наконец, черные ходом 18 ограничивают подвижность белого камня 1 а белые обеспечивают безопасность своих камней на верхней стороне, играя нарабэ (удлинение по линии) 19.




Диаг. 19




Диаг. 20



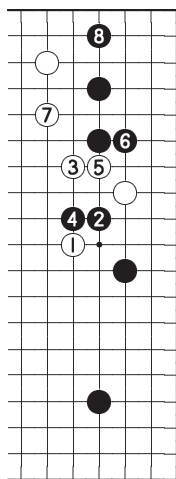
Диаг. 21

Диаг. 20 (Зависимость от обстоятельств) Если у черные есть камень , то вместо хода 18 на предыдущей диаграмме черные могут продолжить оши 18, 20 и 22 как здесь, а затем атаковать камни белых на правой стороне, играя тоби 24. Однако так играть следует только в том случае, когда позиция черных в левом верхнем углу надежна, иначе территория белых, возникающая в результате удлинения по четвертой линии ходами 19, 21 и 23 может стать слишком большой.

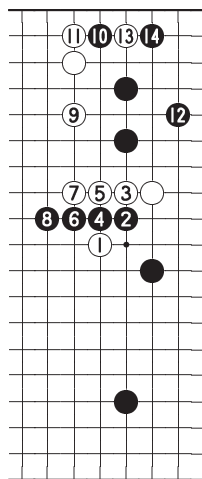
Диаг. 21 (Плохо для черных) В ответ на кейма белых 3 черным не следует играть дэгири 4 и 6 из-за плохого результата после ате белых 7. Белые создают хорошую форму ходом 9, одновременно нейтрализуя камень черных . А камень белых 3 все еще сохраняет аджи и в дальнейшем черные вынуждены будут затратить один ход для его захвата.

Диаг. 22 (Простой путь) Простой и безопасный способ игры для черных в такой ситуации это сыграть сагари (спуск) 6 после оши белых 5 а затем защитить угол ходом 8. Поскольку черные ограничены в углу а у белых сентэ, это продолжение хуже чем вариант на *Диаг. 19*, хотя и может быть использовано в определенных случаях.

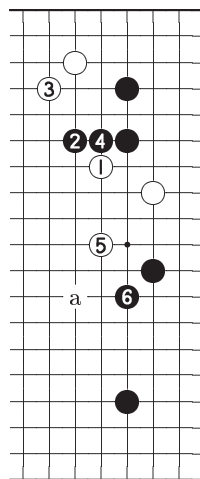
Диаг. 23 (Оши) Белые могут также сыграть оши 5 и 7 а затем ограничить черных в углу ходом 9. Но проблем с выживанием у черных нет и у них хорошая позиция, так как эффективная плотность черных делает камень белых 1 бесполезным. Более того, черный камень 8 занимает жизненный пункт для нейтрализации плотности белых на верхней стороне.



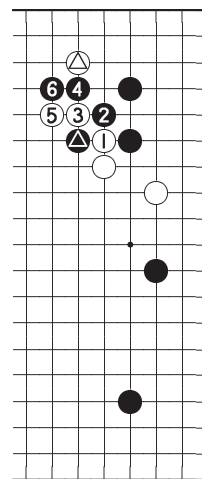
Диаг. 22



Диаг. 23






Диаг. 24



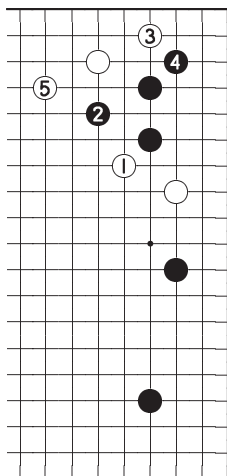
Диаг. 25

Диаг. 24 (Кейма) На кейма белых 1 хорошим ответом является тоби черных 2. Когда белые сыграют косуми 3 черные должны защититься, соединяясь 4. Наконец, белые 5 создают форму сабаки а черные продолжают косуми 6, намереваясь в дальнейшем атаковать белых в пункт «а».

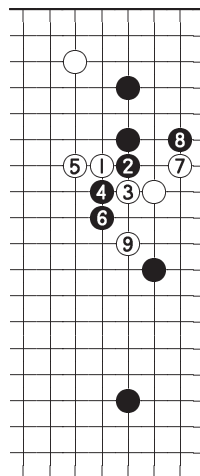
Диаг. 25 (Дэгири) Когда черные играют тоби  они не должны бояться дэгири белых 1 и 3, так как после ате 4 и оши 6 черные создают огромную территорию на стороне. Здесь камень белых  теряет свое значение у камня черных  все еще многочисленные аджи.

Диаг. 26 (Пассивно) Пассивно для черных играть кейма 2, так как этот ход не оказывает давления на камень 1 и белые могут успеть стабилизироваться на верхней стороне ходами 3 и 5. Форма черных в углу теперь не вполне жизнеспособна.

Диаг. 27 (Плохо для черных) Очень плохо для черных играть дэгири 2 и 4. Белые продолжат ноби 5 и черным необходимо ответить 6. После обмена ходами 7 и 8 белые занимают жизненный пункт 9 и у черных очень плохая позиция, так как их камни 4 и 6 дрейфуют в центре.



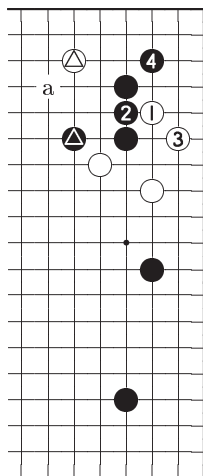
Диаг. 26



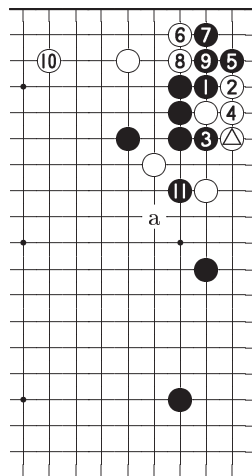
Диаг. 27

Диаг. 28 (Нозоки) После тоби черных \triangle у белых есть возможность сыграть нозоки 1 и после соединения черных 2 продолжить косуми 3. Черные защищаются в углу ходом косуми 4 и могут думать о пункте «а» с атакой камня \triangle .

Диаг. 29 (Вариант) После хода белых \triangle магари (поворот) черных 1 и ате 3 сильное продолжение. Вслед за осе (блокировка) черных 5 кейма нозоки белых 6 и 8 естественны. Когда белые стабилизируют верхнюю сторону ходом 10, черные сыграют мощное цуке-коши тесуджи 11. Если ходом 10 белые занимают пункт «а» для построения формы, то черные атакуют в пункт 10.



Диаг. 28

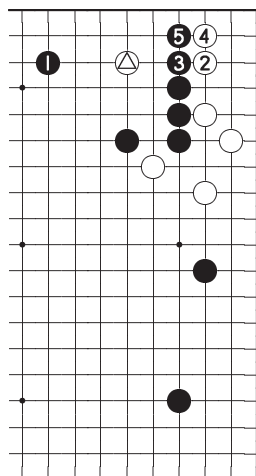


Диаг. 29

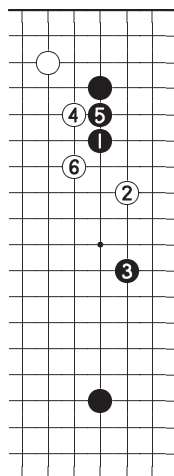
Диаг. 30 (Преждевременно) Черным было бы преждевременно вместо ходов 1 и 3 на *Диаг. 29* или 4 на *Диаг. 28* атаковать камень белых △, играя 1 как на данной диаграмме. В ответ белые ходами 2 и 4 займут угол, получая очки в сентэ. Приобретения черных не столь уж велики, так как камень △ все еще сохраняет аджи и черным нужно сделать еще один ход на верхней стороне для создания надежной территории.

Диаг. 31 (Перебор) После хасами 3 попытка белых ходами 4 и 6 локализовать черных в углу является перебором. Возможностей ошибиться у черных много, но при правильной игре им нечего бояться.

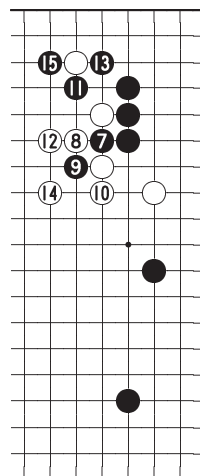
Диаг. 32 (Дэгири) В ситуации на предыдущей диаграмме черные прежде всего должны сыграть дэгири (проталкивание и разрезание) 7, 9 и после хики (вытягивание назад) белых 10 продолжить цуке 11. Естественный вариант до хода 15 приводит к хорошему результату для черных.



Диаг. 30



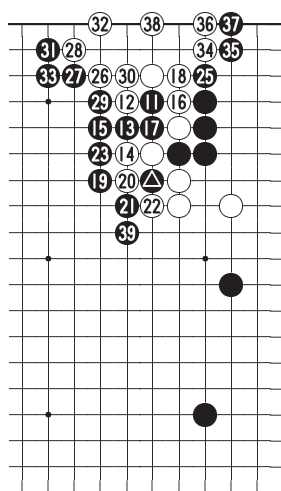
Диаг. 31



Диаг. 32

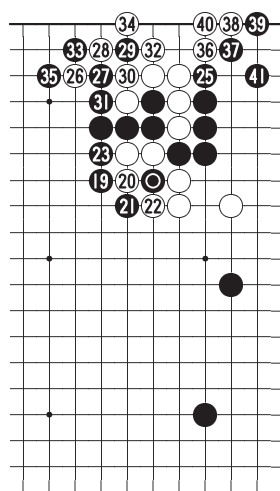
Диаг. 33 (Белые сопротивляются) Обычно белые играют не так пассивно как на *Диаг. 32* и на цуке черных 11 отвечают ханэ 12. Нидан банэ черных 13 является тесуджи и, продолжая 15, они прорываются в центр. После хода белых 16 черные разрезают 17 а затем, вместо захвата двух белых камней в шичо, играют 19 – 23, создавая белым неуклюжую сдавленную форму. Далее ходами 25 – 38 черные вынуждают белых выживать с очень маленькой территорией и после ноби черных 39 камни белых на правой стороне оказываются под угрозой, в то время как у черных чудесная плотность в центре доски.

Диаг. 34 (Вариант) Возможно ход белых 26 здесь лучше соответствующего хода на *Диаг. 33*, так как белые завершают вариант в сентэ и камень 26 сохраняет аджи. Однако, с точки зрения позиции всей доски результат все равно плох для белых.



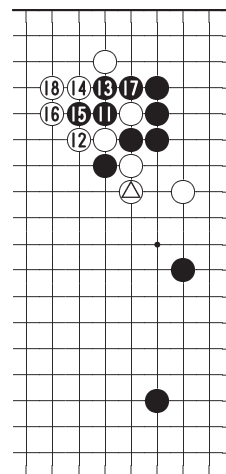
Диаг. 33 (11–39)

24 → △



Диаг. 34 (19–41)

24 → ●

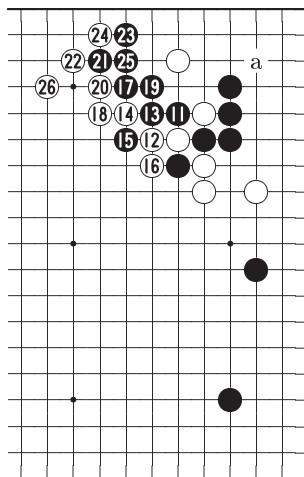


Диаг. 35 (11–18)

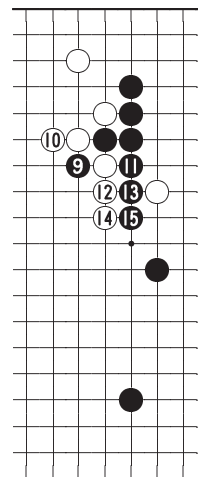
Диаг. 35 (Белые ограничивают черных) Для черных очень плохо на ход белых △ отвечать ате 11. Действительно, после соединения белых 18 черные оказываются полностью зажатыми в углу.

Диаг. 36 (Также плохо для черных) Возможен также вариант 13–26, но и он также очень плох для черных. На самом деле их территория не так уж велика, поскольку белые еще могут осуществить вторжение в угол «а». Кроме этого, у белых подавляющая плотность.

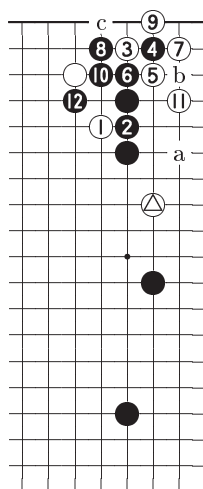
Диаг. 37 (Черные создают большую территорию) Если на разрезание 9 на Диаг. 32 белые отвечают ноби 10, то черные могут создать большую территорию, удлинняясь 11 – 15 по четвертой линии.



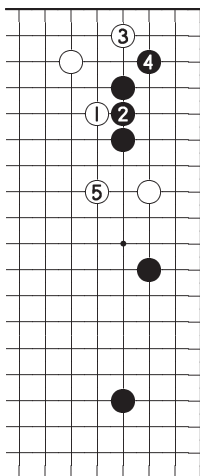
Диаг. 36 (11–26)



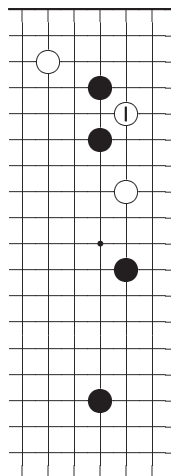
Диаг. 37 (9–15)



Диаг. 38



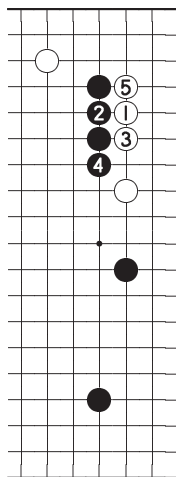
Диаг. 39



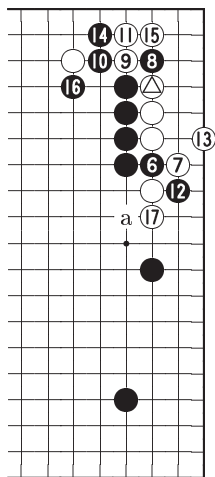
Диаг. 40

Диаг. 38 (Субери) После нозоки 1 белые иногда играют субери (скольжение) 3. Правильным ответом черных является цуке 4. Когда черные соединяются 10, белые продолжают 11, подготавливая соединение «а» с камнем \triangle . Если белые пропустят ход 11, то черные сами сразу же займут этот пункт, вынуждая белых отвечать «b» для обеспечения жизни. Теперь белые должны отвечать и на ход черных «с», а камень \triangle оказывается изолированным.

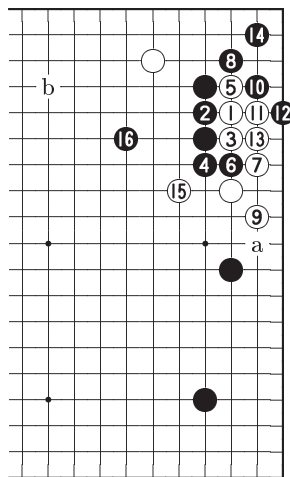
Диаг. 39 (Пассивно) На субери белых 3 косуми черных 4 ответ скорее пассивный, с недостатком жизненности. После тоби белых 5 ранее произведенный обмен ходами 1 и 2 становится вполне хорош для белых.



Диаг. 41



Диаг. 42



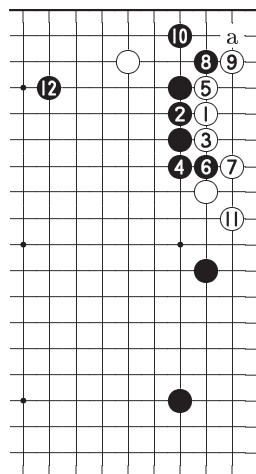
Диаг. 43

Диаг. 40 (Нозоки) Нозоки белых 1 с внутренней стороны хорошо известно и приводит к большому числу вариантов. Такой ход применяется для немедленного использования слабостей черных и мы изучим его.

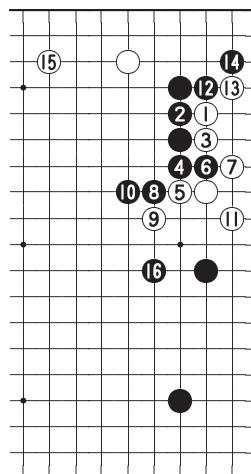
Диаг. 41 (Жизненный пункт) После необходимого соединения черных 2 белые играют 3 и теперь черные занимают жизненно важный пункт 4. Что случится после хода белых 5?

Диаг. 42 (Хорошо для черных) После хода белых △ черные сыграют дэ (проталкивание) 6 а затем ханэ 8. Если белые разрезают 9, то черные продолжают ате 10. Далее, для использования камня 8, черные перед ходом 14 разрезают 12, вынуждая белых ответить 13. После хода белых 17 черные могут играть в пункт «а», ограничивая белых на стороне. Из-за массивной плотности результат очень хорош для черных.

Диаг. 43 (Черные захватывают угол) Если на ход черных 8 белые отвечают какецуги (висячее соединение) 9, то в результате варианта 10 – 14 черные захватывают угол. После хода 16 черные могут играть «а» или «b», в зависимости от обстоятельств.



Диаг. 44



Диаг. 45

Диаг. 44 (Другой вариант) Другой возможностью белых является ханэ 9. Какецуги черных 10 подходящий ответ и теперь белые 11 необходимый ход. Черные 12 естественное продолжение и в дальнейшем пункт «а» будет важным для обоих партнеров.

Диаг. 45 (Оши) Белые также могут выбрать оши (прижимание) 5. Вслед за дэ 6 черные сыграют ханэ 8 и после какецуги белых 11 черные займут ключевой пункт 12. Кикаши белых 13 не позволяет черным занять этот пункт в сентэ. Далее белые стабилизируются на верхней стороне ходом 15 а черные продолжают иккен-тоби 16 и получают хороший результат.

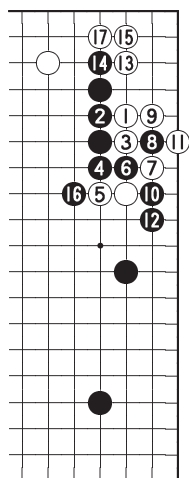
Диаг. 46 (Равенство) После осае белых 7 черные также могут разрезать 8 и после хода 16 результат равный — у белых территория, у черных плотность. Но черные начинают партию с предварительным преимуществом, поэтому они вправе рассчитывать на позицию лучше чем здесь.

Диаг. 47 (Разрезание не с той стороны) Черным не следует разрезать ходом 8 с этой стороны. Они захватывают два белых камня, но после субли 13 белые стабилизируются на верхней и правой сторонах а позиция черных становится переконцентрированной.

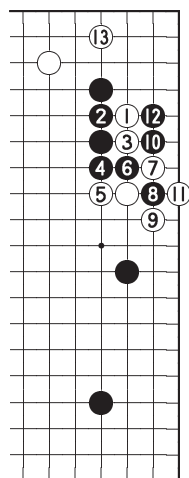
Диаг. 48 (Хорошо для черных) На ход белых 3 черные также могут ответить магари 4. Белые занимают другой жизненный пункт 5. Для создания трудностей белым при образовании двух глаз черные играют кикаши 6. После обмена ходами 8, 9 и тоби 10 далее черные намереваются атаковать одну из двух белых групп. Это очень хороший результат для черных.

Диаг. 49 (Кейма ватари) Если же белые сразу займут пункт 3, то черные ответят магари 4, а после соединения черных 8 белые сыграют кеймаватари тесуджи 9. Наконец, необходимый ход черных 10 обеспечивает им хороший результат.

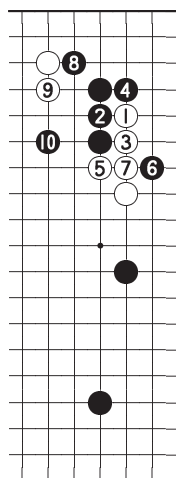
Диаг. 50 (Сан-сан утикоми) Последний способ ответа белых на хасами черных ▲ это сан-сан утикоми 1. Правильные действия черных заключаются в отдаче угла и развитии вдоль верхней стороны ходом 10. Поскольку у черных есть форовый камень в левом верхнем углу, полученный результат им очень выгоден.



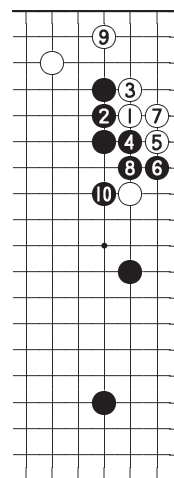
Диаг. 46



Диаг. 47



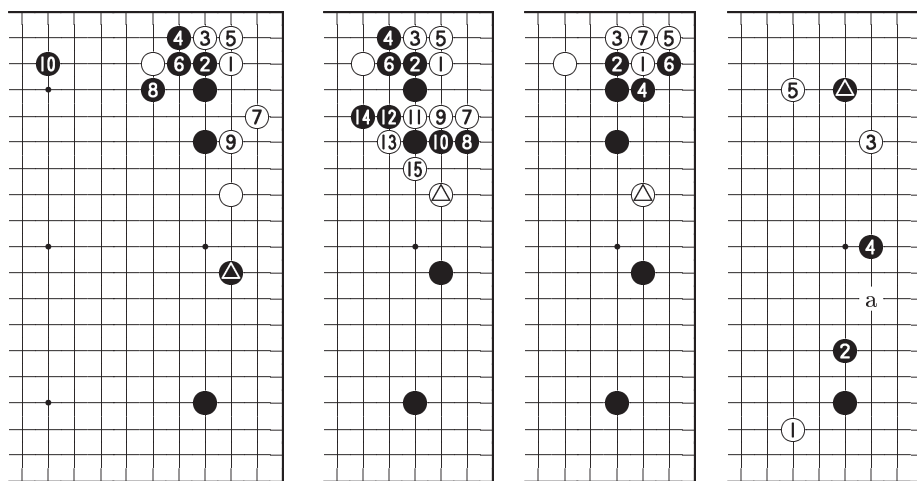
Диаг. 48



Диаг. 49

Диаг. 51 (Неудача черных) Черным не следует пытаться атаковать белые камни в углу ходом 8 на этой диаграмме. Если же они это сделают, то проиграют. Используя камень \triangle , белые сыграют 15 и захватят три черных камня.

Диаг. 52 (Тоже плохо) Опять же из-за камня белых \triangle , примененное на этой диаграмме джосеки приводит к плохому результату для черных.



Диаг. 50

Диаг. 51

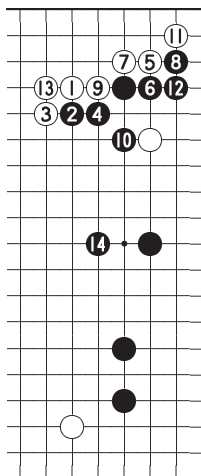
Диаг. 52

Диаг. 1

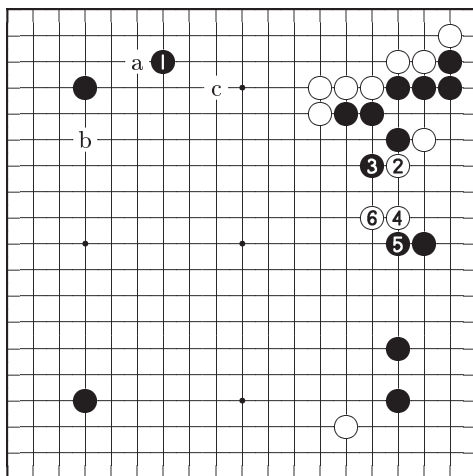
b) Двойное какари

В игре с форой четыре камня черным очень важно научиться играть таким образом, чтобы учитывалась ситуация на всей доске. При такой стратегии у черных иногда нет возможности сделать прямой ответ на какари белых против одного из форовых камней и вместо этого им может потребоваться ход типа хасами. В подобных случаях белые часто атакуют камень хоси с помощью второго какари. Далее мы рассмотрим технику черных, которая применяется в борьбе с двойным какари.

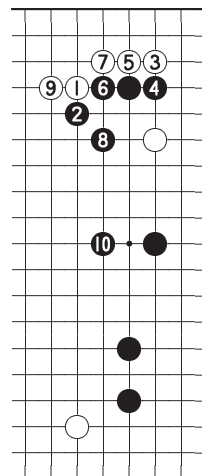
Диаг. 1 (Двойное какари) После иккен тоби черных 2 белые иногда играют еще одно какари 3 в правом верхнем углу. В таком случае черным рекомендуется ответить хасами (клещи) 4. Этот ход дает черным идеальную позицию в нижней части правой стороны доски и защищает их слабый пункт «а». Кроме того, он атакует камень белых 3. Но теперь камень черных \triangle не защищен и белые могут нападать на него вторым какари, например 5. Бояться двойного какари черным не следует и далее мы увидим, после изучения различных продолжений, что свой камень хасами 4 черные могут эффективно использовать.



Диаг. 2



Диаг. 3



Диаг. 4

Диаг. 2 (Джосеки) Цуке (присоединение) черных 2 обычный ответ на какари белых 1. Этот ход согласуется с принципом присоединения к более сильному из двух атакующих камней, таким образом делая его еще более сильным. На ханэ белых 3 черные отвечают хики (вытягивание назад) 4 и далее белые играют сан-сан утиками 5. Осае черных 6 правильное направление, фактически выбранное предыдущими ходами 2 и 4. Ход черных 8 также верное продолжение и после этого белые должны защитить дефекты своей формы, играя цуги 13. Теперь у черных есть возможность сыграть иккен тоби 14 для создания территории в виде глубокой долины на правой стороне.

Диаг. 3 (Осложнения) После хода 14 на *Диаг. 2* в этой игре белые, вероятно, сыграют какари «а» и после ответа черных «b» продолжат «с», формируя объемную территорию на верхней стороне. Уклоняясь от этого варианта, черные могут сыграть огейма 1. Но в этом случае у белых появляется возможность создать сложности для черных на правой стороне, играя 2 – 6. Черные могут пойти на этот вариант, если чувствуют себя уверенно в тактической борьбе, хотя в действительности им нечего бояться варианта с обменом ходов белые «а», черные «b», белые «с», так как их территория значительно больше и надежнее чем у белых. Кроме этого, после хода белых «с» у черных сентэ и они могут занять любой другой пункт доски.

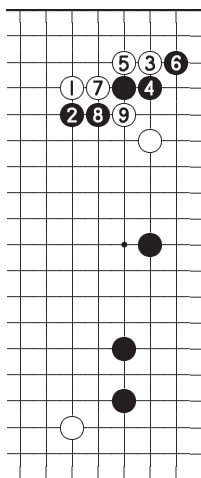
Диаг. 4 (Вариант) Вместо ханэ на *Диаг. 2* белые могут также немедленно сыграть утиками (вторжение) 3. В этом случае на ход белых 5 черные должны отвечать 6 и когда белые защитятся 7 черные сыграют какецуги (висячее соединение) 8 и опять белые вынуждены защищаться ноби (вытягивание) 9. Как и раньше черные продолжают иккен-тоби 10.

Диаг. 5 (Осторожно) Черные не должны ходом 6 на *Диаг. 4* играть ханэ 6 как здесь. Если же они это сделают, то после разрезания 9 черные в серьезной опасности.

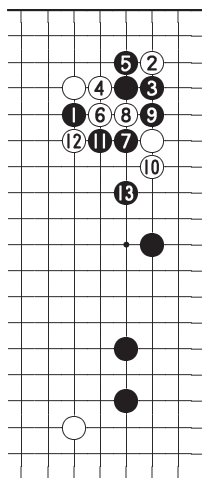
Диаг. 6 (Перебор) Как должны отвечать черные, если белые сыграют цуке-атари (встречный удар) 4 после осае черных 3?

В этом случае черные должны занять ключевой пункт 5. После хода белых 6 ход черных 7 цуке-коши тесуджи и ходом 13 черные защищают территорию в правой верхней части доски. Таким образом, ход белых 4 является перебором с их стороны.

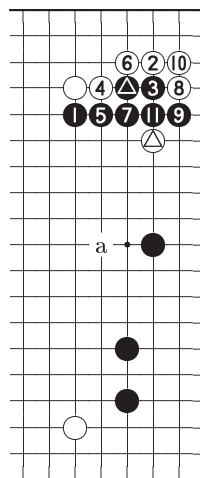
Диаг. 7 (У черных плохая позиция) Если же черные послушно ответят ходом 5 на цуке-атари 4, то после хода черных 11 у белых сентэ и они могут сыграть в районе пункта «а», уменьшая таким образом территориальные перспективы черных на правой стороне. Кроме этого, белые еще могут эффективно использовать свой камень \triangle , в то время как камни черных 3 и \triangle демонстрируют пример двойного усилия.



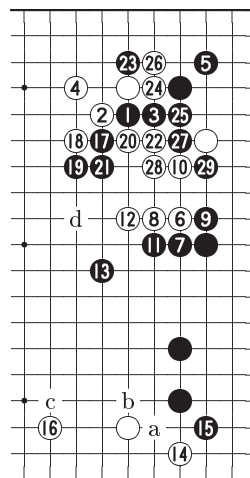
Диаг. 5



Диаг. 6



Диаг. 7

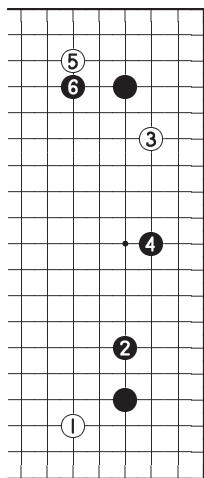


Диаг. 8

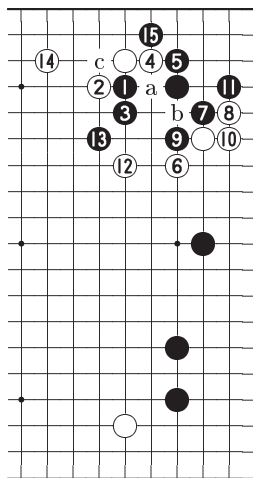
Диаг. 8 (Какецуги) Если после хики черных 3 белые играют какецуги (висячее соединение) 4, черным для защиты угла следует занять сан-сан ходом 5. Вариант 6–13 естественен и далее белые могут обезопасить свою позицию на нижней стороне, играя 14 и 16. Если белые не сделают этих ходов, то черные продолжают косуми-цуке (диагональное присоединение) «а» и после тачи (поднятие) белых «b» атака черных «с» будет очень серьезной. После хода белых 16 черные снова атакуют и ни-дан банэ черных 17 и 19 разделяет камни белых на две группы. Показанный здесь вариант один из возможных, но после хода черных 29 положение белых становится очень плохим. Вместо стабилизации на нижней стороне 14 и 16 белые также могут играть иккен-тоби «d».

Диаг. 9 (Двойное когейма какари) Вместо высокого какари 5 на *Диаг. 1* белые также могут сыграть когейма какари 5, как на данной диаграмме. Из-за камня 4 присоединение черных 6 сделано в правильном направлении и этот ход начинает важную группу джосеки.

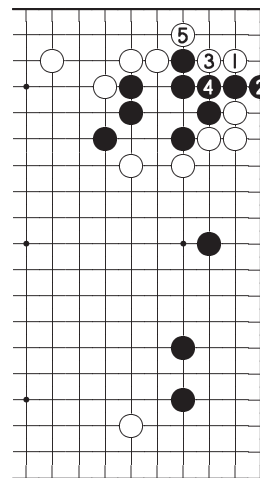
Диаг. 10 (Джосеки) После цуке 1 вариант до осасе (преграждение) черных 5 является стандартным. Играя 6, белые начинают побег с правой стороны, одновременно угрожая сыграть дэгири «а» и «b». Защищаясь, черные отвечают косуми-цуке 7 и укрепляют угол 9 и 11. Белые 12 продолжают побег и после хода черных 13 белые должны защититься 14 от разрезания «с». Наконец, черным для защиты угла необходим ход 15, поэтому у белых сентэ.



Диаг. 9



Диаг. 10

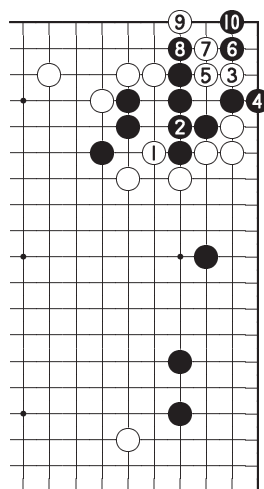


Диаг. 11

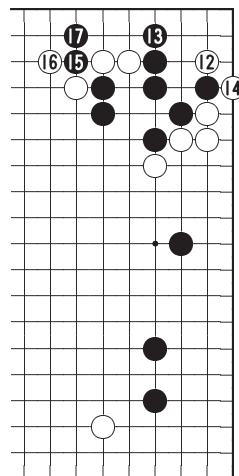
Диаг. 11 (Черные дрейфуют в центр) Если черные пропустят ход 15 на *Диаг. 10*, то белые сыграют хасами-цуке тесуджи 1 и после ватари (соединение через низ) белых 5 камни черных дрейфуют в центр.

Диаг. 12 (Потеря аджи) В джосеки на *Диаг. 10* белым нельзя играть ате 1. Если они сделают этот ход, то потеряют аджи 3 и дадут возможность черным пропустить ход 15 на *Диаг. 10*. После хода белых 5 продолжение черных 6 тесуджи и белые не могут вырваться, играя 7 и 9.

Диаг. 13 (У черных хорошая позиция) Если вместо хода 12 на *Диаг. 10* белые сыграют хасами-цуке как на данной диаграмме, то черные ответят сагари (спуск) 13 и после хода белых 14 черные разрежут 15. После второго сагари 17 позиция черных значительно предпочтительнее.



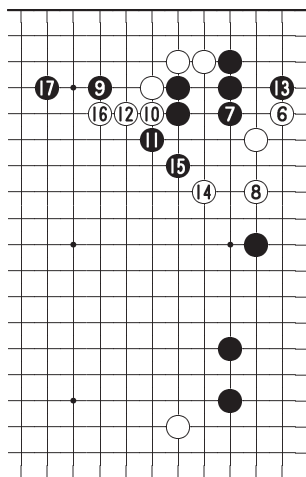
Диаг. 12



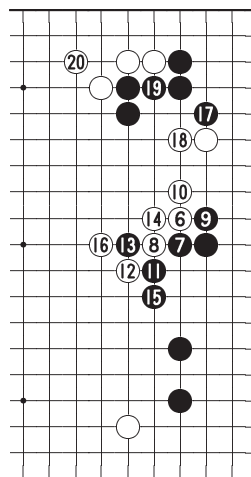
Диаг. 13

Диаг. 14 (Косуми) Белые также могут попробовать сделать косуми (диагональное развитие) 6 как здесь. Черные должны просто ответить 7. После хода белых 8 черные сыграют хасами 9, вынуждая белых построить плохую форму отвечая 10 и 12. Черные забирают угол 13, а на ход белых 16 легко убегают 17.

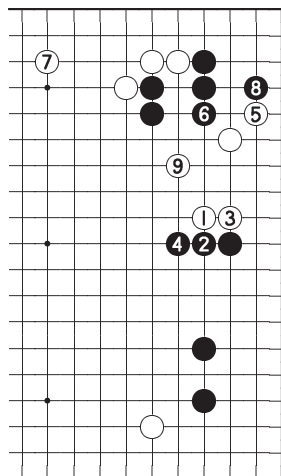
Диаг. 15 (Катацуки) На катацуки (удар в плечо) белых 6 черные ответят опи (толчок) 7. После ханэ 8 черные сыграют кикаши 9 а затем усилят большую часть правой стороны. А после хода белых 16 черные захватывают верхний угол ходами 17 и 19. Когда белые защитятся какецуги (висячее соединение) 20, у черных сентэ. Очевидно, результат черных очень хорош.



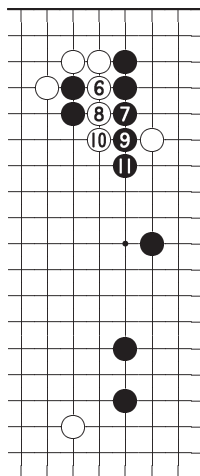
Диаг. 14



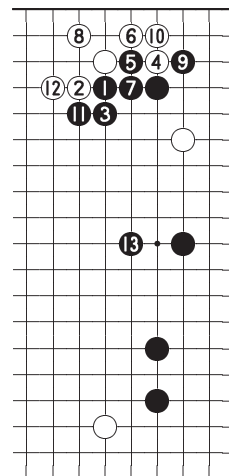
Диаг. 15



Диаг. 16



Диаг. 17



Диаг. 18

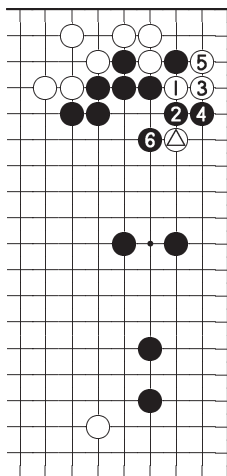
Диаг. 16 (Перебор) Кажется, что белые переборщили с ханэ 8 на *Диаг. 15*, поэтому вместо него им можно посоветовать сделать ход 3. На ход белых 5 черные опять дадут простой ответ 6 и теперь белые развивают свои камни на верхней стороне 7. Далее черные защищают угол 8 а белые убегают 9. Таким образом можно сделать вывод, что катацуки белых 1 не очень хороший ход, так как позволяет черным сыграть 2 и 4 и усилить правую сторону. Из-за этого катацуки белых 1 считается перебором.

Диаг. 17 (Дэ) Дэ (проталкивание) белых 6 тоже плохой ход. В ответ черные просто развиваются по четвертой линии и после хода 11 они могут быть довольны приобретениями. Белые же в действительности мало чего достигли.

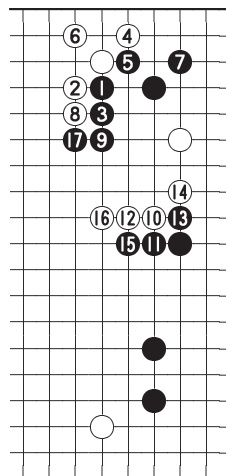
Диаг. 18 (Такой же результат, что и прежде) После ноби (удлинение) черных 3 белые также могут сыграть цуке 4 и вариант до хода белых 12 совпадает с изученным в *Главе 3* на *Диаг. 13*, стр. 73. Теперь черные продолжат иккен-тоби 13, создавая громадную территорию на правой стороне.

Диаг. 19 (Белые могут захватить угол в сентэ) Однако, предстоящее йосэ в этом углу из-за камня \triangle слегка отличается от изученного в *Главе 3*. Белые смогут провести вариант 1 – 5 в сентэ, так как черные должны ограничивать камень белых \triangle ходом 6.

Диаг. 20 (Косуми) После хода черных 3 следующий вариант начинается с косуми белых 4. После обмена ходами 5 и 6 единственное продолжение черных это косуми 7 в пункт сан-сан. Вслед за ходом черных 9 белые играют катацуки 10 и после хода белых 16 черные могут уверенно выйти в центр, играя магари 17. Черные добились хорошего результата и в дальнейшем у них есть возможность атаки белых камней в центре.



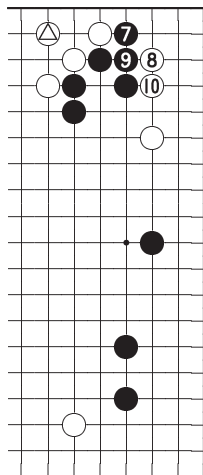
Диаг. 19



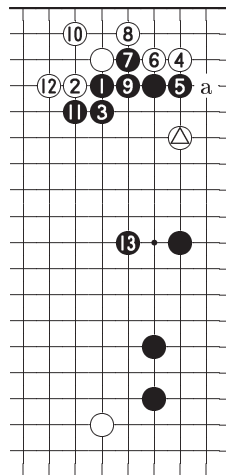
Диаг. 20

Диаг. 21 (Предостережение) Черным нельзя отвечать осе 7 на ход белых \triangle . Если же они сыграют так, то белые сразу продолжат нозоки (заглядывание) 8 и после хода 10 белые стабилизируются на обеих сторонах а черные будут вынуждены делать глаза в центре доски.

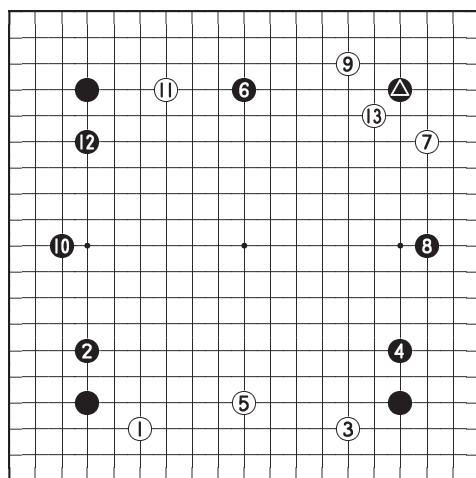
Диаг. 22 (Утикоми) Белые могут также сыграть и сан-сан утикоми (вторжение в пункт 3 — 3) 4 и в этом случае черным рекомендуется ответить простым осе (блокировка) 5. После хода 12 черные продолжают иккентоби 13. Теперь ханэ белых «а» сентэ, но этот ход не следует делать немедленно — нужно дождаться момента, когда будет решено, что попыток убежать камнем \triangle в центр предприниматься уже не будет.



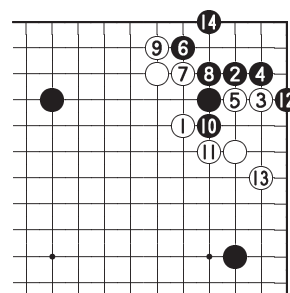
Диаг. 21



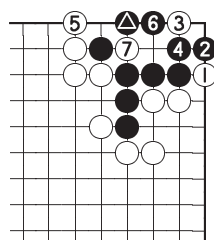
Диаг. 22



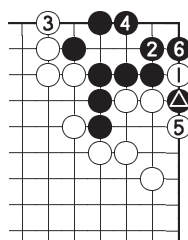
Диаг. 1



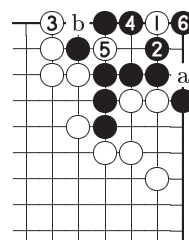
Диаг. 2



Диаг. 3





Диаг. 4



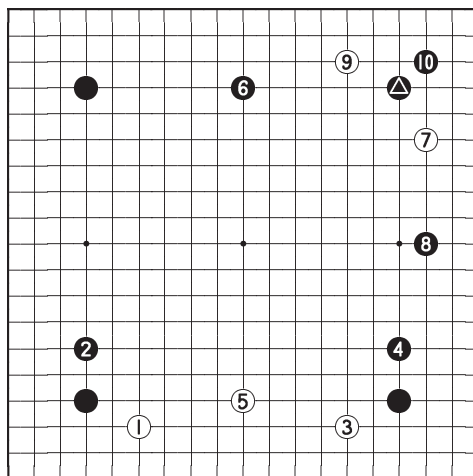
Диаг. 5

Диаг. 2 (Черные живут) После варианта 2 – 14 черные живут в углу. Здесь ходы черных 10 и 12 существенны, и мы рассмотрим их влияние на проблему жизни и смерти черных камней.

Диаг. 3 (Черные гибнут) Если черные пропускают ход 12 на *Диаг. 2*, то после хода  белые начинают атаку с ханэ 1. Затем белые сыграют оки тесуджи 3, черные соединяются 4. После хорикоми 7 черные гибнут.

Диаг. 4 (Неудача белых) Обратите внимание, что когда у черные есть камень  (12 на *Диаг. 2*), то на атаку белых 1 черные отвечают 2 и усилия белых напрасны.

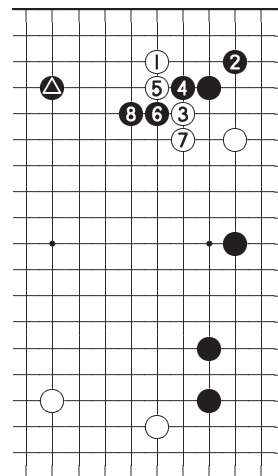
Диаг. 5 (Еще одна неудача белых) На оки белых 1 черные отвечают 2 (тот же критический пункт, что и на *Диаг. 4*). После захвата одиночного камня ходом 6 черные могут сделать два глаза, занимая пункт «а» или «b».



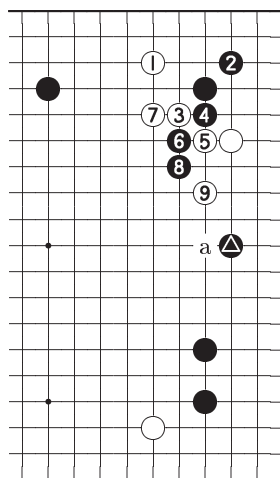
Диаг. 6

Диаг. 6 (Другое фусеки) Вернемся к позиции на *Диаг. 1* и посмотрим, что произойдет если вместо ходом 10 черные займут сан-сан. Это очень сильный ход и мы рассмотрим возможные продолжения.

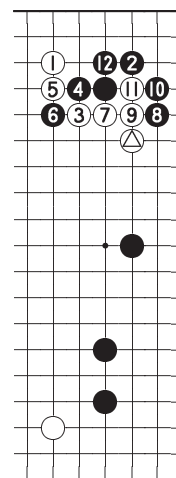
Диаг. 7 (Белые разрезаны на две части) Если белые пытаются ограничить противника ходом 3, то черные могут продолжить 4 и затем разрезать камни белых на две части. В самом деле, после хода 2 черным нет необходимости отвечать в углу (там только что изученная на *Диаг. 2* – *Диаг. 5* позиция). На хики (вытягивание назад) белых 7 черные ответят 8 и теперь камень \triangle расположен идеально для атаки белых камней 1 и 5. Кроме того, три других белых камня очень слабы и будут объектом последующей атаки. Однако, косуми 2 черным следует делать только случае, когда у них уже есть камень подобный \triangle , тогда ход 2 выступает в роли двойного хасами.



Диаг. 7



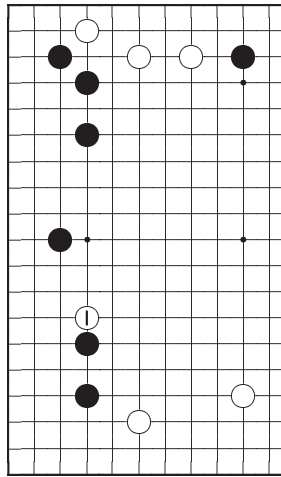
Диаг. 8



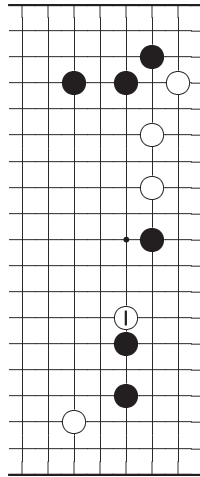
Диаг. 9

Диаг. 8 (Идеальный пункт) Черным не следует играть 4 в направлении своего камня \triangle , расположенного низко. После хода черных 8 камень белых 9 расположен идеально а камень \triangle работал бы более эффективно находясь в пункте «а».

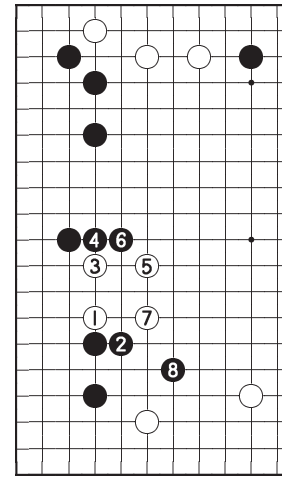
Диаг. 9 (Хуже для белых) Если после разрезания 6 белые вместо хода 7 на *Диаг. 7* сыграют 7 как здесь, то черные ответят 8 – 12 не опасаясь за свою жизнь в углу. Камнем 6 белые разделены на две тяжелые группы и более того, теперь белый камень \triangle расположен очень неудачно. Запомните пословицу: «не делай пустых треугольников».



Диаг. 1



Диаг. 2



Диаг. 3

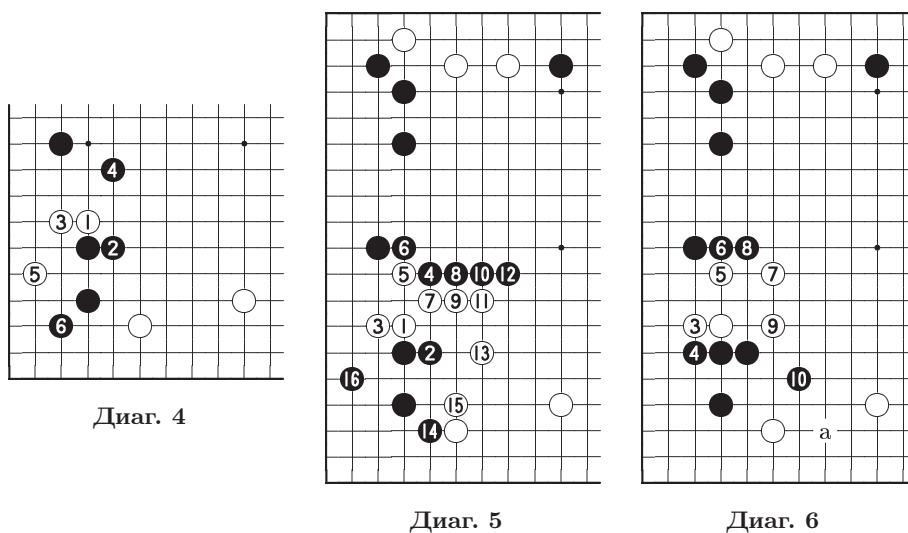
d) Цуке

Диаг. 1 и Диаг. 2 (Цуке) На этих диаграммах белые сыграли цуке (присоединение) 1 к камню иккен-тоби на стороне, но поскольку есть определенная разница в расположении окружающих камней, то и ответы черные должны выбрать разные. Этот выбор станет очевидным из дальнейшего рассмотрения вариантов.

Диаг. 3 (Ноби) Когда у черных сильная сторона, как на *Диаг. 1*, они должны отвечать ноби (вытягивание) 2. Затем белые продолжают катацуки (удар в плечо) 3, но после ходов черных 4 и 6 они вынуждены легко бежать 5 и 7. Наконец и черные выбегают в центр, играя кейма 8. Этот ход не дает белым объединить свои группы и атакует нижнюю сторону. Черные же ходами 4 и 6 укрепили свою территорию сверху слева.

Диаг. 4 (Сагари) Если на ноби черных 2 последует сагари (спуск) белых 3, то черные сыграют кейма 4 с угрозой ограничения белых в углу. Вынуждая белых продолжить субери (скольжение) 5, черные усиливают угол ходом 6 и белым остается довольствоваться небольшой территорией на стороне.

Диаг. 5 (Белые прорываются в центр) Ходом 4 на на предыдущей диаграмме черные еще не ограничили белых на стороне и они могут вырваться в центр. Однако после варианта 5 – 12 влияние черных следует оценить выше приобретений белых. Даже если белые ограничат черных в углу ходом 13, у черных нет оснований для беспокойства. После ходов 14 и 16 их группа живет а черный камень 12 занимает великолепную позицию, нейтрализуя влияние белых.

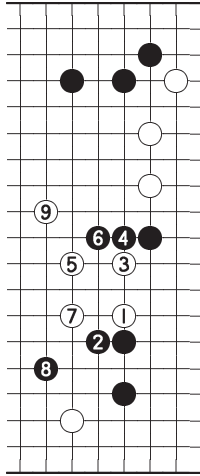


Диаг. 6 (Пассивно) Если черным не нравятся варианты на *Диаг. 4* и *Диаг. 5*, то на ход белых 3 они могут ответить 4 и затем 6 – 10 сыграть как на *Диаг. 3*. Здесь ход черных 4 считается несколько пассивным и вместо него на ход белых 3 черным следует атаковать в пункт «а».

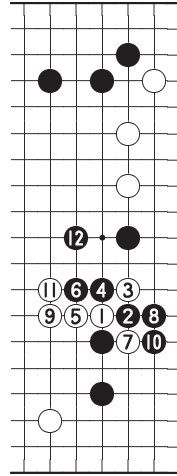
Диаг. 7 (Позиция, изображенная на *Диаг. 2*) Ситуация на *Диаг. 2* немного отличается от только что рассмотренной. У белых сильная позиция на правой стороне доски и если черные будут слепо следовать варианту джосеки, приведенному на *Диаг. 3*, то после хода 8 белые продолжат 9 и три камня черных на стороне окажутся в серьезной опасности. Рассмотрим действия черных в такой ситуации.

Диаг. 8 (Джосеки) В данной ситуации ханэ черных 2 правильный ответ на цуке белых 1. После осае белых 3 черные разрезают 4 и вариант до хода черных 12 — джосеки. Рассмотрим сделанные ходы более подробно.

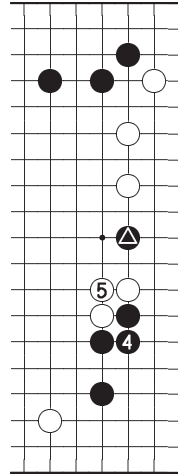
Диаг. 9 (Успех белых) Черным не следует соединяться ходом 4, как показано на этой диаграмме, так как белые также соединятся 5, успешно изолируя черный камень \triangle .



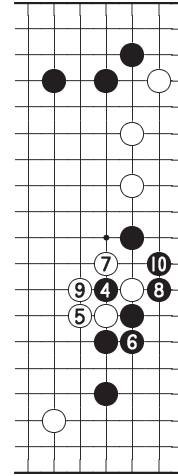
Диаг. 7



Диаг. 8

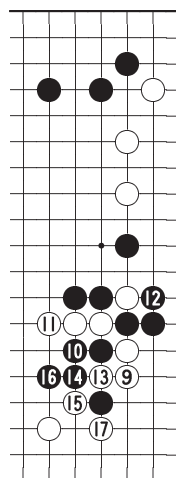


Диаг. 9

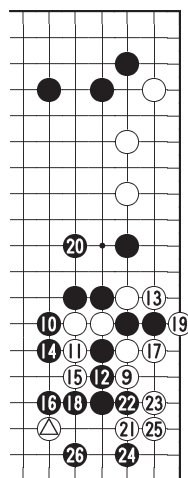


Диаг. 10

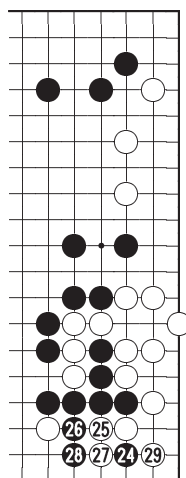
Диаг. 10 (У белых хорошая плотность) После ноби белых 5 соединение черных 6 также плохо (однако этот ход возможен, если шичо в пользу черных). Далее белые играют ате 7 а черные соединяются снизу ходами 8 и 10. Теперь плотность белых в центре значительно предпочтительнее уменьшившейся территории черных на стороне.



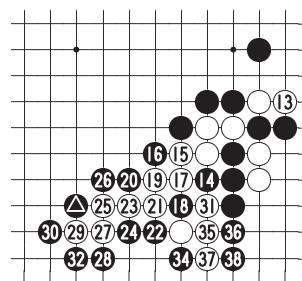
Диаг. 11



Диаг. 12



Диаг. 13



Диаг. 14

③③ → ①③

Диаг. 11 (Предостережение) Когда белые играют хики (вытягивание назад) 9, черные должны быть очень осторожны, так как белые стараются осложнить ситуацию. Если черные необдуманно ответят ате 10, то после ноби белых 11 они вынуждены забрать один камень ходом 12. После этого белые приобретают угол в результате варианта 13 – 17. Этот результат очень плох для черных, поскольку их камни на правой стороне переконцентрированы и очки получают белые, а не черные.

Диаг. 12 (Шибори) После хода белых 9 подходящим продолжением черных будет ате 10 с наружной стороны. Черные соединяются 12 и белые должны играть осасе 13. Черные продолжают ате 14 и гета 16, применяя затем шибори (тактика сдавливания) 18. Черные 20 создают форму и белые должны выживать в углу ходом 21. Предотвращая соединение белых с камнем △, черные играют 24 и 26 получая великолепную плотность, которой можно гордиться.

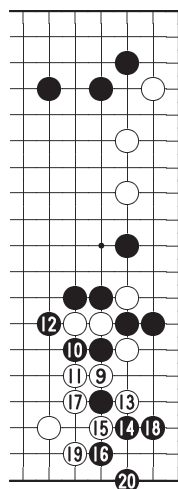
Диаг. 13 (Белые завершают в готэ) После хода черных 24 белые конечно могут захватить угол, но играя 29 белые завершают вариант в готэ.

Диаг. 14 (Шичо) При наличии камня △ у черных есть другое продолжение после хода белых 13 на предыдущей диаграмме, это ате 14. Если белые попытаются убежать, то они все равно будут захвачены после хода черных 38.

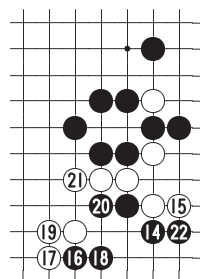
Диаг. 15 (Черные живут в углу) Белые не станут играть ате 9 и 11, поскольку после хода 12 у черных хорошая плотность в центре. Более того, черные укрепляются в углу после какецуги (висячее соединение) 20.

Диаг. 16 (Вариант) Если белые сыграют сагари (спуск) 15, то черные продолжат цуке 16 и белые должны отвечать осасе (преграждение) 17. После варианта 18 – 22 жизнь черной группы вне опасности.

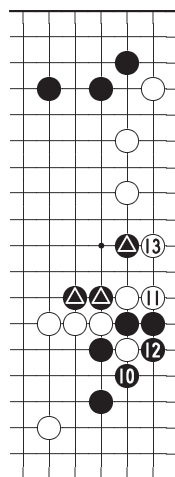
Диаг. 17 (Ошибка черных) После хода белых 9 на *Диаг. 8* черным ни в коем случае не следует отвечать 10 как на этой диаграмме. Действительно, белые сыграют 11 в сентэ и соединятся через низ ходом 13. Теперь три черных камня \triangle отрезаны и дрейфуют в центре без базы.



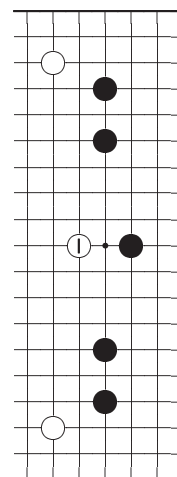
Диаг. 15



Диаг. 16



Диаг. 17



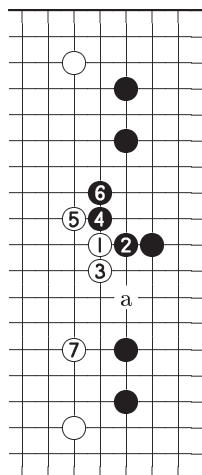
Диаг. 1

е) Кеши

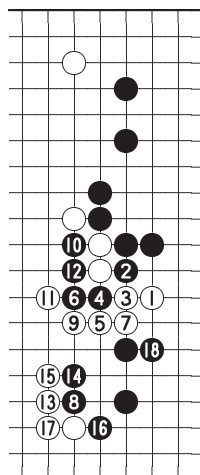
Диаг. 1 (Боши) Конфигурация черных камней на этой диаграмме часто возникает в играх с форой четыре или пять. И если черным удастся занять пункт 1, то белым будет очень трудно внедриться в позицию черных на правой стороне. Поэтому белым очень важно сыграть в этом месте первыми и боши 1 один из возможных ходов. Поскольку у черных здесь очень сильная позиция, белые не должны ожидать слишком многого в этой области доски и обычно построением любой формы типа сабаки белые остаются довольны. По этой причине боши белых 1 следует рассматривать только как ход кеши (подчистка), который служит для сокращения потенциальной территории черных. Изучим этот ход.

Диаг. 2 (Цуке-атари) Цуке-атари (толчок головой) черных 2 вероятно самый безопасный ответ. После хики белых 3 ханэ-ноби черных 4 и 6 сильные ходы, укрепляющие правую верхнюю сторону. Далее белые должны играть так, чтобы получить плотность, и в некоторых ситуациях для них это может быть хорошим результатом. В таком случае черным следует играть с учетом этой плотности белых и затем в подходящий момент занять пункт «а».

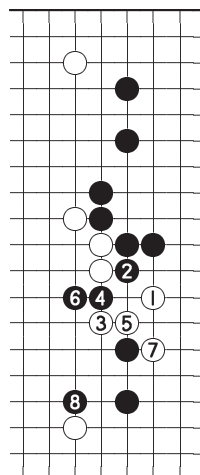
Диаг. 3 (Очки против плотности) Если вместо хода 7 на *Диаг. 2* белые сыграют утикоми (вторжение) 1, то черные могут ответить 2 а затем разрезать 4. Вариант до цуги (соединение) белых 7 вполне естественен, после чего черные играют цуке 8. Теперь белые продолжают кикаши 9, 11 и после хода черных 18 у белых плотность и сентэ а у черных очень большая территория.



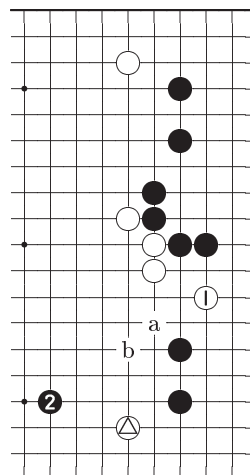
Диаг. 2



Диаг. 3



Диаг. 4



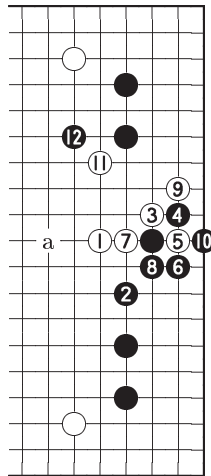
Диаг. 5

Диаг. 4 (Каруи) Если белым не нравится вариант на предыдущей диаграмме, где черные получают большую территорию, то они могут сыграть каруи (легкий ход) 3. Теперь, после хода черных 8, позиция еще не определилась полностью как на последней диаграмме и теперь у белых есть много различных продолжений. Однако как и прежде у черных хорошая позиция.

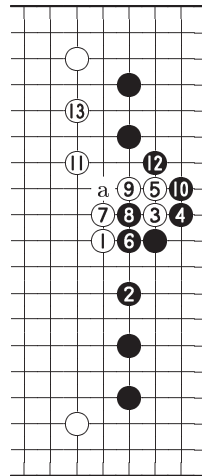
Диаг. 5 (Аджи в запасе) На самом деле ход белых 1 является перебором и в ответ черные должны просто сыграть никен такабасами 2, атакуя белый камень ⊕ и оставляя варианты, рассмотренные на двух последних диаграммах в качестве аджи. Если белые защитятся ходом «а», черные ответят «b» и камень белых ⊕ окажется в еще большей опасности.

Диаг. 6 (Кейма) Стандартным ответом на боши белых 1 является кейма черных 2. После обмена 3 и 4 ход белых 5 тесуджи а дальнейшая последовательность 6–9 демонстрирует формулу использования этого тесуджи. После того как черные возьмут камень ходом 10, белые сделают легкий ход 11, который создает форму сабаки. В заключение черные должны защититься 12 и в дальнейшем рассчитывать на атаку белых ходом в пункт «а».

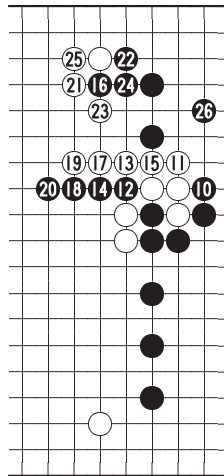
Диаг. 7 (Ноби) Вместо тесуджи 5 на *Диаг. 6* белые иногда играют ноби (вытягивание) 5 как показано здесь. В этом случае черным следует занять жизненный пункт 6 и после хода белых 9 соединиться 10 и 12 через низ, приобретая территорию на правой стороне. Белые играют 13, создавая плотность. Разрезание «а» имеет ценность всего шесть очков в готэ, поэтому этот ход лучше отложить до заключительной стадии игры.



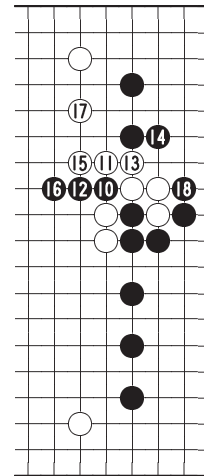
Диаг. 6



Диаг. 7



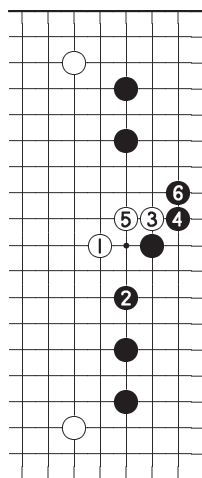
Диаг. 8



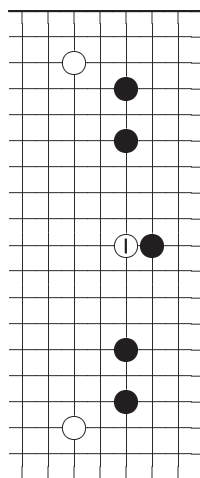
Диаг. 9

Диаг. 8 (Белые сопротивляются) Если после хода черных 10 белые сопротивляются и отвечают 11 как здесь, то черные разрезают 12. После соединения белых 15, черные играют цуке (присоединение) 16. В результате естественного варианта 17–26 у черных вполне надежный угол и гигантская плотность а плотность белых подавлена черным камнем 20.

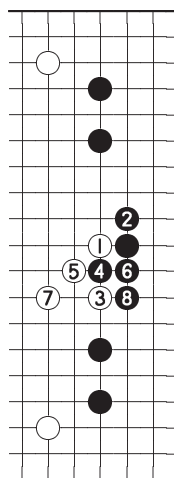
Диаг. 9 (Черные разрезают) Разрезание черных 10 также хороший ход и после варианта 11–18 результат примерно такой же как и на *Диаг. 8*. Теперь должно быть понятно, что тесуджи белых 5 на *Диаг. 6* является необходимым ходом для получения белыми удовлетворительного результата.



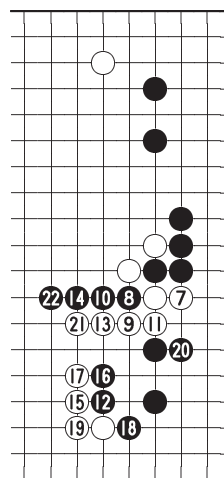
Диаг. 10



Диаг. 11



Диаг. 12



Диаг. 13

Диаг. 10 (Хики) Если на ход черных 4 белые отвечают хики (вытягивание назад) 5, то черные продолжают ноби 6 с хорошим результатом.

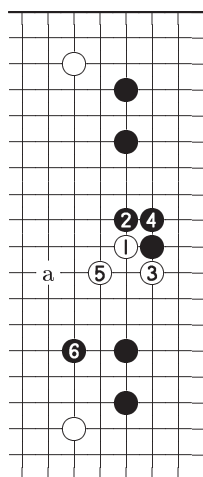
Диаг. 11 (Цуке) Цуке белых 1 еще один возможный ход в такой ситуации. Его цель, как и боши 1 на *Диаг. 1*, в уменьшении будущей территории черных. Единственное отличие заключается в том, что это более откровенная атака и мы рассмотрим возможные ответы черных.

Диаг. 12 (Надежный путь) Хики черных 2 абсолютно надежный ответ на цуке белых 1. После дальнейшего варианта 3–8 черные получают сторону а белые формируют позицию в средней части доски.

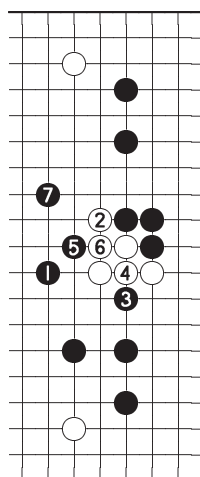
Диаг. 13 (Плохо для белых) Если вместо какецуги (висячее соединение) 7 на предыдущей диаграмме белые играют осасе (преграждение) 7 как здесь, то черные разрежут 8 и последует вариант 9 – 22. Белые получают плохой результат, так как черные не только живут в углу, но и имеют потрясающую наружную плотность. Более того, камень черных 22 расположен так, что подавляет плотность белых. Результат этой диаграммы похож на результаты *Диаг. 8* и *Диаг. 9*.

Диаг. 14 (Распространенный вариант) Ханэ черных 2 является самым распространенным ответом на цуке белых 1. После соединения черных 4 белые создают гибкую и подвижную форму, играя какецуги 5. Продолжая иккен-тоби 6 черные рассчитывают на атаку белых камней ходом боши «а».

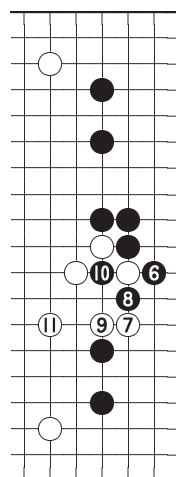
Диаг. 15 (Белые в опасности) Если у черных появится возможность сыграть 1, то белым придется очень трудно. На попытку белых убежать ходом 2 черные ответят нозоки 3 и 5 а затем кейма 7. Теперь белая группа в серьезной опасности.



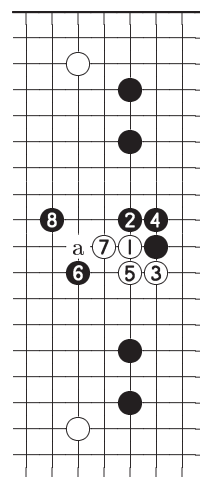
Диаг. 14



Диаг. 15



Диаг. 16




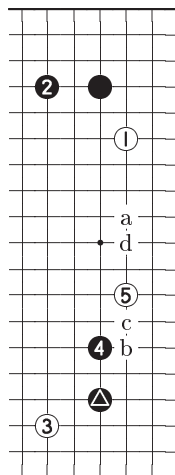
Диаг. 17

Диаг. 16 (Сабаки) Если черные играют ханэ 6, то белые легко отпрыгнут 7 и в результате варианта 8 — 11 построят хорошую форму сабаки. На самом деле у черных не плохой результат, но они должны беспокоиться о своих камнях в правом нижнем углу. Поэтому, если черные хотят избежать осложнений, такое продолжение им применять не рекомендуется.

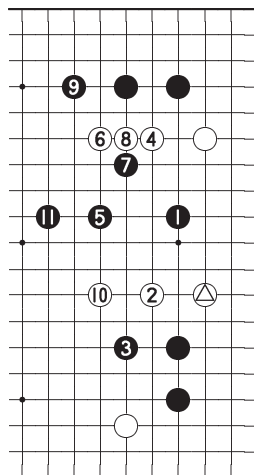
Диаг. 17 (Тяжелая форма) Соединение белых катацуги (жесткое соединение) 5 приведет к тяжелой и неуклюжей форме. Черные немедленно проатакуют 6, 8 и белые в опасности. Если ходом 7 белые играют в пункт «а», то черные ответят варикоми 7.

f) Утикоми

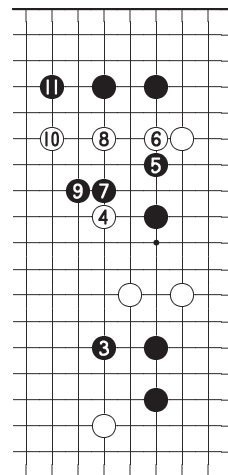
Диаг. 1 (Утикоми) На какари белых 1 иккен-тоби белых 2 вполне нормальный ответ. Но когда белые играют второе какари 3 в правом нижнем углу, черные должны принимать во внимание наличие белого камня 1. Несомненно, иккен-тоби черных 4 хороший ход, но после него белые могут атаковать какари 5 и теперь позиция на правой стороне доски несколько отличается от рассмотренной ранее в разделе *a)* *Хасами* на стр. 102 настоящей главы. В самом деле, ход черных «а» уже не является хасами а превращается в утикоми (вторжение), поэтому мы должны исследовать его с другой точки зрения. Возможными ответами черных на ход белых 3 могут быть также когейма «b» или огейма «с», и это способы более надежной защиты угла. Хасами черных «d» очень агрессивный ход, но после него хоси камень черных  может быть атакован с другой стороны в пункты 4 или «b».




Диаг. 1



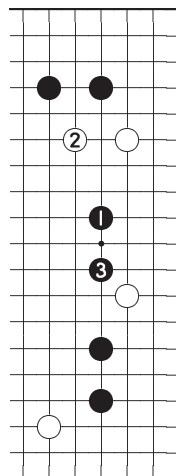
Диаг. 2



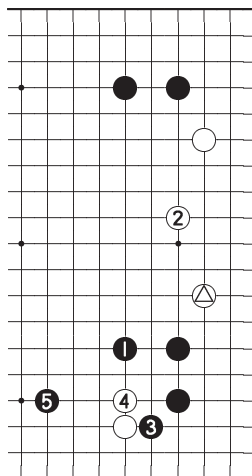
Диаг. 3

Диаг. 2 (Две слабые группы против одной) Высокое утикоми черных 1 считается лучшим ответом на ход белых . После естественного обмена 2 и 3 белые снова играют иккен-тоби 4, а черные продолжают никен-тоби (прыжок через два пункта) 5. После хода белых 6 нозоки (заглядывание) черных 7 кикаши, позволяющее защитить слабости построения никен-тоби. Наконец, ходом иккен-тоби 11 черные обеспечивают выход в центр своей слабой группе. Но теперь все три конфигурации белых являются объектом атаки.

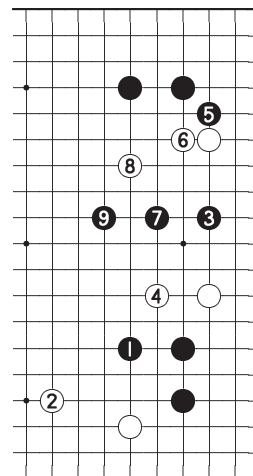
Диаг. 3 (Боши) Если белые сыграют боши 4, то черные продолжат катакуки (удар в плечо) 5 и после варианта 6—11 результат похож на результат предыдущей диаграммы.



Диаг. 4




Диаг. 5



Диаг. 6

Диаг. 4 (Катацуки) Если белые продолжают 2, убегая другим камнем, то черные играют катацуки 3, сурово атакуя одиночный белый камень. Здесь есть много вариантов, но в любом случае они будут выгодны черным.

Диаг. 5 (Иккен-тоби) В ответ на ход белых  черные также могут сыграть иккен-тоби 1. Если белые защищают правую сторону ходом 2, то черные могут провести сильную клещевую атаку белых на нижней стороне, играя 3 и 5.

Диаг. 6 (Утикоми) В случае, когда белые защищают нижнюю сторону ходом никен такабираки (высокое развитие через два пункта) 2, черные ответят глубоким утикоми 3 и после варианта 4 – 9 белым придется трудно.

Глава 6: Йосэ

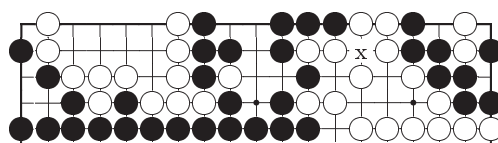
Игра Го состоит из трех стадий: это начальная фаза или фусеки, средняя фаза или тубан и наконец, фаза завершения партии или йосэ. В большинстве сражений йосэ является решающей стадией для определения победителя. В редких случаях игрок сдается в тубан и никогда в фусеки. Даже когда один из противников получает очевидное преимущество в середине игры он все равно должен бороться от начала и до конца йосэ.

Йосэ начинается где-то между сотым и двухсотым ходом, когда все большие области уже заняты, все большие группы стабилизированы и становится совершенно ясно кто и как много может получить территории в различных частях доски. В йосэ игроки пожинают плоды своих усилий, приложенных в начале и середине партии, на этой стадии потери и приобретения становятся хорошо заметными. Проще всего про эту стадию игры можно высказаться так: здесь неопытный игрок, который теряется в запутанных йосэ вариантах, обычно обнаруживает что ему досталось нечто малое, в то время как противник получил все большое и выиграл партию.

Чтобы избежать такого обмана в йосэ вы должны знать несколько основных принципов, вы должны знать некоторые йосэ тесуджи и вы должны быть готовы делать некоторые расчеты. Далее приводятся простые инструкции, связанные с только что упомянутыми темами.

а) Подсчет территории

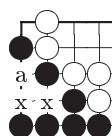
В партиях, которые играют для удовольствия или отдыха, подсчет территории может показаться досадной помехой, но в серьезной игре этот принцип необходимое руководство. Слишком часто встречаются игроки, которые в безнадежно проигранной позиции играют дальше и дальше. Находясь в счастливом неведении, они доигрывают партию до горького конца, разбазаривая собственное время и испытывая терпение противника. Столь же часто попадают и игроки, которые не зная о надежном лидерстве теряют его. Они начинают плохо рассчитанные или рискованные варианты, пытаются получить несколько дополнительных очков. От подобных случаев можно избавиться, если в йосэ игроки будут делать грубую оценку территории, своей и противника. Затем можно воспользоваться очевидным принципом: если вы лидируете — играйте надежно; если отстаете — старайтесь сделать что-нибудь, что считаете необходимым для получения возможности выигрыша; если видите, что шансов на выигрыш нет — сдавайтесь.



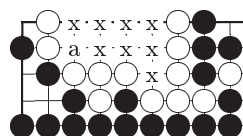
Диаг. 1

Диаг. 1 Нет сомнения в том, что вы знаете как считать очки. Проверьте себя, взглянув на диаграмму и заполнив приведенную таблицу. Знаком «х» отмечен съеденный черный камень.

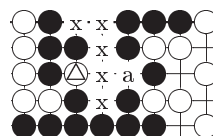
Черные		Белые	
Правый угол	_____	Вверху слева	_____
Левая сторона	_____	Вверху справа	_____
Центр	_____		



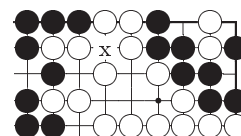
Диаг. 2



Диаг. 3



Диаг. 4



Диаг. 5

Черные: правый угол — ноль очков. В ситуации секи все пункты считаются нейтральными.

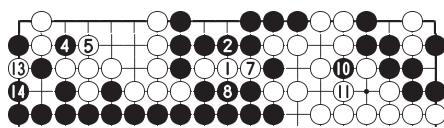
Диаг. 2 (Черные: левая сторона — два очка) Конечно, черные должны будут соединиться «а», поэтому только два пункта «х» превратятся в территорию.

Диаг. 3 (Белые: вверху слева — восемь очков) Белым также придется соединиться «а».

Диаг. 4 (Черные: центр — семь очков) Наряду с пятью пунктами «х» черным нужно учесть еще два очка, которые добавит мертвый камень ⊕. Когда игра завершится, одно из этих очков появится от действительной территорией черных а второе возникнет в результате сокращения территории белых за счет пленного камня ⊕. Но во время игры проще и более естественно учитывать оба эти очка вместе при подсчете территории, на которой находится камень ⊕.

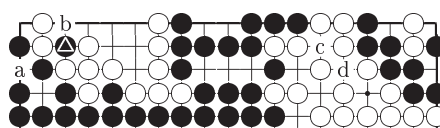
Пункт «а» не принесет очков черным, его придется заполнить камнем.

Диаг. 5 (Белые: вверху справа — шесть очков) Так же как черные учитывали два очко от камня ⊕ на последней диаграмме, белые должны добавить два очка от пункта «х», на котором находился срубленный черный камень. Несмотря на то, что этот камень сейчас находится в чаше пленников, его следует учитывать при подсчете территории с которой он был снят.



Диаг. 6

③ — ко ⑥ — ко
⑨ — ко ⑫ — ко



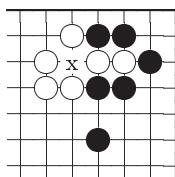
Диаг. 7

Причина такого способа в стабильности результата подсчета территории. Предположим, что в результате ко-борьбы в другом месте доски появились ходы, приведенные на *Диаг. 6*, и возникла позиция, изображенная на *Диаг. 7*. Если не учитывать снятые с доски камни, то размер территории изменится — например, левая сторона черных уменьшится на одно очко а центральная территория сократится на четыре. Но если считать правильно, результат останется прежним;

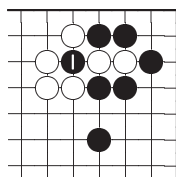
Черные: левая сторона — два очка (одно очко от пленного камня на «а»),
центр — семь очков (три пленника плюс четыре пункта территории)
Белые: вверху слева — восемь очков (два очка от \triangle и не учитывается «b»),
вверху справа — шесть очков (с учетом пленников на «с» и «d»)

В ко-борьбе или в некоторых других ситуациях происходит обмен пленными камнями. В таких случаях нужно считать не полное число захваченных каждой стороной камней, а только разницу съеденных камней. Например, на *Диаг. 8* показана известная позиция, в которой белые захватили черный камень на пункте «х». Ожидаемое продолжение приведено на *Диаг. 9* и *Диаг. 10*, черные захватили два камня а белые один. В финальной позиции на *Диаг. 11* не нужно учитывать два камня съеденных черными и два забранных белыми, важна только их разница, которая здесь равна нулю.

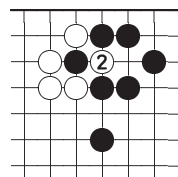
Старайтесь выработать привычку оценки счета на как можно более ранней стадии игры, подсчитывая территорию различных областей с учетом съеденных камней как показано выше. При дальнейшем развитии игры такая оценка будет изменяться минимально. В этом случае вы столкнетесь с проблемой подсчета размера территории, которая еще не полностью сформирована. Как поступать в таких ситуациях тема, в некоторой степени, следующего раздела.



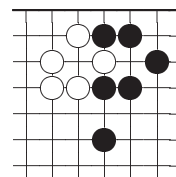
Диаг. 8



Диаг. 9



Диаг. 10

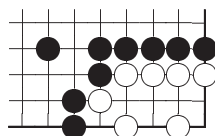


Диаг. 11

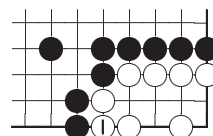
b) Сентэ йосэ

Диаг. 1 У белых в углу живая группа. Каков размер ее территории?

Диаг. 2 (Белые играют в готэ) Если сейчас ход белых и нет более ценного продолжения, они могут сыграть 1, оформляя территорию из шести очков. Белые потеряли темп, поэтому ход 1 будет хорош только в конце заключительной стадии игры.



Диаг. 1



Диаг. 2

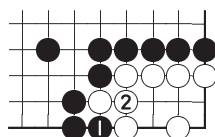
Диаг. 3 (Черные играют в сентэ) Если очередь хода черных, они могут сократить территорию белых до пяти очков, играя 1. Черные не потеряли темп, поскольку белые ответили 2.

Диаг. 4 (Тэнуки) Если белые пропускают ход 2, то рискуют потерять всю свою группу.

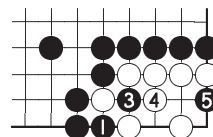
Сравнивая *Диаг. 2* и *Диаг. 3* мы видим, что в этом углу разыгрывается одно очко. Однако, задолго до того как белые с потерей темпа смогут получить это очко, черные найдут время и когда у них будет сентэ реализуют позицию на *Диаг. 3* а затем переключатся на что-нибудь еще. Белые не могут избежать такого исхода из-за угрозы неприемлемого для них варианта на *Диаг. 4*. Белым лучше смириться и рассчитывать на *Диаг. 3*, понимая что возможность сыграть как на *Диаг. 2* может возникнуть только в результате неверных действий со стороны черных.

Иными словами, белые должны считать свою территорию на *Диаг. 1* равной пяти очкам.

Ситуации такого типа встречаются очень часто и называются позиции йосэ с односторонним сентэ. Можно сказать также, что на *Диаг. 3* у черных сентэ йосэ игра.



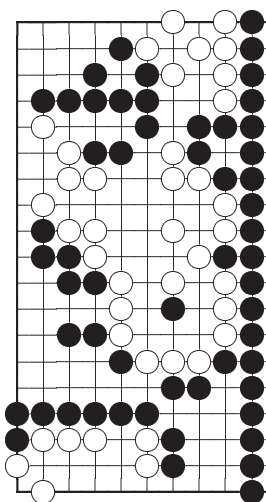
Диаг. 3



Диаг. 4

② — тэнуки



Диаг. 5 Эта диаграмма изобилует сентэ йосэ ходами. Если вы сможете найти все ходы, то представьте что они сделаны, подсчитайте территорию и заполните прилагающуюся таблицу.



Диаг. 5



Черные	
Верхний левый угол	_____
Левая сторона	_____
Нижняя сторона	_____
Центр	_____

Белые	
Верхняя сторона	_____
Левая сторона и центр	_____
Нижняя сторона	_____

Диаг. 6 Это правильный ответ. Мы не пытались предполагать возможный порядок реализации вариантов, поэтому каждый из них начинается с хода 1. Отметим только, что белые должны будут соединиться «а», а на левой стороне камни  и  стандартное предположение развития, сделанное для проведения расчета.

Если бы это была реальная игра, то вполне возможно, что в конце партии позиция выглядела бы именно так. Однако возможно, что белые смогут занять один из сентэ йосэ пунктов черных или наоборот.

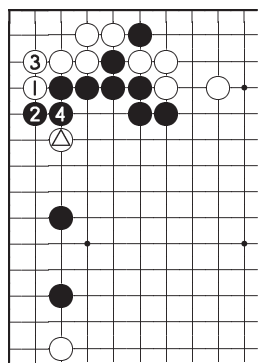
Диаг. 7 В левом нижнем углу черные могут сократить территорию белых на одно очко больше, если начнут с хода 1 как на этой диаграмме, но они закончат в готэ а не в сентэ. Одно дополнительное очко как правило недостаточная компенсация за потерянный ход.

Диаг. 8 Если на левой стороне сначала появятся камни  и , то на ход черных 1 белые ответят 2. Таким образом белые могут получить дополнительное очко, поскольку предотвратили ход черных «а».

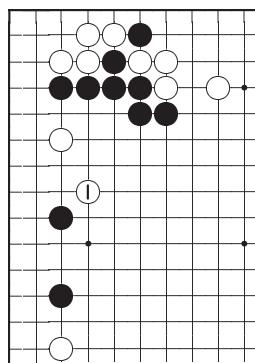
Диаг. 9 В этой позиции, возникшей после джосеки, у белых есть большой сентэ йосэ ход 1. Они могут сделать его очень рано, даже в фусеки, но могут и повременить с ним до тех пор пока не будут уверены, что камень \triangle не будет задействован в каком-либо другом варианте.

Диаг. 10 Например, белые могут принять решение сыграть 1, как здесь, и начать борьбу бегущих групп. Такой ход уже не будет столь ценен после варианта на *Диаг. 9*.

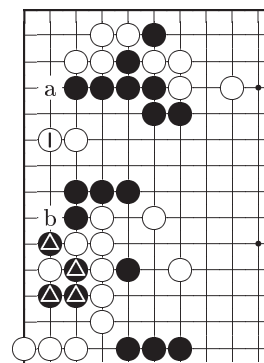
Диаг. 11 У белых может также появиться возможность с помощью сари ворваться к противнику. К примеру в этой позиции они угрожают как соединиться «а», так и сыграть «b» с захватом черных камней \triangle .



Диаг. 9



Диаг. 10



Диаг. 11

с) Расчет ценности ходов в йосэ

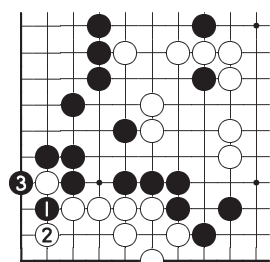
Для нахождения самого сильного хода используется другой способ подсчета, который позволяет определить ценность конкретного хода. Вам нужно учесть два параметра: число приобретаемых очков и количество ходов для получения этих очков. Продемонстрируем это следующими примерами.

1) Двойное готэ

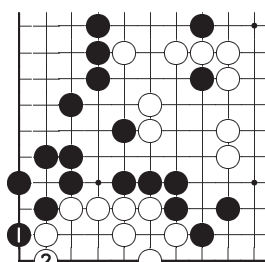
Диаг. 1 Черные 1 большой готэ ход. Какова его ценность?

Диаг. 2 При расчете следует предположить, что сентэ ход черных 1 будет сделан в дальнейшем.

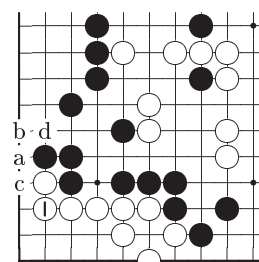
Диаг. 3 Сравните позицию на *Диаг. 2* с этой, в которой белые соединились 1 и в дальнейшем могут провести темповый вариант белые «а», черные «b», белые «с», черные «d». Вы обнаружите, что угол белых стал на шесть очков больше, а территория черных на пять очков меньше. Это означает, что ценность йосэ в этом месте одиннадцать очков, но каждый из игроков должен сыграть в готэ, чтобы получить эти одиннадцать очков.



Диаг. 1



Диаг. 2



Диаг. 3

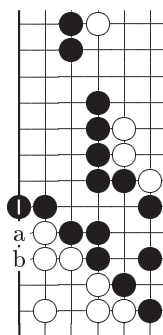
2) Гяку йосэ

Диаг. 4 Черные 1 пример так называемого гяку йосэ (йосэ наоборот) хода. Этот ход готэ, но он предотвращает сентэ йосэ ход противника в этом месте. После хода черных 1 естественно предположить, что в конце партии будет реализован йосэ вариант черные «а», белые «b».

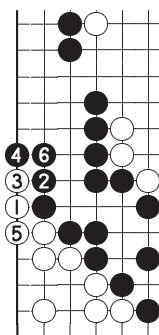
Диаг. 5 Если белым удастся сыграть здесь 1, то последует приведенный вариант. Он принесет белым пять очков в сентэ по сравнению с предыдущей диаграммой.

Диаг. 6 Если черные попытаются ответить 2 на ход белых 1, то возникнет ко-борьба, в которой черные рискуют большими потерями а риск белых совсем мал. Трудно согласиться с тем, что всего лишь из-за двух очков черным следует организовывать не выгодную для них ко-борьбу.

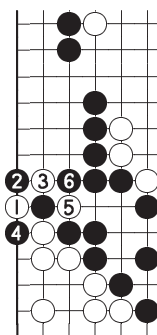
Возможность сыграть гяку йосэ возникает значительно чаще, чем вы можете подумать, и создается как за счет вынужденных обстоятельств так и в результате неосторожного просмотра противником своих сентэ вариантов. Какова же сравнительная ценность ходов гяку йосэ и ходов в ситуации двойное готэ?



Диаг. 4



Диаг. 5



Диаг. 6

Между *Диаг. 4* и *Диаг. 5*, как и в любой другой гяку йосэ ситуации, разница составляет один ход. На *Диаг. 5* и черные и белые выставили одинаковое число камней, а на *Диаг. 4* черные сделали на один ход больше. Однако в ситуации двойное готэ позиции всегда различаются на два хода. К примеру, на *Диаг. 3* белые сделали на один ход больше чем черные, а на *Диаг. 1* на один меньше. По этой причине x очков хода гяку йосэ можно примерно считать столь же ценными как $2x$ очков хода в случае двойного готэ.

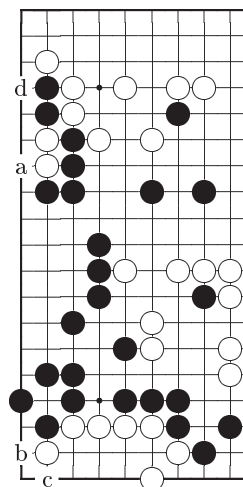
3) Сентэ йосэ

Мы уже много говорили о сентэ йосэ. Поскольку любые очки полученные в сентэ являются приобретениями, полученными бесплатно, точный расчет необходим лишь только в том случае, когда есть сомнения действительно ли требуется ответ на данный ход. Например ...

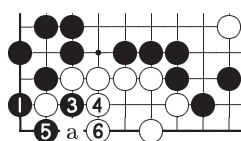
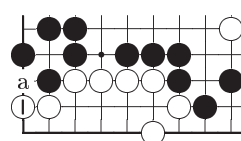
Диаг. 7 Черные намереваются сыграть «а» и захватить пару камней, но если они это сделают, то белые продолжат «b». Черные хотели бы и сами сделать ход «b» и после ответа белых «с» сыграть «а», но они рассматривают также и возможность белых «d» вместо ответа «с». Как все таки играть черным, «а» или «b»?

Диаг. 8 Если черные играют 1 а белые не отвечают, то черные могут продолжить 3 и 5 в сентэ (здесь слова «в сентэ» играют важную роль при расчетах). В дальнейшем «а» будет сентэ белых.

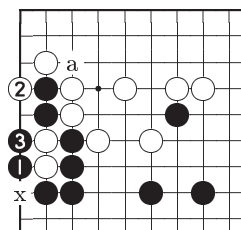
Диаг. 9 Сравнивая последнюю диаграмму с этой (опять «а» сентэ белых), вы обнаружите, что территория белых здесь на шесть очков больше, а черных на четыре меньше. Иными словами, как ход ситуации двойное готэ черные 1 на *Диаг. 8* имеет ценность десять очков.



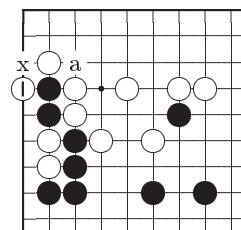
Диаг. 7

Диаг. 8
② — тэнуки

Диаг. 9



Диаг. 10

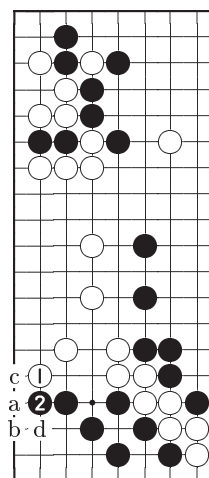


Диаг. 11

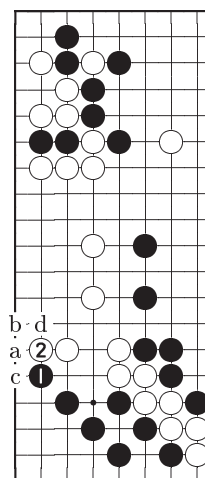
Диаг. 10 Здесь ход черных 1 расширяет территорию черных на пять очков (два пленника и пункт «х») и вынуждает белых защитить разрезающий пункт «а», сделав через некоторое время еще один ход в своей территории.

Диаг. 11 Ход белых 1 расширяет территорию белых на пять очков (два пленника и пункт «х») а пункт «а» вообще перестает быть разрезающим. Это двойное готэ йосэ имеет ценность по крайней мере одиннадцать очков.

Поэтому на *Диаг. 7* черные получают по меньшей мере на одно очко больше, если сыграют «а» и позволят белым сделать гяку йосэ «b» вместо того, чтобы самим сыграть «b» и отдать белым два камня в верхнем левом углу.



Диаг. 12



Диаг. 13

4) Двойное сентэ

Диаг. 12 Ход белых 1 можно считать сентэ йосэ ходом, поскольку он угрожает прыжком «d» в угол черных. Черные защищаются 2, но последовательность белые «а», черные «b», белые «с», черные «d» следует ожидать в дальнейшем.

Диаг. 13 Ход черных 1 здесь тоже сентэ, а в дальнейшем ожидается сентэ обмен «а»–«d».

Сравнение *Диаг. 12* и *Диаг. 13* показывает, что тот кто играет 1 первым расширяет свою территорию на три очка и сокращает территорию противника, поддерживая сентэ. На каждой диаграмме как белые так и черные сделали по одному ходу, но между этими позициями разница шесть очков.

Ситуации двойное сентэ, подобные этой, играют решающее значение в йосэ. Оба игрока должны быть настороже и им нужно стремиться к наиболее раннему шансу сыграть 1 на *Диаг. 12* или *Диаг. 13*. Эта ситуация существенно отличается от одностороннего сентэ йосэ, когда только один из игроков может и должен выбрать время для осуществления сентэ варианта.

5) Ко

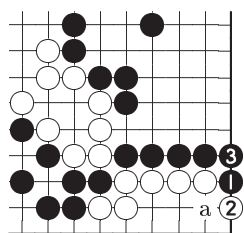
Диаг. 14 Черные сыграли 1 и 3 в позиции, которая выглядит как двойное сентэ. Но белые могут немного повременить с соединением «а».

Диаг. 15 Ходом 2 белые могут создать ко, если черные разрежут 1. В этой ситуации возникает вопрос о ценности хода белых (или черных) 1.

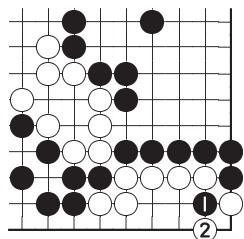
При оценке такого типа ко ситуаций существенным является наличие запаса ко-угроз у каждого из оппонентов. Если у белых ко-угроз заметно больше, то они могут выбрать вариант на *Диаг. 15* и за счет относительно малых потерь в другом месте доски все же сохранить угол.

Но если черные смогут выиграть ко-борьбу, то они получают ____ очков. Сделайте расчет. Вы можете получить очень точную оценку, удваивая каждый камень и каждый свободный пункт возможной территории белых, а затем вычитая три. Посмотрите, может вы сделаете точный расчет.

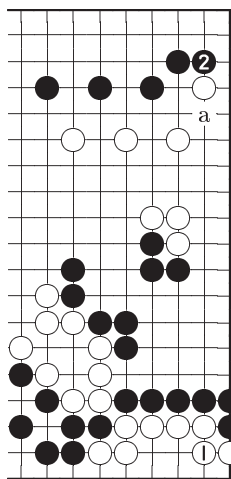
В такой ситуации самое важное что нужно учитывать это ко-угрозы, но не следует забывать также о том, что между позицией, в которой ко выиграли белые, и позицией, в которой это сделали черные, имеется разница в три хода. Эта разница ходов делает ко менее интересным способом получения очков по сравнению даже с двойным готэ йосэ. В некоторых случаях ко-борьбы разница между позициями с выигранным и проигранным ко составляет четыре или даже больше ходов.



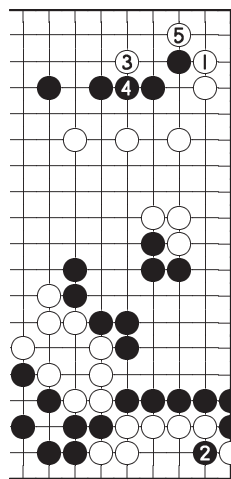
Диаг. 14



Диаг. 15



Диаг. 16



Диаг. 17

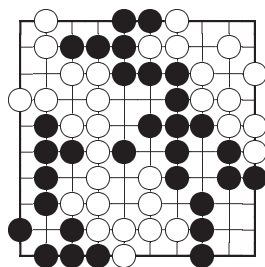
Диаг. 16 Например здесь белые слишком осторожны, предупреждая ко. Теперь черные могут сделать очень ценный оборонительный ход 2, который угрожает захватом «а».

Диаг. 17 Белым лучше сыграть 1. Если черные разрезают 2, белые могут продолжить 3 и 5. У черных несколько возможностей ответа на ход 5, но в любом случае им придется сильно отвлекать свои силы на правый верхний угол, в отличие от *Диаг. 16*, а двадцать девять очков правого нижнего угла еще не забраны, здесь черным нужно сделать дополнительный ход.

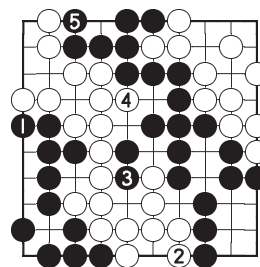
6) Ходы с продолжением и без продолжения

Диаг. 18 (Ход черных) В этой искусственной ситуации на доске десять-на-десять осталось пять йосэ пунктов, каждый из которых обладает ценностью в одно очко. Имеет ли значение с какого пункта начнут черные?

Диаг. 19 (Правильно) В этой задаче нет ничего таинственного. Черным следует играть 1, а оставшиеся четыре пункта противники разделят поровну. Черные выигрывают со счетом 14:13.



Диаг. 18

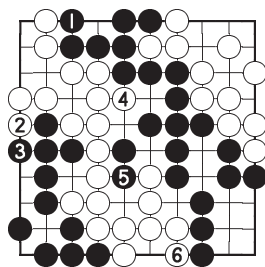


Диаг. 19

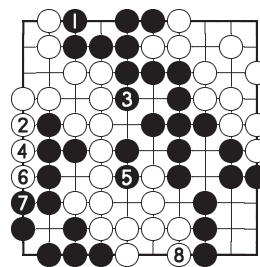
Диаг. 20 (Джиго) Каков будет результат если черные начнут с другого места, позволяя белым сыграть 2? Лучший ответ черных 3, но теперь у белых на одно очко больше чем раньше и результатом партии будет ничья.

Диаг. 21 (Черные проигрывают) Если черные проигнорируют продвижение белых вниз на левой стороне, сделав лишь вынужденный ответ 7 который обеспечивает им жизнь, то проиграют со счетом 13:12.

Этот простой пример лишь частный случай общего принципа: ходы с продолжением типа хода белых 2 на *Диаг. 20* и *Диаг. 21*, которые не только приносят очки, но и имеют возможность их увеличения (или ходы типа хода черных 1 на *Диаг. 19*, которые предотвращают игру белых), являются более ценными чем ходы не имеющие продолжения, типа 2, 3, 4, 5 на *Диаг. 19*.



Диаг. 20

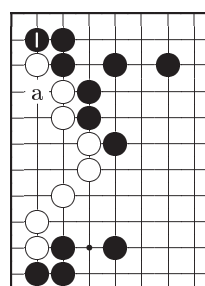


Диаг. 21

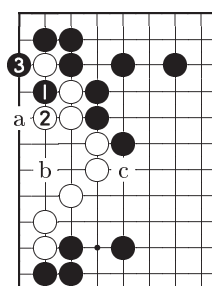
Диаг. 22 Ход черных 1 здесь более впечатляющий пример хода с продолжением. Если белые соединятся «а», то это принесет им около восьми очков по сравнению с позицией, в которой белые сыграли 1. Но что произойдет, если белые решая более важные проблемы, и это вполне возможно, не соединятся «а»?

Диаг. 23 Теперь черные могут получить дальнейшие очки, захватывая камень ходами 1 и 3. После этого они также могут получить очки, играя «а» (белые отвечают «b»). Кроме этого черные могут сами сыграть «b» и лишить белых двух глаз на стороне. Из-за этой угрозы они могут также сыграть «с» в сентэ, например для построения территории в центре.

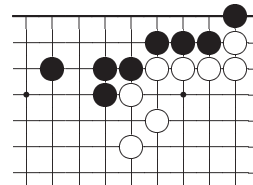
Невозможно определить точное численное значение хода черных 1 на *Диаг. 22*. Можно лишь отметить, что его ценность настолько велика, что это скорее ход середины игры а не йосэ ход.



Диаг. 22



Диаг. 23



Пример 1

д) Йосэ тесуджи

В этой главе будут рассмотрены тесуджи на стадии йосэ. Изложение материала аналогично главе 1, а что касается типов тесуджи, то они почти те же. В заключительном разделе главы предложены задачи, в которых рассмотренные тесуджи появляются в том виде, в котором они встречаются на практике. Решая эти задачи, читатель получит некоторую практику, связанную с применением взаимодействующих свойств тесуджи на всей доске.

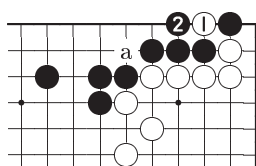
1) Хорикоми тесуджи

Пример 1 Как белые могут выиграть одно очко в сентэ?

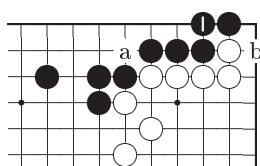
Диаг. 1a Хорикоми белых 1 тесуджи и черные должны взять камень ходом 2. Позже черным придется соединиться «а», теряя одно очко. Сравните это с позицией на следующей диаграмме, где белые не сделали ход 1.

Диаг. 1b Если черные успеют соединиться 1, им не придется играть «а». Более того, черные могут продолжить «b» с дополнительным выигрышем.

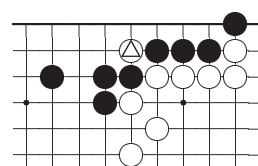
Пример 2 Это предыдущий пример с дополнительным камнем \triangle . Но останется ли прежним тесуджи белых?



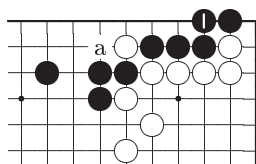
Диаг. 1a



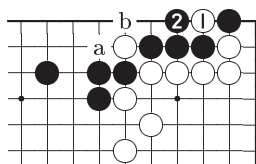
Диаг. 1b



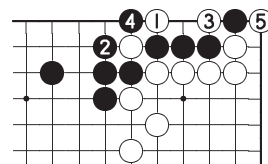
Пример 2



Диаг. 2a



Диаг. 2b



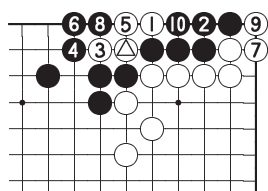
Диаг. 2c

Диаг. 2a Если черные соединятся 1, то возникнет позиция как на *Диаг. 1b*. Отличие лишь в том, что позже черным придется сделать дополнительный ход «а».

Диаг. 2b Как и в предыдущем случае, если белые сыграют хориками 1, то они выиграют дополнительное очко, так как черные должны будут сыграть и «а» и «b». Но у белых есть вариант получше.

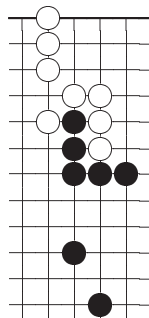
Диаг. 2c Лучшим ходом белых будет ханэ тесуджи 1. Черные должны ответить 2 и после варианта 3 – 5 белые получают на два очка больше, чем на *Диаг. 2b*.

Диаг. 2d Если черные вместо хода 2 на *Диаг. 2c* соединяются 2 как здесь, то белые продолжат 3, вынуждая черных ответить 4. После серии ходов 5 – 10 черные съедают четыре белых камня, но теперь белые продолжают 11 и ситуация приобретает характер «иши-но-шита».

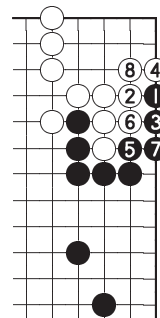


Диаг. 2d

II → △



Пример 3



Диаг. 3a

2) Кейма тесуджи

Пример 3 Как черные будут уменьшать территорию белых в углу?

Диаг. 3a Черные должны играть огейма (большое кейма) 1 и этот ход известен под именем «прыжок обезьяны». После стандартного варианта 2 – 8 черные заканчивают в сентэ.

Диаг. 3b Если черные пренебрегут предыдущим вариантом, то белые сыграют 1 а затем в любое время могут сделать ханэ-цуги 3 и 5. Убедитесь самостоятельно сравнивая последние две диаграммы, что ход черных 1 на *Диаг. 3a* имеет ценность 9 очков в сентэ. Таким образом, этот ход следует делать когда готэ имеет ценность 18 очков.

Пример 4 Это слегка измененный предыдущий пример. Черные хотят уменьшить территорию белых в углу и сохранить инициативу. Обратите внимание на камень белых △.

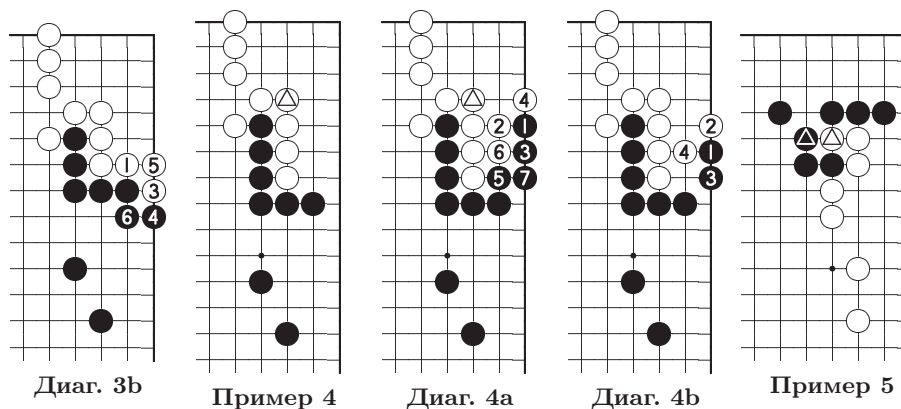
Диаг. 4a Если черные играют как на *Диаг. 3a*, то из-за наличия камня △ они теряют инициативу.

Диаг. 4b В данном случае когейма (малое кейма) черных 1 тесуджи и черные сохраняют сентэ. Однако, теперь приобретения черных составляют лишь 6 очков.

Пример 5 Белым очень невыгоден обмен ходами △ и ▲. Как в данном случае черные могут уменьшить территорию белых?

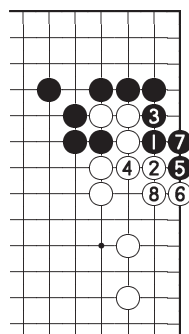
Диаг. 5a Черным следует сыграть цуке (присоединение) 1 и после хода белых 8 у черных сентэ.

Диаг. 5b Если черные сыграют огейма 1, то получат на два очка меньше, чем на предыдущей диаграмме.

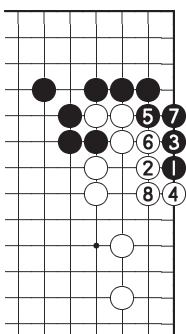


3) Косуми тесуджи

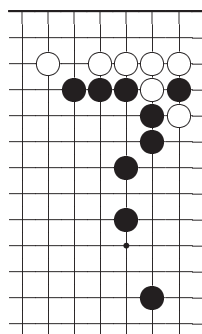
Пример 6 Как белым следует уменьшать территорию черных на правой стороне?



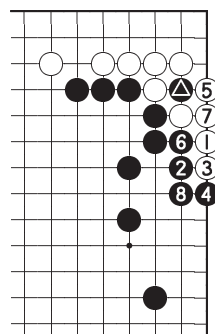
Диаг. 5а



Диаг. 5b



Пример 6



Диаг. 6а

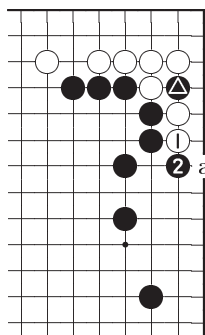
Диаг. 6а Из-за камня \triangle правильным тесуджи белых в данном случае будет косуми 1. В результате варианта 2 – 8 белые получают четыре очка в сентэ. Если бы в данной позиции был ход черных, то им также следовало бы занять пункт 1 (см. *Пример 22* настоящего раздела).

Диаг. 6b Ход белых 1 не нуждается в пояснениях, но из-за камня \triangle белые теперь не могут играть ханэ «а».

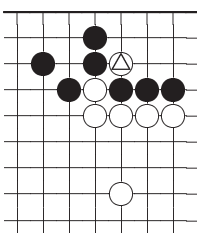
Пример 7 Как белые могут использовать потенциал своего камня \triangle ?

Диаг. 7а В приведенном варианте белые сокращают угол черных. В данном случае черные должны занять жизненно важный пункт 2, а если вместо этого они сыграют в пункт 3, то последует цуке тесуджи белых 5. Но у белых есть вариант еще лучше.

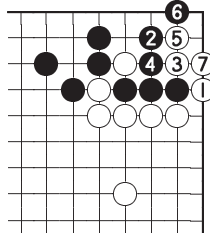
Диаг. 7b Косуми белых 1 лучший ход. Он приносит белым по крайней мере на семь очков больше, чем вариант на *Диаг. 7а*.



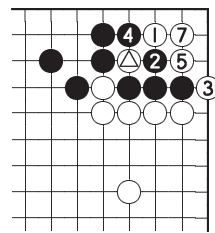
Диаг. 6b



Пример 7



Диаг. 7а



Диаг. 7b

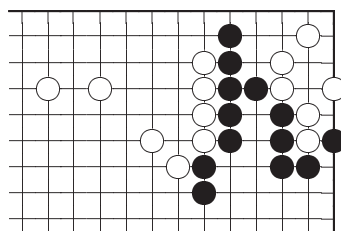
$\triangle \rightarrow \triangle$

Пример 8 Белые хотят укрепить позицию на верхней стороне, но они должны быть очень осторожны, так как их камни в правом верхнем углу еще не в полной безопасности. Как следует поступить белым?

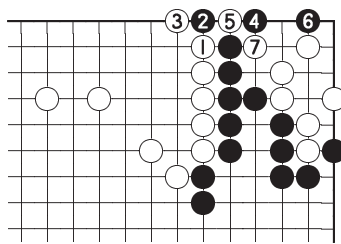
Диаг. 8а Большинство любителей сыграют простое осае 1. Но на ход 3 черные ответят косуми 4 и когда белые возьмут камень ходом 5, черные продолжат 6. Теперь белая группа в углу не имеет двух глаз и после обмена ходами 7 и 8 возникает ко-борьба, которая для белых невыгодна.

Диаг. 8b Поэтому на ханэ черных 2 белые должны отвечать 3. В результате варианта 4 – 7 черные глубоко вторгаются в территорию белых, сохраняя при этом инициативу.

Диаг. 8с Правильным ходом белых является косуми 1. Максимум, что могут здесь сделать черные, это сыграть косуми 2, но белые легко останавливают их, отвечая осае 3.

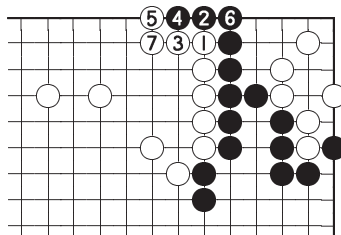


Пример 8

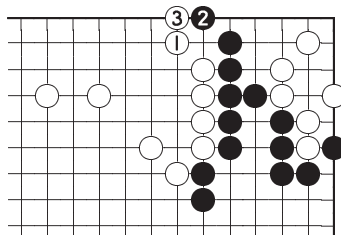


Диаг. 8а

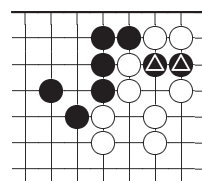
8 → 2



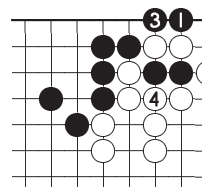
Диаг. 8b



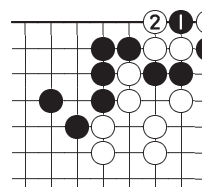
Диаг. 8с



Пример 9



Диаг. 9а



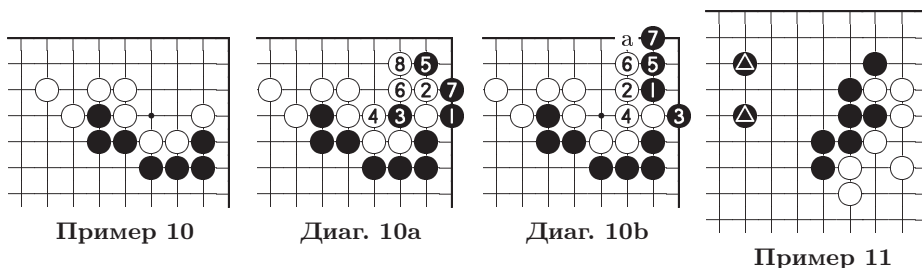
Диаг. 9b

4) Цуке тесуджи

Пример 9 Каково тесуджи черных, использующее два захваченных камня ▲ в углу.

Диаг. 9а Цуке черных 1 тесуджи и белые должны забирать два камня ходами 2 и 4. Если черные пропускают ход 1, то белые сыграют 3.

Диаг. 9b Если белые сопротивляются 2, то черные продолжают 3 и после взятия камня ходом 4 возникает ко-борьба.

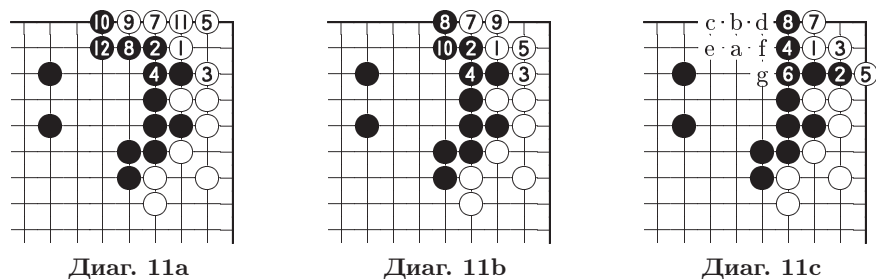


Пример 10 Как следует играть черным в данном случае?

Диаг. 10а Ходы 1 – 8 выглядят как весьма искусная и умелая игра, но у черных есть гораздо лучший вариант.

Диаг. 10b Хасами-цуке черных 1 требуемое тесуджи. Последовательность до хода черных 7 стандартна. После этого ходом «а» черные могут выиграть еще три очка в сентэ. Этот вариант на восемь очков лучше, чем на *Диаг. 10а*.

Пример 11 Как белые могут сократить территорию черных. Обратите внимание на черные камни ▲.

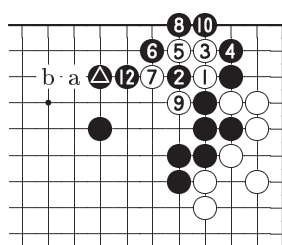


Диаг. 11а В такой ситуации хасами-цуке белых 1 правильное тесуджи. Черным придется ответить 2 и теперь ход белых 5 косуми тесуджи. Черные, вероятно, сыграют в другом месте доски а белые продолжат ханэ 7. Из-за камня белых 5 черные вынуждены отвечать 8 (если они ответят в пункт 9, белые продолжат 8 и возникает ко-борьба) и дальнейший вариант белые проводят в сентэ.

Диаг. 11b Если белые соединятся 5 как здесь, то после хода 10 результат белых на два очка хуже.

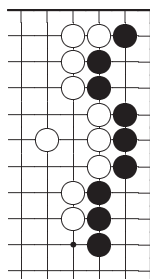
Диаг. 11с Если черные сопротивляются ходом 2, то белые продолжат 3 и все равно черным придется занять пункт 4. После ате 5 белые сыграют сагари (спуск) 7 и черные теряют инициативу, так как им нужно ответить 8. Если черные пропустят ход 8, то этот пункт займут белые и черным придется ответить «а». Дальнейшая последовательность до хода черных 'g' приносит белым семь очков в сентэ.

Диаг. 11d Из-за камня \triangle разрезание белых 1 кончается неудачей, что становится очевидным после хода черных 12. Если бы камень \triangle находился в пункте «а» или «b», то тактический прием белых был бы успешным и черным пришлось бы ходом 4 занимать пункт 5.

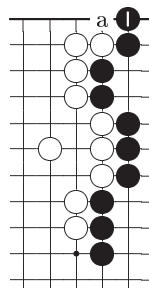


Диаг. 11d

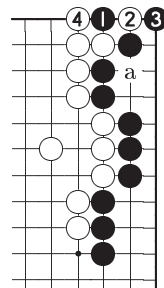
⑪ → ⑫



Пример 12



Диаг. 12a



Диаг. 12b

5) Сагари тесуджи

Пример 12 Как черным следует расширять свой угол?

Диаг. 12a Сагари 1 правильный ход. Дальнейшее продолжение черных «а» сентэ и они могут провести его в любое удобное время.

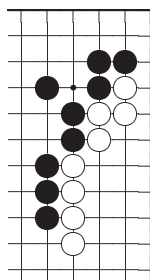
Диаг. 12b Если черные ошибочно сыграют ханэ 1, то хорики белых 2 тесуджи и черные должны занять пункт «а», прежде чем соединиться в пункте 2. Для белых этот вариант на $1\frac{1}{3}$ очка лучше, чем последовательность на *Диаг. 12a*.

Пример 13 Как должны играть черные в данной ситуации?

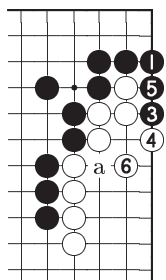
Диаг. 13a Сагари черных 1 правильное тесуджи. Далее, из-за дефекта в пункте «а», черные могут сыграть цуке 3 и вариант 3 – 6 провести в сентэ.

Диаг. 13b Ханэ-цуги 1 и 3 грубый, вульгарный путь. Черные завершают вариант в готэ, без каких-либо аджи.

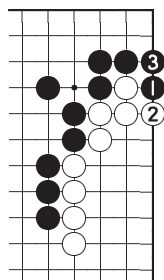
Пример 14 Белые только что сыграли ханэ \triangle . Как должны отвечать черные?



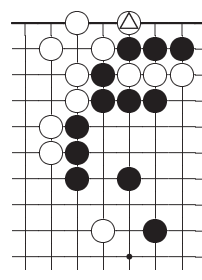
Пример 13



Диаг. 13a



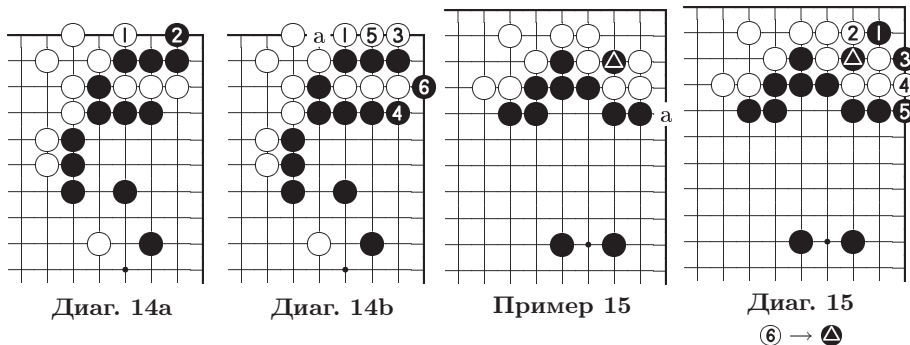
Диаг. 13b



Пример 14

Диаг. 14a Сагари черных 2 жизненно важный пункт. Что произойдет, если черные пропустят этот ход?

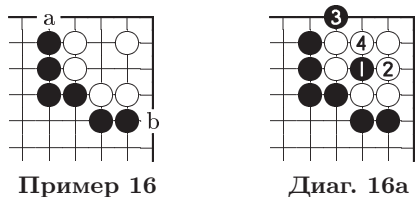
Диаг. 14b Если черные не отвечают на ход белых 1, то белые продолжают 3 и получают дополнительных три очка, вынуждая черных съесть захваченные камни ходами 4 и 6. Ход белых 1 стоит три очка и если черные не отвечают на него, то белые получают еще три очка. Так что ход белых 1 стоит шесть очков в готэ или три очка в сентэ. Ход черных в пункт 1 также стоит три очка и именно сюда должны сыграть черные, если белые пропустят этот ход. Позже черные могут занять пункт «а» в сентэ, завоевывая еще одно очко.



6) Ханэ тесуджи

Пример 15 Черный камень \triangle создает аджи в углу. Но белые угрожают сыграть ханэ «а», получая два очка и ликвидируя аджи. Как черным следует использовать свой камень \triangle для предотвращения хода белых «а»?

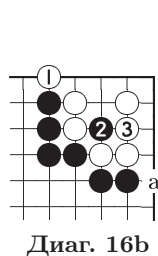
Диаг. 15 Ханэ черных 1 правильный ход и дальнейшая последовательность 2 – 5 сохраняет сентэ, поскольку белые должны соединиться 6. Вместо хода 1 черные конечно могут сыграть сагари 5, но этот ход в некоторых случаях не является сентэ.



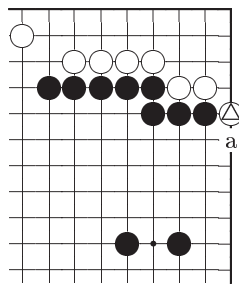
7) Кири тесуджи

Пример 16 Белые угрожают сыграть ханэ «а» и «b». Но черные могут защититься по крайней мере от одной из этих угроз, сохраняя сентэ.

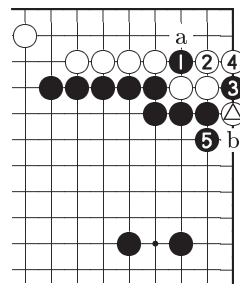
Диаг. 16a Разрезание черных 1 тесуджи и белые должны ответить 2. Далее черные играют ханэ 3 в сентэ.



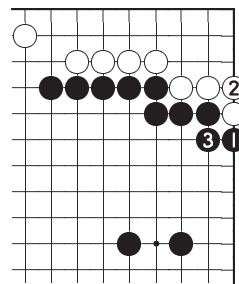
Диаг. 16b



Пример 17



Диаг. 17a



Диаг. 17b

Диаг. 16b Если черные не воспользуются вариантом предыдущей диаграммы, то белые сыграют ханэ 1. Теперь разрезание черных 2 не работает, так как после хода 3 черные все равно должны отвечать на ханэ белых 1, заканчивая в готэ. Далее белые могут сыграть ханэ «а» и опять провести вариант в сентэ.

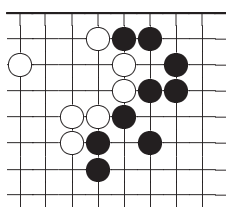
Пример 17 Белые только что сыграли ханэ \triangle . Средний игрок ответил бы простым осе (преграждение) «а», но это грубая, топорная игра. У черных есть тесуджи, позволяющее более чем на очко уменьшить территорию белых в углу.

Диаг. 17a Разрезание 1 правильный ответ на ханэ белых \triangle . После вынужденного ответа белых 2 черные играют хорикоми тесуджи 3 а затем но-би 5. Теперь черные угрожают продолжить сагари «а» в сентэ и выиграть еще одно очко, но если белые заберут камень ходом «а», то закончат в готэ. Более того, ход черных «а» гарантирует им занятие пункта «b».

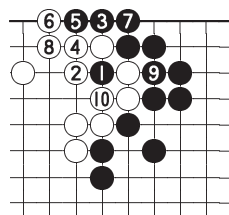
Диаг. 17b Очевидно, ответы черных 1 и 3 на этой диаграмме хуже по сравнению с вариантом на *Диаг. 17a*. В обоих случаях черные заканчивают в готэ, но ценность готэ на *Диаг. 17a* на 1 – 2 очка выше.

Пример 18 Каково тесуджи черных в данном случае?

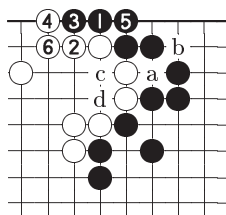
Диаг. 18a Черным следует разрезать 1 и белые должны ответить 2. После варианта 3 – 8 ход 9 черные могут сделать в любое удобное для них время.



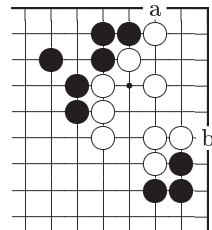
Пример 18



Диаг. 18a

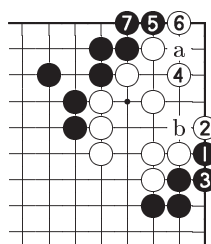


Диаг. 18b

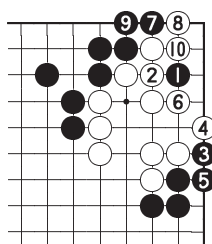


Пример 19

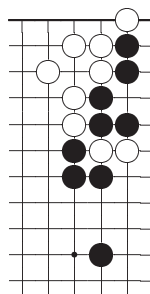
Диаг. 18b Если черные без особых размышлений сыграют ханэ 1, то после хода белых 6 разрезание «с» становится бессмысленным, так как теперь белые ответят «d». Далее белые в любой момент могут сыграть «а» в сентэ и черным придется ответить «b». Убедитесь самостоятельно, что на *Диаг. 18a* у черных на два очка больше чем в данном случае.



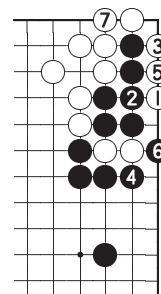
Диаг. 19a



Диаг. 19b



Пример 20



Диаг. 20a

8) Оки тесуджи


Пример 19 Черные хотят сыграть в сентэ как ханэ «а» так и «b». Как они могут это сделать?

Диаг. 19a Если черные небрежно сыграют ханэ 1, то на ход 3 белые ответят 4. Теперь после ханэ-цуги черных 5 и 7 белые могут играть в другом месте, так как их камень 4 защищает оба пункта, как «а» так и «b».

Диаг. 19b Оки черных 1 тесуджи. После цуги белых 2 черные проводят вариант 3 – 9 в сентэ, так как белые должны соединиться 10. Если белые ходом 2 займут пункт 10, то черные продолжат ате 2. В такой возникшей позиции тесуджи черных рассмотрено на диаграмме *Пример 9*.

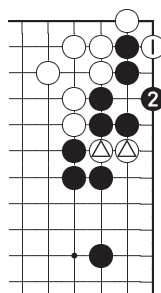
Пример 20 Каково тесуджи белых в данном случае?

Диаг. 20a Здесь оки белых 1 тесуджи. После соединения черных 2 белые сыграют кикаши 3 и 5 а затем соединятся сами 7.

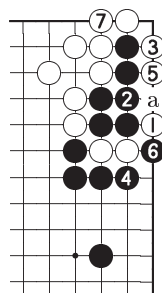
Диаг. 20b Ханэ 1 слабый ход так как черные ответят 2 и у белых камней  больше нет аджи.

Диаг. 20c Ате белых 1 также плохо, так как после хода черных 6 белые не могут играть «а» из-за дамезумари. Теперь черные в любой момент могут сделать ход «а». Видно, что в этом варианте у черных на два очка больше чем на *Диаг. 20a*.

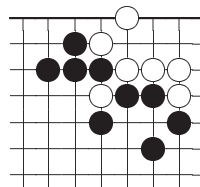
Пример 21 Это известное йосэ тесуджи. Оно часто встречается на практике так как позиция является результатом джосеки, которое приведено на *Диаг. Справка*. Как следует играть черным?



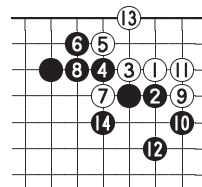
Диаг. 20b



Диаг. 20c



Пример 21



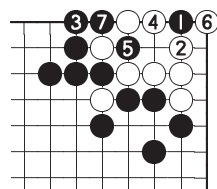
Диаг. Справка

Диаг. 21a Оки черных 1 тесуджи. После ответа белых 2 черные продолжают сагари 3 а затем хорикоми 5. Теперь белые не могут играть в пункт 7 из-за дамезумари и должны забрать камень ходом 6. Черные также забирают камень ходом 7.

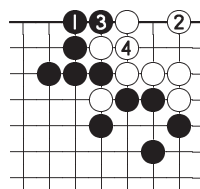
Диаг. 21b Если черные просто сыграют сагари (спуск) 1, то белые займут жизненный пункт 2 и теперь ате 3 это все что могут сделать черные. Вариант на *Диаг. 21a* на три очка лучше, однако это очень важный йосэ вариант, поскольку черные заканчивают в сентэ.

Пример 22 Как черным следует защищать верхнюю сторону?

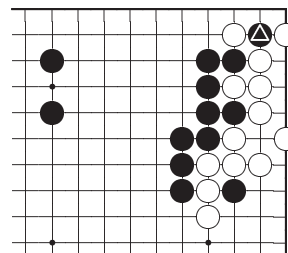
Диаг. 22a Ате черных 1 плохой ход, так как если черные сыграют 3 в другом месте, то белые могут продолжить 4 и 6 в сентэ. Черные должны играть 5 а не осе в пункт 6 из-за того, что белые могут создать ко-борьбу.



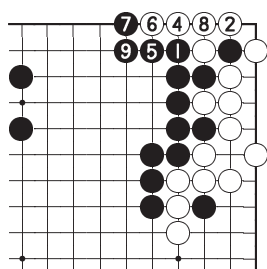
Диаг. 21a



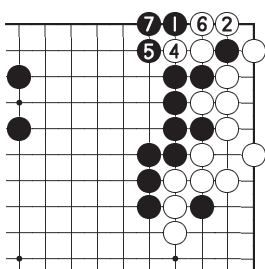
Диаг. 21b



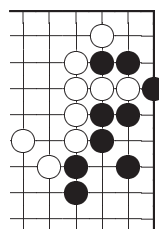
Пример 22



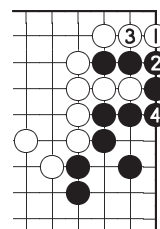
Диаг. 22а



Диаг. 22b



Пример 23




Диаг. 23а

Диаг. 22b Оки 1 является правильным тесуджи. Белые должны забирать камень ходом 2 а черные играют в другом месте. Теперь лучшее продолжение белых это уменьшить территорию черных ходами 4 и 6, но для черных такой результат на два очка лучше, чем на *Диаг. 22a*.

Пример 23 Этот пример похож на предыдущий. Где должны играть белые?

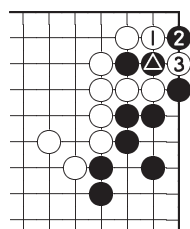
Диаг. 23a Опять оки тесуджи белых 1 верный ход. После соединения черных 2 белые закрывают угол в сентэ.

Диаг. 23b Если белые сыграют ате 1, черные ответят ханэ 2. После того как белые возьмут два камня ходом 3, черные ходом в пункт  возьмут назад один камень. Результат белых по крайней мере на одно очко хуже, чем на предыдущей диаграмме.

Пример 24 Какой способ защиты черных камней  лучший?

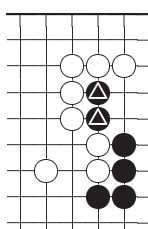
Диаг. 24a Иккен-тоби черных 1 единственный путь. Этот ход один из типов оки тесуджи. Если белые сыграют дэ (проталкивание) 2, то черные соединятся 3. Теперь белые сыграют в другом месте а черные могут продолжить 5 и 7 в сентэ.

Диаг. 24b Если на ход черных 1 белые ответят осасе 2, то черные просто соединятся 3 и результат такой же как на *Диаг. 24a*.

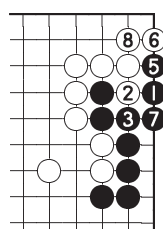


Диаг. 23b

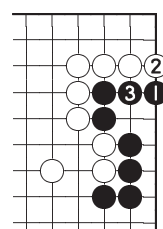
 → 



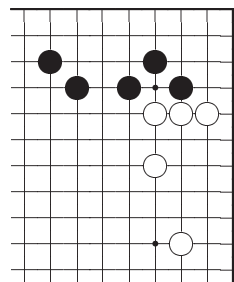
Пример 24



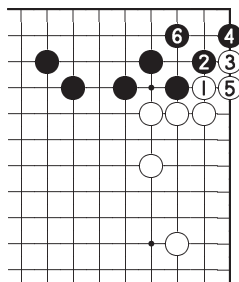
Диаг. 24а



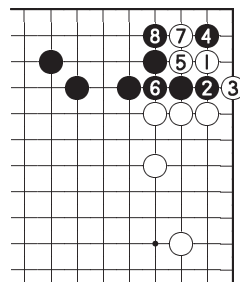
Диаг. 24b



Пример 25



Диаг. 25a



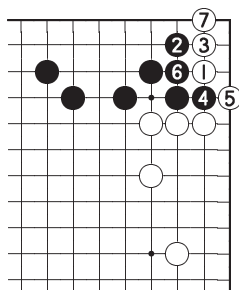
Диаг. 25b

Пример 25 Белые хотят уменьшить территорию черных в углу. Какой ход лучший?

Диаг. 25a Последовательность ходов на этой диаграмме не слишком продумана и белые могут сыграть гораздо сильнее.

Диаг. 25b Иккен-тоби белых 1 верное оки тесуджи и сопротивление черных 2 – 8 бесполезно.

Диаг. 25c На ход белых 1 черным следует отвечать как показано на диаграмме, но в любом случае после хода 7 белые получают очки в углу.



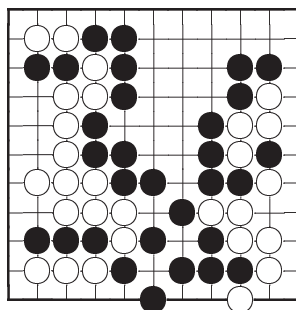
Диаг. 25c

е) Задачи йосэ

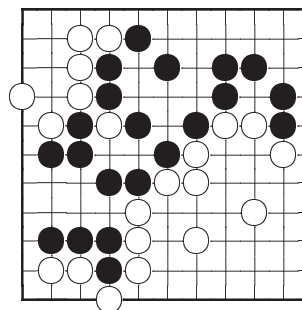
Выше мы изучали теорию йосэ на примерах отдельных задач. Но в реальной игре никогда не встречаются только локальные задачи. Как правило приходится иметь дело с их большим числом, которые связаны между собой запутанными сентэ-готэ соотношениями. Так что недостаточно простого определения ценности хода в отдельном месте. В этом разделе мы предлагаем читателю девять задач для получения некоторого опыта рассмотрения йосэ проблем сразу на всей доске.

Задачи различаются по сложности от очень легких до предельно трудных. Первые четыре являются прямым приложением к изученному ранее в предыдущем разделе. Однако последующие более трудны и соответствуют уровню игроков 3-го дана и выше. Если же кто-нибудь сможет решить последнюю задачу без посторонней помощи за 30 минут, то может претендовать на уровень сильного 5-го дана.

Вначале приводятся сами задачи а ответы даны парами страниц ниже. Мы советуем читателю не отступать перед трудностями и попытаться решить их самостоятельно, не заглядывая в ответ. Только в этом случае вам удастся развить свою способность видеть все задачи в совокупности в любой реальной игре. Правильное решение задачи подразумевает нахождение лучших ходов с обеих сторон, порядка этих ходов и финального счета.



Задача 1



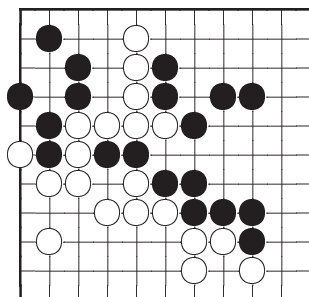
Задача 2

Задача 1

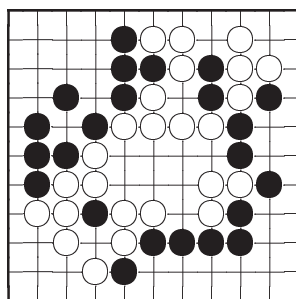
Ход черных! Найдите лучшее йосэ.

Задача 2

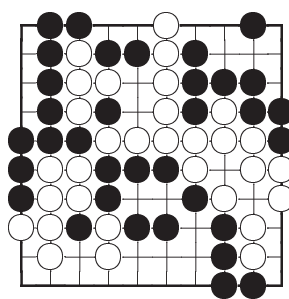
Каково лучшее продолжение при ходе черных?



Задача 3



Задача 4



Задача 5

Задача 3

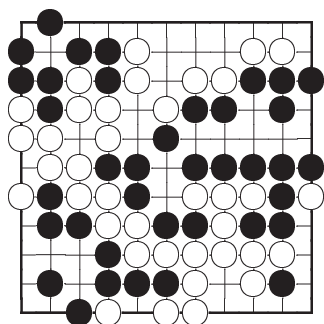
Ход черных! Найдите лучший вариант.

Задача 4

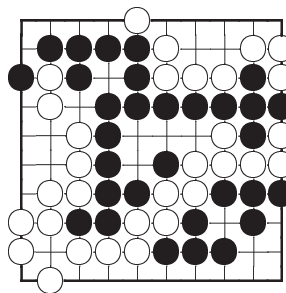
Ход черных! С помощью какого варианта они могут избежать поражения в этой партии?

Задача 5

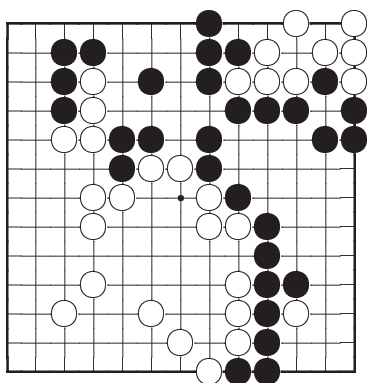
Белые начинают и выигрывают! Найдите лучшие ходы с каждой стороны.



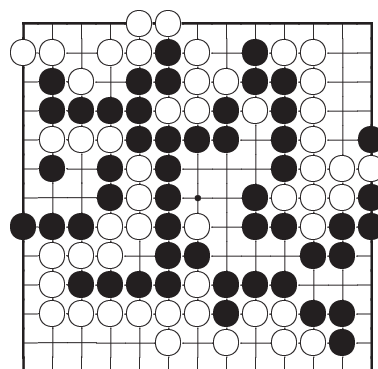
Задача 6



Задача 7



Задача 8



Задача 9

Задача 6

Ход белых! Каков лучший вариант? У каждого игрока есть тесуджи, похожие на ранее изученные.

Задача 7

Как следует играть черным для того чтобы выиграть одно очко?

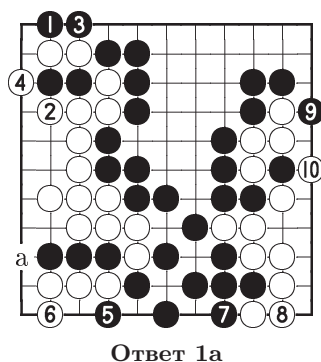
Задача 8

Черные начинают и добиваются джиги (ничья).

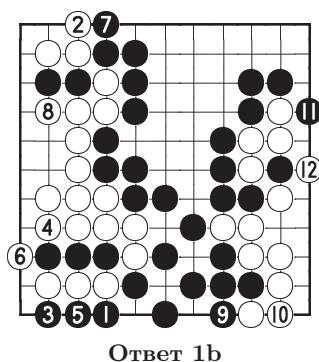
Задача 9

Черные начинают и опять форсируют джиги.

Ответы на задачи йосэ



Ответ 1a



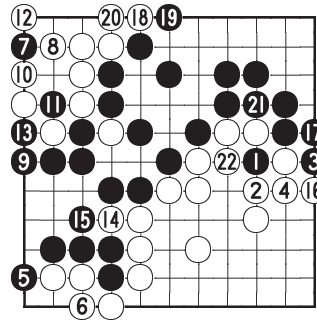
Ответ 1b

Ответ 1a

Цуке (присоединение) черных 1 самое сильное йосэ и белые должны ответить 2 и 4. Затем черные продолжают ханэ 5 а белые сагари (спуск) 6. Наконец черные играют 7 и 9 в сентэ и игра закончена. Конечно, белые должны будут занять пункт «а», поэтому у белых 28 очков а у черных 29. Черные выиграли одно очко.

Ответ 1b

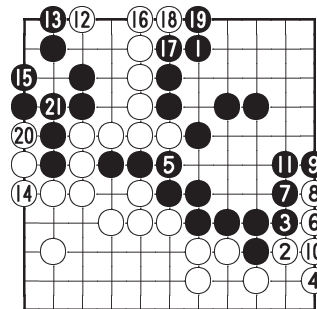
Если черные вместо хода 1 на диаграмме *Ответ 1a* сначала сделают ханэ 1 как здесь, то последует естественный вариант 2—12 и результатом игры будет джиго (ничья). Тщательно изучите различие вариантов на этих диаграммах.



Ответ 2

Ответ 2

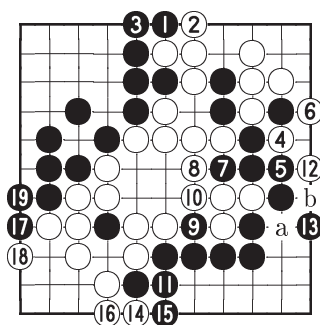
Ход черных 1 йосэ тесуджи, которое мы изучали в предыдущем разделе. Белые должны ответить 2 и 4 а черные занимают еще одно важное йосэ — ханэ 5. После соединения белых 6 черные играют оки тесуджи 7 и в результате варианта 8 — 13 выигрывают еще три очка в готэ. Наконец, белые делают два хода 14 и 16 в сентэ а затем получают последние два очка после ханэ-цуги (ханэ и соединение) 18 и 20. У белых 29 очков а у черных 30, черные выиграли одно очко.



Ответ 3

Ответ 3

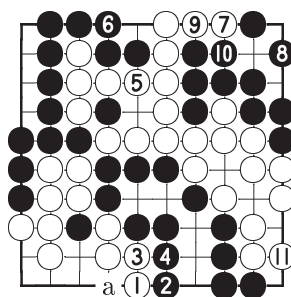
Ситуацию в левом верхнем углу мы разбирали в последнем разделе этой главы (см. *Пример 8* на стр. 152), где было показано, что косуми (диагональное развитие) черных 1 тесуджи. В данной задаче это также правильный первый ход черных. Белые отвечают ханэ 2 и после осе черных 3 какецуги (висячее соединение) белых 4 тесуджи, сделанное с целью уменьшения территории на правой стороне. Соединение черных 5 приносит им пять очков в готэ а белые после 6 — 11 приобретают четыре очка в сентэ. Белые продолжают кикаши 12 и после хода 14 черные в данном случае должны отвечать 15 (сравните с ответом 22 на следующей диаграмме), так как этот ход связан с сагари белых 16 (изучите этот момент самостоятельно), который угрожает уменьшить территорию в правом верхнем углу. Черные 17 и 19 правильные ответы после чего белые выигрывают последнее очко, играя ате 20. У черных 28 очков а у белых 27. Черные выиграли одно очко.



Ответ 4

Ответ 4

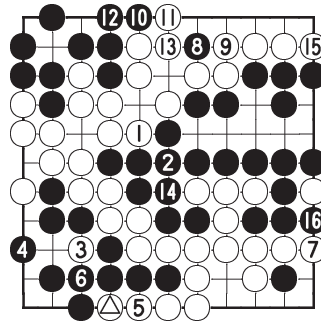
Ходы черных 1 и 3 правильные, несмотря на то, что их ценность только три очка в готэ. Действительно, белые могли бы сыграть в пункт 3 в сентэ, а 4 и 11 пункты миаи. И если черные сначала занимают один из пунктов миаи, то их конечный результат будет на четыре очка хуже. Ход белых 4 на одно очко лучше, чем в пункт 11. После хода белых 6 черные играют 7 и 9 в сентэ а затем занимают важный йосэ пункт 11, который стоит 6 очков. На ход белых 12 черные должны отвечать 13 а не «а», так как ходы 14 – 19 миаи. А если черные все же ответят «а», то белые сразу продолжат «b» и черные проиграют еще одно очко. Результатом является джиги (ничья) со счетом 31 : 31. Другие варианты приводят к поражению черных.



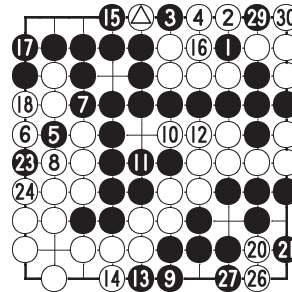
Ответ 5

Ответ 5

Сначала белые должны сыграть 1 и 3 в сентэ, угрожая убить группу черных на нижней стороне. Если первым ходом белые займут пункт 5, черные ответят 3, белые 6, черные «а» в сентэ и затем черные играют 9 и выигрывают. После того как черные защитятся 4, ход белых 5 следующий верный. Соединение черных 6 стоит шесть очков, далее белые играют цуке тесуджи 7, которое приносит им три очка в сентэ. После хода черных 10 белые получают последнее очко, играя 11. В результате у черных 12, у белых 14 очков. Белые выиграли 2 очка.



Ответ 6



Ответ 7

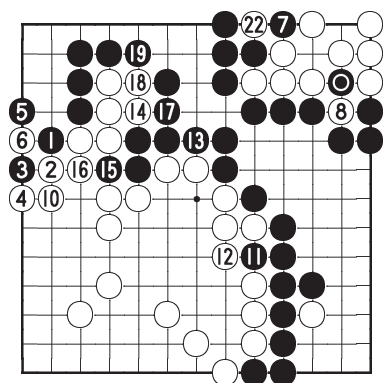
19 → 3 22 → △
 25 → 3 28 → △
 31 → 3

Ответ 6

Белые прежде всего играют 1, угрожая завоевать 12 очков следующим ходом в пункт 2. После ответа черных 2 разрезание белых 3 тесуджи, подобное одному из рассмотренных в предыдущем разделе. Черные должны защищаться 4 и теперь, играя 5, белые в сентэ могут спасти свой камень △. Далее сагари 7 лучший ход белых, приносящий не менее шести очков. Очередь хода черных и они играют цуке тесуджи 8. Белые должны отвечать 9 и теперь ханэ-цуги 10 и 12 сентэ черных. После этого черные соединяются 14, спасая два своих камня и получая 4 очка. Наконец, ход белых 15 (ценность $2\frac{1}{2}$ очка) и черных 16 (ценность 2 очка) последние в партии. Опять в результате джиго (ничья) со счетом 18 : 18.

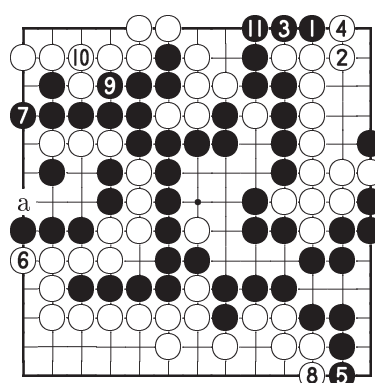
Ответ 7

Ходы черных 1 и 3 — кири (разрезание) и хориками тесуджи. Смысл этих ходов скоро будет ясен. Следующий ход черных 5 атеками тесуджи, приносящий одно очко в сентэ. Теперь черные должны защититься 9 (в противном случае белые займут пункт 9 в сентэ, угрожая сыграть атеками 20) а белые отбирают три очка, играя 10 и 12. После дэ (проталкивание) 13 черные продолжают 15 и белые вынуждены соединиться 16 (если белые ответят в пункт 3, то черные сыграют хориками 29 и белые ничего не могут сделать из-за дамезумари). Далее, играя 17, черные лишают белых ко-угрозы и после ответа белых 18 черные начинают ко-борьбу 19. Наконец, черные берут ко ходом 31 и у белых больше нет ко-угроз. Черные выиграли 1 очко, у черных 15 пунктов территории, у белых 14.



Ответ 8

9 → 3 20 → ⑤
21 → ⑥



Ответ 9

Ответ 8

Из-за двойного ко в правом верхнем углу у черных бесконечное число ко-угроз. Так что черные выиграют любую ко-борьбу, которую смогут организовать. Поэтому черные начинают с ни-дан банэ 1 и 3. После осае белых 4 черные продолжают какецуги 5 и возникает ко. Белые берут камень ходом 6 а черные наносят ко-угрозу 7. Белые естественно должны ответить 8, черные играют 9 и белые вынуждены соединиться 10. Ход черных 11 сентэ, а 13 лучший готэ ход. Далее до хода черных 19 следует естественный вариант и когда белые соединяются 20, черные заполняют пункт 6 ходом 21. После хода белых 22 у черных нет шансов выиграть ко, поскольку теперь у белых ко-угроз больше. В итоге ничья со счетом 48 : 48.

Ответ 9

Эта задача действительно очень трудна. Большинство сильных игроков в качестве первого хода выбрали бы сагари (спуск) 11, угрожая уничтожить белую группу в левом верхнем углу. Однако, это просто вынудит белых ответить в пункт 9. Ходы черных 1 и 3 правильные и представляют собой кикаши очень высокого уровня. Этими ходами черные стремятся создать ко в правом верхнем углу с использованием угрозы занятия пункта 11, если белые ответят осае 3. Под давлением этих двух серьезных атак белые вынуждены отвечать 2 и 4. Далее черные играют 5, оставляя на время правый верхний угол. Ход 6 с темпом, так как белые угрожают занять пункт «а». Ответ 7 лучшая защита черных и любой другой ответ ведет к проигрышу одного очка. Теперь белые защищаются 8, а черные продолжают 9, выигрывая еще одно очко прежде чем соединиться 11. Этот вариант единственная возможность черных добиться джиги (ничья) со счетом 32 : 32.

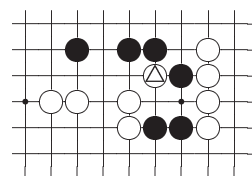
Приложение.*

Японские термины

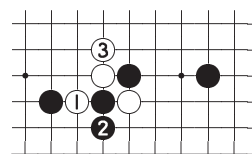
Список оригинальных японских терминов Го, используемых в книге. Приведено краткое описание значения терминов, их русское и английское (в транскрипции ромадзи) написание.

- **аджи** (*aji*) — скрытые угрозы в локальной позиции
- **атари** (*atari*) — ситуация, когда следующим ходом камни противника могут быть сняты с доски
- **ате** (*ate*) — *атари тесудэси*

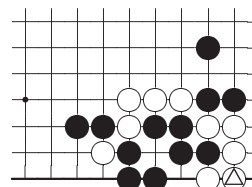
- **атекоми** (*atekomi*) — ход, угрожающий разрезать диагональное развитие противника



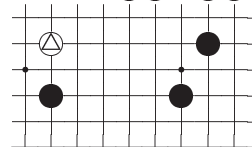
- **атеноби** (*atenobi*) — последовательность ходов *атари* и вытягивание



- **бата бата** (*bata bata*) — соединение по первой линии, использующее *дамезумари* камней противника



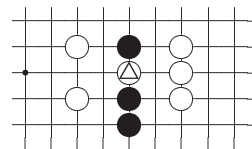
- **боши** (*boshi*) — накрывающий ход, блокирующий преимущественное направление развития противника к центру



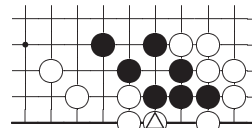
* Приложение добавлено в русском издании

варикоми (*warikomi*) — вклинивание между

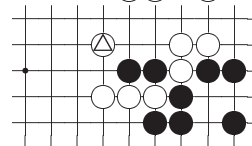
- двумя камнями противника, расположенными через один пункт



- **ватари** (*watari*) — соединение групп через низ

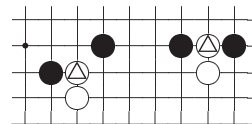


- **гета** (*geta*) — тактический прием захвата камней, который блокирует их выход; западня, сеть

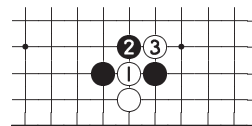


- **готэ** (*gote*) — ход, не требующий ответа
- **дамеzumари** (*damezumari*) — недостаток степеней свободы
- **дамэ** (*dame*) — степень свободы, нейтральный пункт
- **джиго** (*jigo*) — ничья
- **джосеки** (*joseki*) — локальное взаимовыгодное развитие с лучшими ходами с каждой из сторон

- **дэ** (*de*) — проталкивание между камнями противника

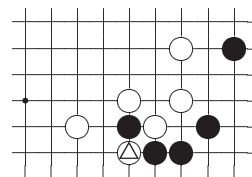


- **дэгири** (*degiri*) — последовательность ходов дэ и кири; проталкивание и разрезание



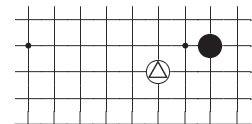
- **иши-но-шита** (*ishi-no-shita*) — игра на месте снятых камней
- **йосэ** (*yose*) — заключительная стадия игры
 - **гяку йосэ** (*gyaku yose*) — готэ йосэ ход, предотвращающий сентэ ход противника

- **какае** (*kakae*) — обнимающий ход

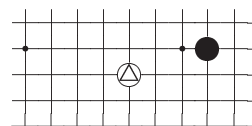


- **какари** (*kakari*) — ход, атакующий угловой камень

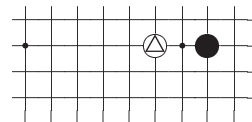
- **когейма какари** (*kogeima kakari*) — атака ходом малого коня



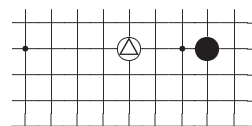
- **огейма какари** (*ogeima kakari*) — атака ходом большого коня



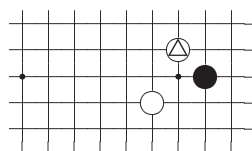
- **иккен такагакари** (*ikken takagakari*) — высокая атака через один пункт



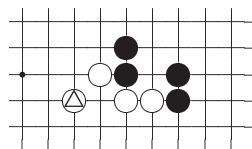
- **никен такагакари** (*niken takagakari*) — высокая атака через два пункта



- **каке** (*kake*) — накрывающий ход, обладающий силой придавливания



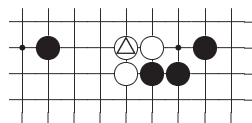
- **какецуги** (*kaketsugi*) — висячее соединение



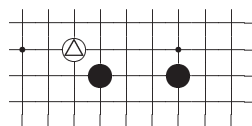
- **каруи** (*karui*) — ход, создающий или позволяющий создать легкую, эластичную форму
- **ката-сентэ** (*kata-sente*) — еще одно название ситуации *сентэ-готэ*
- **катати** (*katashi*) — форма

катацуги (*katatsugi*) — один из типов *цуги*,

- жесткое соединение когда камни могут быть сняты с доски только все вместе

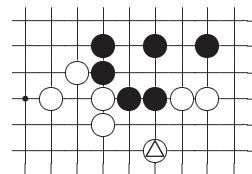


- **катацуки** (*katatsuki*) — удар в плечо

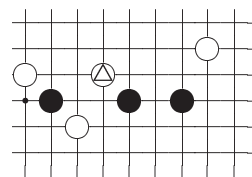


- **кейма** (*keima*) — ход типа хода коня в шахматах, наиболее известными являются *когейма* — малое *кейма* и *огейма* — большое *кейма*; как правило используется для обозначения малого *кейма*

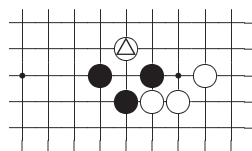
- **кейма-ватари** (*keima-watari*) — соединение ходом *кейма* вдоль стороны, через низ групп



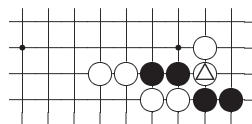
- **кейма-каке** (*keima-kake*) — накрывание ходом *кейма* (уточнение хода *каке*)



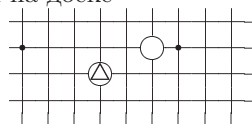
- **кеши** (*keshi*) — подчистка, сокращение (например, предполагаемой территории противника)
- **кикаши** (*kikashi*) — *сентэ* ход, требующий от противника вполне определенного, как правило однозначного ответа (в дальнейшем камни *кикаши* могут быть пожертвованы без особых потерь)



- **кири** (*kiri*) — разрезание

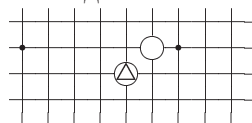


- **ко** (*ko*) — ситуация, оговоренная в правилах Го, когда соперники не могут делать ходов, приводящих к повторению позиции на доске

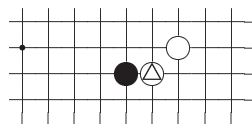


- **когейма** (*kogeima*) — ход типа хода коня в шахматах, малое *кейма*

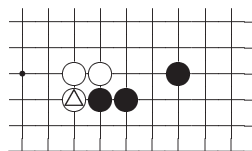
- **коми** (*komi*) — компенсация в очках за право первого хода



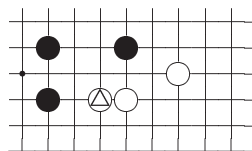
- **косуми** (*kosumi*) — диагональное развитие



- **косуми-цуке** (*kosumi-tsuke*) — диагональное развитие, вплотную к камню противника



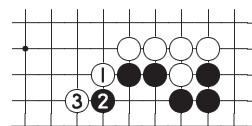
- **магари** (*magari*) — поворот



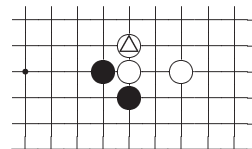
- **миаи** (*miai*) — равноценные пункты

- **нарабэ** (*narabe*) — удлинение по линии

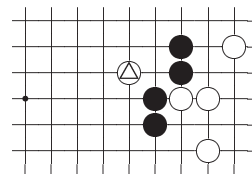
- **ни-дан банэ** (*ni-dan bane*) — два последовательных *ханэ*



- **ноби** (*nobi*) — вытягивание, удлинение в направлении, которое расширяет позицию; сравните с *хики*

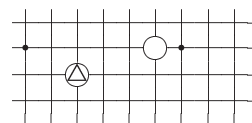


- **нозоки** (*nozoki*) — присматривание, заглядывание; угроза разделения камней противника следующим ходом

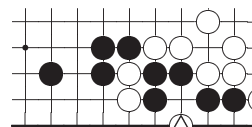


- **о-ба** (*o-ba*) — важный, большой пункт

- **огейма** (*ogeima*) — ход типа хода большого коня в шахматах, большое *кейма*

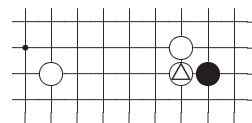


- **оки** (*oki*) — постановка, размещение; занятие ключевого пункта камней противника с целью ухудшения их формы

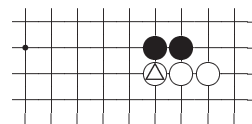


- **омои** (*otmoi*) — плотная, неуклюжая форма, имеющая проблемы с построением глаз

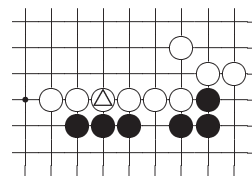
- **осае** (*osae*) — блокировка, преграждение



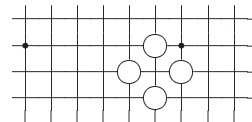
- **оши** (*oshi*) — толчок, придавливание, прижимание; ход, увеличивающий территорию или влияние и одновременно уменьшающий *дамэ* камней противника



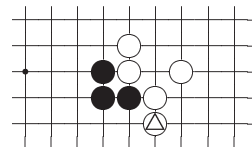
- **пин-цуги** (*pin-tsugi*) — прямое соединение



- **поннуки** (*ponnuki*) — форма после съедения одного камня

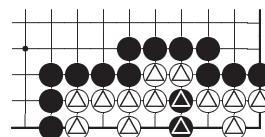


- **сабаки** (*sabaki*) — техника построения легкой, эластичной формы, которая обладает большими возможностями борьбы за жизнь; термин используется и для названия форм такого типа



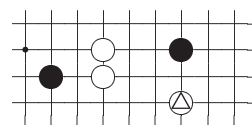
- **сагари** (*sagari*) — спуск

- **секи** (*seki*) — взаимная жизнь; способ выживания групп, когда ни один из противников не может занять общие дамэ из-за угрозы гибели своих камней

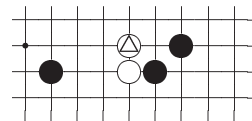


- **сентэ** (*sente*) — ход, требующий ответа; инициатива
- **сентэ-готэ** (*sente-gote*) — соотношение инициативы в локальной позиции, одна сторона может сыграть в сентэ а другая только в готэ, см. *ката-сентэ*

- **субери** (*suberi*) — скольжение; ход по второй линии под камни противника от своих камней на третьей линии



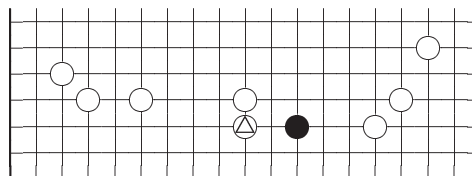
- **сэмзай** (*semeai*) — состязание в захвате камней



- **тачи** (*tachi*) — подъем, защита позиции

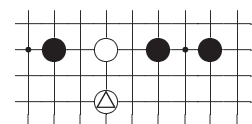
- **тедомари** (*tedomary*) — последние ходы в партии, приносящие очки
- **тесуджи** (*tesuji*) — ход, максимальным образом использующий слабость противника в локальной ситуации; искусная игра, лучший ход

- **тетчу** (*tetchu*) — стальная мачта; сама по себе тяжелая форма, но хорошо работающая когда атакует с одной стороны и создает территорию с другой

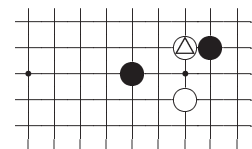


- **тоби** (*tobi*) — прыжок

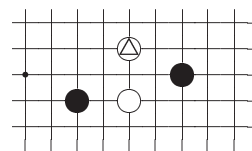
- **тобикоми** (*tobikomi*) — прыжок внутрь



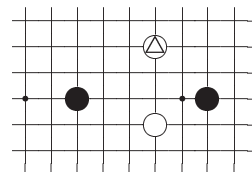
- **тоби-цуке** (*tobi-tsuke*) — прыжок вплотную к камню соперника; *тоби* + *цуке*



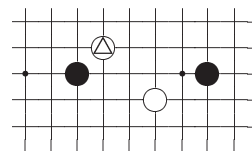
- **иккен тоби** (*ikken tobi*) — прыжок через один пункт



- **никен тоби** (*niken tobi*) — прыжок через два пункта

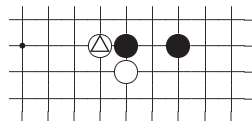


- **хазама-тоби** (*hazama-tobi*) — диагональный прыжок через один пункт

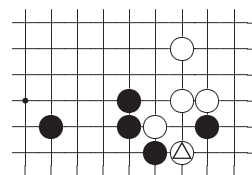


- **тэнуки** (*tenuki*) — игнорирование хода противника и игра в другом месте
- **тюбан** (*chuban*) — средняя стадия игры
- **утикоми** (*uchikomi*) — вторжение в сферу влияния или территории противника
- **фусеки** (*fuseki*) — начальная стадия игры

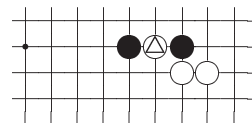
- **ханэ** (*hane*) — ход, «охватывающий» камни противника; естественный ответ на игру вилотную



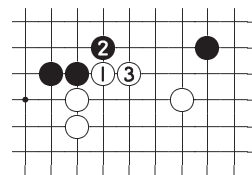
- **ханэ-даши** (*hane-dashi*) — ханэ с внутренней стороны при наличии еще одного камня противника, с помощью которого возможно немедленное разрезание



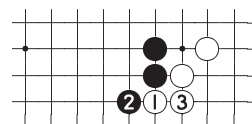
- **ханэкоми** (*hanekomi*) — ханэ и варикоми одновременно; ханэ, вклинивающееся между двумя камнями противника



- **ханэ-ноби** (*hane-nobi*) — ханэ с последующим удлинением

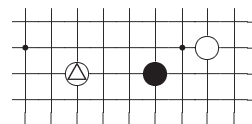


- **ханэ-цуги** (*hane-tsugi*) — ханэ и соединение

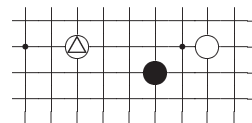


○ **хасами** (*hasami*) — взятие в клещи

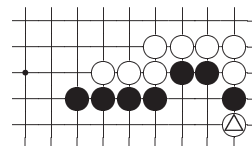
- **никен басами** (*niken basami*) — низкое *хасами* через два пункта



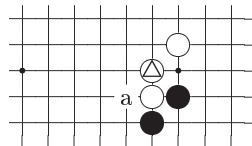
- **никен такабасами** (*niken takabasami*) — высокое *хасами* через два пункта



- **хасами-цуке** (*hasami-tsuke*) — плотное взятие в клещи; *хасами* + *цуке*

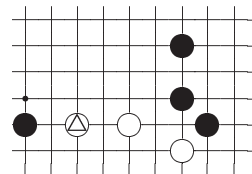


- **хики** (*hiki*) — вытягивание назад, с целью объединения своих камней; сравните с *ноби* (ход белых в пункт «а»)

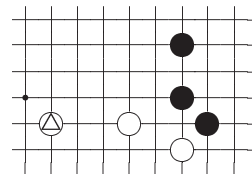


○ **хираки** (*hiraki*) — развитие

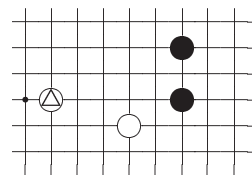
- **иккен хираки** (*ikken hiraki*) — развитие через один пункт



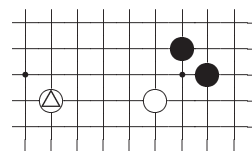
- **никен бираки** (*niken biraki*) — развитие через два пункта



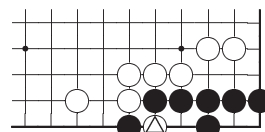
- **никен такабираки** (*niken takabiraki*) — высокое развитие через два пункта



- **сангэн бираки** (*sangen biraki*) — развитие через три пункта

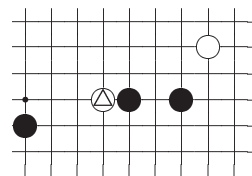


- **хорикоми** (*horikomi*) — жертва камня с целью ухудшения формы противника

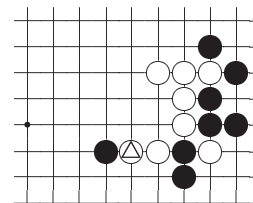


- **хоси** (*hoshi*) — форовые пункты; чаще используется для обозначения углового пункта 4 — 4. Собственные имена имеют и другие пункты¹ доски:
 - пункт 10 — 10 — **тэнгэн** (*tengen*)
 - пункт 5 — 5 — **го-но-го** (*go-no-go*)
 - пункт 3 — 3 — **сан-сан** (*san-san*)
 - пункт 4 — 3 — **комоку** (*komoku*)
 - пункт 4 — 5 — **такамоку** (*takamoku*)
 - пункт 4 — 6 — **о-такамоку** (*oo-takamoku*)
 - пункт 3 — 5 — **мокухадзуси** (*mokuhadzushi, moku hazushi*)
 - пункт 3 — 6 — **о-мокухадзуси** (*oo-mokuhadzushi*)
 - пункт 2 — 1 — **ни-но-ити** (*ni-no-ichi*)
 - пункт 10 — 3 — **хоси-сита** (*hoshi-shita*)
 - пункты 11 — 3 и 9 — 3 — **хоси-ваки** (*hoshi-waki*)
- **цуги** (*tsugi*) — соединение двух или более камней так, что они не могут быть разделены

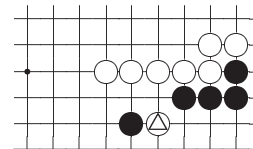
- **цукэ** (*tsuke*) — присоединение, игра вплотную



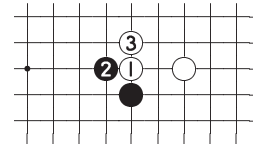
- **цукэ-атари** (*tsuke-atari*) — присоединение к камню противника головным камнем развития



- **цукэ-коши** (*tsuke-koshi*) — присоединение к поясу кейма



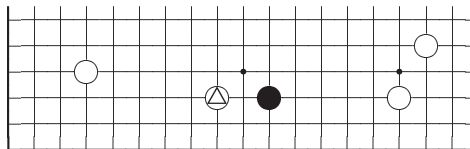
- **цукэ-ноби** (*tsuke-nobi*) — присоединение с последующим удлинением



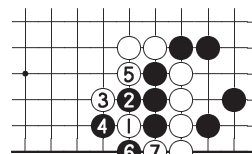
¹ В книге используются не все имена, редко используемые добавлены для справки

цумэ (*tsume*) — преграждающее развитие; развитие с дополнительными угрозами,

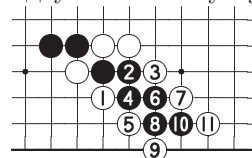
- например вторжения или лишения создания базы, также используется термин **цумэ-бираки** (*tsumebiraki*)



шибори (*shibori*) — тактика сдавливания; метод захвата камней или построения плотности, использующий *дамезумари* конструкций противника и жертвы камней



- **шимари** (*shimari*) — стратегическое построение из двух камней в углу
- **шичо** (*shicho*) — тактический прием захвата камней, визуально похожий на лестницу



Пословицы Го

- Ценность поннуки 30 очков
- Не делай пустых треугольников
- Бей в пояс кейма
- В ханэ смерть
- Против двух камней играй ханэ
- Против трех камней играй ханэ
- Удлиняйся, оказавшись в позиции взаимного разрезания
- В симметричных позициях играй в центр симметрии
- Центр трех камней — жизненно важный пункт

Принципы Го

- Сначала играй в углах, затем на сторонах и в последнюю очередь в центре
- В области, где вы сильны а противник слаб, не играйте цуке, так как это усилит противника а ваше дальнейшее усиление уже не имеет большого значения
- Оказавшись под атакой двух камней противника, нападать вплотную следует на более сильный камень