

Харис Каполос

Учебник по Го

от любителя

Учебник по Го от любителя



Автор: Харис Каполос
Перевод: Бовичев Дмитрий

Авторские права © 2018 Харалампос (Харис) Каполос

Все права защищены. Эта книга бесплатно распространяется на разных языках через веб-сайт **www.gobook.eu**, где более подробно описан весь проект. Делясь этой книгой, пожалуйста, делайте это, ссылаясь на оригинальный веб-сайт: чтобы каждый мог внести свой вклад в улучшение имеющихся переводов и предоставленных книг.

Опубликовано в Греции, 2018 г.

автор: Харалампос Каполос Стерея Эллада,

Греция **www.gobook.eu**

ISBN 978-618-00-0799-3

Последнее обновление: 07 Сентябрь 2019

Набор текста и диаграммы выполнены Харисом Каполосом. Для диаграмм использовался бесплатный клиент KGS. Обложка: Pixlebun

Посвящение

Эта книга посвящается **Нику Сибики**, который помог мне понять, что не обязательно быть топ игроком, если хочешь быть полезным и делиться знаниями об игре Го, да и просто радостью от интеллектуальной игры. Какими бы мы знаниями не обладали, и как бы ни была мала наша помощь, это точно больше чем ничего.

Признание

Я хотел бы поблагодарить:

- **Всех, кто играл вместе со мной на DGS и OGS**. Без них не было бы содержания для написания книги, и я не стал бы играть лучше.
- **Клиент KGS** за предоставление Го клиента и упрощение процесса создания всех этих диаграмм.
- Моим друзьям за поддержку и помощь в вычитке первой главы этой книги, когда я писал ее еще в 2017 году. Они помогли мне заметить ошибки и огрехи, которые портили эстетику, прежде чем я начал допускать их же на остальных 180 страницах. Мысль об исправлениях, которые мне пришлось бы внести, заставляет меня содрогнуться (и в первой главе все еще есть пара диаграмм странного размера, но остальная часть книги вполне хороша).
- **Pixlebun** за ее потрясающую и креативную обложку и **Айлин Сяо** за разрешение использовать эту прекрасную фотографию на странице 5.
- И последнее, но не менее важное: всем людям, которые помогали с проектом с момента его создания.

Оглавление

Глава 1 - Вступление

Что такое Го?	страница	3
Основные правила	страница	6
♦ Уровни мастерства в Го и игра на форе	страница	15

Глава 2 - Формы

Соотношения между двумя камнями	страница	18
Соотношение между группами камней	страница	23
♦ Стена/влияния	страница	23
♦ Пасть тигра	страница	26
♦ Соединение Бамбук	страница	31
♦ форма “Стол”	страница	32
♦ Пасть дракона	страница	34
♦ Ханэ/двойное ханэ	страница	35
♦ Железный столб	страница	36
♦ Пустой треугольник	страница	36
♦ клещи	страница	37
♦ Глоссарий (до сих пор)	страница	38

Глава 3 - Начинаем

Дебют	страница	39
Середина игры	страница	45
♦ Лёгкая группа/Тяжёлая группа	страница	50
Завершаем: эндшпиль	страница	55

Глава 4 - Дзёсэки и Фусэки

Что такое дзёсэки и фусэки?	страница	63
пункт 4-4 дзёсэки	страница	65
пункт 3-4 дзёсэки	страница	81
Фусэки Кобаяши	страница	89
Китайское фусэки	страница	93
Сан-Рен-Сей	страница	97

Глава 5 - Атака и защита

О боях вообще	страница 101
Вторжения	страница 103
♦ “контактная” игра	страница 109
Уменьшение	страница 113
Используем влияние для атаки	страница 129

Глава 6 - Жизнь и смерть

О жизни и смерти группы камней	страница 141
Формы для жизни и смерти	
♦ Формы с тремя пунктами территории	страница 142
♦ Форма из четырёх пунктов территории	страница 144
♦ Форма из 5 пунктов территории	страница 146
♦ Форма из шести пунктов территории	страница 147
♦ Формы из 7 или более пунктов	страница 149
Тэсудзи	страница 150
Решение задач	страница 163
♦ «L» групп	страница 165
♦ «J» групп	страница 167

Глава 7 - Более сложные темы

Учимся «отпускать»	страница 172
Подробнее о Лёгкая группа/Тяжёлая группа	страница 175
Сабаки	страница 179
Избегайте строить много групп	страница 183
Не уменьшайте степени свободы своих групп без необходимости	страница 187
Эпилог и дальнейшие 8 перспективы	страница 191

Страница намеренно оставлена пустой

Учебник по Го

от любителя



Автор: Харис Каполос
Перевод: Бовичев Дмитрий

► Как новичок новичку

Для начала я хочу объяснить, зачем вообще эта книга появилась на свет: Во-первых, изучив все доступные мне англоязычные источники я не смог найти книги, что отражала бы образ мышления начинающего игрока. А для меня, новичка, крайне изумительно, как из простых и запоминающихся правил, проявляется изысканная сложность Го. Представьте себе "молодого" художника, который не понимает что делать с совершенно белым холстом, похоже и новичок **ошарашенно, замирает глядя на пустую доску.**

Мы с вами чувствуем, что у нас нет чёткой стратегии и ясного понимания зачем нам делать тот или иной ход. Мы знаем, что наших умений не хватает на глубокий анализ и мы скорей всего не сможем выбрать "Большой ход" или охватить всю доску красивой комбинацией. Каждая новая схватка (а в игре их аж как много) заставляет нас нервничать. Мы теряемся, попытки улучшить нашу игру тяжелы и никто не даёт гарантии, что эти усилия принесут достойный результат, а дополнительно ещё есть люди с опытом игры, которые кажется понимают несоизмеримо больше нас.

Поэтому некоторые новички глядя на широчайшие знания профессионалов и высоких данов пытаются форсировать игровые навыки, а потерпев неудачу, теряют интерес и вообще уходят из Игры. Но к счастью или несчастью, Го так не работает, и давайте слегка отступим и разберём основы игры с иных, так сказать, упрощённых позиций. Собственно поэтому данный учебник пытается покрыть максимальное количество тем по возможности с минимальным усложнением.

И собственно я ожидаю что сей труд будет полезен для:

а) тех кто хочет познакомить своих друзей с игрой, которые вообще ничего о ней не знают и при этом, чтобы знакомство было максимально дружелюбно, не оттолкнуло их от процесса игры и экспериментов на доске с ходами и стилем;

б) начинающих кю, которые, как я надеюсь, смогут найти здесь некоторое количество идей, чтобы применять и развивать их в партиях, при этом понимание игры у нас с вами одинаковое, а раз так, то и освоить эти идеи будет легче.

Во-вторых, это, насколько я знаю, отсутствие бесплатного легкодоступного учебника который можно легально распространять, чтобы нести знания об Игре как можно большему количеству новых игроков в каждой стране. Мне хотелось создать что-то, чем можно делиться просто и законно. Учебник, который не нужно согласовывать с издательством для перевода и распространения. В Европе так много языков и далеко не каждый владеет английским, чтобы свободно осваивать знания по учебнику, написанному на иностранном языке, а ресурсов и учебников на национальных языках не всегда достаточно либо они не всегда доступны, и я чувствовал необходимость с этим что-то сделать. Собственно книга и появилась как проект покрыть эту лагуну в учебной литературе. **Моя цель чтобы как можно большее количество людей имело доступ к этому учебнику на как можно большем количестве языков.**

Я допускаю, что это единственный учебник написанный не профессиональным го игроком или мастером высоких данов, но ведь для того чтобы написать руководство для новичков не обязательно быть мегапрофи. Надеюсь что те для кого писалась эта книга найдут её полезной и ещё больше людей присоединятся ко мне чтобы развивать этот проект.

Когда я затеял этот проект положение с Го в моей родной Греции было печальным. И когда я пишу эти строки, в Греции по прежнему нет го федерации, более того нет ни одного го клуба. Есть 20-30 активных игроков, которые играют и пытаются что то сделать для Игры внутри страны и за её пределами. Да, мы все стараемся как можем, но как можно рассказать о замечательной игре без клубов, без организации и главное без процесса обучения? **Собственно никак.**

То что нам нужно это система обучения. Система которая позволит большему количеству людей узнать и полюбить эту игру. Как раз для этого лучше всего подходит учебник поэтому я и написал его с верой в то, что это лучшее что я могу исполнить для общего дела. **Возможно учебник может показаться поверхностным и вообще попыткой замахнуться на святое**, но поверьте этот проект вовсе не предмет самолюбования, поскольку для Го в моей стране это вопрос жизненной необходимости. И возможно другие языки и страны так же нуждаются в нём. Я отметил для себя что на чемпионате Панданет в Европе в множестве команд, типа нашей, совсем нет молодых игроков. **Я надеюсь, что наличие учебника на родном языке поможет привлечь молодое поколение.**

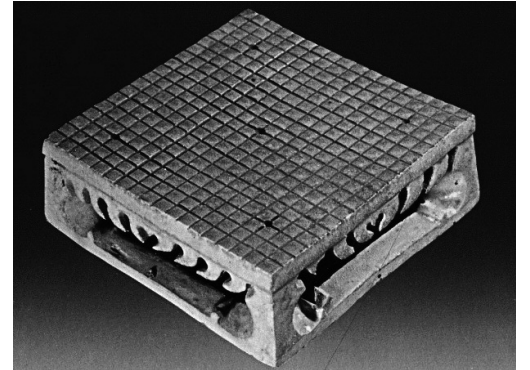
И напоследок перед тем как вы собственно передёте к содержанию. В моей работе учителя информатики, я заметил, что детям сразу становится скучно если ты рассказываешь что то новое не объясняя им почему это новое важно, полезно и прикольно. Они с ходу считают это тяжкой, бесполезной обузой. Для себя я нашёл решение немедленно показывать **практическое применение** объясненных вещей в реальном программировании. Конечно **сразу же** у детей нет понимания как это будет работать, но тут важнее пробудить их любопытство. Тогда они понимают, что это не какая то старомодная скукота, а реально работающая вещь. Собственно этот же метод я применяю в этой книге и когда излагается что то новое, я пытаюсь сразу же использовать практический пример и показать какие умозаключения стоят за этим ходом. Я призываю всех смело практиковать примеры из учебника как он-лайн так и за реальной доской и надеюсь, что это будет так же полезно как и для моих учеников. Если что то не понятно сразу, **то не стоит волноваться**. К концу этой книги как и к концу учебного семестра всё станет намного яснее.

Спасибо за ваше время и веру в этот учебник,
Харрис Каполос, 3 Кю на DGS

► От времен минувших и доньше

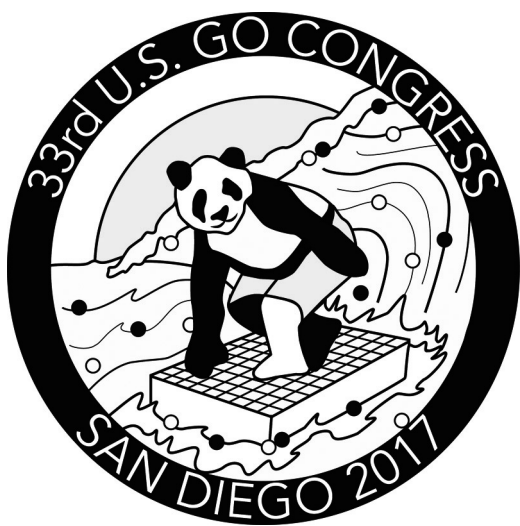
Го (Япония)/Вейчи (Китай)/Бадук (Корея) игра также известная как облавные шашки это логическая игра для двух игроков, которая была изобретена в Китае примерно 2500 лет назад и возможно Го это самая древняя настольная игра в которую играют до сих пор.

Легенды говорят, что игра была изобретена толи древним китайским императором Яо толи его советником дабы обучить наследника императора дисциплине и гармонии. Другие говорят, что игра пошла от древних военачальников которые камнями обозначали стратегию предстоящих военных компаний. Какая бы версия происхождения ни была истинной, факт остаётся фактом, Го была настолько важна в древнем Китае, что входило в 4 благородные искусства обязательные высшим сословиям наряду с каллиграфией, рисованием и игре на лютне.



Древнейшая настольная игра

Го также достигло наивысшего статуса в Японии где в период Эдо сёгун официально учредил должность министра Го “Годокоро” и 4 дома обучавшие Игре. Собственно современный вариант игры во многом базируется именно на этом периоде и поэтому данный учебник в основном заточен под Японские правила, что бы так же упростить знакомство новичкам. Сейчас конечно у игры нет министра, но она по прежнему высоко ценится и носитель титула “Мэйдзин” окружен почётом и уважением.

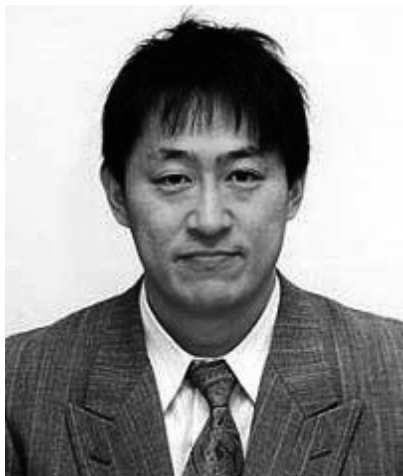


Так же там прошло не менее 30 Го Конгрессов

В Китае, Японии и Кореи существуют множество титулов и турниров в которых участвуют профессионалы мира Го, а по всему миру проводится множество соревнований как для профи так и для любителей. В 2008 году численность игроков в Го оценена в 40 миллионов человек преимущественно из восточной Азии, но игра начинает стремительно распространяться по всему миру, особенно в США, где сертификация на профессиональный уровень проводится с 2012 года.

Внезапную дополнительную известность Игра получила после победы программы искусственного интеллекта АльфаГо, над двумя лучшими го игроками текущего десятилетия Ли Седоль и Кэ Цзе, которая вызвала широкий резонанс как в Го так и компьютерном сообществах и повысило мировую известность Го.

► Занимательно, но разве это интересно?



Ясутори Ясуда - 9 дан :
один из первых кто
продвигает обучение Го
начиная со школы

Для начала давайте разберёмся вообще зачем нам нужны логические игры?

Попробуем же дать ответ. В современном мире игры зарезервированы как времяпрепровождение детей или подростков, в то время как взрослый, который учится играть или играет в игры видится как не соответствующий своей социальной роли. И даже когда мы говорим о детях, большинство родителей воспринимают игры, как средство что бы ребёнок занял себя чем то что даст немного свободного времени для родителей, ну или что то чем можно заняться вместе для веселья. Но действительно ли игры это только

развлечение? Прежде чем перейти к сути вопроса, стоит напомнить, что игра по сути по прежнему один из главнейших способов передачи знаний от поколения к поколению. Так, даже не приводя научных изысканий на эту тему, эмпирически очевидно, что игры это нечто большее чем люди нынче их считают. А наука подтверждает, что игры положительно влияют на поведение, память, концентрацию, интуицию, самоконтроль и интеллект в целом. Конечно не все игры способны оказывать такое влияние, но Го как раз та игра, которая способна развить все вышеперечисленные качества. Тренировка ума следует тем же принципам, что и тренировка тела. Так же как прокачивая тело вы выполняете работу какой либо группой мышц, игра прокачивает ваши умственные способности. Что же мы можем ждать от Го:

- Переоценки поведения и изменения характера, поскольку Игра активно наказывает за жадность, зависть, гнев и безрассудство;
- Тренировки памяти, поскольку необходимо запоминать формы, которые приносят победу и избегать форм способствующих поражению;
- Улучшения концентрации и интуиции, поскольку ситуации на доске как правило сложны и уникальны;
- Развития воображения, что бы предсказывать развитие игрового эпизода;
- Го это игра не из тех где можно выиграть случайно, здесь необходимо применять краткосрочную и долгосрочную стратегии что бы достигнуть результата;
- Прокачки интеллекта, поскольку всё то о чём упомянуто выше, весьма не простая задача;
- Повышения навыков расчета и оценки событий, поскольку доска большая, событий много и их постоянно необходимо учитывать в дальнейших расчетах.

“Как же оно всё это делает?” можете спросить вы. Немного терпения и вы всё сами увидите, но секундочку, разве это только для детей? **Мы тоже хотим!**

Можем ли мы, взрослые, получить такой же эффект? Общественное мнение говорит, что игры это для детей, но это не так. Это всего лишь ошибочное восприятие того на что взрослый должен тратить своё время, а на что нет, плюс миф что взрослый уже окончательно сформирован и обязан быть весь в своих взрослых делах. В действительности мы конечно же не можем так быстро и так эффективно обучаться как дети, но это вовсе не значит что мы не можем улучшить наши когнитивные способности в любом возрасте, или как минимум попытаться сохранить наш уже достигнутый интеллектуальный уровень. Если уж разгадывание кроссвордов считается хорошей зарядкой для ума, то что тогда говорить о такой сложной и разнообразной игре как Го?

Действительно, почему бы и нет, но достаточно слов, давайте наконец посмотрим как играть в Го.

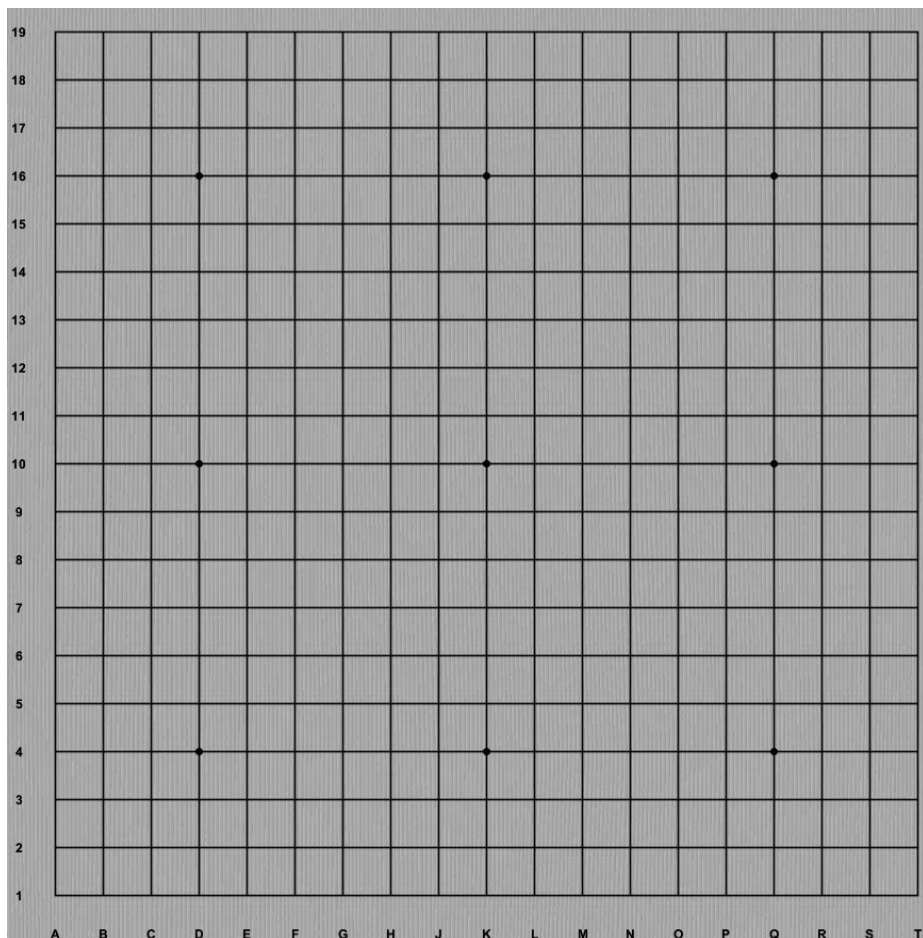


В Го можно играть везде и всегда.

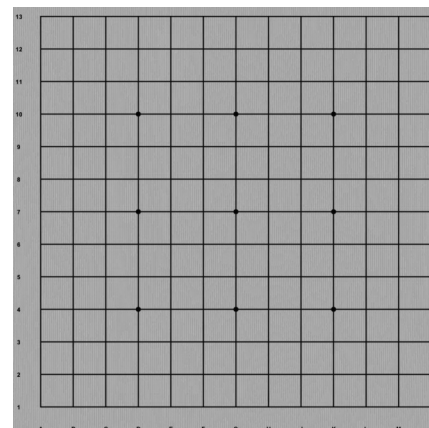
Алин Шиао (тайваньский 2 дан)

»» Доска и ходы

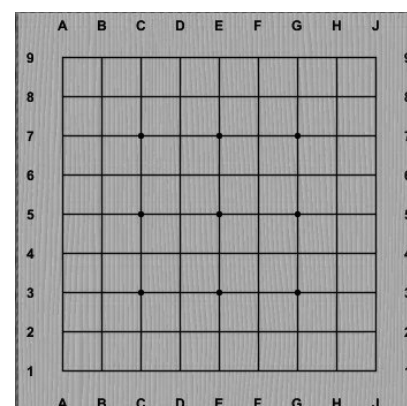
В Го играют на ровной поверхности (обычно это деревянная доска) которая поделена на квадраты 9x9, 13x13, 17x17 и 19x19, последняя наиболее распространенный вариант для игры. По горизонтали для обозначения координат ставят буквы а по вертикали цифры.



Пустая доска 19x19

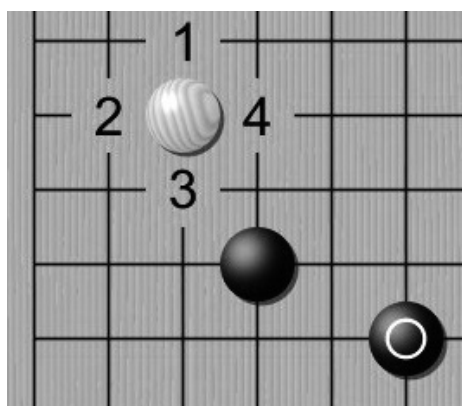


Пустая доска 13x13

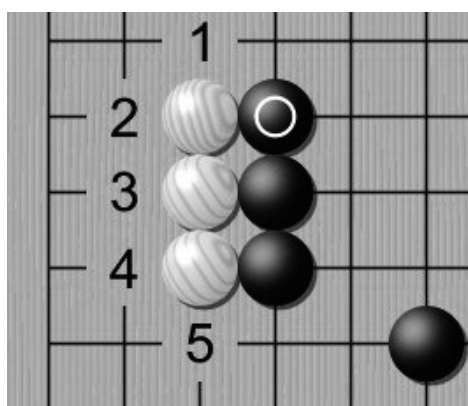


Пустая доска 9x9

Ходы осуществляются с помощью “камней”, это круглые предметы из любого материала; как правило контрастных цветов - Черного и Белого. “Камни” ставят на пересечении линий в любом месте доски. Пустые пересечения линий вокруг камня называются “дыхания”. Так же “камень” не может быть передвинут или убран с доски после осуществления хода и не может быть сыгран в позицию где у него не **будет** хотя бы одного “дыхания” - так называемый запрет на самоубийство. “Камни” которые соединены между собой по одной из линий считаются “группой” и все камни “группы” делят “дыхания”.



У каждого отдельного камня может быть максимум **4** дыхания



Группа камней делят дыхания

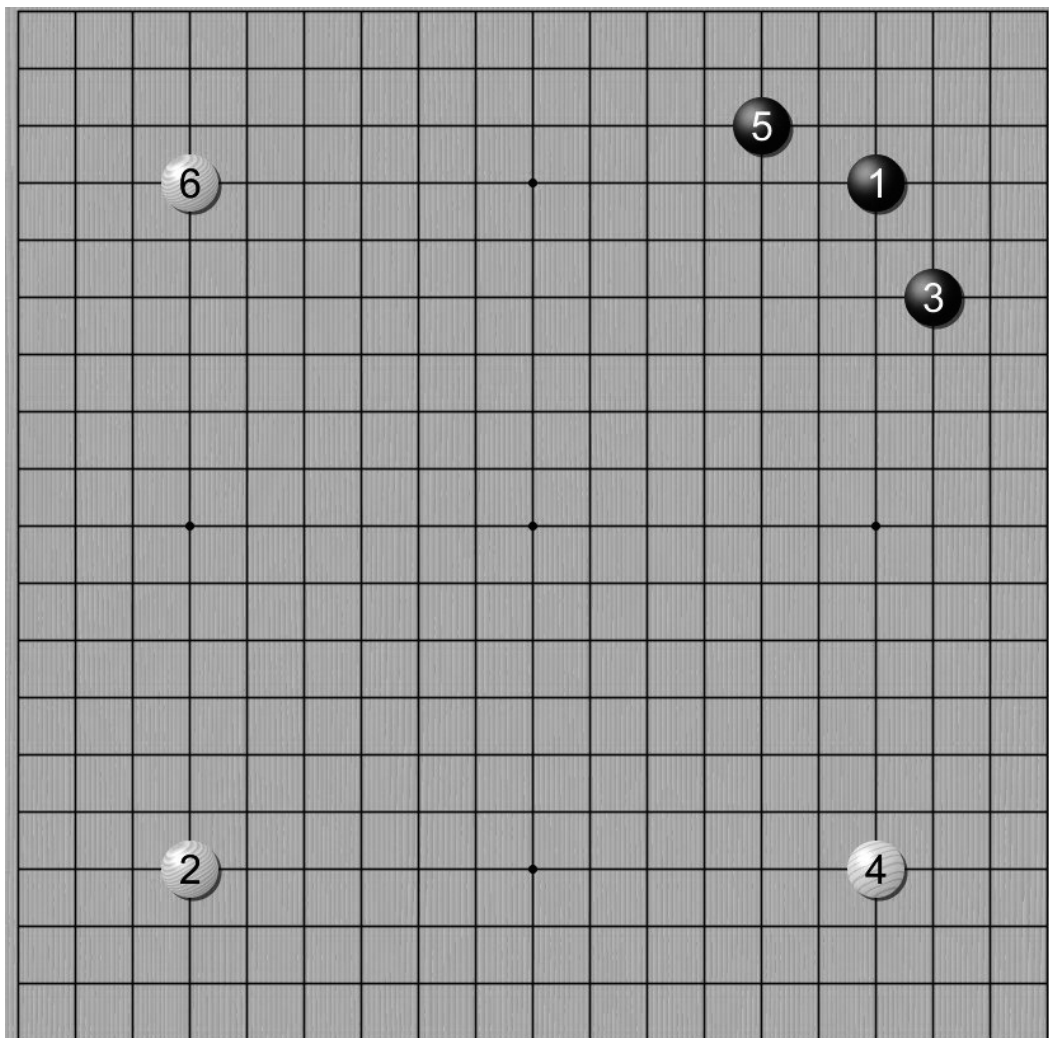


Чёрные здесь сыграть не могут

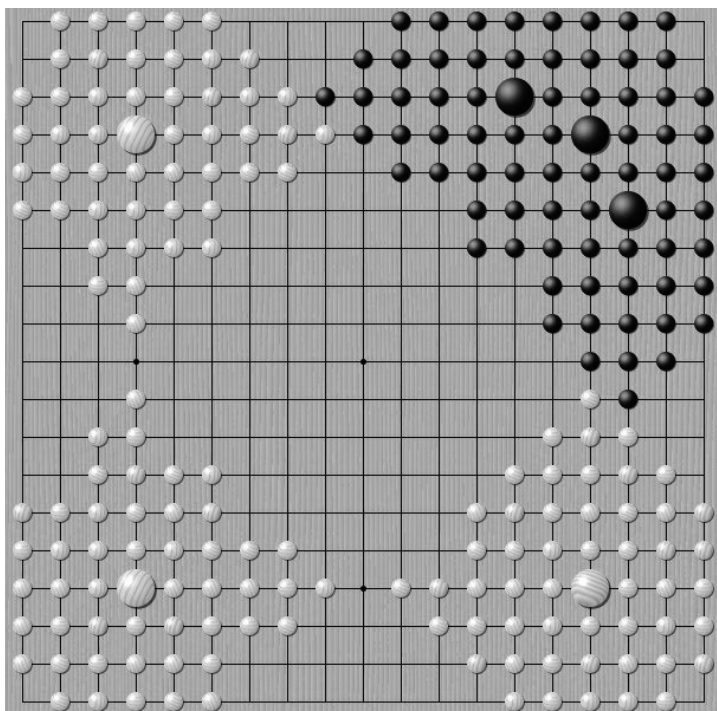
В Го собственно почти нет специфических правил и это то что делает базовые правила такими простыми для запоминания, но каждый камень может быть поставлен практически в любую часть доски и это то что прибавляет невероятную сложность игре. Каждый игрок ставит камни своего цвета по очереди, стараясь окружить как можно большую территорию (считают не занятые пересечения линий, или проще говоря “очки”) на доске.

Игра начинается с пустой доски при игре на равных. В этом случае начинает игрок которому достались черные камни. Дабы сохранить баланс, поскольку право первого хода считается преимуществом, игрок белыми камнями получает компенсацию которую называют “коми”. Точный размер “коми” определяют игроки перед началом партии и обычно она составляет от 5.5 до 7.5, половинка добавляется чтобы избежать “джиго” т.е. ничьей.

Итак, мы можем ставить камни практически в любом месте доски по нашему желанию с целью окружить как можно большую территорию. В следующих главах мы рассмотрим как это сделать наиболее эффективно в каждой фазе игры, но сейчас давайте сосредоточимся на, в общем то, очевидной идее что мы хотим защитить и/или охватить максимальную территорию за минимальное количество ходов. Давайте посмотрим на примере.



Вот классический пример не эффективных ходов за Чёрных. Мы должны расправить наши крылья и полететь как Белые. Для первых ходов надежная защита малой части доски хуже чем максимально “широкая” постановка камней.

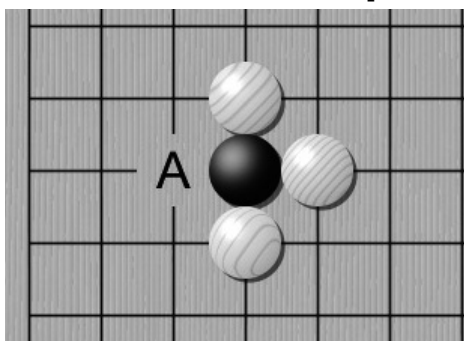


Оба игрока поставили по три камня и сейчас ход Чёрных, но кто из двух игроков сыграл более эффективно? Чёрные надёжно защитили один угол, а Белые поставили свои камни максимально широко, тем самым поставив Чёрных в ситуацию где тем придется вести тяжёлую борьбу за возврат территорий куда белые уже распространили своё влияние. Конечно Белые не смогут сохранить всю эту отмеченную территорию к концу игры, но игра в самом начале максимально широко даст вам неоспоримые преимущества до самого конца партии.

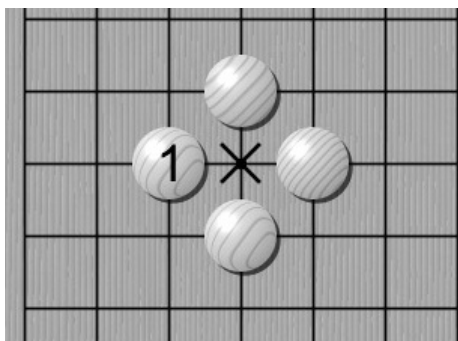
Что предпочесть - очки или влияние

► Захват вражеских камней

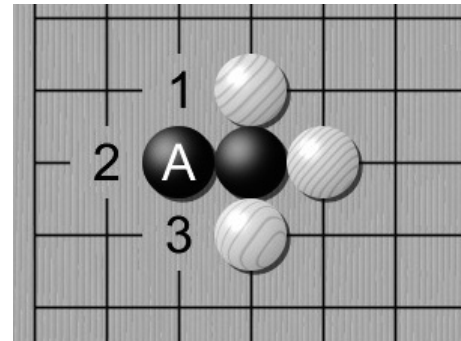
Следующее правило - это захват камней противника. Это достигается полным окружением камня противника путём заполнения всех его “дыханий”. Когда вражеский камень или группа камней захвачена, они снимаются с доски и добавляются к вашим очкам в конце игры. Когда у наших камней остаётся только одно “дыхание” и они готовы быть полностью захваченными это называется “**атари**”.



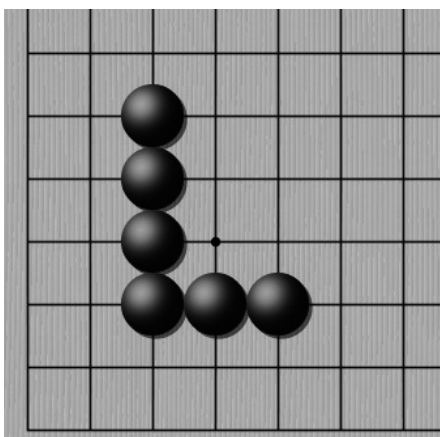
Чёрный камень имеет только одно “дыхание” в пункте **A** (атари)



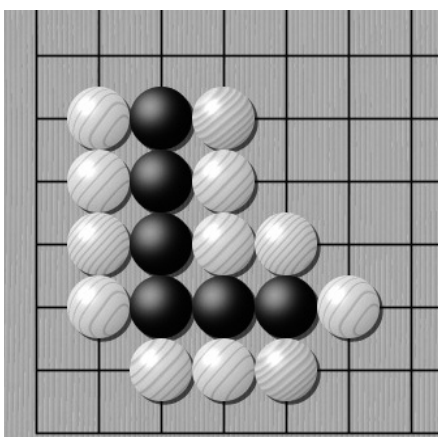
Когда Белый игрок сыграет сюда, камень будет захвачен и снят с доски



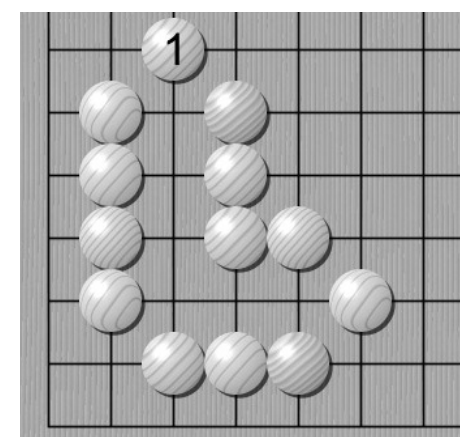
Таким образом, как правило Чёрный сопротивляясь распространяется и в итоге получает дополнительных три “дыхания”



Большая группа делит “дыхания”...

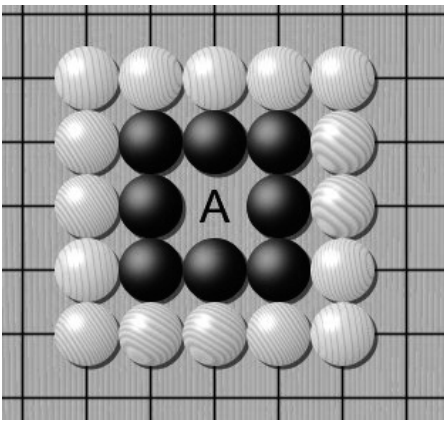


но и они могут быть захвачены...

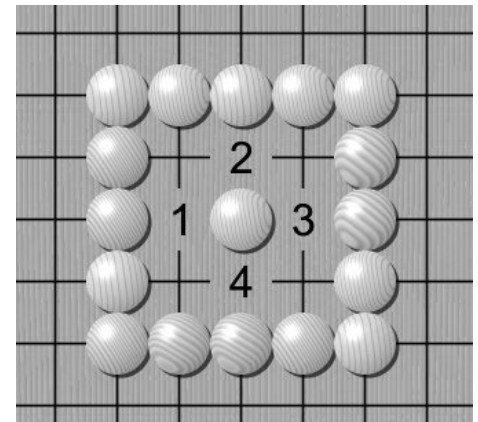


и сняты с доски!

Ранее упоминалось, что по Японским правилам камень не может быть поставлен на доску в пункт где у него не будет хотя бы одного дыхания, но пока мы не раскрыли концепцию захвата камней, мы не могли объяснить собственно почему это запрещено. Теперь же очевидно, что такой ход приводит к “самоубийству” камня или группы камней в которую он добавлен, и вызовет самоудаление с доски. Поэтому столь бесполезный ход запрещён в большинстве версий правил игры.



Это правило так же означает что мы можем сыграть в пункт у которого нет “дыханий”, но оно у него появляется (как минимум одно) после захвата и снятия с доски камня оппонента.

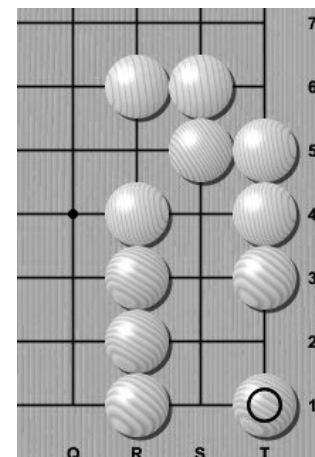
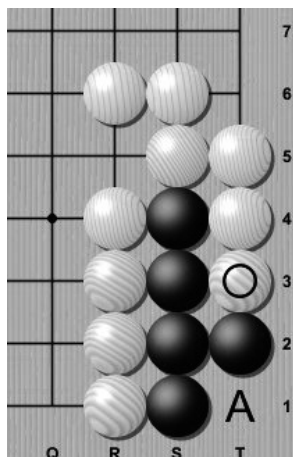
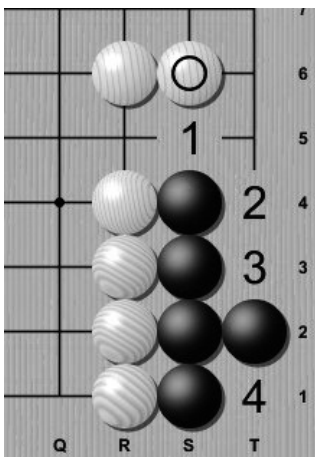


Левая картинка: Чёрный ход в “А” лишит группу последнего “дыхания”, поэтому Чёрным запрещён ход в этот пункт...

Правая картинка: однако это могут сделать Белые! Этот камень снимает с доски Чёрную группу и дает камню необходимое количество “дыханий”. Таким образом захват - это единственная возможность такого хода.

► Одного глаза не достаточно...

Единственный свободный пункт который противник не может занять по правилу запрещающему самоубийство называется “глаз”, но одного глаза не достаточно для нашей группы камней чтобы обезопасить себя от захвата. Глаз действительно дает нам преимущество, но если наша группа будет полностью окружена то этот пункт становится **атари**, и оппонент имеет право сыграть в этот глаз захватив тем самым всю группу. Слишком часто наличие глаза или потенциальная возможность его постройки, даёт нам ложное чувство что группа в безопасности, и может привести захвату или “смерти” нашей группы, если мы не проявим должной осторожности.



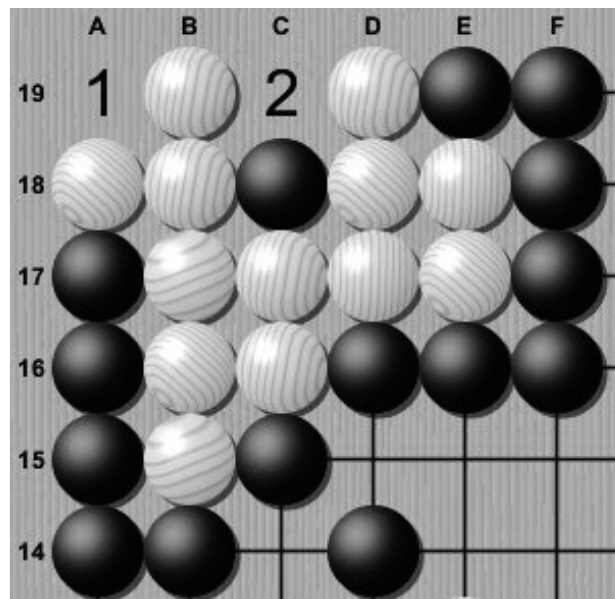
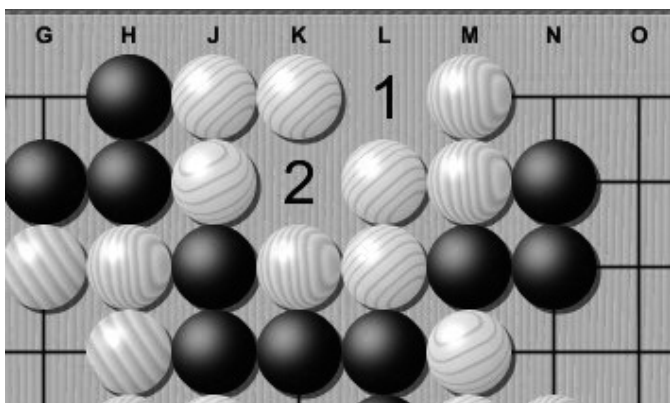
Левая картинка: Наша Чёрная группа выглядит надёжно имея четыре дыхания и один “глаз” в пункте 4. Белые играть в пункт 4 не могут ... Но это только пока!

Центральная картинка: Если мы пренебрежём защитой она может быть окружена. Сократив “дыхания” до одного, Белые могут ставить камень в “глаз”...

Правая картинка: ... и захватить нашу группу.

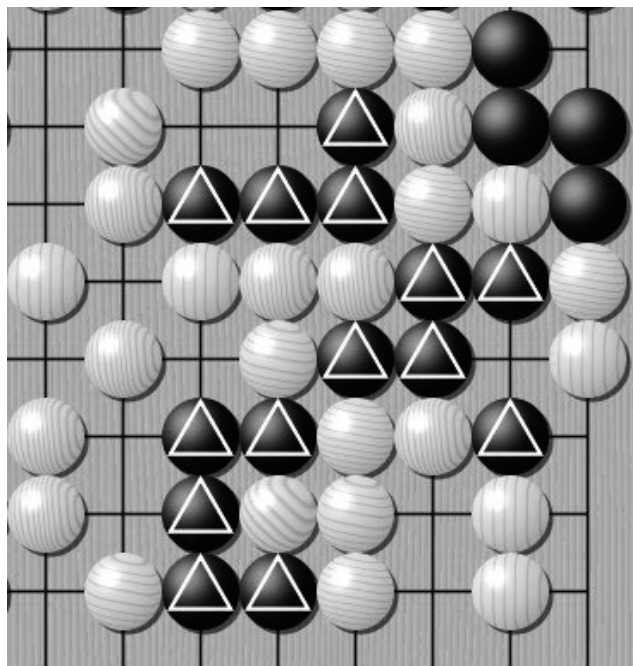
► ... два глаза это то что нужно!

Итак, чтобы группа была в безопасности будучи окруженной камнями противника у неё должно быть как минимум два “дыхания” которые противник не может заполнить. В таком случае группа не может быть захвачена в один ход и создать дополнительные дыхания для камня захвата. Повторюсь, **группа с одним глазом может быть захвачена а группа с двумя глазами не может быть захвачена.** Такие двухглазые группы называются “живыми”.

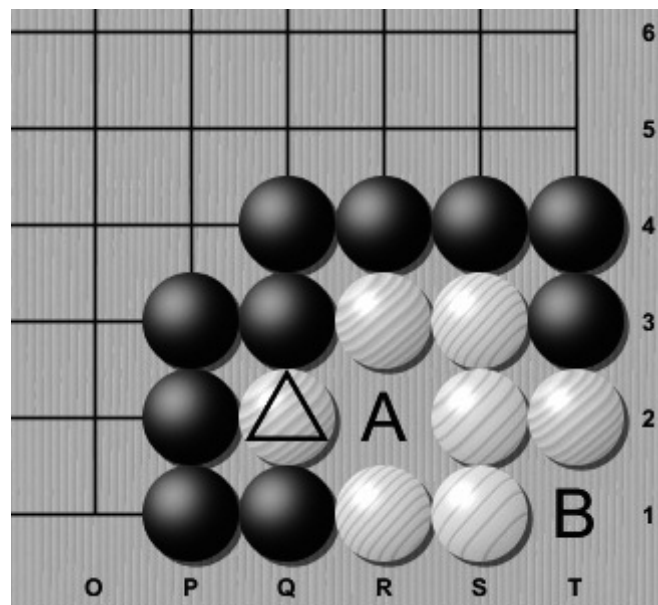


Левая и правая картинка: Типичный пример двух глазой формы. отметим что Чёрные не могут поставить камень ни в пункт 1 или 2, таким образом Белая группа никогда не окажется в положении атари и соответственно является **живой**.

Это правило захвата с правилом “двух глаз”, создаёт множество интереснейших ситуаций на доске. В процессе игры, на территориях столкновения двух игроков с учётом расположения их камней, могут возникать столь яростные схватки в которых можно потерять вообще все камни. Отдельный интерес представляют формы которые выглядят как “глаз”, но по факту содержат дефект который позволяет их захватить. Это так называемый “**ложный глаз**” и мы обязательно рассмотрим такие случаи поподробнее в следующих главах.

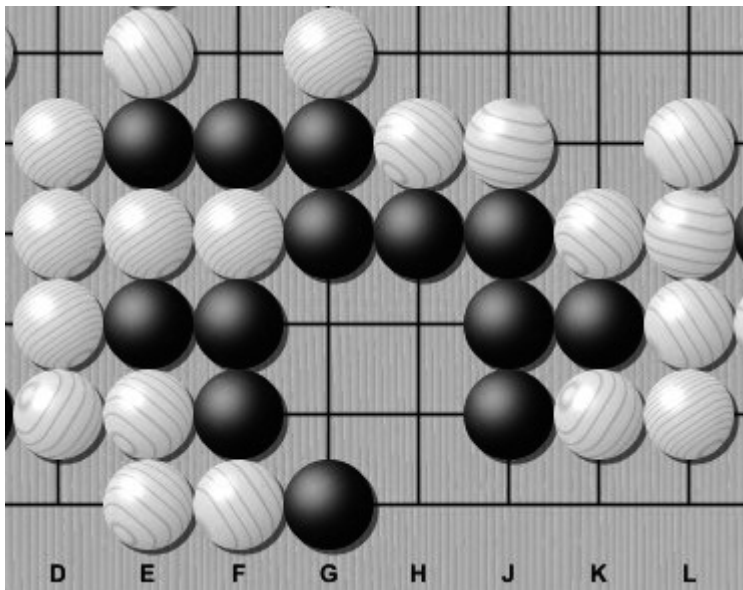


Финальный результат борьбы за угол. Эта группа мертва поскольку не может создать два глаза

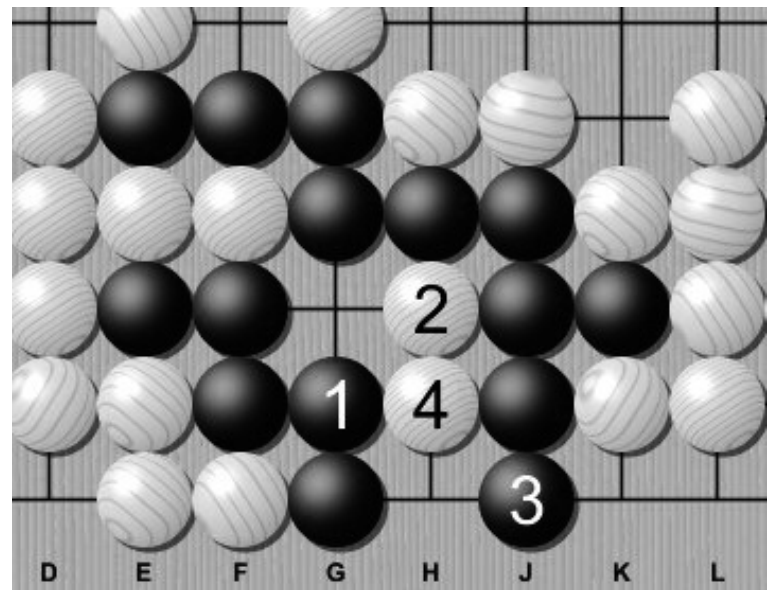


Пункт А выглядит как глаз, но он ложный, поскольку отмеченный треугольником камень может быть захвачен после чего вся группа попадает в положение атари. Пункт В конечно полноценный глаз, но одного глаза нам не достаточно.

Захват группы камней противника так же называется **“убийством группы”** в большинстве случаев когда у группы не остается шансов на построение двух глаз формальное убийство группы, когда её снимают с доски, не проводят. Иногда в течении игры казалось бы мёртвые группы могут быть спасены, но это крайне шаткий путь, который необходимо избегать, строя надежные формы с двумя глазами.



*Ход Белых и черная группа мертва.
Эта группа в любом случае не сможет по-
строить два глаза ...*

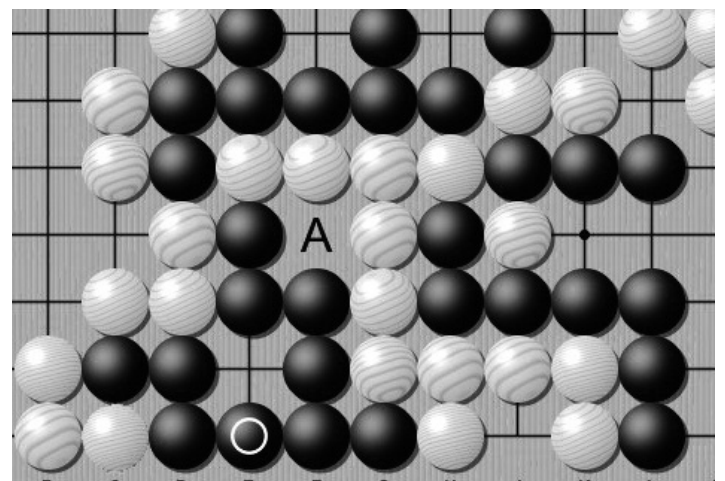


*Даже если сейчас ход Чёрных. Они могут
попробовать сыграть как то иначе но ни
один из вариантов не работает.*

В целом, группу которую нельзя спасти вне зависимости от того чей ход считают **“мёртвой”** и соответственно нет смысла тратить дополнительные усилия и ходы пытаясь её спасти если мы уверены что противник точно её захватит. Соответственно нам также не нужно терять ходы пытаясь убить группу, которую нельзя захватить даже если сейчас наш ход, как объяснялось ранее такая группа считается **“живой”**.

► Редкий случай **“взаимной жизни”**

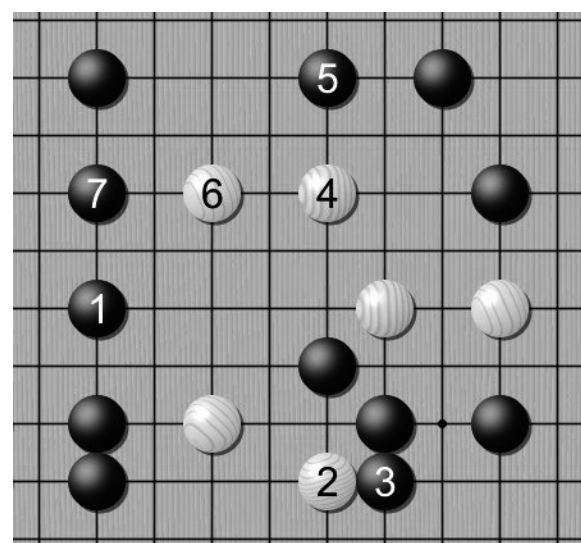
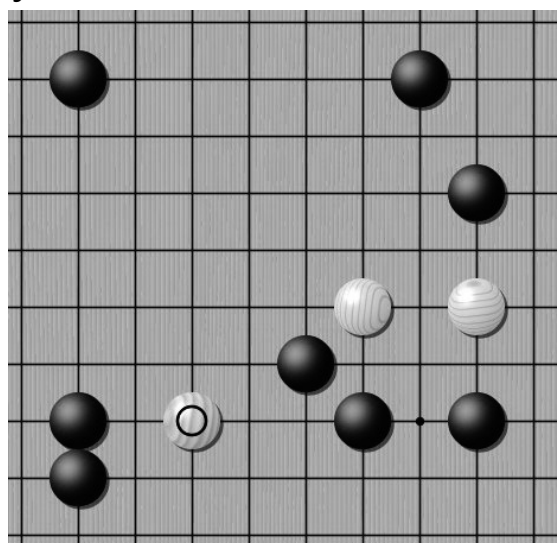
Иногда группы обоих игроков имеют два дыхания но заполнение одного из них лишит собственную группу одного из дыханий и приведет к захвату своей группы вместо захвата противника. Такая позиция где ни один из игроков не может сыграть в свободный пункт из-за угрозы собственной группе называется **“взаимная жизнь”** или **“секи”**. Появление такой ситуации в реальной партии дело довольно редкое, учитывая что оба игрока как правило стараются активно избежать такой позиции.



Игрок который попытается сыграть в пункт А сразу же поставит свою группу в положение атари. Поэтому ни один из игроков не будет занимать его и тогда каждая группа не может быть убита.

► Захват это конечно хорошо, но...

Помните, основная цель игры не сожрать как можно больше камней соперника, а защитить или захватить наибольшую территорию. Поэтому, обычно более эффективно оказывать давление и создавать угрозы захвата групп противника, чем собственно захватывать их. Конечно это достаточно продвинутая концепция, которая заработает в полную силу на более продвинутых уровнях, но уже сейчас архиважно осознать, что **жадность и желание захватить всё** что создал ваш партнёр по игре это худшая ошибка которую может сделать начинающий игрок.

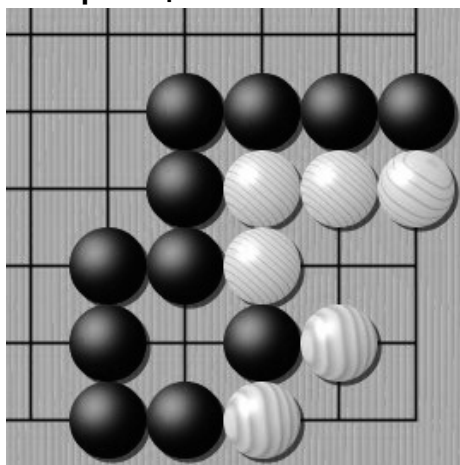


Левая картинка: Инстинктивно нам хочется ввязаться в плотную драку с вторгшимися камнями на нашей территории, но чаще гораздо более выгодно атаковать их издалека...

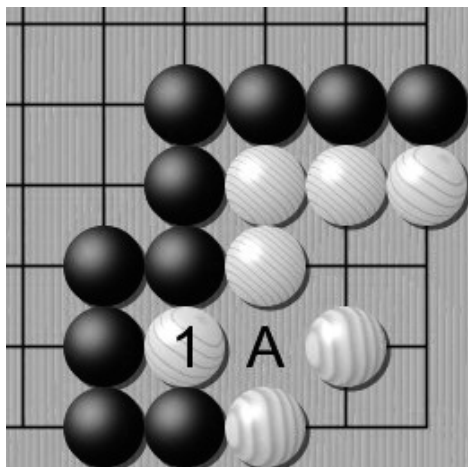
Правая картинка: и вот получаем отличный результат за Чёрных. Белые камни по прежнему пока не обеспечили себе выживание, а Чёрные построили прекрасную стенку на обеих сторонах

► Избегая циклов

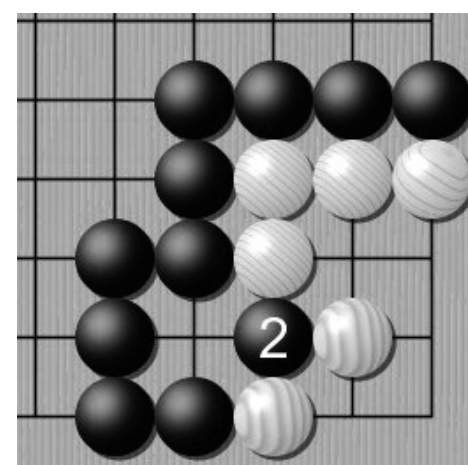
Последнее правило в игре звучит так - мы не можем ставить камень так чтобы сразу же повторилась позиция которая была до этого хода. Это ведёт к созданию специфической ситуации, называемой "Ко", в которой теоретически мы могли бы бесконечно взаимно захватывать камень, но данное правило запрещает это.



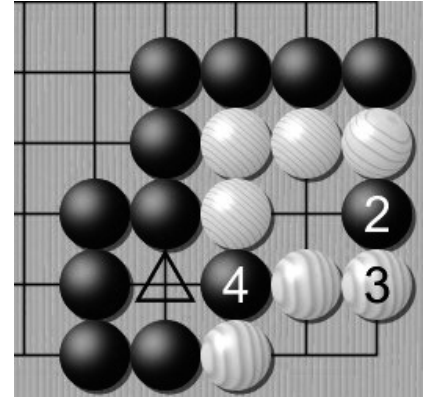
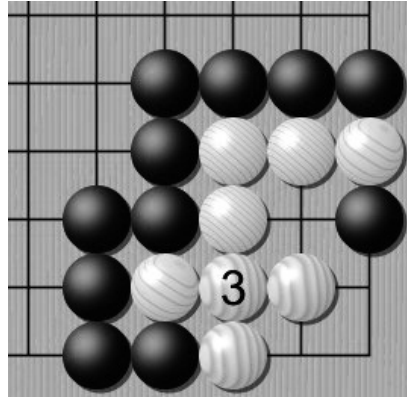
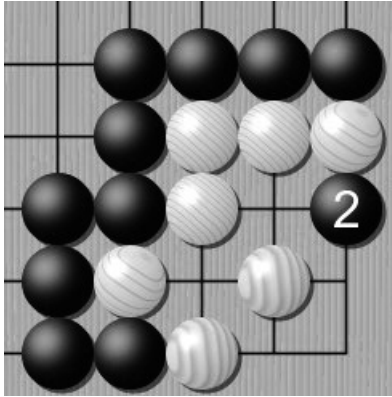
Ход Белых и мы можем захватить камень...



камень в положении атари, но по данному правилу он не может быть съеден сразу же...



иначе мы бы вернулись к изначальной позиции и могли бы повторять её вечно, посему...

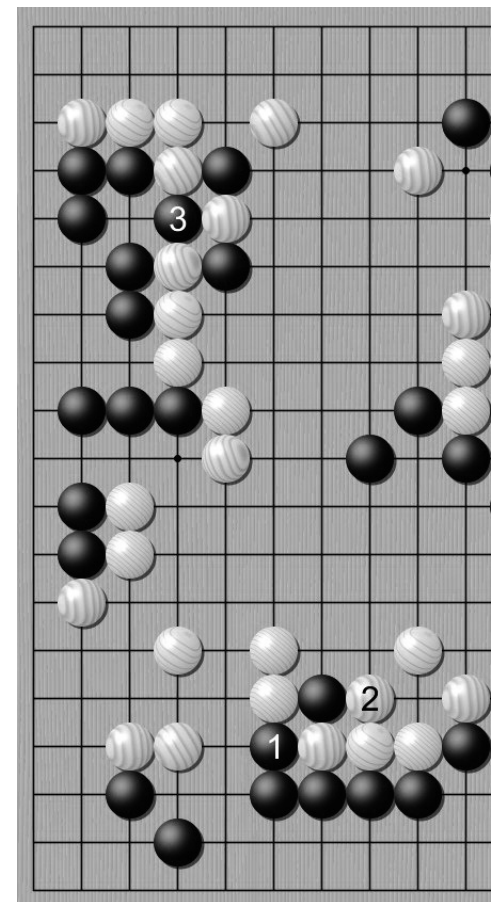
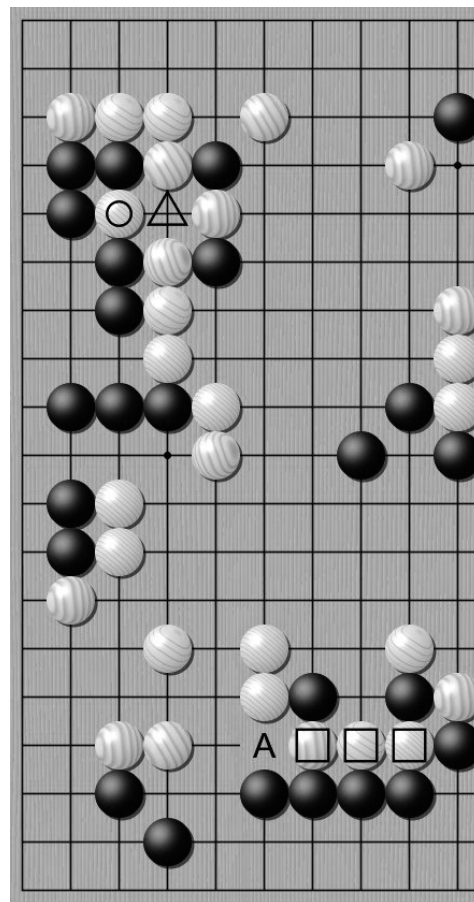
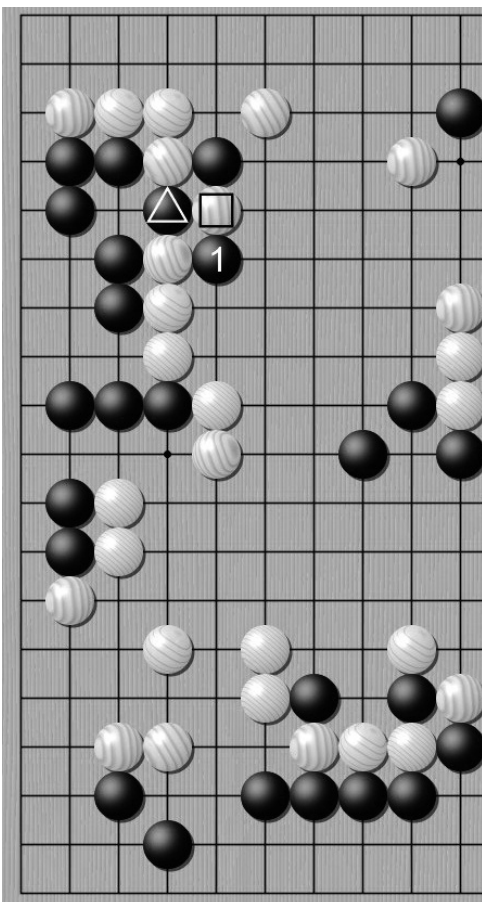


Левая картинка: Чёрные вынуждены играть в любом другом пункте...

Центральная картинка: и если Белые игнорируют этот ход то можно сыграть в этот пункт тем самым выиграв Ко борьбу...

Правая картинка: если нет, тогда уже Чёрные могут захватить камень и теперь Белые вынуждены играть в любом другом месте перед тем как съесть камень снова.

Это правило позволяет остановить цикл попутно ставя тактическую задачу иметь такой ход на доске который был бы потенциально достаточно опасен (так называемая “**Ко угроза**”) для противника и не позволял бы ему заполнить “дыхание” на месте только что захваченного камня. Оценить стоимость Ко относительно созданной угрозы достаточно продвинутая проблема которую относительно нелегко решить. Для того чтобы продемонстрировать идею Ко угрозы давайте разберём живой пример:

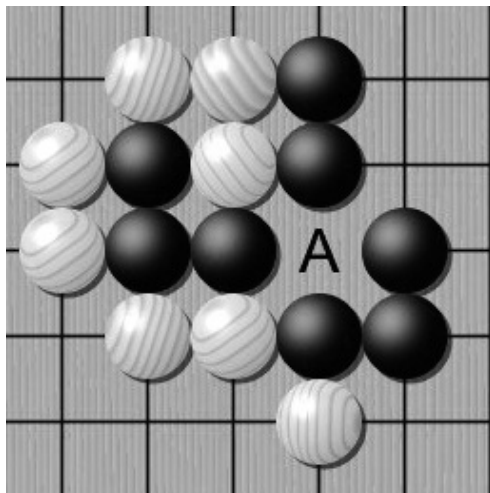


Левая картинка: Чёрный ходит в пункт 1 и и создаёт Ко ставя на кон два отмеченных камня. Чёрный угрожает вторгнуться на территорию белых на правой стороне если захват удастся...

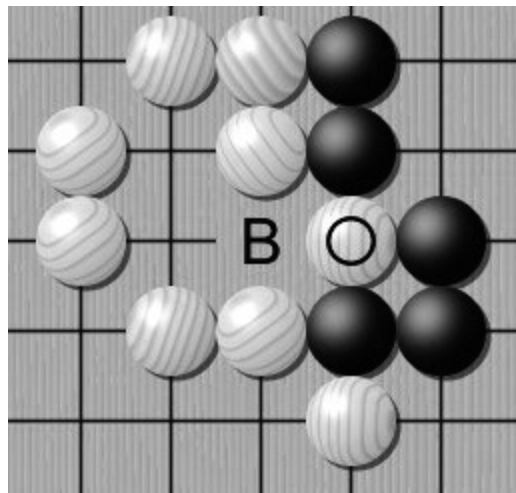
Центральная картинка: Поэтому Белый захватывает камень начиная Ко борьбу. Чёрный не может сразу сыграть в пункт отмеченный треугольником поэтому вынужден играть в пункт где белый вынужден будет сыграть в ответ. Ход А угрожает достаточно большому количеству очков...

Правая картинка: Поэтому Черный логично играет в пункт 1. На что Белый вынуждено отвечает и Чёрный захватывает камень ходом 3. Теперь Белые должны найти достаточную угрозу если хотят продолжить Ко борьбу.

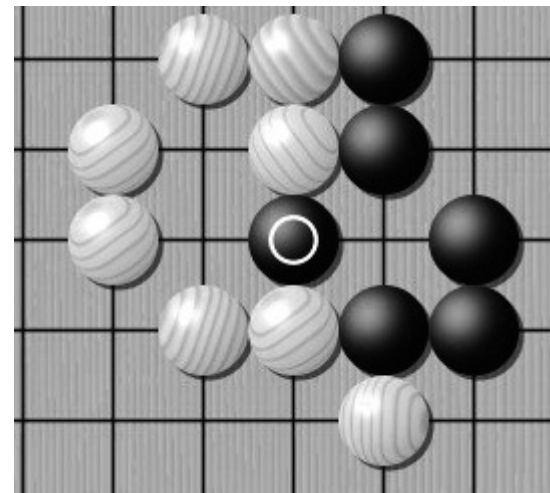
Один, не совсем очевидный момент состоит в том, что правило Ко распространяется на запрет повторения позиции всей доски, поэтому если захватывается более одного камня то обратный захват не создает повторение такой же позиции.



Играя в пункт А можно подумать что это Ко, но...



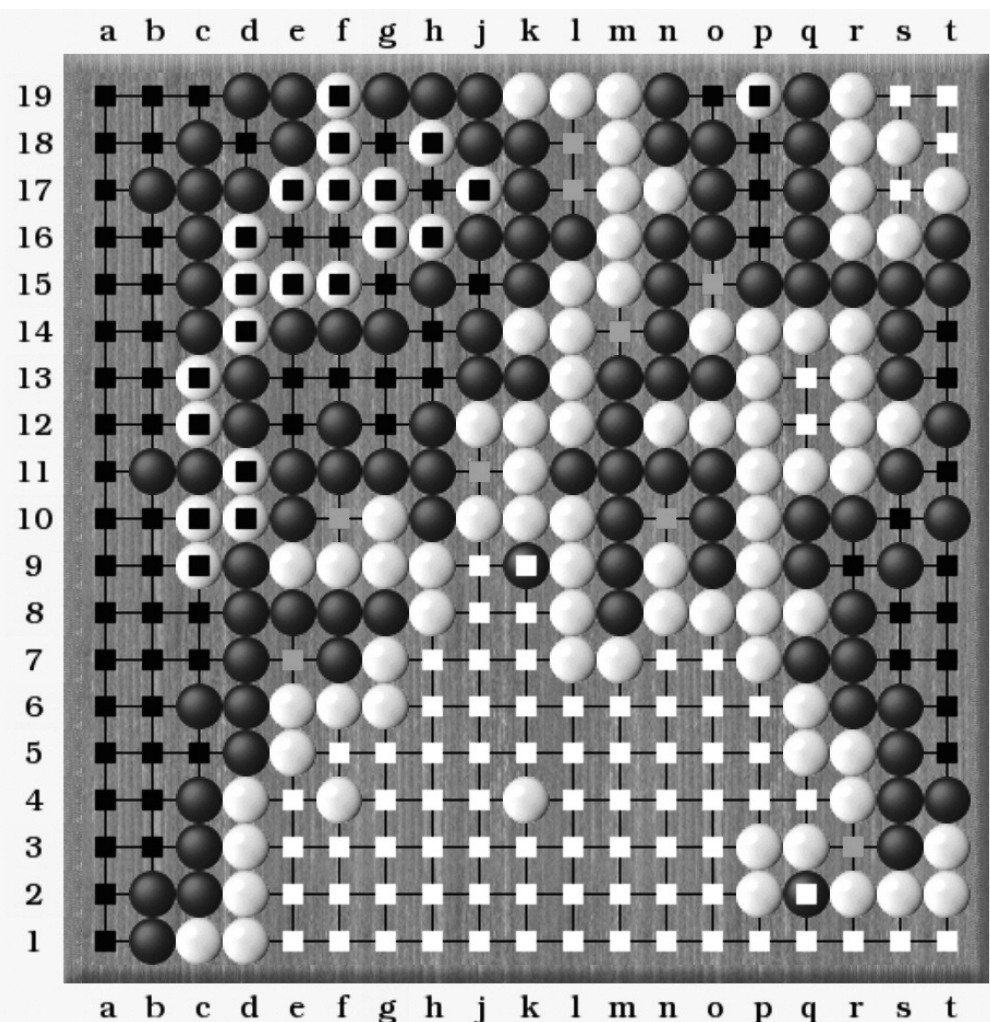
...Чёрные могут сразу же играть в В...



... потому что этот ход не повторяет позицию которая было на доске

► Подсчет очков и победа

Последнее по очереди, но не последнее по значимости это каким образом считать очки. Игрок набравший наибольшее количество очков объявляется победителем. Как было отмечено ранее, цель игры захватить большую площадь доски, территория считается как количество пересечений линий окруженных камнями игрока. К очкам мы прибавляем количество захваченных камней и камней которые игроки договорились считать мёртвыми, без формального снятия с доски и также добавляем коми.

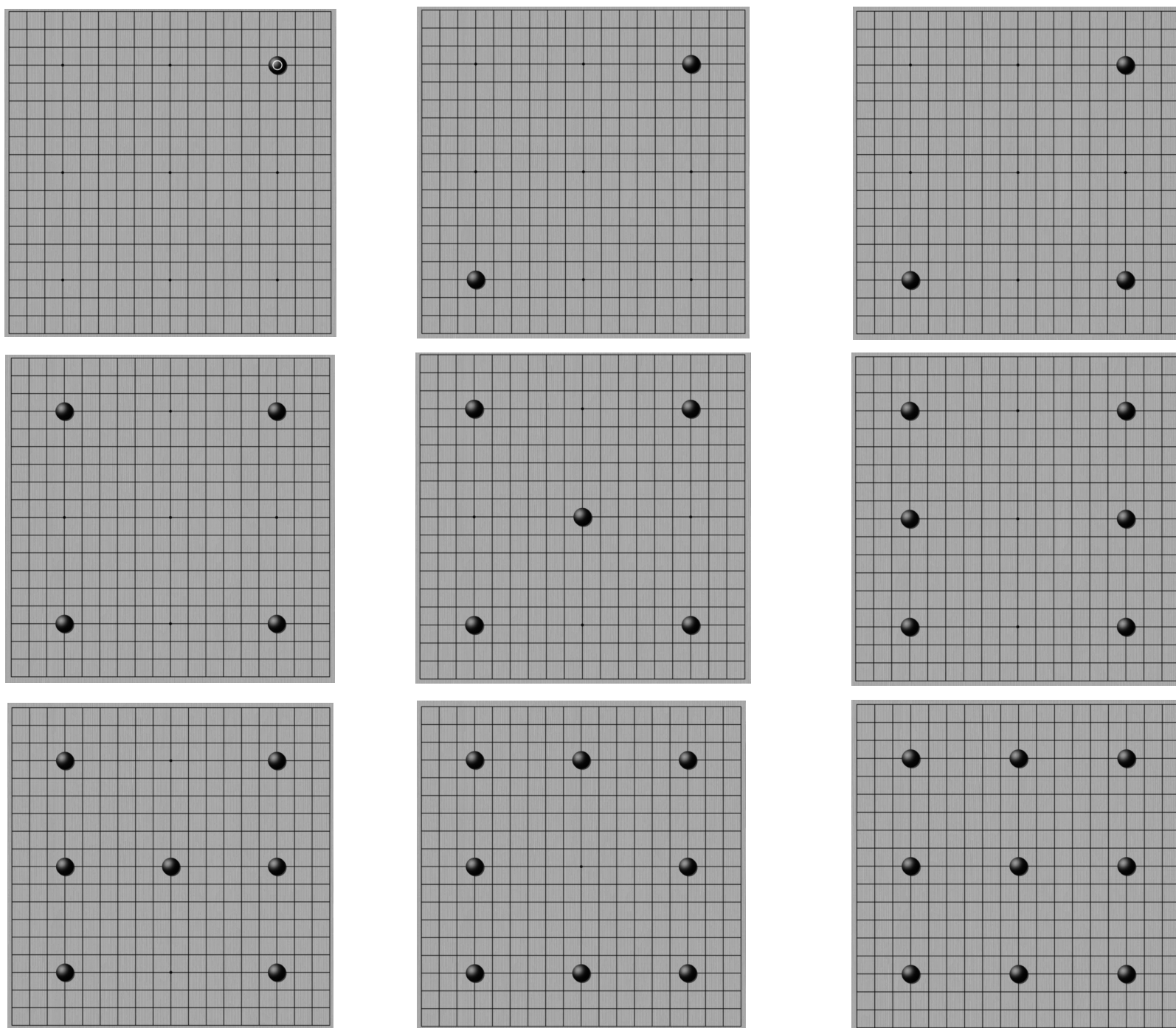


Подсчет результата Японские правила очки территории		
	●	○
Территория	+68	+77
Мертвые камни	(2) +2*21	(21) +2*2
Пленные	+3	+1
Коми		+6.0 (К)
Счет	113	88
Результат	B+25	

Это типичный финал партии. Черным и белым отмечены пункты окруженные каждым игроком. Камни отмеченные противоположным цветом, считаются мёртвыми. Красным отмечены “нейтральные” пункты которые не окружил ни один игрок. Когда всё подсчитано и сложено Чёрный победил с преимуществом в 25 очков.

► Уровни мастерства в Го и игра на форе

В отличие от многих игр где более опытный игрок обычно с лёгкостью обыгрывает начинающего игрока, в Го есть достаточно интересный способ сбалансировать уровни мастерства противников путем предоставления более слабому сопернику права начала игры и определённого количества ходов в начале партии на которые белый игрок не отвечает. Это так называемая игра на форе и количество безответных ходов определяется разностью уровня мастерства игроков. За каждый уровень даётся камень, как правило не более 9.



Обычная расстановка форы от 1 до 9 камней

В Го уровни мастерства традиционно делятся на “кю” (ученический) и “дан” (мастерский) уровни игроков любителей, тогда как у профессиональных игроков существует собственная градация уровня “дан” отличная от любительской градации. **Ранжирование идет по нисходящей последовательности для кю и восходящей для данов**, 30 кю самый низкий уровень, 7 дан наивысший уровень для любителей и 9 дан для профессионалов.

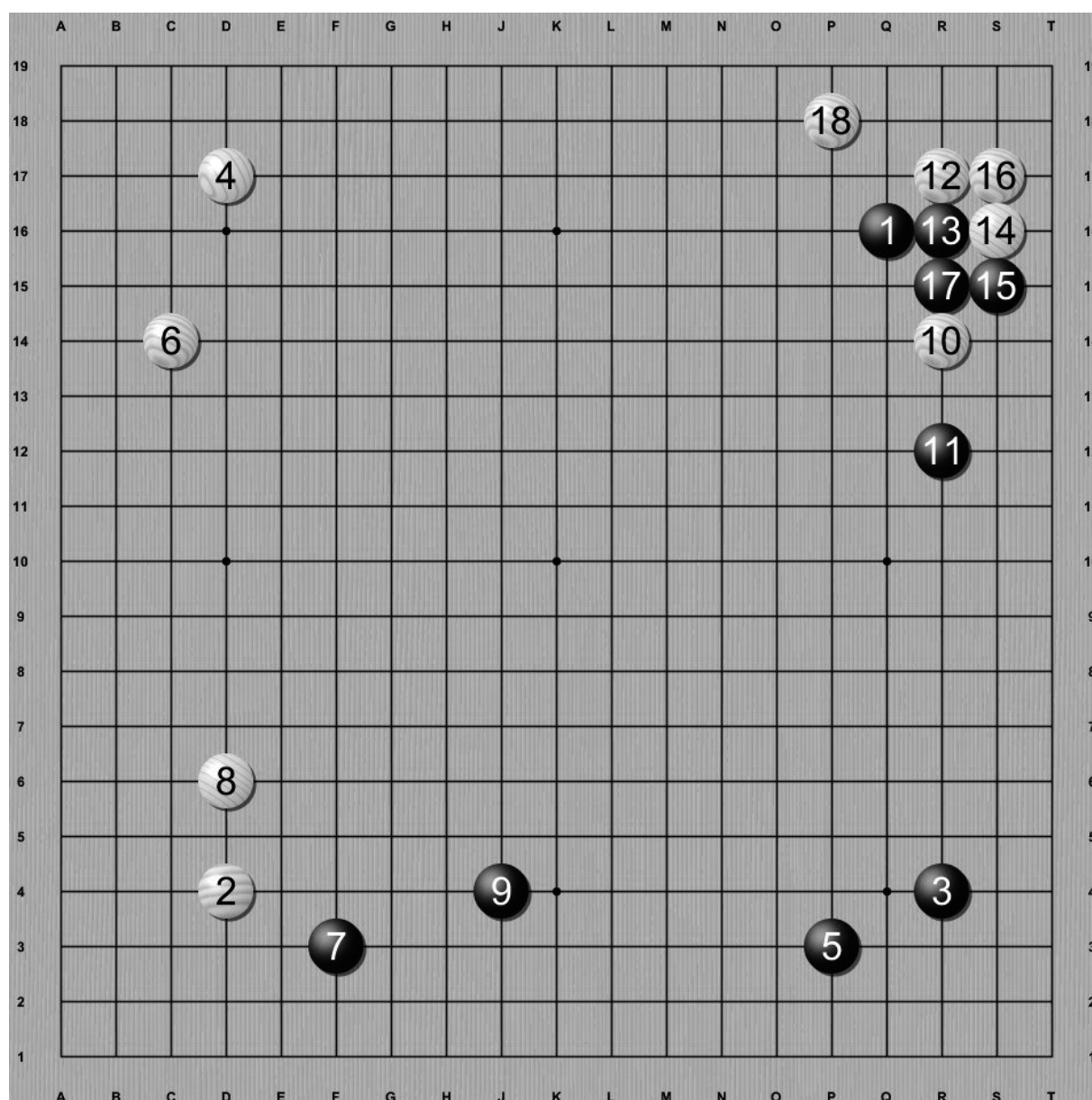
30-20 кю	это обычно уровни начинающих игроков. Игроки этого уровня обычно знают правила которые мы рассмотрели выше и пару раз применяли их на практике.
19-10 кю	это обычно уровень игроков которые играют время от времени хотя посвятили некоторое время для изучения основ или наоборот игроков которые без теоретической подготовки овладели практикой игры в многочисленных партиях.
9-1 кю	обычно ранг игроков которые начали изучать хитросплетения Го уже серьёзно. 9 или 8 кю именно такой ранг я надеюсь вы достигните по результату прочтения этого учебника.
1-7 любительские даны	те кто перешёл границу среднего игрока и тех кто суров и постоянен в занятиях игрой.
1-9 профессиональные даны	стоят выше любительских градаций и для их получения необходимо пройти специальный экзамен или соревнования. Такие уровни и право участвовать в профессиональных соревнованиях присуждаются только национальными ассоциациями Го.

Обычно игроков 30-10 кю называют “двухзначными кю”, а 9-1 кю называют “однозначными кю”. (прим. переводчика - никогда такого названия в России не видел). Между кю и любительскими данами разница между уровнями компенсируется из расчёта уровень за камень. На профессиональном уровне разница не столь очевидна и один форовый камень может быть получен за три или 4 уровня.

►► Итак, что теперь?

Как правило наиболее сложный вопрос любых игр “итак, что дальше, какой ход выбрать?”.

Правила Го немногочисленны, но их простота и размер доски превращают его в крайне важную и сложную задачу. “Где мне сыграть на пустой доске и почему именно там?”, “Где и как мне следует отвечать на атаку противника и почему он проводит её именно здесь?”, “Где здесь самый большой ход и сколько камней нужно поставить?”, “Что я хочу получить на доске, как мне выстроить стратегию и достичь целей?”, все эти вопросы и ещё куча других возникают по ходу игры. Вот например это доска после ряда ходов.

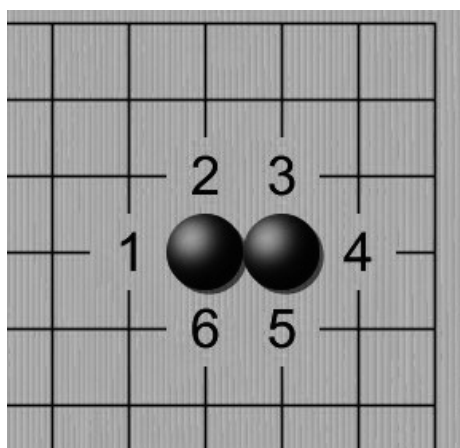


Так много ходов на доске ... но почему эти и как понять куда собственно ставить камни?

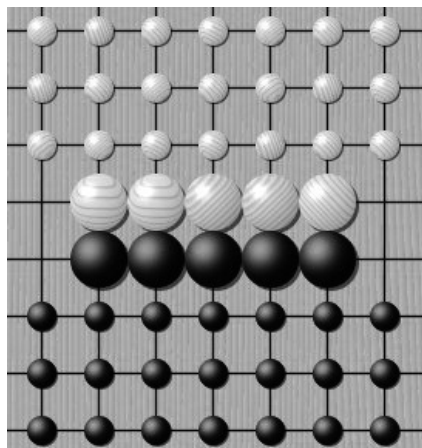
В Го есть общие **принципы, формы и отношения** между камнями которые мы должны иметь в виду при расчёте ситуации и целей которые мы преследуем в данный момент. Мы пока только осваиваем премудрости Го, поэтому сейчас остановимся на формах и общих принципах их работы. Уверен, что эти формы будут применяться вами во множестве ситуаций, поэтому нужно понимать их плюсы и минусы, но сначала давайте на них посмотрим.

► Соотношения между двумя камнями

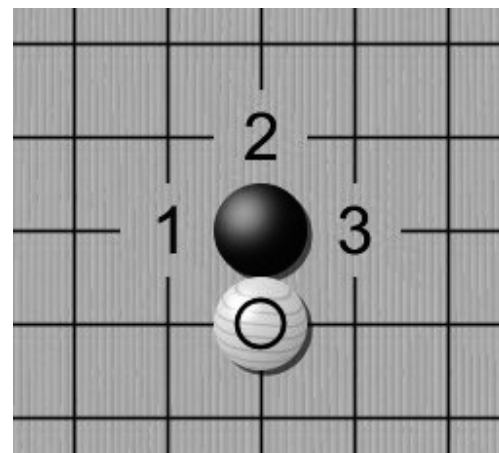
Первое что мы должны освоить это наиболее распространённое и стабильное соединение **двух камней**. Существует шесть позиций которые могут быть использованы игроками. Два соседних камня в этих позициях работают в связке, а камень противника в них является открытой атакой камня с целью его захвата. Первая позиция это **прямое соединение**:



Два соединенных камня это наиболее крепкий и наиболее медленный ход который можно совершить в партии

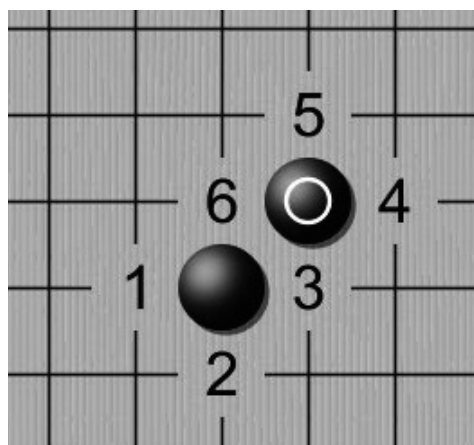


Такое соединение используется для создания влияния или ограждения территории

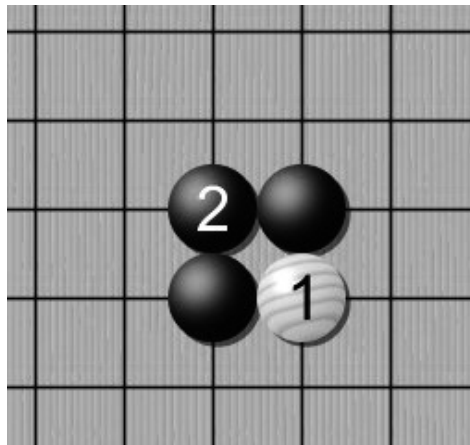


Когда противник ставит камень в плотную это называется **касание**.

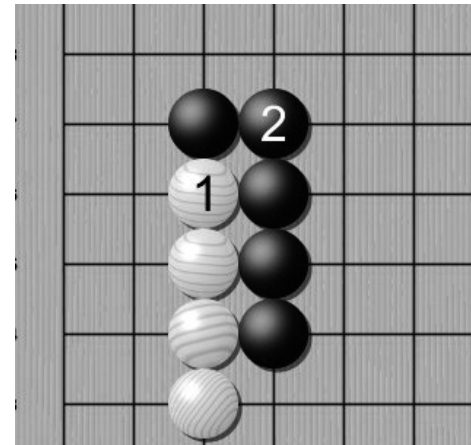
Вторая позиция - соединение по диагонали:



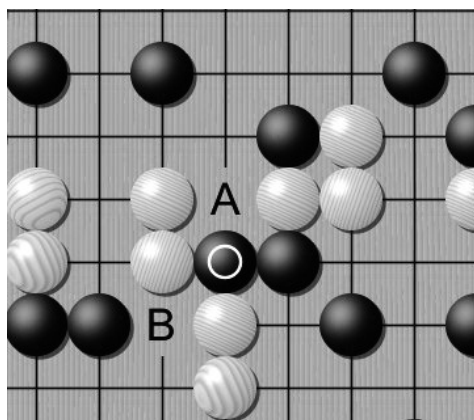
Два камня соединенные по диагонали считаются стенкой...



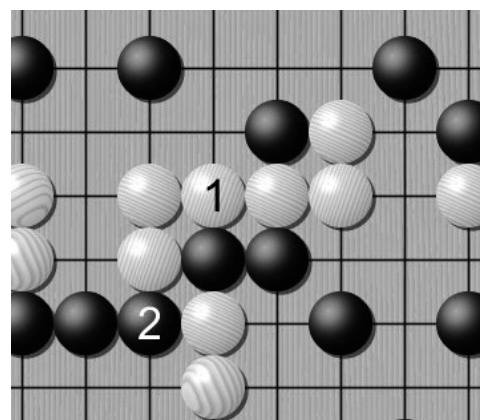
поскольку противник не может сыграть так чтобы разделить их...



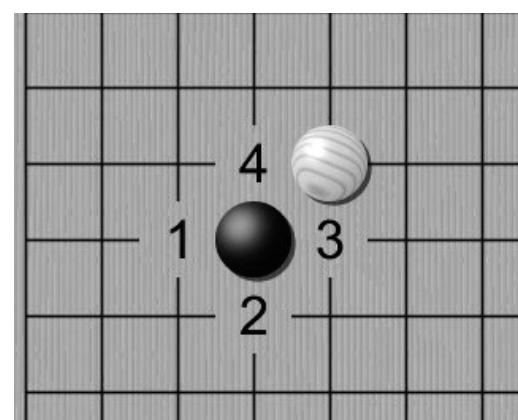
на этом примере камни представлены в виде изолированных групп. Но...



в случаях когда ход угрожает двум позициям одновременно...

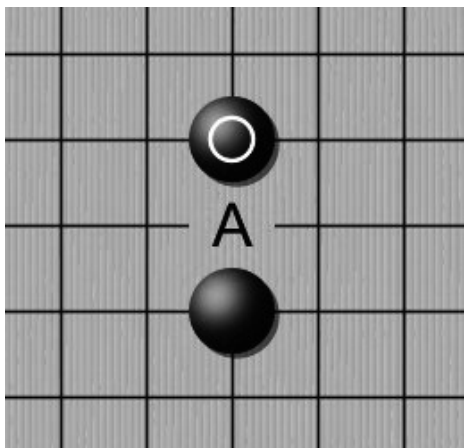


соединение по диагонали может быть разрезано. Выбор между равноценной стоимостью хода называется миаи.

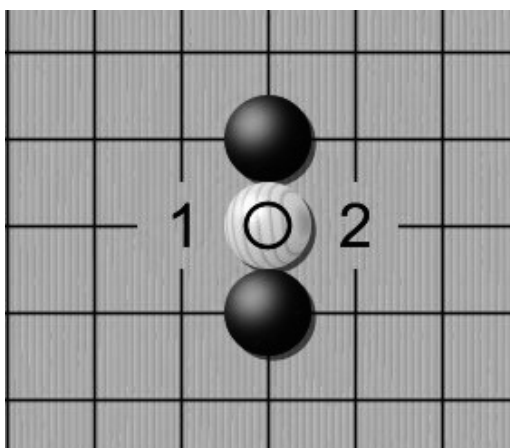


Такая атака называется **удар в плечо**.

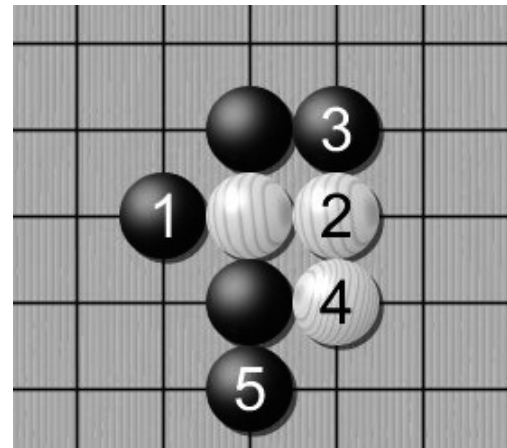
Третья позиция - это **прыжок через одну клетку**. Это распространение от камня которое оставляет между ними пустое поле. В отличие от первых двух позиций, которые представляли либо не разрушаемые либо практически не разрушаемые соединения, это и следующие соединения могут быть разъединены или "**разрезаны**" и действительно подобные позиции частенько атакуются во время игры. Такие схватки либо начинаются сразу после отскока от камня, либо откладываются до поры до времени и атака проводится когда мы меньше всего это ожидаем.



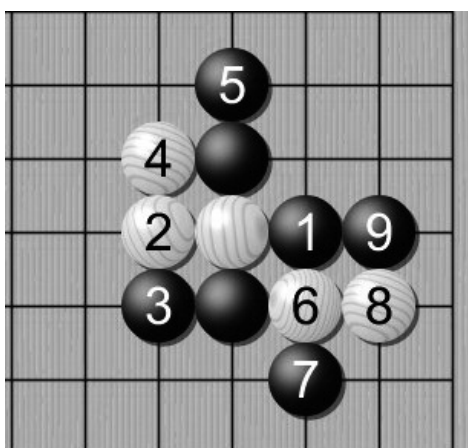
Прыжок через один пункт кажется весьма надёжным с учётом, что разрезание возможно только в пункте А...



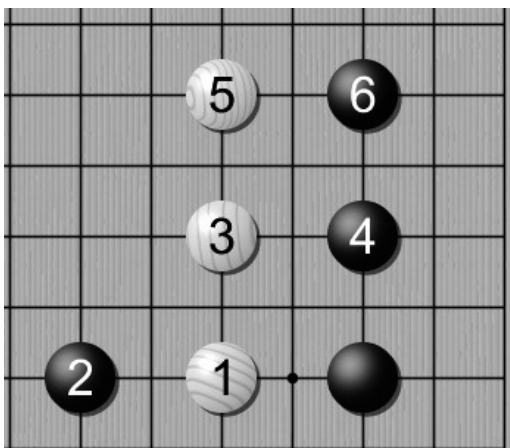
но поскольку места для манёвра здесь немного мы обычно избегаем играть туда с самого начала...



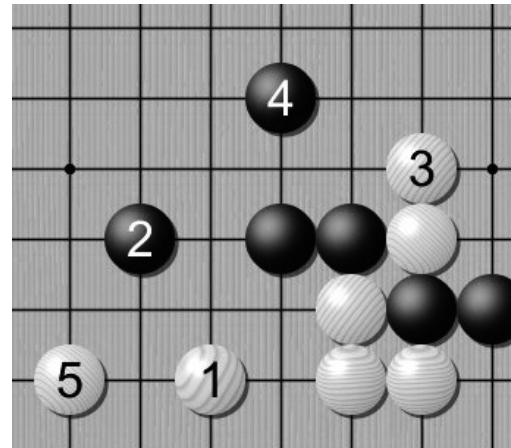
потому что большинство вариантов приводят к печальным последствиям, как на этой картинке...



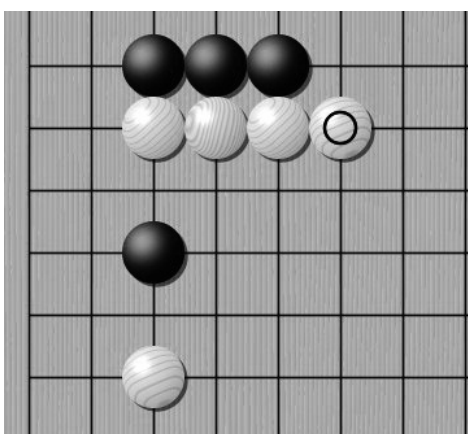
а вот еще вариант попытки разреза, без наличия камней на которые можно опереться.



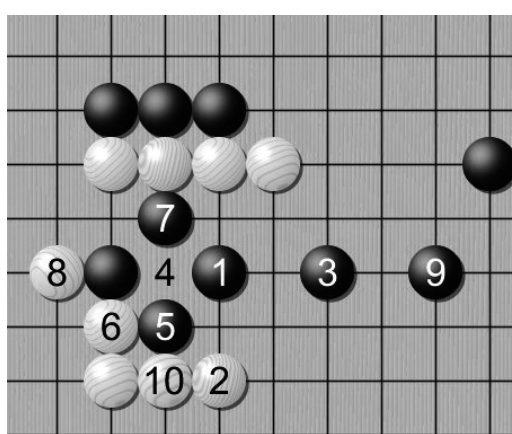
Обычно оба игрока могут применять этот приём при взаимной борьбе...



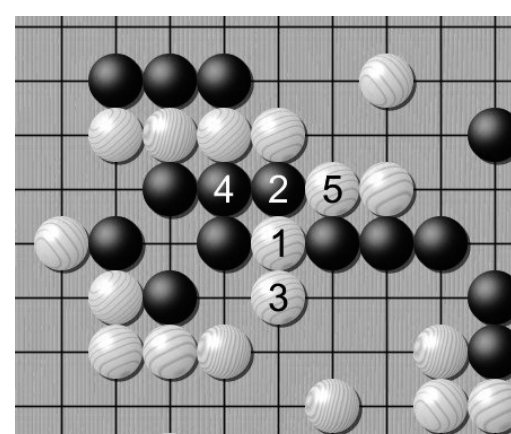
Прыжок через пункт можно использовать много раз для более быстрого распространения.



Прыжок через пункт может даже спасти группу попавшую в сложную ситуацию...

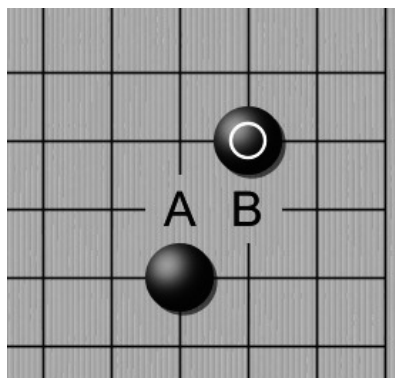


Чёрный камень в беде и должен выбегать. Поэтому, прыжок через пункт практически идеален...

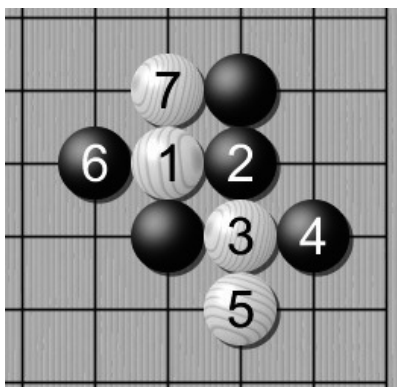


но необходимо помнить, что позже через этот пункт может пройти разрезание когда позиция изменится.

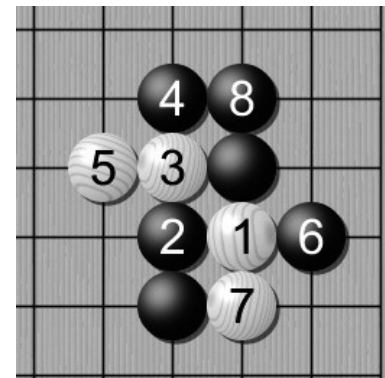
В четвертых это “**малый ход конём**” - ход аналогичный ходу коня в шахматах. Это ход соответствует прыжку на один пункт, но камень ставится по диагонали. В отличии от простого прыжка через пункт, малый ход конём имеет два слабых пункта в которых возможно разрезание. Считается что один из них более пригоден для защиты, в то время как другой ведёт к ожесточённой борьбе, по сему нам надо быть очень аккуратными в выборе времени и места разрезания.



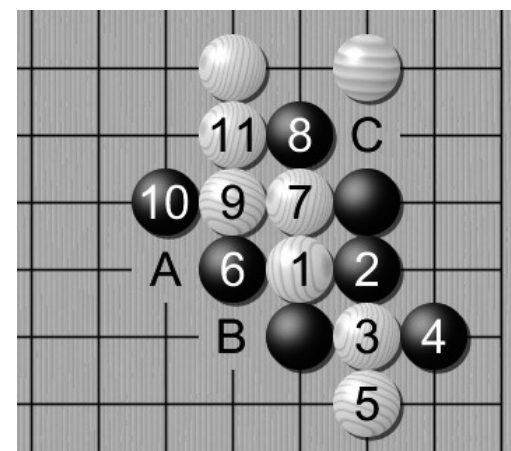
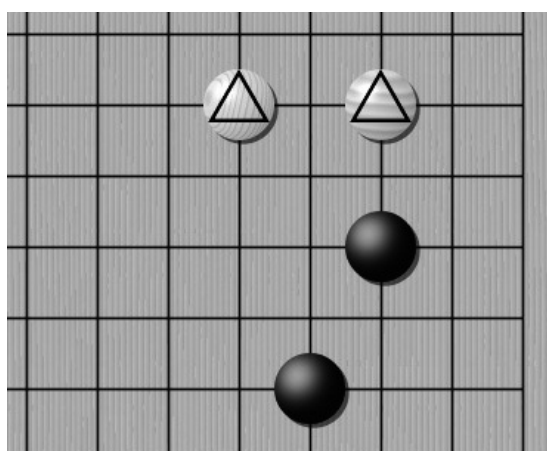
Малый ход конём имеет два пункта разрезания в **A** и **B**.



Результат каждого разрезания сильно отличаются. Вот например разрезание в пункте **A**...

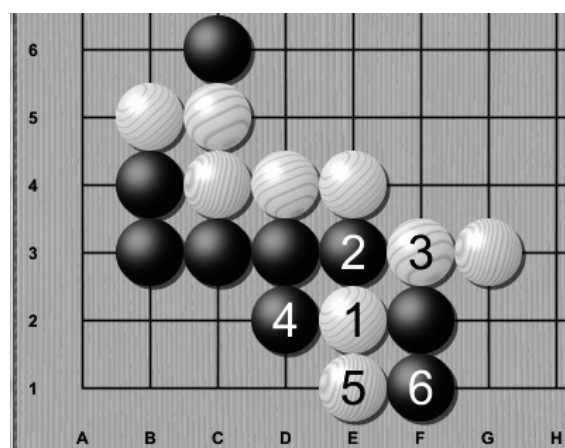
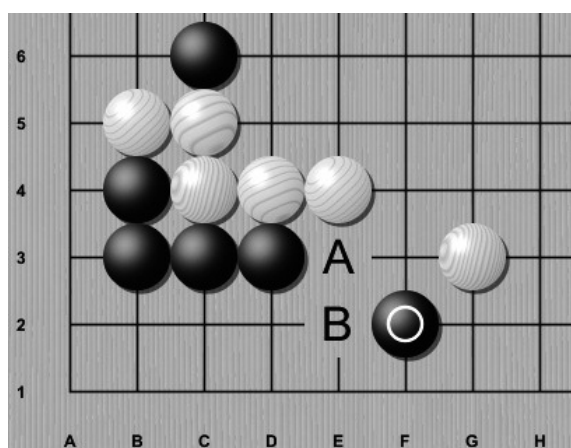


а вот разрезание в пункте **B**. Какой пункт предпочесть зависит от окружающих камней.



Левая картинка: Предшествующий результат не очень хорош для Белых, поэтому пункт разрезания нужно выбирать исходя из камней окружения. Эти два помеченных камня меняют картину радикально...

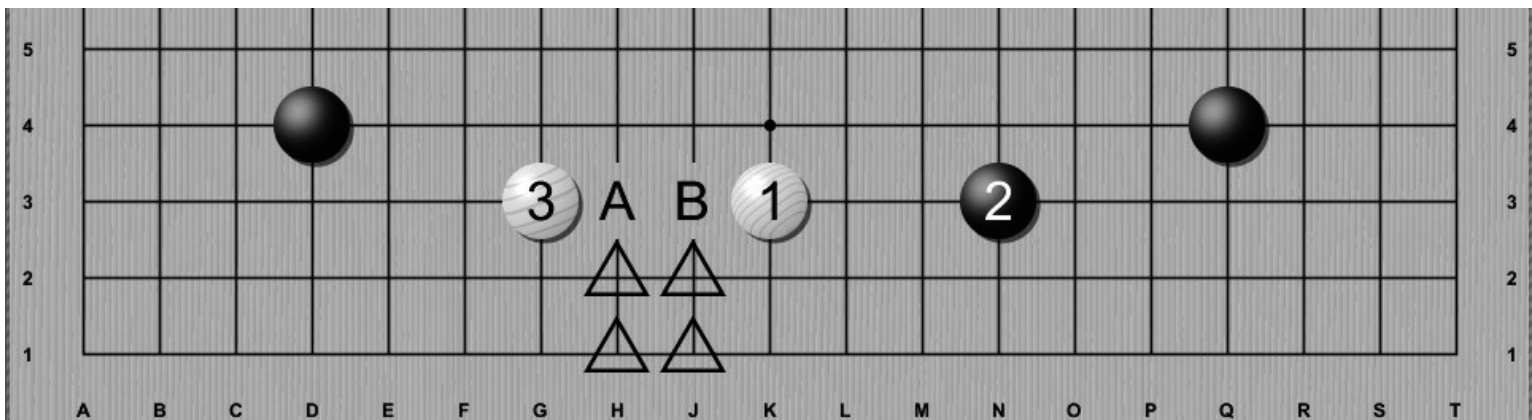
Правая картинка: После разрезания Белые соединяются и Черным необходимо защищать сразу три пункта разрезания в **A**, **B** и **C** следующим ходом. Что в принципе не возможно и Белые весьма довольны результатом.



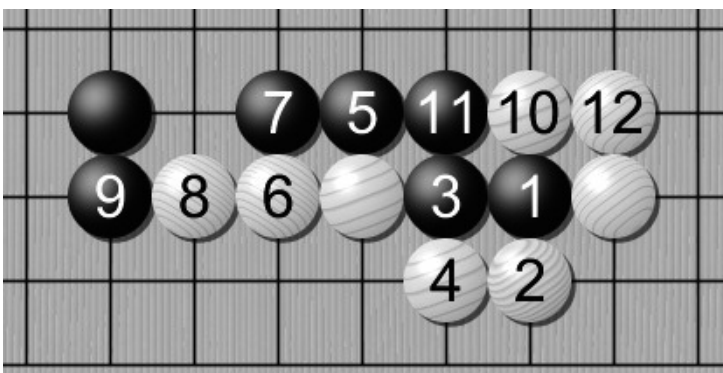
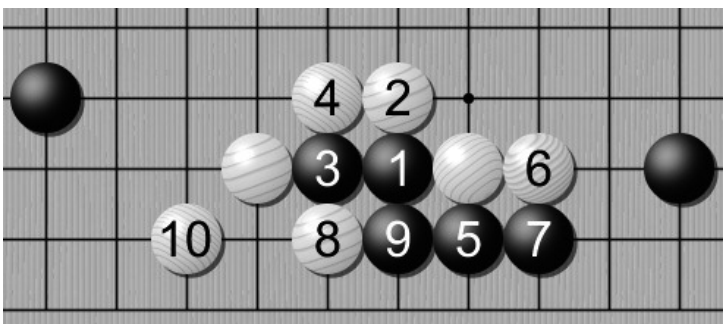
Левая картинка: Однако есть множество позиций когда малый ход конём невозможно разрезать, особенно это видно на краю доски. Здесь Чёрные сыграли малый ход конём. Если Белые сыграют в **A**, Чёрные с лёгкостью блокируют в **B**...

Правая картинка: Если Белые попробуют сыграть в другой пункт, то это также не принесёт плодов. Белые камни мертвы в отличие от Чёрных. Позднее мы рассмотрим подробнее как мы можем определить где и когда нам необходимо резать камни соперника.

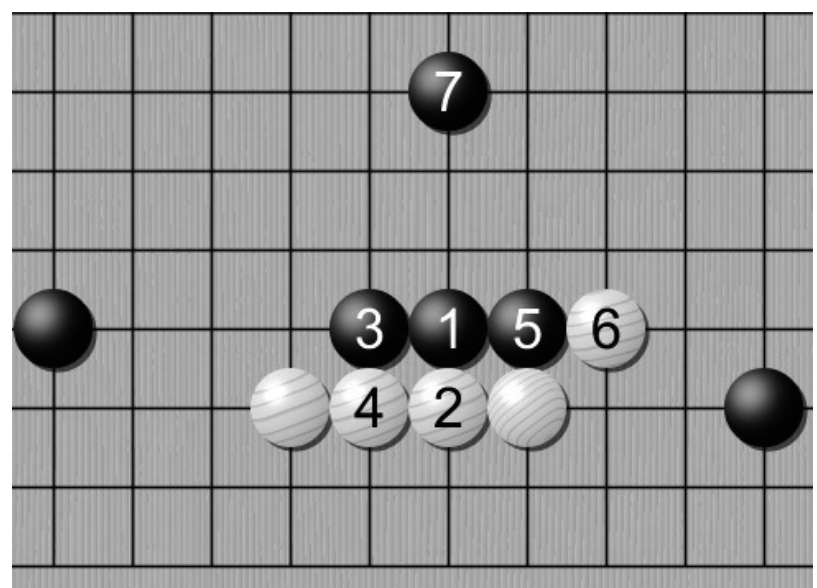
Пятая позиция это прыжок через два пункта т.е. между камнями оставляется два пропуска. Прежде всего этот ход необходим для создания пространства для постройки формы с двумя глазами или иначе **создание базы**, но так же частенько используется и в других ситуациях, например когда мы хотим распространиться в сторону центра быстрее чем прыжком через один пункт, но по прежнему сохраняя относительную безопасность продвижения. Конечно подобный прыжок легче разрезать чем прыжок на один пункт, но за скорость распространения необходимо платить. Даже если камень отрезали, мы сможем получить определённые выгоды защищая это соединение.



Это типичный вариант прыжка через два пункта. Белый играет в **пункт 1** стремясь не дать Черному занять всю сторону где иначе превосходство Черных будет чрезмерным. Чёрный пытается отстоять максимальную возможную территорию с минимальным риском отвечая в **пункт 2**, на что Белые отпрыгивают также на два пункта пытаясь занять территорию для создания формы с двумя глазами в пространстве отмеченными треугольниками (что собственно и называется созданием базы). При этом обратите внимание что у Белых два очевидных пункта где можно провести разрезание в **А** и в **В** а игра находится в самом начале, но у Чёрного недостаточно камней в этой области для проведения немедленной атаки. Мы обязательно посмотрим детали и как они должны работать в главе про атаку и защиту, но вернёмся к нашему примеру...

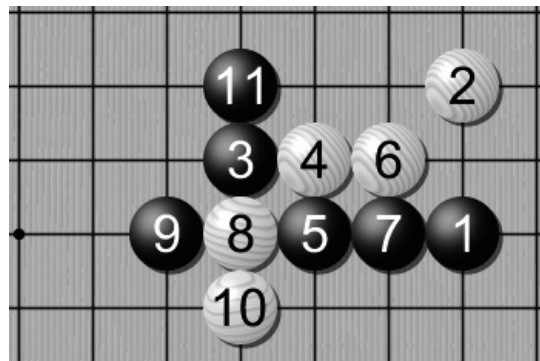
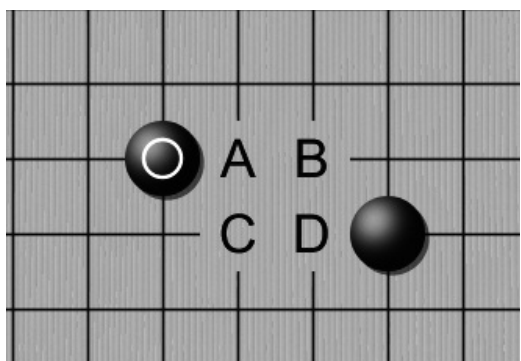


Действительно если Чёрный попытается что то вроде этого продолжения, то результат скорее всего нельзя будет назвать хорошим. Белая атака сверху, и Белый получит и стенку направленную в центр и немного территории, а если снизу то результат тоже вполне удовлетворителен...



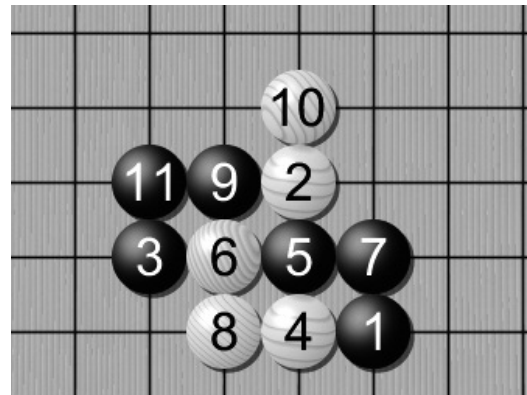
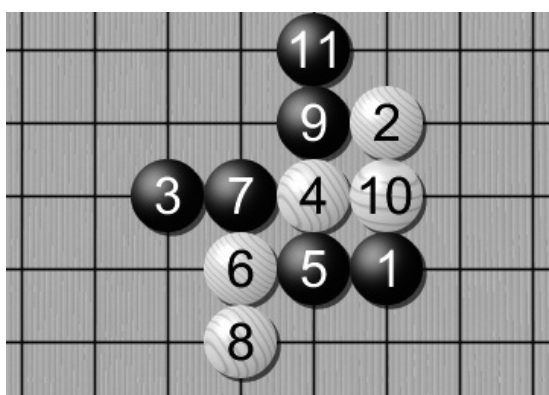
Поэтому Чёрные в этом случае либо оставляют его в покое до более благоприятных времён, где можно будет провести более результативную операцию от камней которые будут работать на атакующего или нападать немедленно ходом ударом в плечо чтобы прижать Белых к краю доски. При этом Чёрные так же выпрыгивают на два пункта чтобы быстрее распространиться на середину.

Шестая позиция это “большой ход конём”, которая аналогичен “малому ходу конём”, но добавляет еще один пункт свободного пространства между камнями. Из всех типов соединения это наиболее слабый и содержит наибольшее количество пунктов которые могут быть атакованы. Тем не менее такое соединение вполне допустимо особенно по распространению на стороне или как связующее звено между двумя группами камней. Наш противник как правило не может сразу разрезать данную форму, но мы всегда должны помнить о слабости данного соединения, которую могут использовать в дальнейшем ходе игры при изменении обстановки на доске.



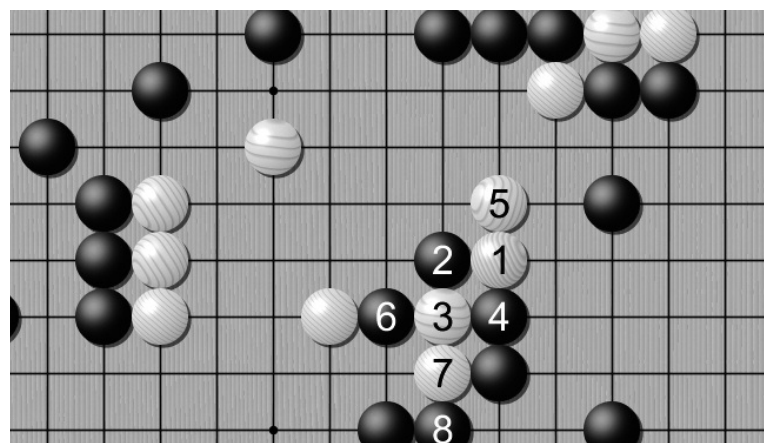
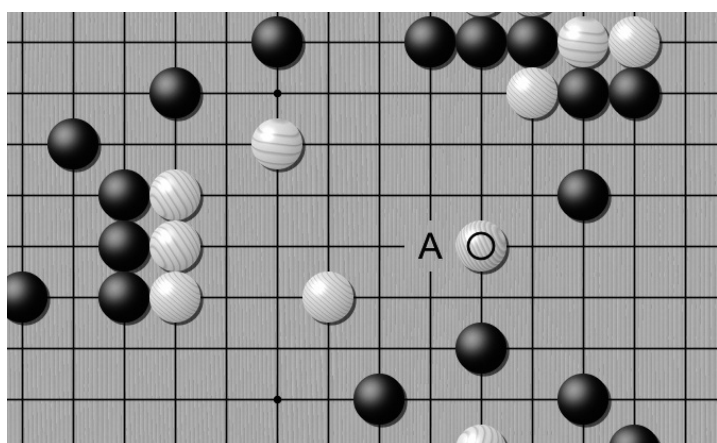
Левая картинка: Большой ход конём имеет 4 пункта разрезания, в зависимости от окружающих камней

Правая картинка: Соединение почти всегда может быть разорвано или как минимум будет находиться пункт где противник будет атаковать (в данном случае это пункт А)...



Левая картинка: или в зависимости от ситуации и возможных вариантов, мы возможно захотим избежать такова развития событий (разрез в пункте В)

Правая картинка: и в принципе здесь возможно много вариантов поскольку у Белых опорный камень может находиться где угодно.



Левая картинка: Итого, использования большого хода конём может привести к рискам. Например использование менее жадюжного хода вроде малого хода конём в пункт А для Белых в этом примере может быть гораздо безопаснее...

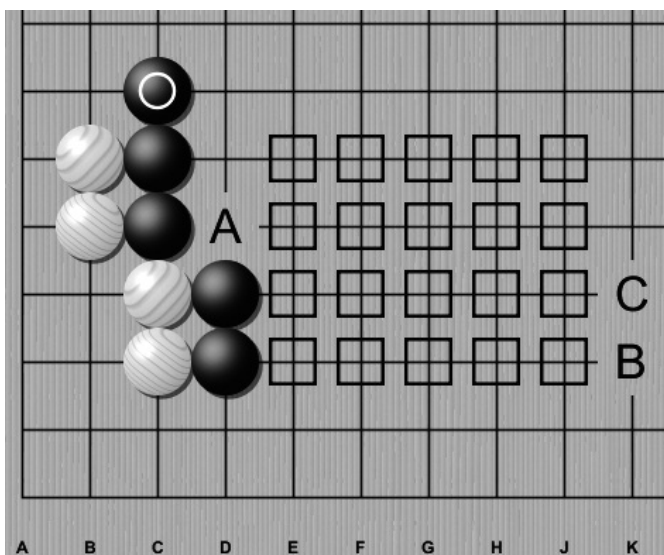
Правая картинка: Но если мы настаиваем на большом ходе конём, мы ничего не сможем сделать с атакой Чёрных в пункте разрезания и внезапно мы можем оказаться в состоянии где выживание нашей группы встанет под вопросом.

► Соотношение между группами камней

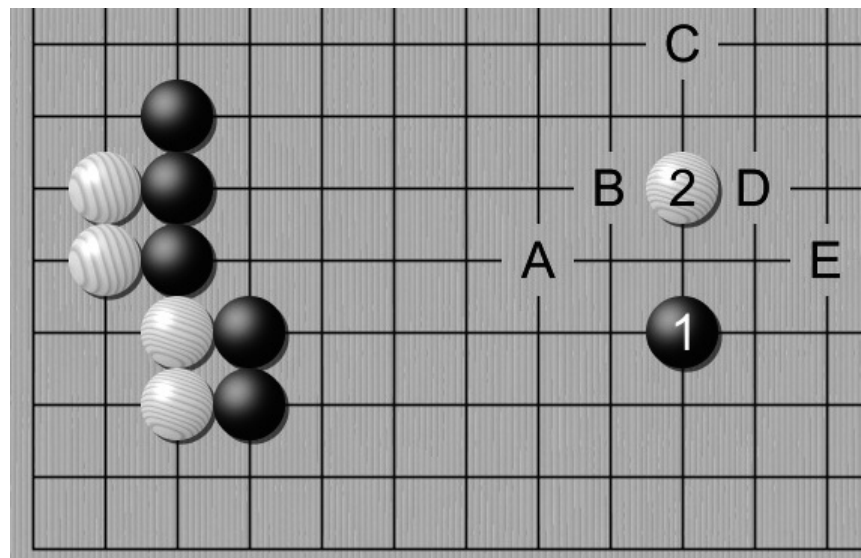
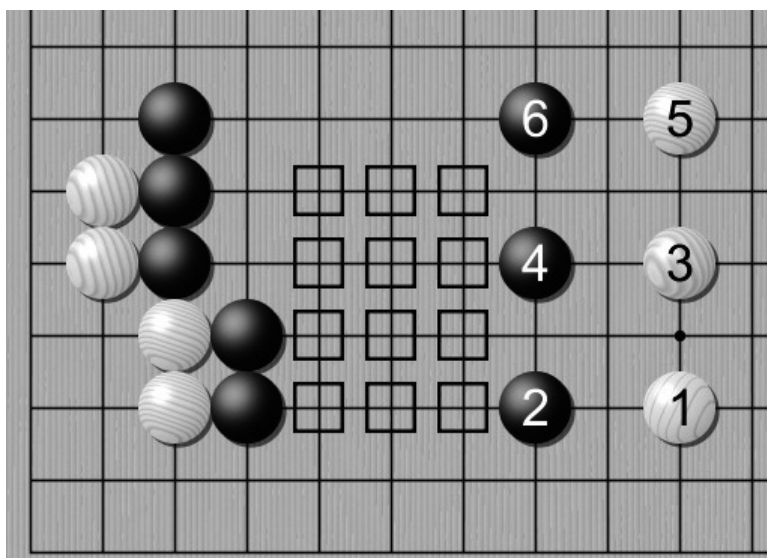
Установив основные формы соотношений и взаимосвязей между одиночными камнями, мы можем теперь применить этот же подход к формам из нескольких камней. Каждая из этих форм имеет как сильные так и слабые стороны и выбор зависит не только от конкретной позиции в этом месте доски, но должен учитывать общую обстановку и цели которые мы или наш соперник преследуем на данном этапе. Давайте начнём с очевидной формы: **“Стена”**

Первое что приходит на ум при слове “стена”, это множество камней соединенных вместе по одной линии. Да, действительно, так получается идеальная форма с точки зрения надёжности и силы, одна маленькая проблемка, её сооружение будет крайне медленно, поэтому в реальной игре, стена скорее всего будет иметь уязвимости и разрывы, чем несомненно будет пользоваться наш соперник, однако при должной осмотрительности такие угрозы могут быть ликвидированы. Дилемма выбора между идеальной медленной стенкой в противовес быстро сооружаемой стенке с изъянами крайне важна, и к данному вопросу я дополнительно вернусь далее в тексте, а сейчас необходимо понять что в игре нам придётся соблюдать правильный баланс между скоростью и надёжностью. Для этого давайте познакомимся с концепцией **“влияния”**.

Мы уже видели, что территория это пункты доски окруженные нашими камнями, таким образом, что соперник вряд ли сможет там выжить своей группой. Как правило, территорию легко определить на доске, в то время как влияние вещь гораздо менее очевидная. **Влияние это потенциальная территория которая может быть захвачена с опорой на наши камни и формы.** Чем более прочны и широки данные формы, тем больше потенциал. Обычно для получения влияния приходится жертвовать территорией и именно поэтому очень сложно оценить насколько это было оправдано, поскольку в идеале, влияние это не только захваченная территория, но также и блокировка распространения соперника.



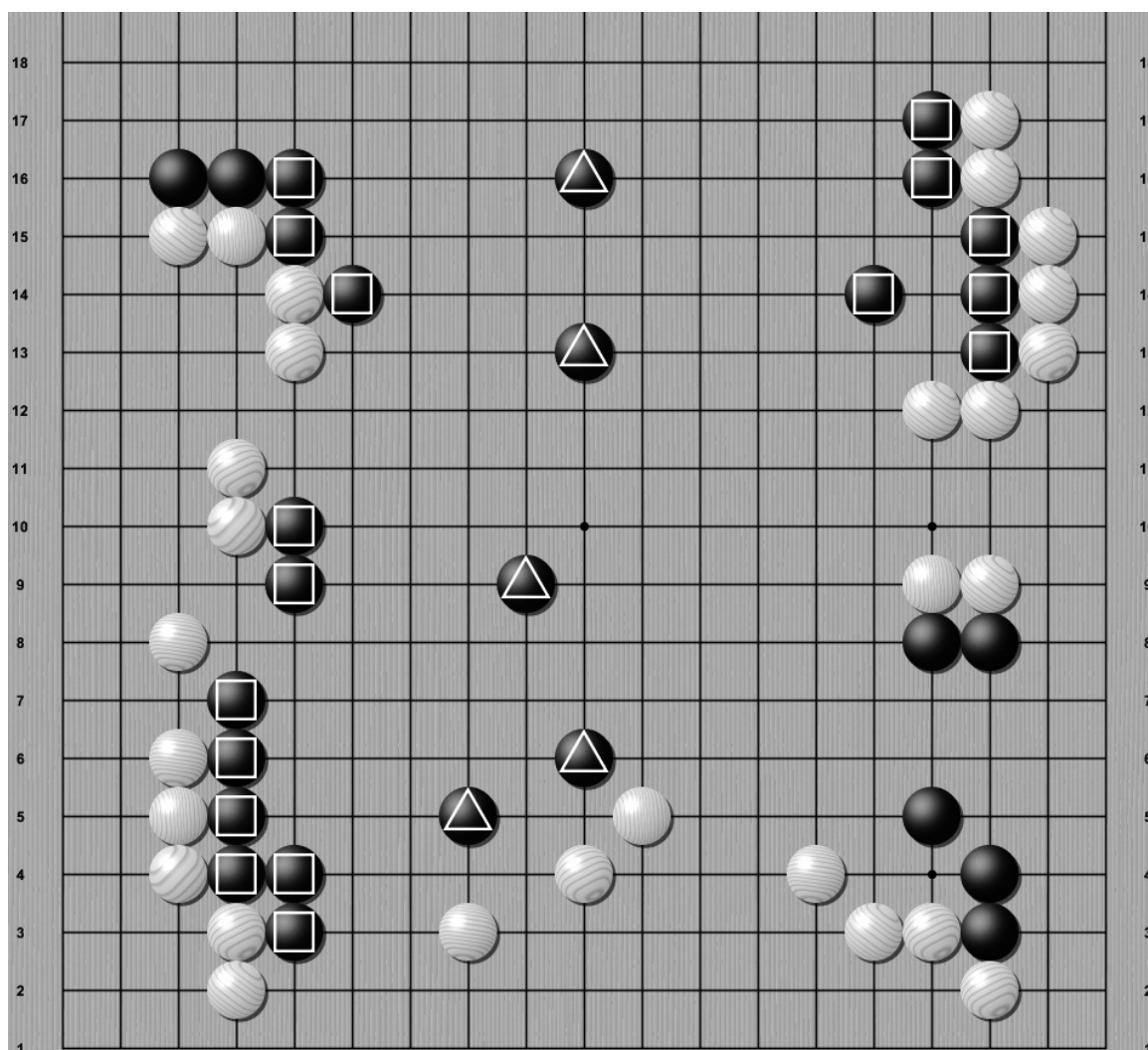
На этом примере мы видим стенку с пунктом разрезания в **A**. Стенка оказывает влияние не столько в сторону постройки (в данном случае в вверх), сколько в сторону пустой стороны к которой обращена (в данном случае на право). Мы можем прикинуть, что стенка примерно влияет на столько пунктов сколько камней в ней находится (здесь, на пять пунктов, отмеченных квадратами). Очевидно что ключевой пункт для Черных находится около пунктов **B** или **C** и если им удастся сыграть туда то они получают форму в которую Белым будет крайне затруднительно вторгнуться или хотя бы уменьшить территорию Чёрных. Собственно поскольку сейчас ход Белых, то они вторгаются в эти ключевые пункты, выбирая **B** или **C** в зависимости от других камней на доске, в результате чего Чёрные не только теряют территорию в углу, но и значительно потеряют влияние на стороне...



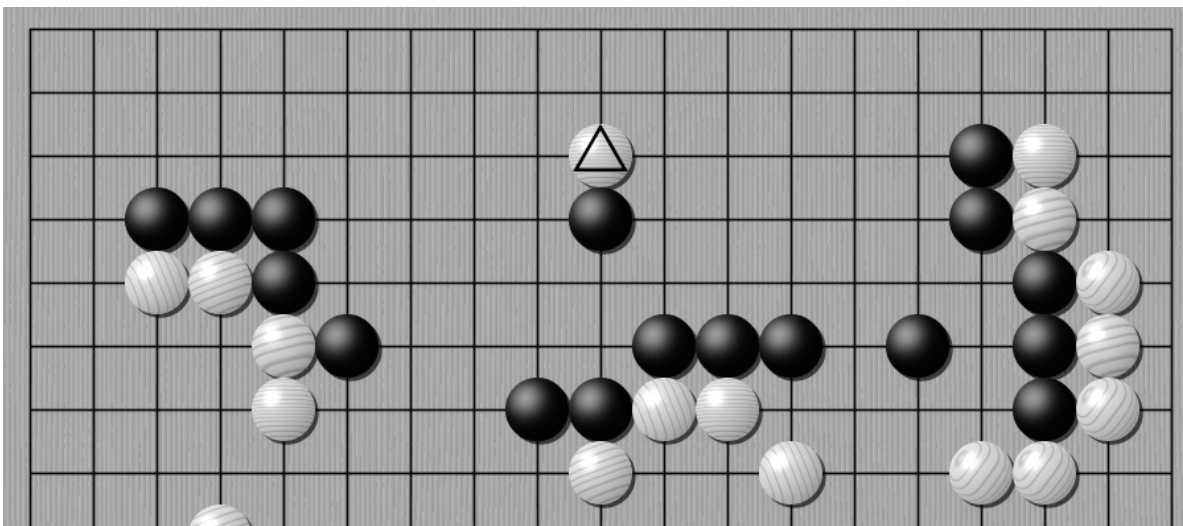
Левая картинка: Вот возможная позиция с благоприятным исходом. Белые уменьшают влияние Чёрных и их возможные очки территории да ещё получают свою собственную стенку.

Правая картинка: Если же Белые игнорируют это ход, то Чёрные будут обязательно играть в этом месте. Теперь Белые вынуждены пытаться уменьшить территорию соперника и в зависимости от ситуации на остальной доске у Чёрных как минимум пять пунктов которые позволяют атаковать вторгнувшийся камень.

Мы обязаны всегда отслеживать подобные ситуации и ни в коем случае не игнорировать подобные ходы, поскольку иначе соперник получив слишком значительное влияние сможет полностью его реализовать в территории в то время как мы не сможем получить достаточную компенсацию. На пример:

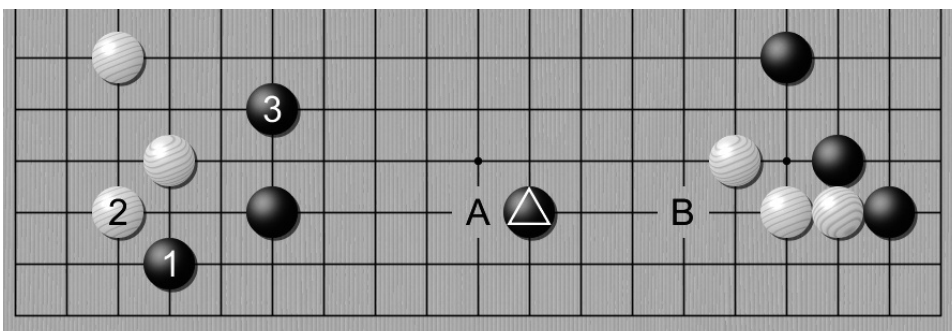


Это практически идеальный сценарий для Чёрных. Отдав угол и сторону в обмен на три стены (отмечены треугольниками). В сочетании с пятью камнями отмеченных треугольниками, они создают более чем достаточную территорию оправдывающие данный обмен. Однако если бы белые сумели сыграть в эти пункты, то Чёрные были бы полностью уничтожены. Поэтому необходимо помнить что обмен территории на влияние весьма рискованная стратегия.

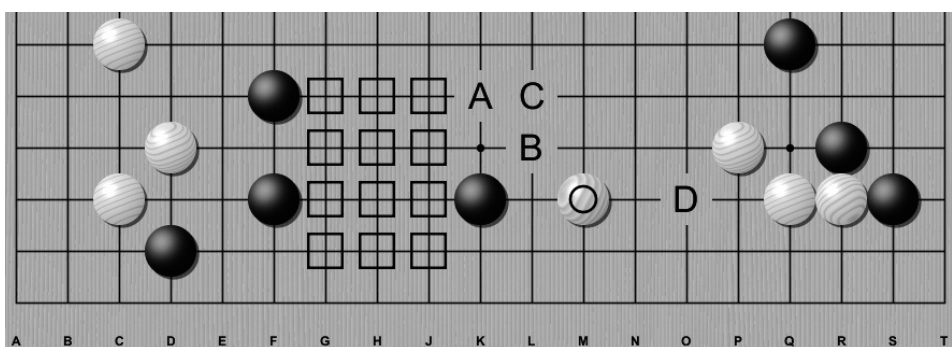


Очевидно, что Белые попытаются уменьшить территорию Чёрных, но по ходу игры сделать это будет всё более и более сложно. Ходы подобные отмеченному камню Белых не работают только если Чёрные откровенно не ошибутся. Одиночный камень в гуще камней соперника как правило не работает.

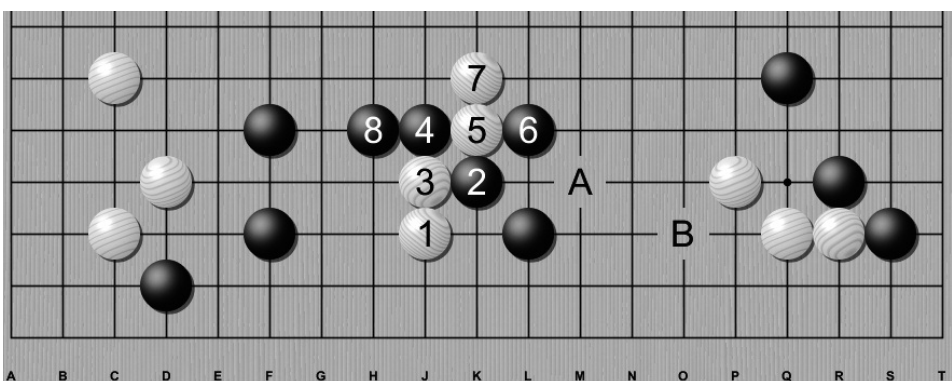
Бывает что мы считаем что большая стенка лишь половина дела в захвате территории и что влияние необходимо оберегать и вообще как можно быстрее превратить в территорию, поэтому мы начинаем играть слишком близко к своим камням или тратим ходы на защиту нашего влияния, **но это в корне ошибочный подход при использовании концепции влияния.** Это достаточно сложно осознать и еще тяжелее начать применять, но влияние и стены это не то что нам нужно защищать. Они сами по себе есть наш захват и распространение, атака нашего противника или приманка. Конечно это достаточно продвинутая идея, и мы ещё вернёмся к ней дальше в тексте, а сейчас пример:



Чёрные играют в **1** и **3** создавая небольшую стенку, но вполне достаточную чтобы начать работать с отмеченным Чёрным камнем. Если бы этот камень стоял в пункте **A**, это было бы более надёжно, но не работало бы достаточно эффективно с нашей стенкой. А теперь открывается прекрасная возможность заманить Белых и создать угрозу в пункте **B**.

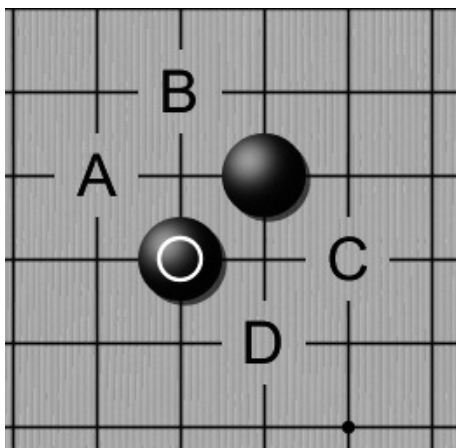


Вот так бы выглядела позиция если бы Чёрный камень стоял в пункте **A**. Белые немедленно распространились от своей группы и теперь у Чёрных выбор играть в пункты **A**, **B**, или **C** что есть весьма ограниченный выбор. Разрезание в пункте **D** по прежнему возможно, но гораздо менее опасное и сложно исполнимое.



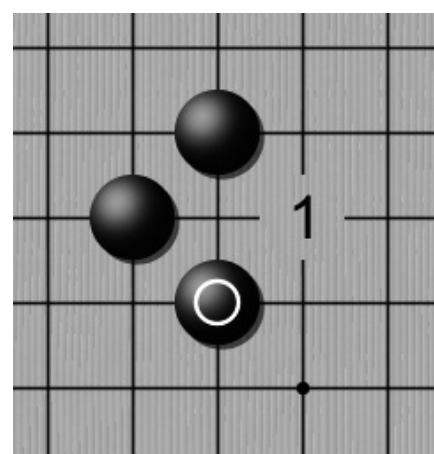
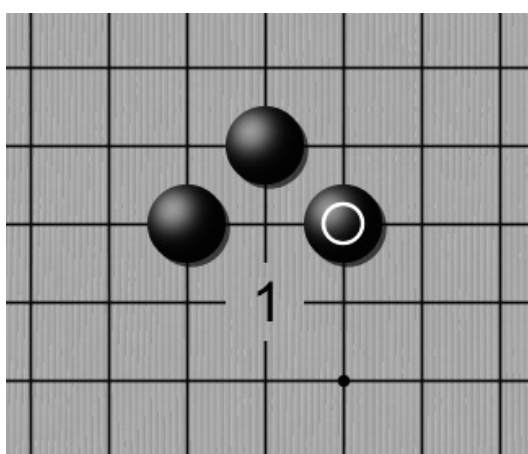
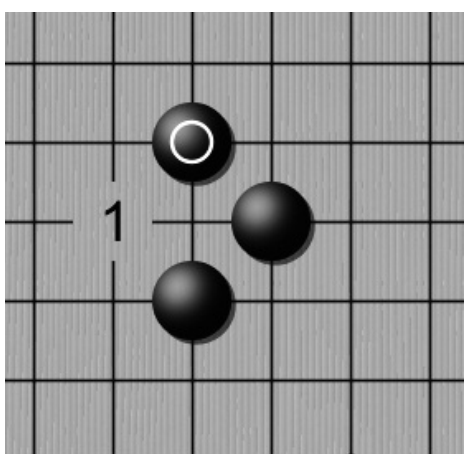
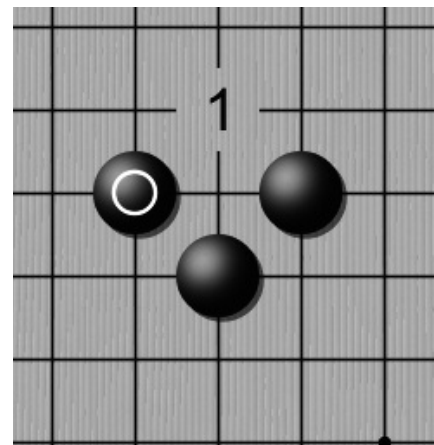
А вот реальная партия. Белое вторжение закончилось разрезанием двух белых групп. Чёрная стенка достаточно сильна для поддержки агрессивной атаки и даже если Белые играют в **A**, угроза атаки на пункт **B** создает реальную угрозу разделения всех трёх Белых групп.

Но почему игра в пункт **A** на предыдущей диаграмме это хороший ход? Ответ даёт следующая форма: **Пасть тигра**.

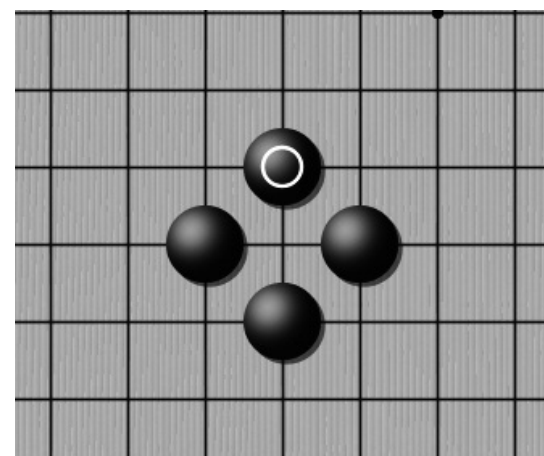
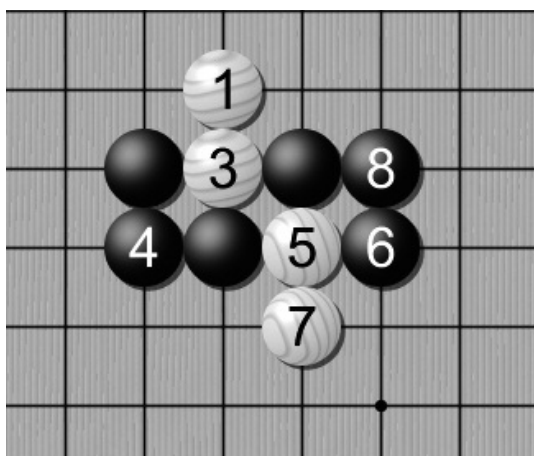
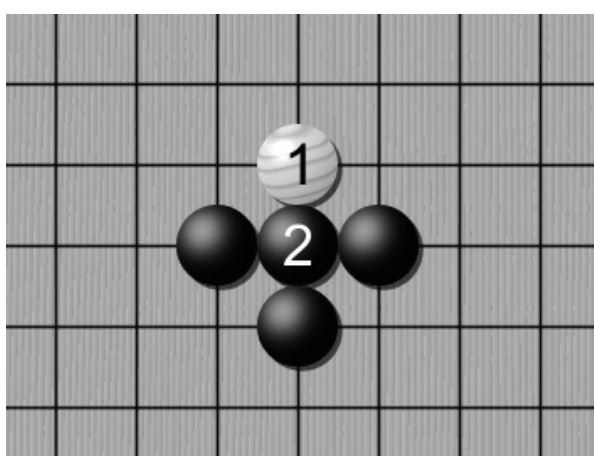


Левая картинка: Пасть тигра это форма образованная двумя соединенными камнями с добавлением ещё одного диагонального соединения в любом из пунктов **A, B, C** или **D**.

На следующих четырёх картинках мы можем видеть результат где слабый пункт данной формы обозначен единицей. Игра в данный пункт называется заглянуть **в пасть тигра**.



Согласно поговорке “лучший ход соперника это ваш лучший ход” и это полностью относится к данной форме. Конечно мы не будем ставить данную форму где ни поподя. Форма должна применяться по ситуации и образовываться из логики ходов обоих соперников и поэтому слабый пункт в форме является определяющим в решении применять данную форму или нет.

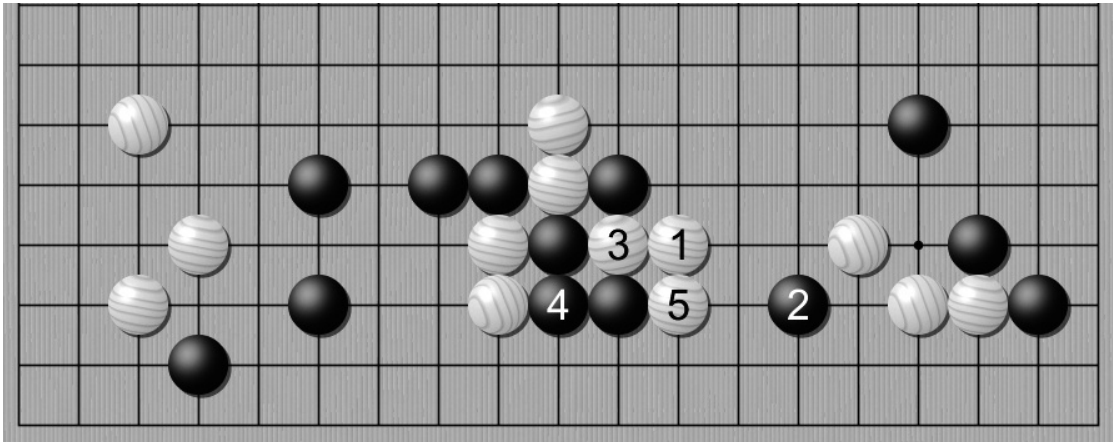


Левая картинка: Когда Белые играют в слабый пункт, Чёрные практически всегда должны отвечать соединением своих камней. Такой форсирующий ход практически всегда хорош за Белых, и его обязательно стоит учитывать в расчётах за Чёрных.

Центральная картинка: Если Чёрные игнорируют угрозу и играют ход **2** где либо ещё, собственно вот что может получиться, Чёрные получают две разрезанные группы. Учитывая что практически всегда эта форма находится среди камней соперника, это означает что одна из них обречена.

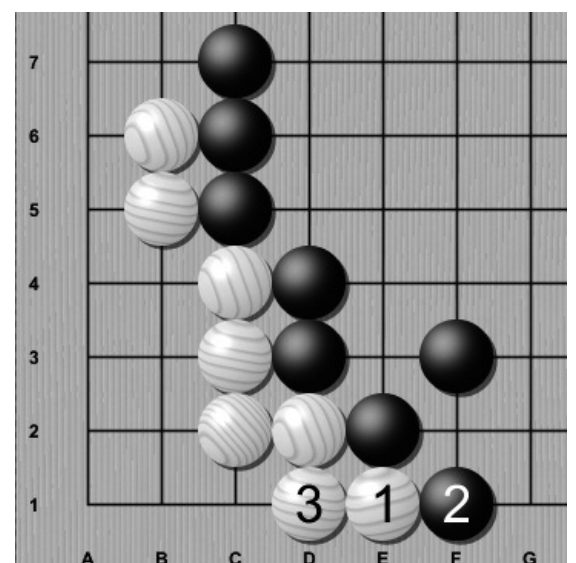
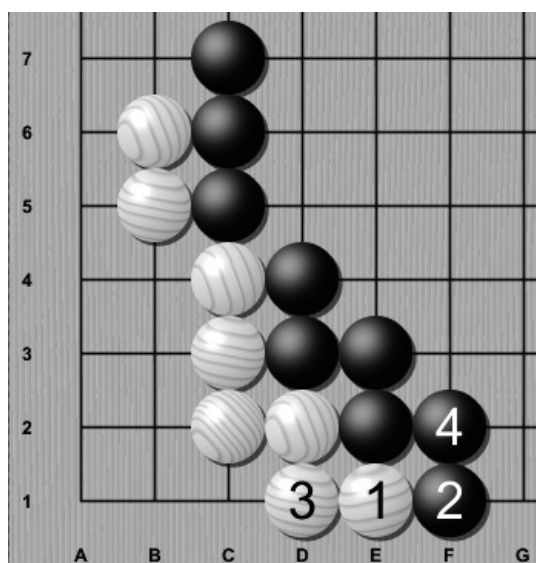
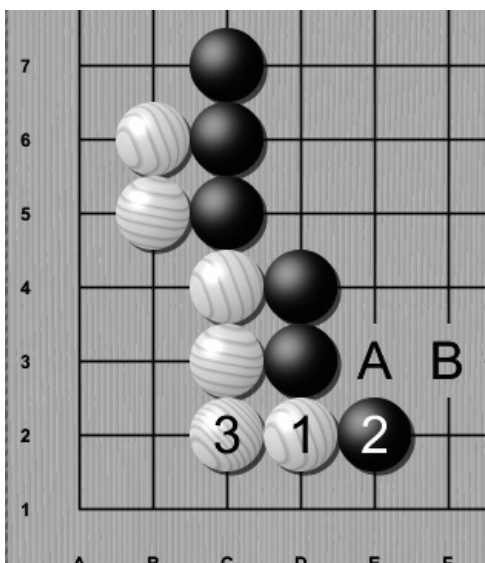
Правая картинка: Если Чёрные решают сыграть в слабый пункт самостоятельно, тогда образуется форма “**бриллиант**”. Ещё раз, мы не ставим эту форму ради неё самой в любом месте доски, но если это вытекает из логики развития ходов, то она может быть крайне полезной.

Давайте предположим, что в прошлом примере Белые заглянули в пасть тигра а Чёрные проигнорировали эту угрозу.



Если Чёрные играют ход **2** где угодно, пусть даже и поблизости, белые могут сразу же реализовать свою угрозу и сурово наказать Чёрных. Ходы **4** и **5** уже необратимы и три Чёрных камня отрезаны и обречены.

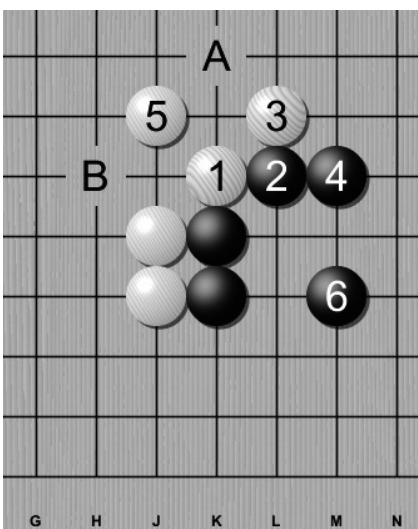
Итак, обычно мы применяем пасть тигра где есть возможность безопасно соединить наши камни при этом по возможности играя широко и перекрывая слабые пункты этой формы. Как правило для этого лучше всего подходит угол доски где у соперника меньше шансов на соединение с камнями атакующих слабый пункт формы.



Левая картинка: Мы видели эту ситуацию раньше. Теперь Белые играют по диагонали от Чёрного камня в пункт **1** (это называется ханэ). Чёрные блокируют и Белые соединяются. Теперь у Чёрных две альтернативы: **A** или **B**.

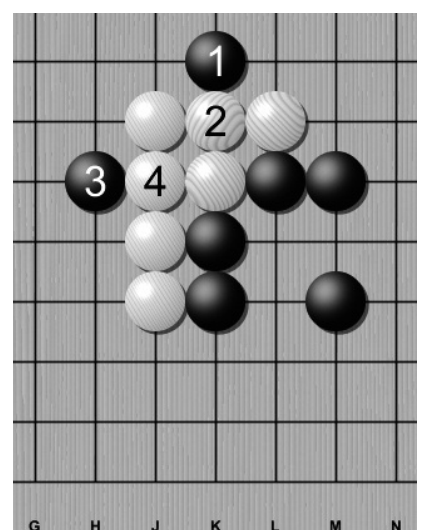
Центральная картинка: Прочное соединение в **A** в результате даёт безопасность Чёрным, но требует ещё два хода для создания прочной формы и инициатива остаётся на стороне Белых.

Правая картинка: Но если Черные отыграют пасть тигра в **B**, теперь блокировка белых осуществится постройкой ещё одной пасти. Теперь следующий ход за Чёрными. Звучит конечно банально, но инициатива вообще то крайне важная штука.

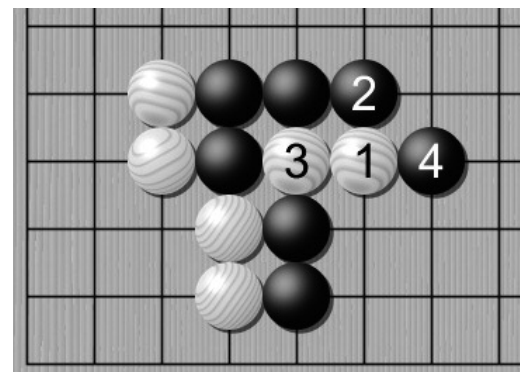
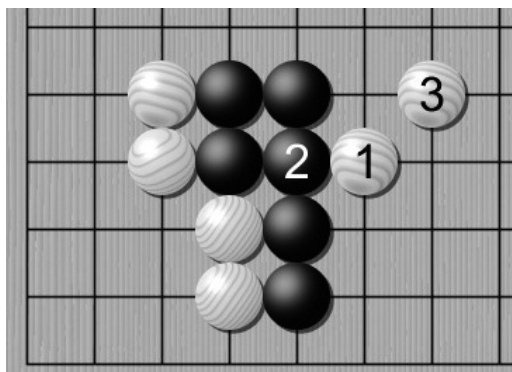
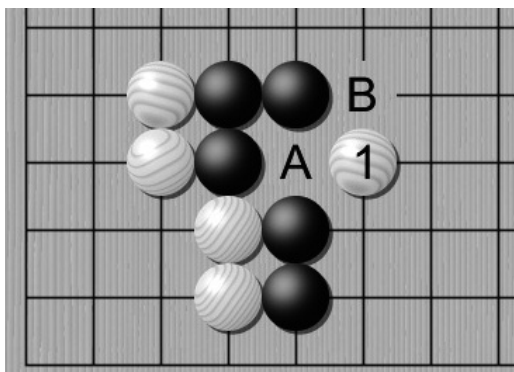


*Обращенная к центру пасть тигра менее надёжна, потому что даёт больше шансов развитие Чёрным. Здесь Белые сыграли **двойное ханэ** в пункты **1** и **3** и построили двойную тигриную пасть пунктом **5**, оставляя слабости в пунктах **A** и **B**. С уверенностью можно предположить что Чёрные в итоге сыграют в эти пункты и разрушат форму Белых.*

В отличии от примера в углу, эти Чёрные камни обращены в центр доски и зависимости от ситуации в целом могут соединиться с другими Чёрными камнями.



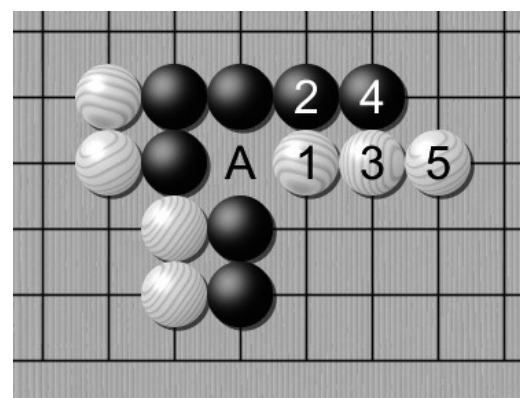
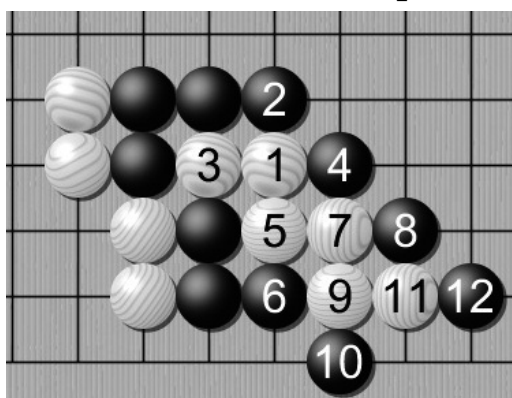
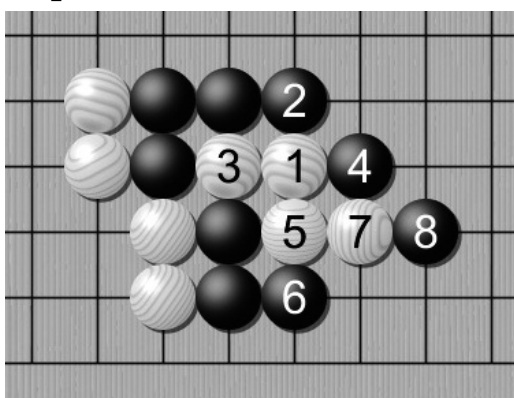
Соединение камней в виде тигриной пасти отнюдь не единственный способ защиты. Например мы можем добавить камень к одной из челюстей образующих пасть тигра для защиты нашего слабого пункта и получить форму **лестница**. Собственно лестница это скорее не конкретная форма, а скорее ловушка из которой камни соперника не могут выбежать после серии последовательных атари, если только на их пути нет камня собственного цвета (так называемого **ломщика лестницы**). Давайте рассмотрим это на картинке, в качестве пояснения:



Левая картинка: Белые угрожают отрезать камень Чёрных. **Ответ в А** это стандартное решение, но Чёрные могут также сыграть в **В** и создать тем самым лестницу если Белые все таки разрежут в пункте А.

Центральная картинка: Вот что будет если Чёрные просто соединятся. Теперь форма Чёрных это груда камней и Белые выбегают в центр или на сторону без шансов остановить данное выбегание.

Правая картинка: Теперь же если Чёрные не соединяются, а Белые разрезают, то начинается лестница. **Ход 4**, ставит Белых в положение атари...



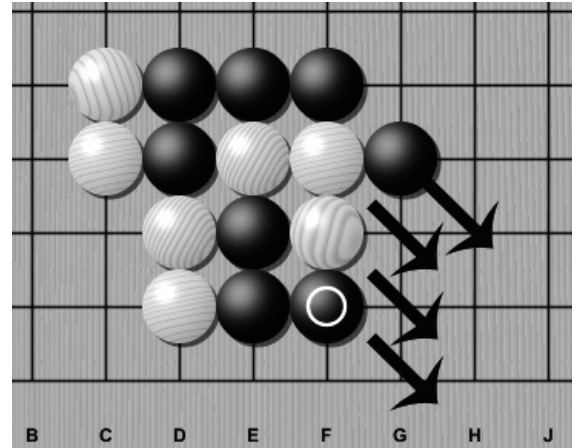
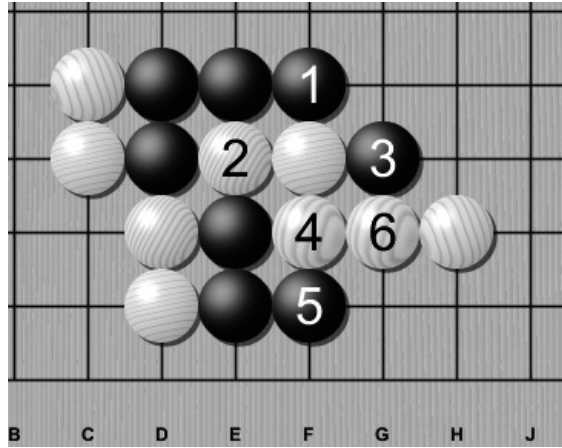
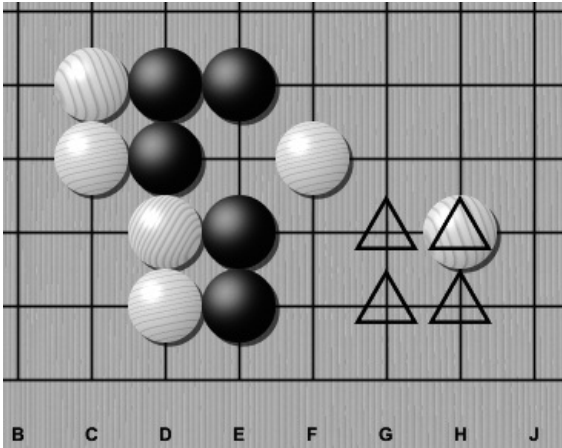
Левая картинка: Если Белые попробуют сопротивляться, то **ходы до 8** формируют ещё одну ступеньку лестницы и Белые снова под атари.

Центральная картинка: Белые могут упорствовать, но безрезультатно, к **ходу 12** Белые снова в положении атари и выбраться из лестницы у них не получится.

Правая картинка: Итак, Белые вынуждены бежать. Очевидно что Чёрным необходимо соединиться **ходом 6** в пункте А, но теперь форма гораздо эффективнее чем если бы мы соединились сразу а Белые вынуждены бороться за выживание.

Таким образом лестница образуется каждый раз когда чередой последовательных атари не даёт возможности группе камней избежать окружения. Крайне важно внимательно отслеживать такие случаи, поскольку если она в нашу пользу то это позволяет нам играть более рискованно, но даже если нет, то потенциальная угроза размещения камня на её пути, даст нам возможность развития собственной игры и получения преимуществ в другом месте доски. Давайте посвятим ещё две страницы этой форме и посмотрим на пример из реальной партии.

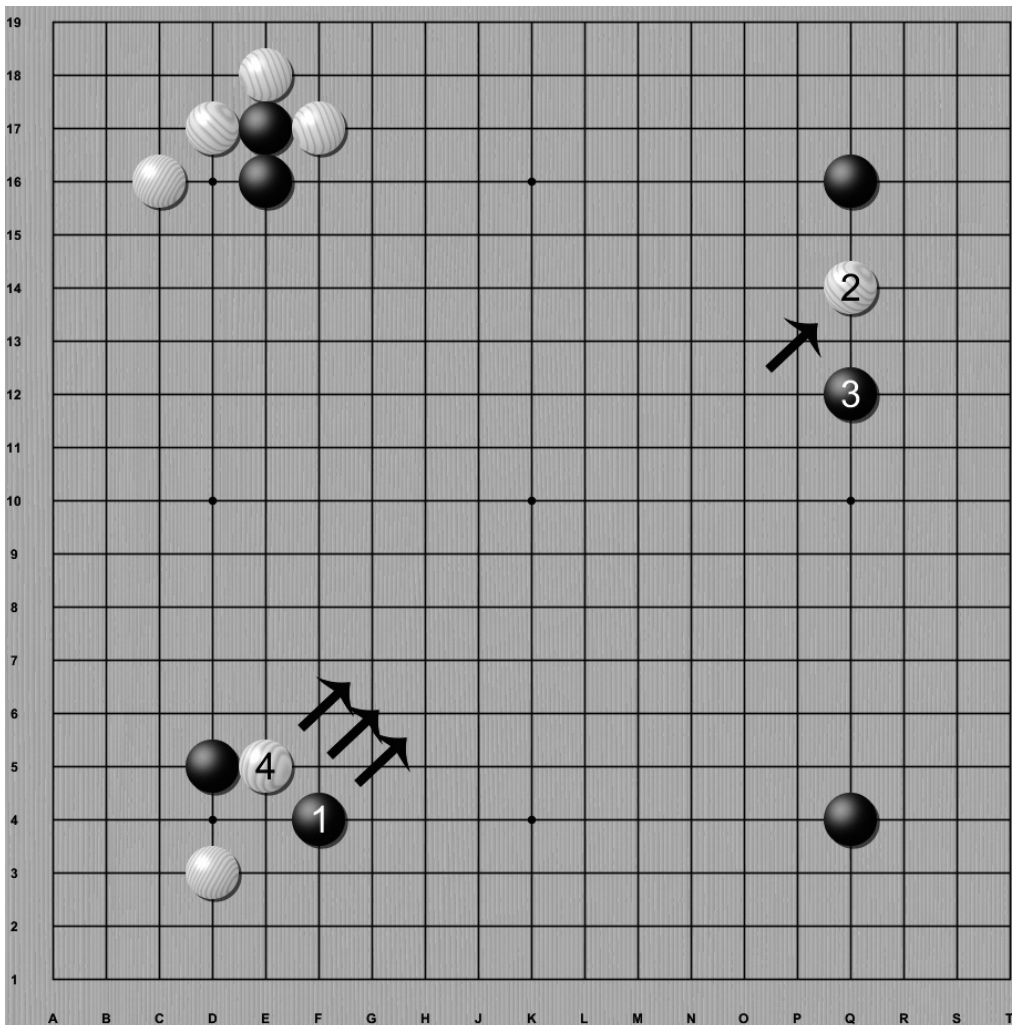
Но для начала давайте посмотрим как выглядит камень лестницу ломающий и поймём как он работает. Давайте возьмём предыдущую картинку и добавим на неё один белый камень.



Левая картинка: Любой белый камень на пути лестницы изменит результат который мы видели на прошлой картинке. Давайте выберем один из отмеченных камней.

Центральная картинка: И мы видим как лестница разрушается. Мы будем делать те же ходы, но теперь у Белых появляется дополнительное дыхание, что совершенно уничтожает лестницу.

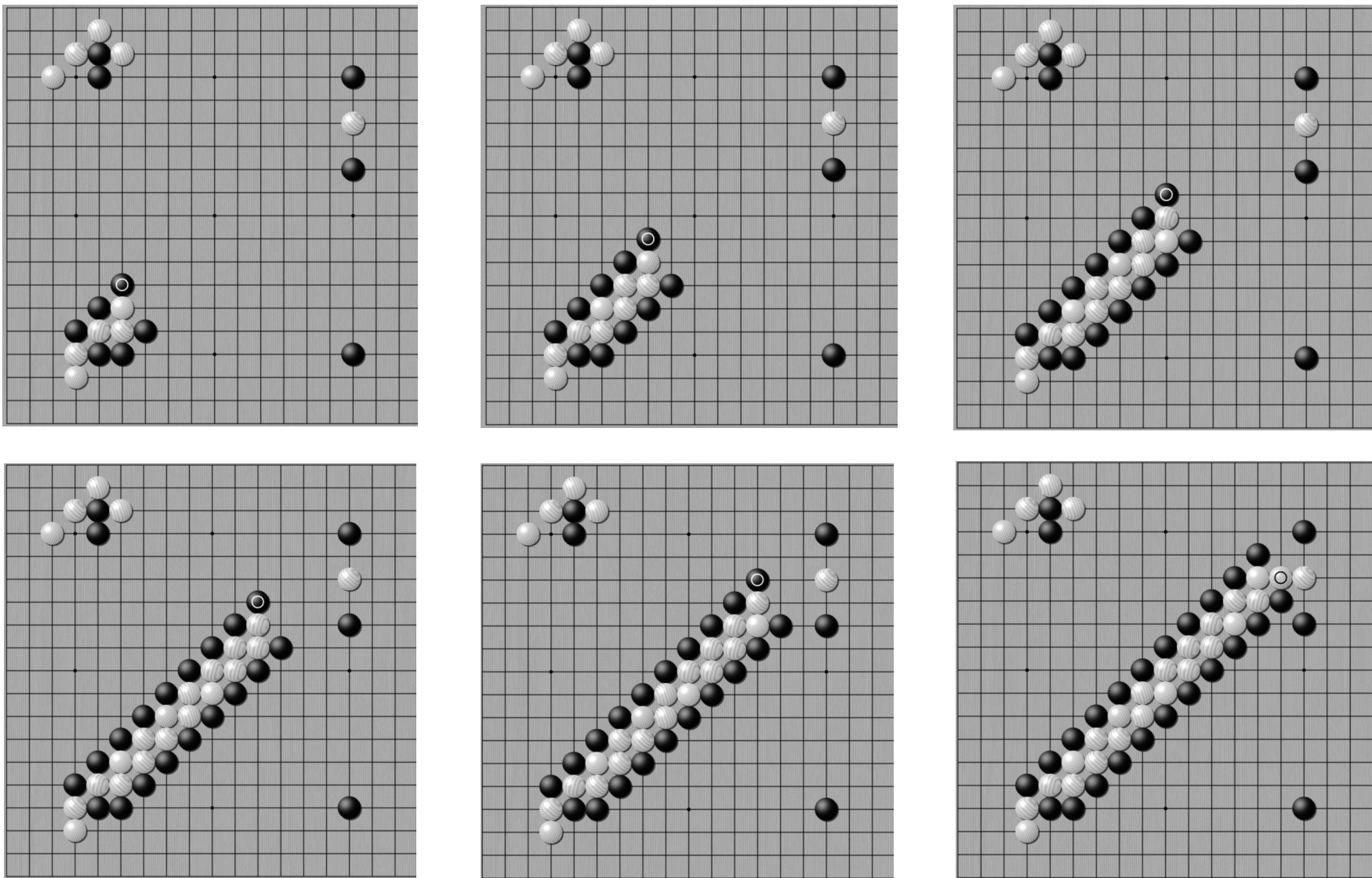
Правая картинка: Общее правило гласит: любой камень другого цвета расположенный на любой из 4 диагоналей на которых строятся ступени лестницы, будет являться ломщиком.



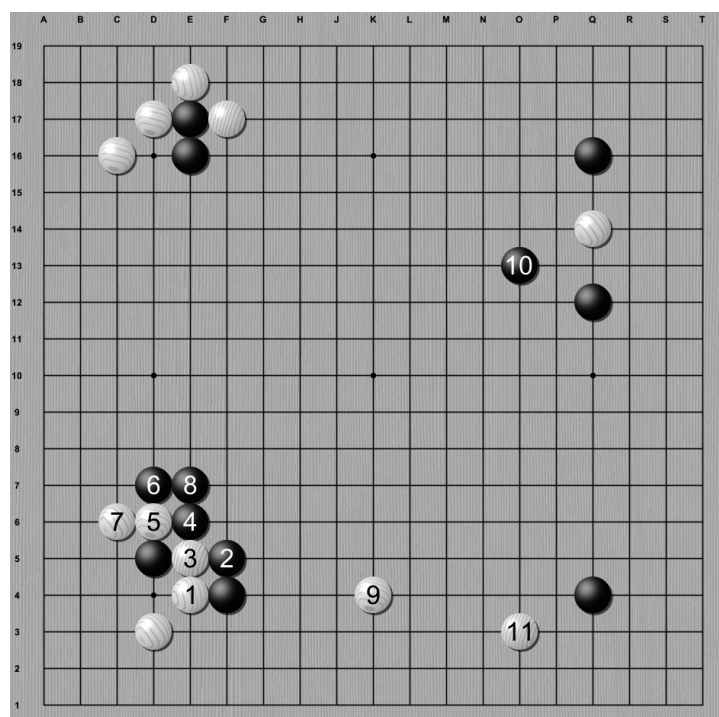
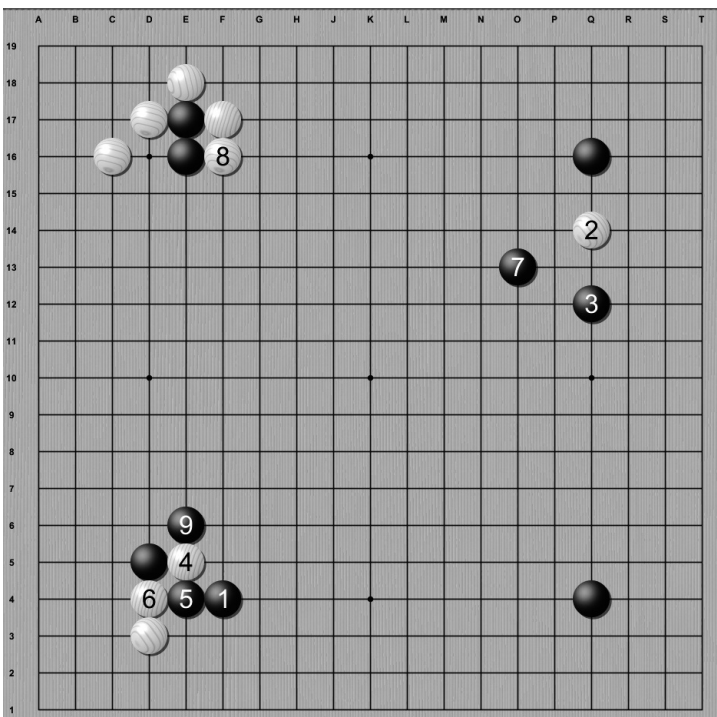
Теперь давайте посмотрим пример из реальной партии. Чёрные играют **малый ход конём** в пункт **1**, но группа Белых игнорирует этот ход и играет в другом месте (пропуск хода в локальной ситуации называется тенуки) угрожая Чёрным перед ответом на **ход 1**. Чёрные не отвечают на него вместо этого играя **ход 3**, не осознавая что **Белый камень в пункте 2** теперь разрушает лестницу даже находясь на другом конце доски. Белые следуя своему плану играют **ход 4**, и как мы видим если Чёрный попытается захватить этот камень, то его попытки будут разрушены камнем в **пункте 2**. Стоит отметить что в этой игре автор играл как раз за Чёрных. Конечно я знал форму лестница, но тем не менее совершил ошибку, однако в этом и состоит прелесть игры. **Каждая ошибка которую мы совершаем это шанс углубить наши знания.**

Поэтому, собственно не стоит беспокоиться о глубоком понимании форм.

Сейчас наша цель узнать что эти формы в принципе существуют. Мы конечно рассмотрим их подробнее дальше в книге, но нужно помнить что только в игре применяя их мы сможем постичь все нюансы и получить опыт правильного их применения.

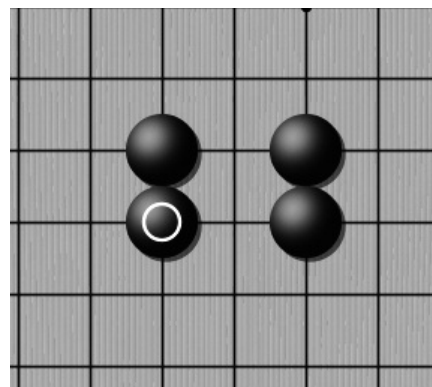


Но простого упоминания о ломщике лестницы не достаточно. Давайте взглянем почему собственно из-за этого лестница перестаёт работать. Если Чёрные проигнорируют наличие камня соперника на пути лестницы, то никогда не смогут захватить разрезающий камень и поставят все свои камни под угрозу. Белые могут сделать двойное атари и захватить большую часть атакующих камней, собственно поэтому никто и не играет лестницу которая разрушается, ну или по крайней мере не доводит её до ломщика, как в данном случае.

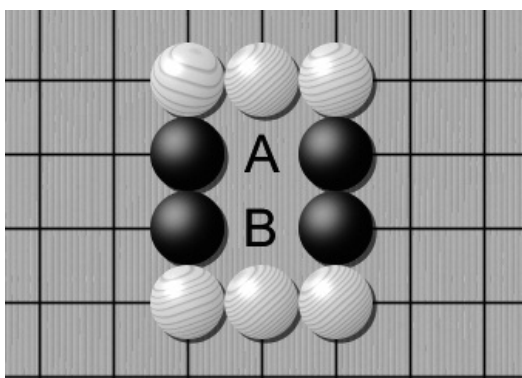


Итак, что произошло? **Левая картинка:** Это реальная партия. Чёрные атакуют белый камень, чтобы снова можно было строить лестницу, Белые играют в другом месте (**тэнуке**) защищая верхний левый угол и Чёрные устремились закончить с левым нижним углом. Я не уверен что решение Белых сыграть тэнуки было верным. **Правая картинка:** Это альтернативный вариант развития событий, который выглядит более предпочтительно для Белых и именно это делает Го столь потрясающим. Один ход может перевернуть всю игру.

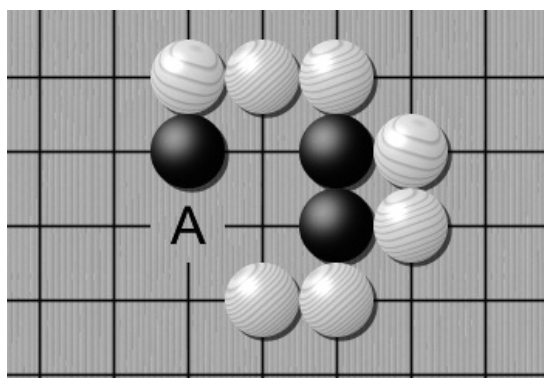
Другая важная и очень распространенная форма это соединение **Бамбук**. Бамбук образуется из двух параллельных друг другу стенок и считается наиболее стабильной формой поскольку обычно не может быть разрезана после того как её выставили на доску. Обычно такая форма предпочтительней простого соединения. Основная идея применения данной формы это добавить группе гибкости и влияния на доске. давайте посмотрим как это работает на практике:



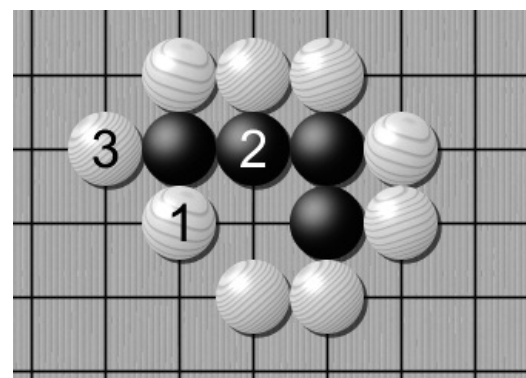
Соединение Бамбук



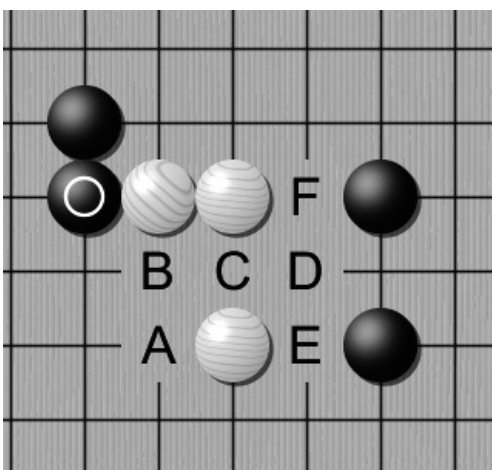
Бамбук не может быть разрезан, после выставления на доску. **A** и **B** это **миаи**. Если белые играют в **A**, черные отвечают в **B** и наоборот.



Однако и у формы Бамбук есть слабые если она еще не полностью выставлена, в **A**...

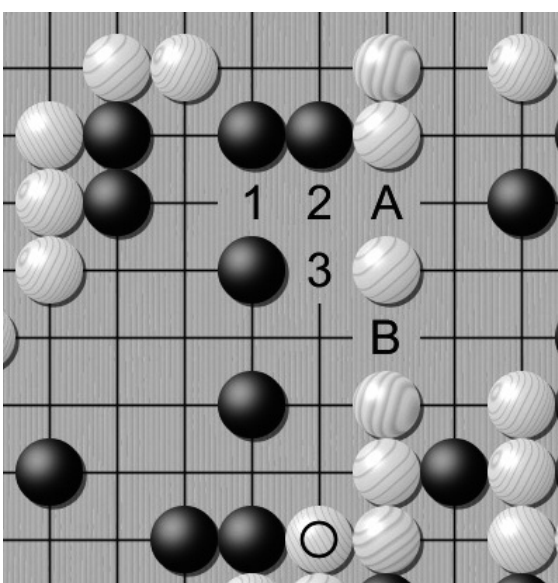
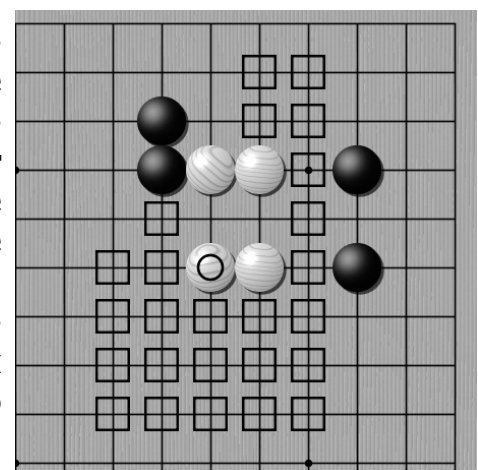


Если Черные камни будут окружены и Белые сыграют в этот пункт, у Чёрных не будет шансов их спасти.



Левая картинка: Белые хотят соединиться. В зависимости от ситуации на доске любой вариант от **A** до **F** возможен. Наиболее надежный вариант, который не может быть разрезан и оказывает максимальное влияние на все стороны это построение формы бамбук в пункте **A**.

Правая картинка: После хода в **A**, продолжение возможно в любой отмеченный пункт и Чёрным будет крайне непросто найти достойный ответ.



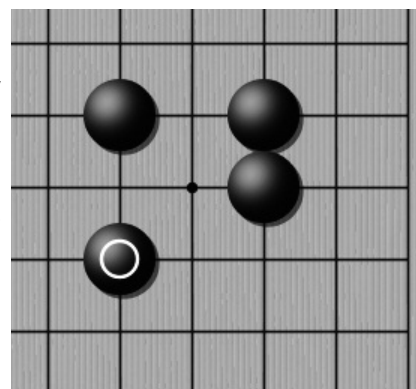
Давайте посмотрим как это можно применить в реальной партии. Когда мы выбираем альтернативы то лучшим из возможных ходов будет, тот **который сможет выполнить сразу несколько задач одновременно**. На левой картинке мы видим возможные ходы за Чёрных. Если они сыграют в **пункт 1** то не получат ничего кроме простого соединения и Белые могут спокойно игнорировать этот ход получая инициативу для извлечения выгоды в любом другом месте доски.

Такая передача инициативы называется **получение сентэ**. Ход на который мы вынуждены отвечать, также называется сентэ. С другой стороны, ход который можно проигнорировать называется **готэ**. Играя в **пункт 2** мы получаем соединение и потенциальное разрезание Белых в **A**, но проблема что такой ход оставляет **потенциальную слабость** (которая называется **адзи**) которую

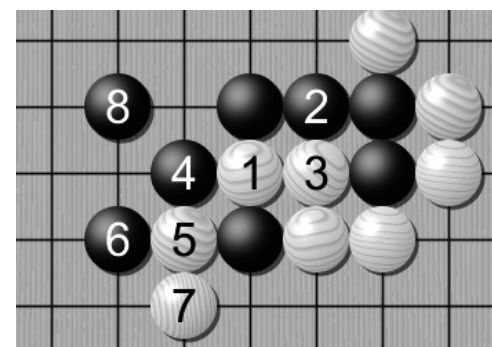
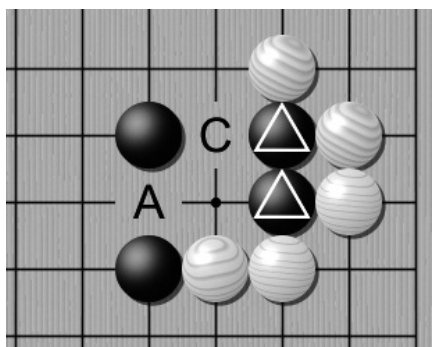
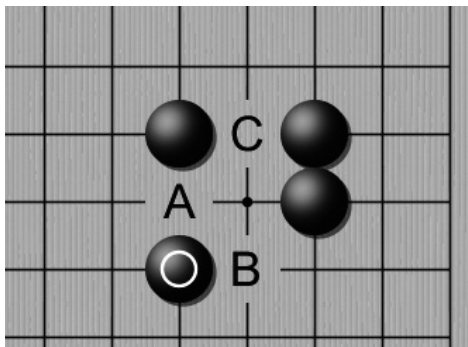
Белые могут использовать позднее уменьшая наше глазное пространство.

Играя в **пункт 3** мы решаем сразу три задачи. Это надёжное соединение, защита территории и угроза сразу двум пунктам **A** и **B**. Поскольку формируется значительная угроза Белые вынужденно отвечают на наш ход и мы удерживаем в руках инициативу (**сентэ**) для атаки в любом другом месте.

Вариация формы Бамбук будет форма “Стол” которая при этом более гибкая и чаще возникает в игре, поскольку отличается надёжностью и естественной логикой развития событий на доске. В отличие от Бамбука, Стол может быть разрезан или может возникнуть угроза полного окружения, но для этого соперник должен иметь множество камней в этой части доски или форма может быть разрушена на две части при двойном атари.



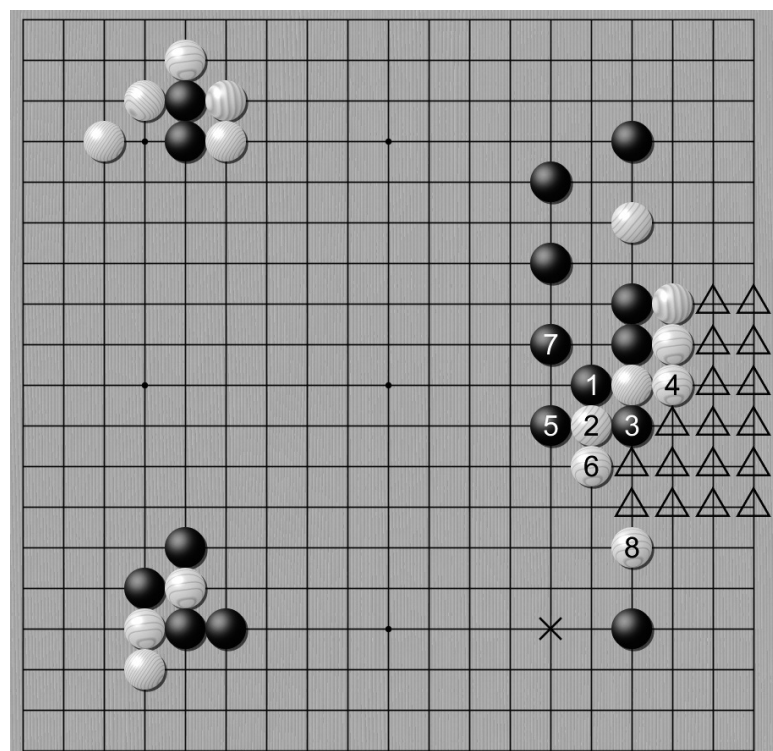
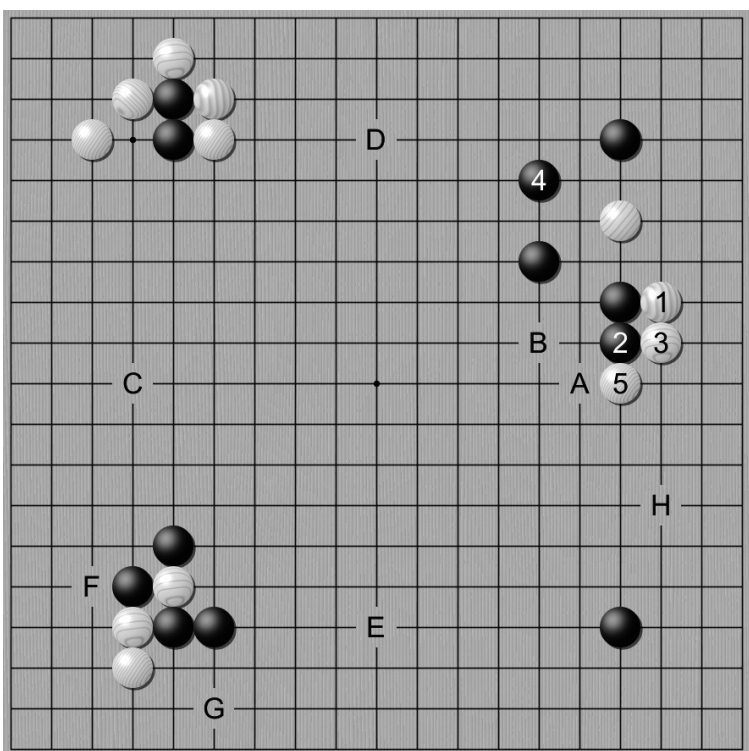
форма “Стол”



Левая картинка: У формы Стол есть три слабых пункта, основную проблему для этой формы составляют пункты **А** и **В**, но разрезание в них не будет лёгким...

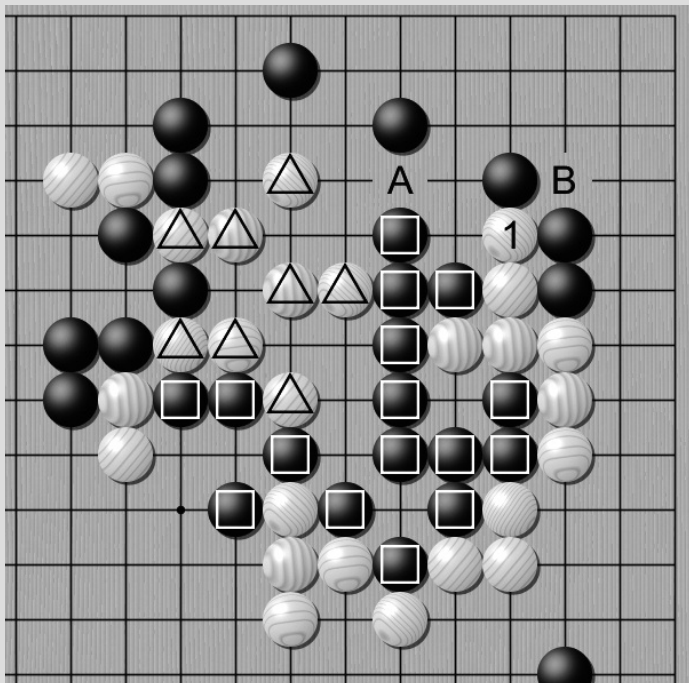
Центральная картинка: поскольку как минимум половина формы должна быть окружена, для успешного разрезания. Ход в **С** приводит к захвату двух отмеченных камней...

Правая картинка: Белые сыграли в **А**, что приводит к захвату отделенного Чёрного камня.



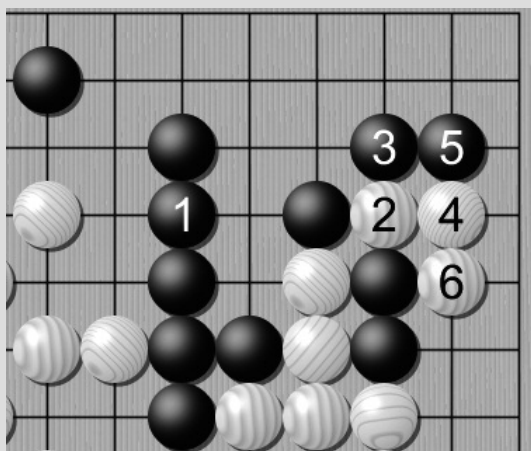
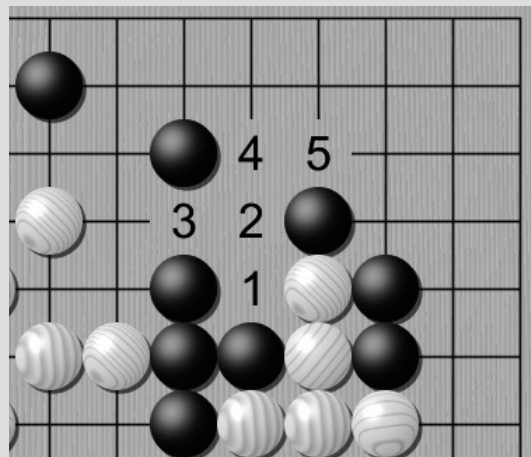
Левая картинка: Левая картинка: Вот что произошло дальше в партии которую мы рассматривали на **странице 30**. Белые пытаются выжить на правой стороне и ставят ханэ на голову Чёрным двум камням. У Чёрных масса альтернатив от **А до G**, большая часть которых лежит вне локальной борьбы (тенуки). Чёрные вряд ли сильно обеспокоены этой атакой, поэтому открывается возможность сыграть в другом месте захватив большое количество очков, но Чёрные предпочитают сыграть локально и ход в **В** приводит к созданию формы стол и более надёжной защите. Играя же в пункт **А**...

Правая картинка: ... могут возникнуть сложности. Не обязательно что это самый плохой выбор ходов после чего возникает форма стол (**ход 7** заканчивает его построение), но в целом результат за Чёрных не удовлетворителен. Давайте разберём эти ходы на **странице 35**, но это лишь один из возможных вариантов. Ситуация выглядит достаточно сбалансированно. Чёрные построили отличную форму нацеленную на центр, но отдали за это немалую территорию (отмечена треугольниками) и по прежнему вынуждены защищаться против вторжения Белых в **пункт 8**, в пункт **Х**.

Дополнительные материалы

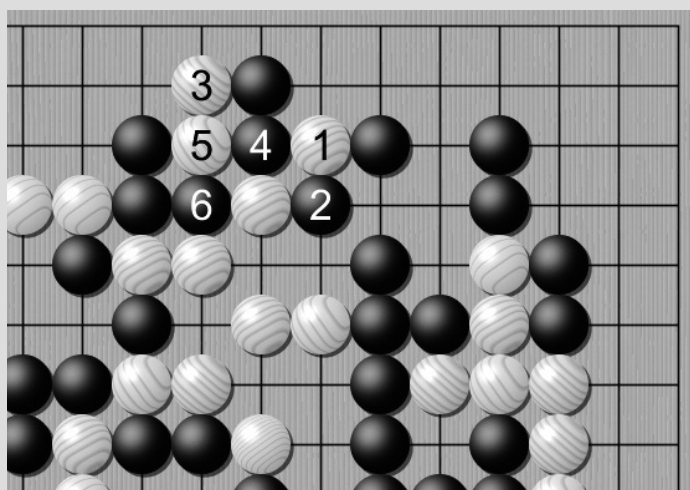
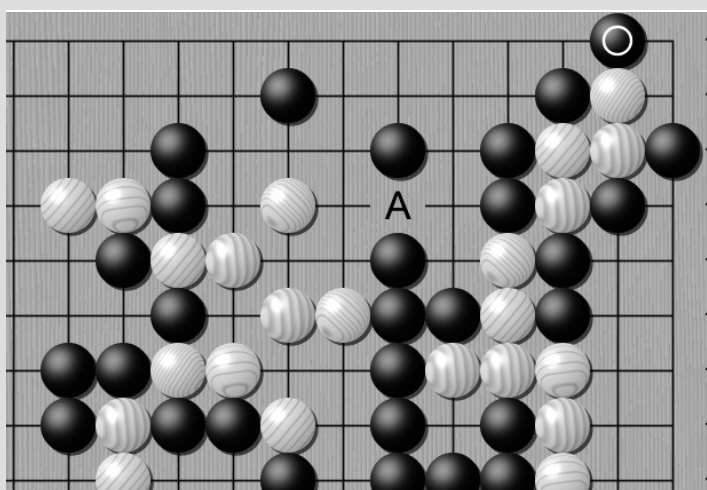
Реальная партия, Чёрные построили форму “стол” и чувствуют себя достаточно уверенно. Это привело к достаточно сложной ситуации в которой Белые попытались окружить Чёрных и теперь задача обоих соперников изолировать а затем убить отмеченные группы.

Если Белые сподобятся разрезать Чёрных в пункте **A**, то они выигрывают, поэтому следует ход в пункт **1**, который преследует две цели: угроза разрезания в **A** и **B**. Разрезание в **A** представляется достаточно затруднительным и поскольку Белые в этом случае теряют центральную группу, то есть мысль компенсировать это захватом Черного угла...



Верхняя картинка: Итак, Белые нашли удачный ход, который работает в нескольких направлениях, поэтому Чёрные вынуждены искать ход который разом сможет защитить оба разрезания. У Чёрных пять альтернативных пунктов, но большинство из них не выполняет поставленной задачи и ведёт к потерям.

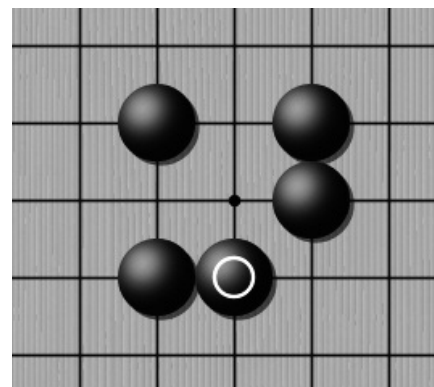
Нижняя картинка: Например ход в пункт **3** не работает и Чёрные теряют слишком много очков...



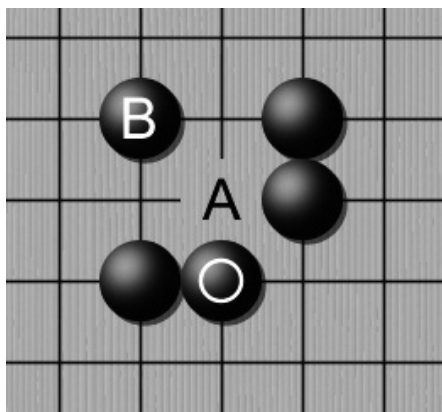
Левая картинка: Однако, если сыграть в пункт **5** которая строит форму “стол”, то будет прикрыт не только разрезающий ход в **A**, но и разрезание в **B** приводит только к форме лестница, которую выигрывают Чёрные. Таким образом Чёрные сумели найти ответ на двойную атаку Белых, симметричным защитным ходом, который лишает смысла дальнейшие поползновения. Поэтому...

Правая картинка: в последней отчаянной попытке Белые пытаются угрожать разрезанием, которое Чёрные нейтрализуют формой “Пасть Тигра” в пункте **2**. Белые попытались убить хотя бы маленькую группу наверху, но поскольку и это не удалось, то Белые сдались. Возможно это чуть более сложный пример чем надо для начала книги, но из него следует важный урок, который звучит так: **Построение хорошей формы это важно. Всегда ищите пункты которые строят надежные формы.**

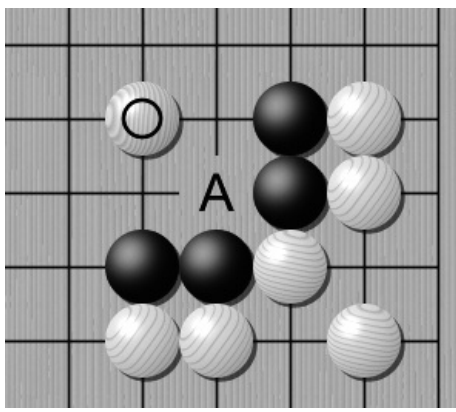
Вариация на тему формы “Стол” называется “**Пасть дракона**”. Ещё раз повторюсь, построение формы не есть самоцель, но естественная последовательность ходов приводящая к её созданию. Преимущество данной формы практически гарантированное создание глаза, поэтому её логично использовать в ситуации когда наша группа борется за выживание.



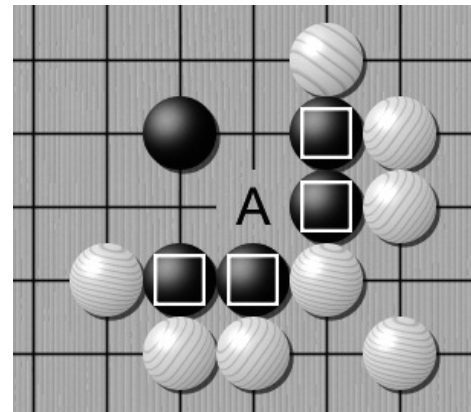
Пасть дракона



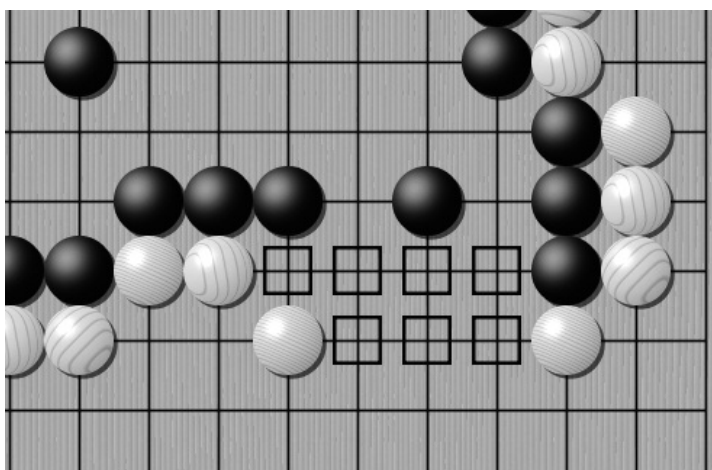
Глаз создаётся обычно в пункте **А**. **В** главная слабость этой формы когда Чёрный камень пропущен...



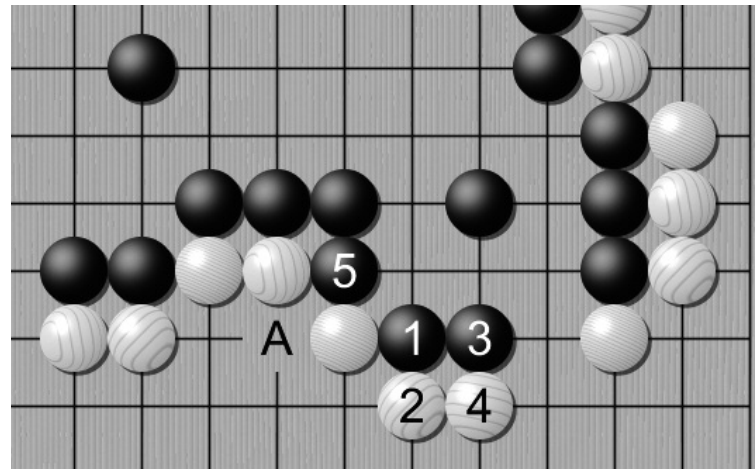
Если Белый играет в него первый, тогда Чёрные камни по угрозой разрезания, и именно поэтому Чёрные вынуждены соединиться в **А**.



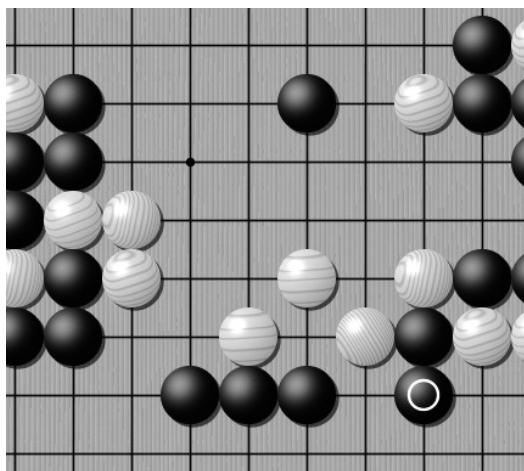
Особая осторожность требуется когда мы играем в окружении, поскольку противник может выдавить глаз двойным атари в пункте **А**.



Левая картинка: Давайте предположим, что Чёрные хотят захватить отмеченную область. Самый простой способ это сделать, попытаться построить форму Пасть дракона...

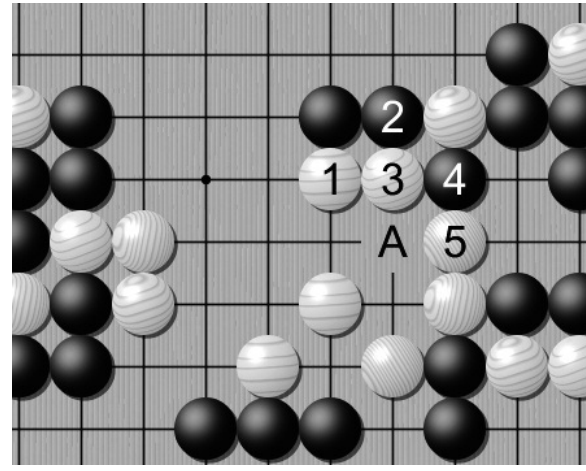


Правая картинка: Чёрные играют в пункт **1** и Белые вынуждены защищать группу и территорию. Логичное продолжение в пункты **3** и **4** и ход в пункт **5** формирует “Пасть дракона” и угрожает двойным атари в **А**, поэтому Белые вынуждены защищаться. Чёрные построили хорошую форму и сохранили инициативу (**сентэ**).

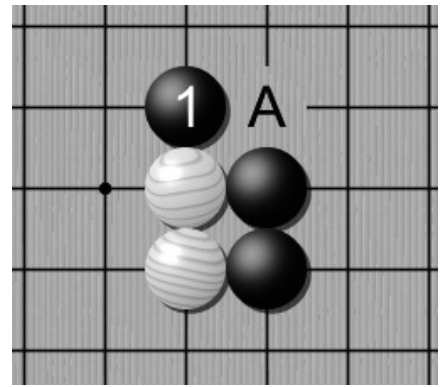


Левая картинка: Белые окружены и пытаются выжить.

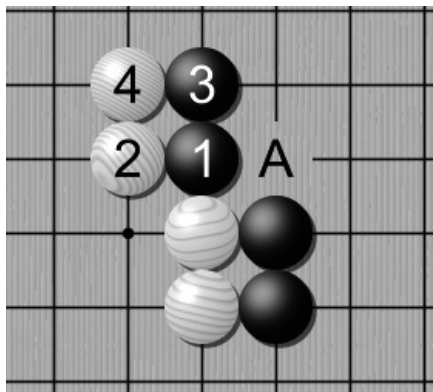
Правая картинка: Итак Белые прилипают к черному камню угрожая соединиться со своим камнем справа наверху. Чёрные защищаются и ходы с **1** по **5** дают Белым как минимум один глаз в Драконьей пасти в **А**, таким образом у Белых сохраняется надежда построить ещё один глаз и выжить.



Возвращаясь к базовым идеям, мы уже упоминали, что **ханэ** это диагональная атака на камни противника, соответственно **двойное ханэ** это два ханэ по диагонали. Большинство новичков старательно избегают играть оба варианта из-за очевидной слабости в виде пункта разрезания, который остается в тылу, особенно при двойном ханэ, но как вы увидите бояться совершенно не стоит, а слабость формы получает достаточную компенсацию. Когда мы играем ханэ наверх стенки из двух/трёх камней, это называется **удар в голову** этой стенки и отсюда мы получаем альтернативу, либо мы играем пассивно, либо выжимаем максимальную выгоду атакуя двойным ханэ. Давайте глянем как эти идеи работают на практике.

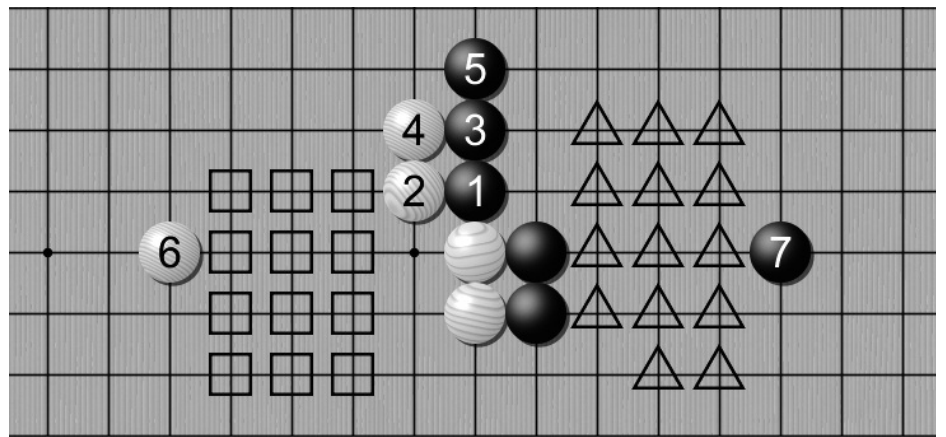


Чёрные сделали удар в голову двум камням с помощью ханэ. Очевидно оставив пункт разрезания в А.

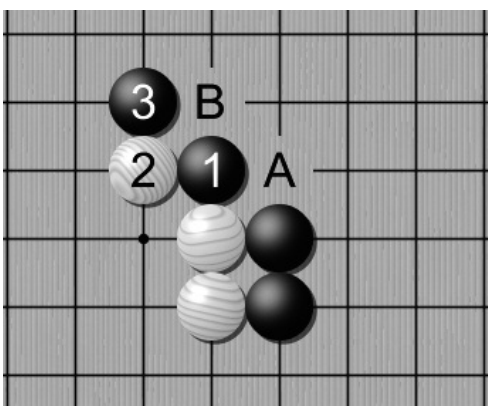


Вот пассивный выбор.

Чёрные побоялись разрезания в пункте А, поэтому избежал распространения и защиты одним ходом. Как мы видели на **странице 27**, это допустимо когда есть близко стоящие камни близко к углу доски...



Но когда это происходит в чистом поле, Белые довольны результатом поскольку они получили хорошую стенку от которой им удобно распространяться, и которая не на много меньше стенки Чёрных. В зависимости от ситуации на доске, Чёрные вряд ли смогли получить выгоду от такого розыгрыша.



Левая картинка: Итак, это **двойное ханэ**. Теперь у нас два пункта разрезания, но пока Белые не получили значительную поддержку от других камней в этой области, ни одно из этих разрезаний не даёт хорошего результата...

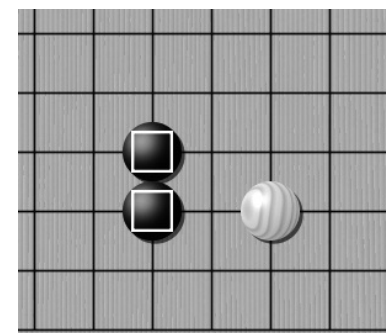
Центральная картинка: Разрезание в первом пункте обычно приводит к этому результату. Чёрные практически в безопасности, а белый камень в **пункте 1** практически убит. **Ходы с А по D** ключевые как для атаки так и для защиты для обоих игроков и в зависимости от ситуации, Чёрные получают крепкую стенку и множество **адзи**.

Правая картинка: Разрезание во втором пункте приводит к ещё более печальным последствиям поскольку белый камень в **пункте 1** мёртв если лестница в пользу Чёрных. Но даже если лестница не в пользу Чёрных у них есть пункты **А** и **В** для будущих атак и значительно большее влияние по сравнению с “безопасным” вариантом, который мы видим наверху.

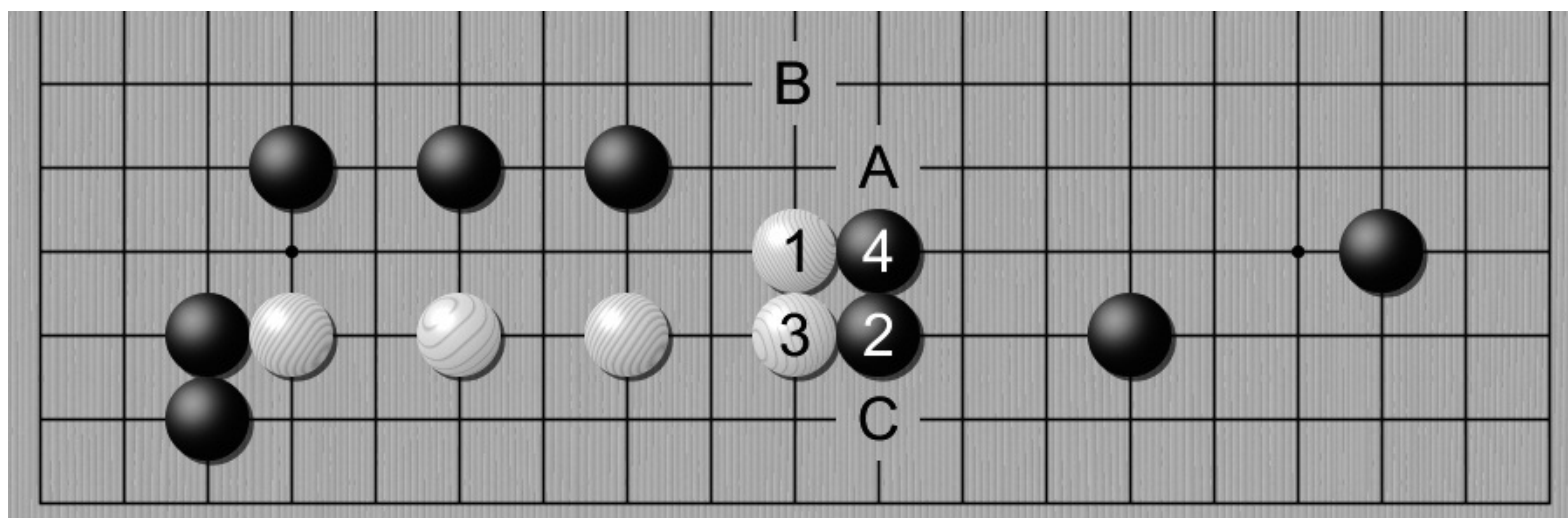
Двойное ханэ крайне важный приём при интенсивной атаке или распространении.

Завершая эту главу рассмотрим ещё несколько форм которые регулярно возникают в игре, но не будем им уделять столько внимания поскольку либо их плюсы и минусы достаточно очевидны либо мы рассмотрим их более подробно в дальнейшем, когда они будут применяться в практических примерах.

Одна из них это **железный столб**. Не смотря на впечатляющее название это всего лишь два соединенных в линию камня. Главный плюс этой формы, что камни не могут быть разрезаны, и что они способны очень эффективно защитить сторону. Главный минус, что это крайне медленный ход. Это полезная форма, особенно если вы можете использовать эту её стабильность для дальнейшей атаки вроде двойного ханэ, которое мы только что рассмотрели.

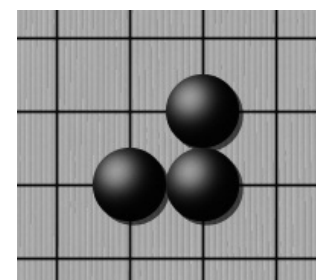


Железный столб

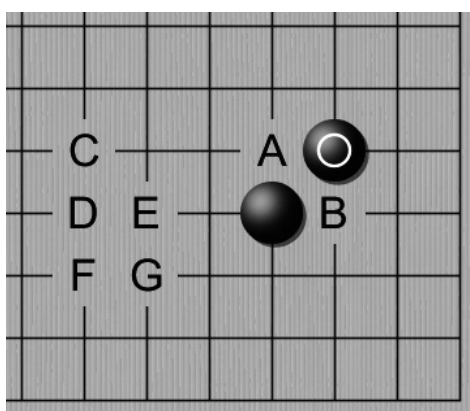


Белые играют в **пункт 1** пытаются вылезти или распространиться на сторону. Чёрные отвечают ходом в **пункт 2** защищая сторону и одновременно атакуя камень Белых. Белые строят железный столб в **пункте 3** защищая своё распространение и основную базу на что Чёрные также строят эту форму ходом в **пункт 4**. Теперь у Белых есть возможность либо сыграть ханэ в пункты **A** или **C** или выпрыгнуть в пункт **B**, поскольку железный столб является хорошей стабильной основой.

Следующей следует форма **пустого треугольника**. Теперь настало время плохих форм которых обычно следует избегать, поскольку это не эффективное использование камней. Как правило постановка пустого треугольника просто зряшная растрата ходов и мы прибегаем к ней только когда это единственная возможная защита группы.



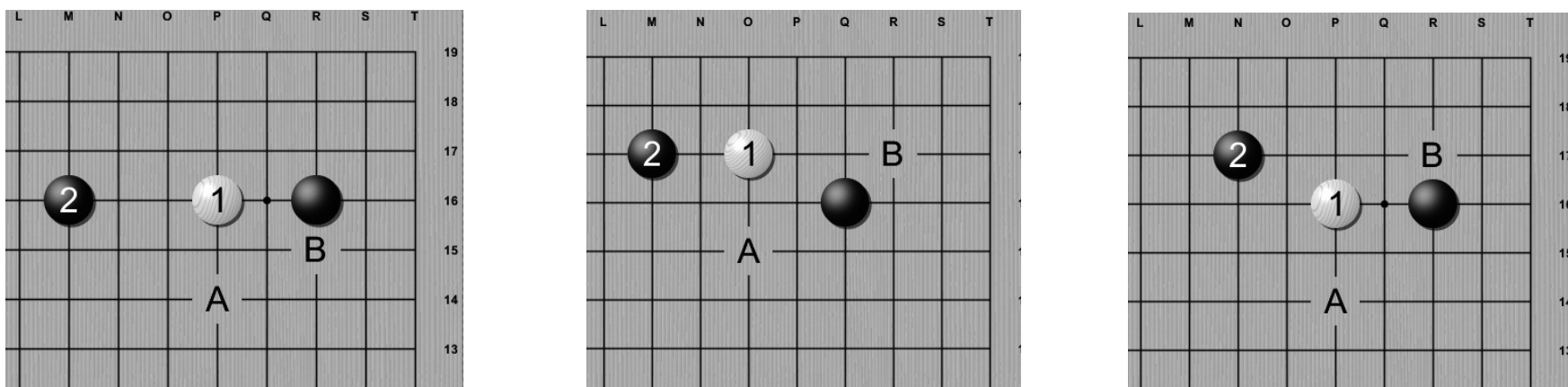
Пустой треугольник



Причина по которой пустой треугольник считается плохой формой, заключается в том, что он не добавляет никакой выгоды ни к группе ни к камням по сравнению с простым диагональным соединением. Ход в пункты **A** или **B** строит пустой треугольник, но ведь наши камни уже соединены как мы видели на **странице 18**. Поэтому пустой треугольник применяется только если ничего другого для защиты использовать не получается.

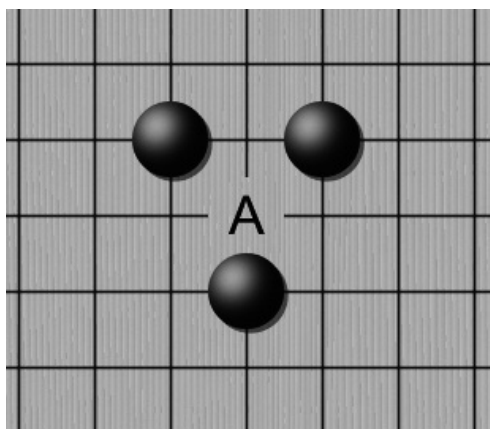
Другая серьёзная проблема с этой формой, в том, что это очень очень медленный ход. На картинке играя в любой пункт с **C** по **G** мы получаем и скорость и эффективность, что собственно нам и требуется.

Следующая форма это **клещи**. Главная идея это формы, сжатие слабых камней с двух сторон и попытка лишить противника пространства которое нужно для создания формы которая будет способна выжить. Клещи предполагают убегание соперника тем временем вы получаете выгоду преследуя его. Как правило клещи применяют в начале игры и более подробно мы поговорим о них в следующих главах, а сейчас давайте рассмотрим три типичных варианта клещей.

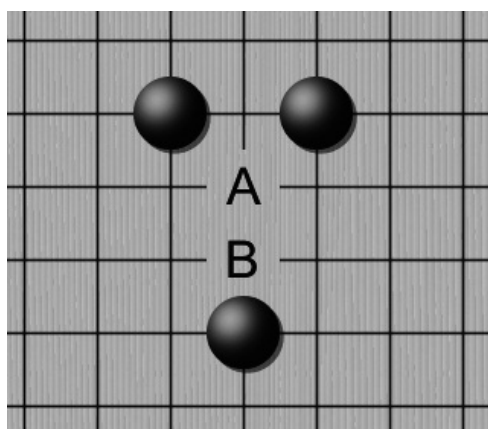


На каждой картинке, **ход 2** это клещи против белого камня при условии что мы используем уже существующий черный камень. Белые обычно сами нацеливают в пункт 2 чтобы оградить достаточное место для базы, но Чёрные играя в него отрезают такую благостную альтернативу, поэтому у Белых остаётся на выбор **2** варианта развития событий: можно либо бежать (**ход А**) либо драться (**ход В**). Это всего лишь возможные варианты ходов для каждого из решений в зависимости от ситуации на доске и желания убегать или сражаться.

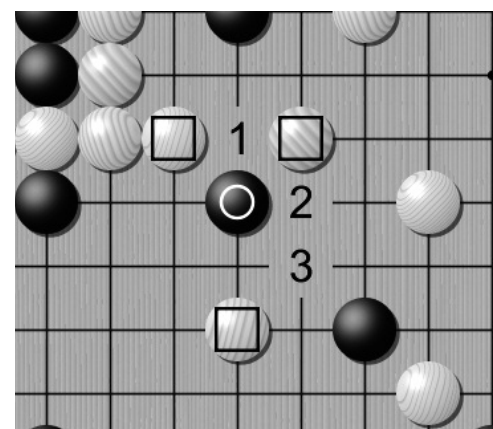
Последняя форма которую мы рассмотрим представляет собой комбинацию из двух **малых ходов конём** или двух **больших ходов конём**. Очевидно что они надёжней чем одиночное соединение, но они всё таки могут быть разрезаны. В принципе слабый пункт любой формы представляет собой либо **центр симметрии** или **пункт который нужен для завершения построения формы**. Поговорка которую мы всегда должны помнить гласит: “слабый пункт у соперника это наш сильный пункт” ну и наоборот.



Двойной малый ход конём.
Слабый пункт в А угрожает разрезать форму пополам, в любом направлении в зависимости от окружающих камней.



Двойной большой ход конём
Здесь мы видим два слабых пункта в А и В которые могут быть использованы против нас. Опять же окружающие камни должны подсказать откуда может прилететь...



Например рассмотрим эту ситуацию. Когда Чёрный сыграл в слабый пункт формы, Белый вынужден защищать аж три пункта одним ходом, что не возможно. Поэтому Белые могут быть разрезаны и Чёрные камень соединиться с ближайшими группами.

Не слишком ли мы заостряем внимание на этих вещах? Собственно где игра то? Зато теперь мы знаем достаточно чтобы понимать что происходит на доске поэтому настало время настоящей игры где мы можем постичь всю её красоту. Однако прежде чем мы погрузимся в следующую главу, давайте оставим здесь маленький словарик, чтобы не лазить за терминами по всем уже прочитанным страницам.

Дыхания	Количество камней, которое необходимо оппоненту чтобы захватить нашу группу камней
Территория	Количество пунктов , которые мы захватили
Влияние	Территория где нашему противнику будет затруднительно играть из-за наличия в основном наших камней (и в том числе стенок).
Коми	Количество очков компенсации которые получают Белые за то, что они начинают после Чёрных.
Атари	Когда наша группа в одном ходу от снятия с доски. То есть когда у нас остаётся только один пункт с дыханием.
Глаз	Пункт где противник не может играть, пока наша группа не под атари.
Мёртвая группа	Группа с одним глазом, которая может оказаться в положении атари.
Живая группа	Группа как минимум с двумя глазами, которая никогда не окажется в положении атари.
Секи	Достаточно редкая ситуация когда обе группы живы хотя у них нет двух глаз, потому что ни одна из них не может быть поставлена в положении атари.
Тенуки	Игнорирование хода оппонента и игра в любом другом месте.
Сентэ	Ход, который не может быть проигнорирован без значительных потерь где нибудь на доске.
Готэ	Ход, который может быть проигнорирован или ход который передаёт инициативу противнику
Миаи	два свободных пункта доски, таких, что если один из игроков сходит в любой из них, то его противник может (и должен) сходить в другой, чтобы сохранить имеющееся соотношение сил. Как правило, отказ противника от хода во второй пункт миаи приводит к нежелательным для него последствиям.
Ко	Ситуация где камень может быть захвачен, но камень захватчик так же оказывается в положении атари.
Ко угроза	Ход который представляет значительную угрозу для противника поэтому он будет обязан ответить и мы сможем съесть камень в Ко.
Прилипание	Ход который лишает одно дыхание у камня или группы. Не принято прилипать к большой группе противника.
Удар в плечо	Это прилипания по диагонали к одиночному камню или группе. Мы можем попробовать ударить в плечо большую группу, но это не эффективно.
Ломщик лестниц	Камень на пути лестницы который мешает её формированию.

» Начинаем - Дебют

Наконец мы готовы перейти к реальной игре. На практическом примере мы попробуем рассмотреть каждый ход и понять зачем мы собственно ходим так а не иначе.

Игра делится на три фазы: начало (фусэки), середина (тюбан) и конец партии (ёсэ). Мы обсудим и попробуем прояснить каждую из стадий пока будем разбирать партии. Для лучшего эффекта хорошо бы следить за ходами на реальной или виртуальной доске и **не сильно переживать если что то пока не понятно**.

Таким образом, наша цель - представить фазы игры и идеи которые стоит в них применять, так, что бы стало понятно, что же делает Го таким интересным. Если вы читаете эту главу впервые и что-то кажется слишком запутанным, просто пропускайте части с пометкой “выбор хода”, вы всегда можете к ним вернуться после прочтения всей книги.

Как я уже упоминал ранее, в Го есть ряд рекомендаций, чтобы помочь нам с выбором среди бесчисленного количества возможных вариантов. В случае с дебютом вот общие принципы которыми мы руководствуемся:

1) Мы начинаем с постановки камня от третьей до шестой линии (отсчитывая от края доски). Игра на третьей и четвертой линиях наиболее распространённый вариант. Обычно игра на пятой и шестой линиях оправдана когда мы распространяемся от нашего камня который мы уже поставили на 3 или 4 линиях.

2) Третья линия нам нужна если мы хотим сосредоточиться на получении **территории**. Четвёртая линия, если мы желаем получить **влияние**. Выставлять камни только на третьей или только на четвертой линии, это так себе идея поскольку так мы разрушаем баланс между этими двумя равноценно хорошими вариантами.

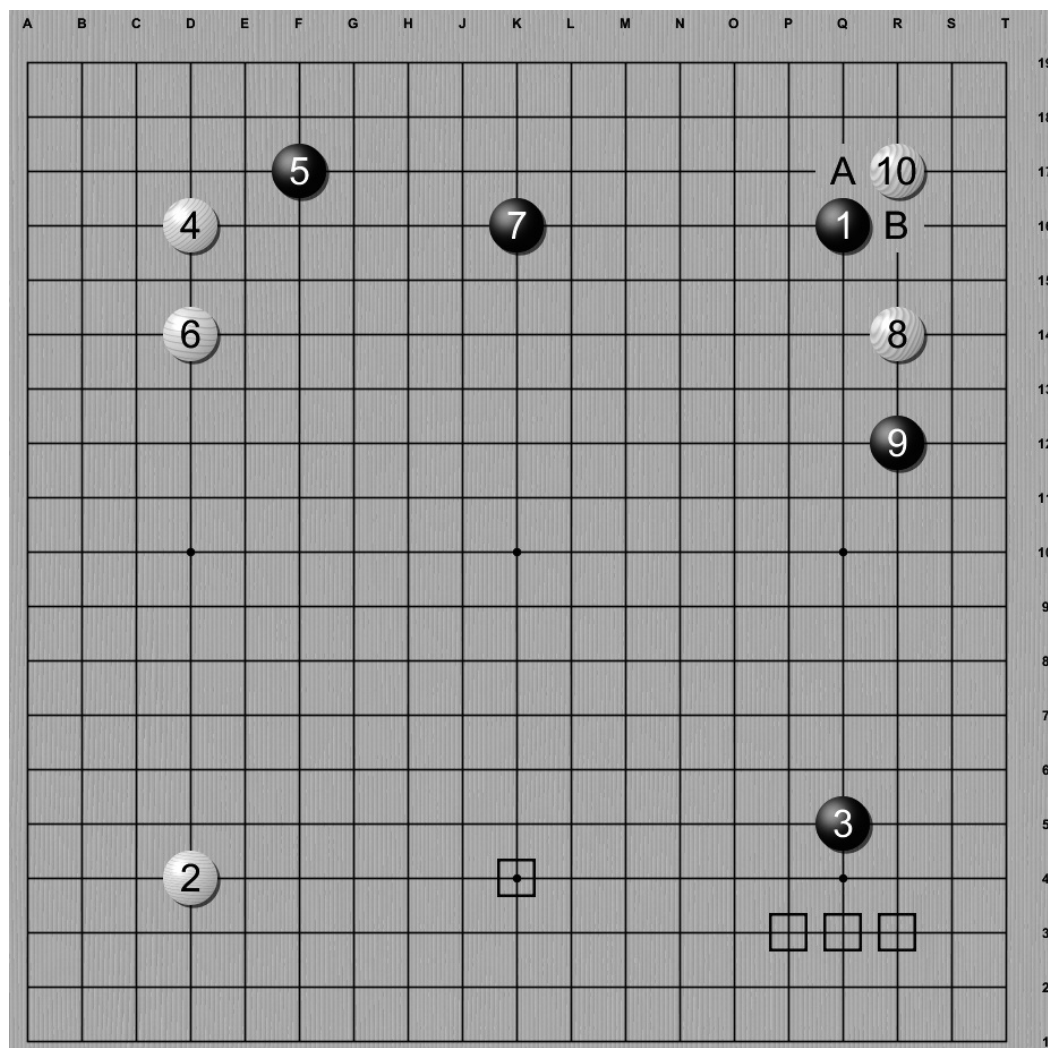
3) Наши первые ходы должны занимать углы, и ставим мы их вокруг черных точек на доске (это так называемые **звёздные пункты**). Итак для начала мы играем в свободный угол, заявляя таким образом свои территориальные претензии. Существует множество вариантов розыгрыша угла, однако есть и такие последовательности ходов которые приводят к сбалансированному результату для обоих игроков. Такие последовательности называются **джосёки** и мы проанализируем наиболее распространенные из них чуть позднее. **Напоминаю, что наша задача не зазубрить последовательность ходов, а понять как и почему они работают.**

4) Когда мы поставили камень в угол, следующим ходом мы либо ставим дополнительный камень для его защиты либо мы начинаем атаку на угол нашего оппонента.

5) После угла мы распространяемся на сторону. Решение о направлении игры или собственно на какую сторону мы будем распространяться зависит от ранее совершённых ходов. **Направление игры** это желание чтобы все наши камни работали друг на друга, при одновременном распространении и захвате наибольшей части свободной территории доски.

Помня эти пять принципов собственно начнём.

Почти все примеры из партий в этой книге, это мои собственные партии. И вы можете их найти на DGS в поиске по игроку "Jeth_Orensin". Эта игра была сыграна в начале 2017 между Suprenkaspa 6k (Белые) vs. Jeth_Orensin 7k (Чёрные). Разбор партии публикуется с разрешения моего противника.



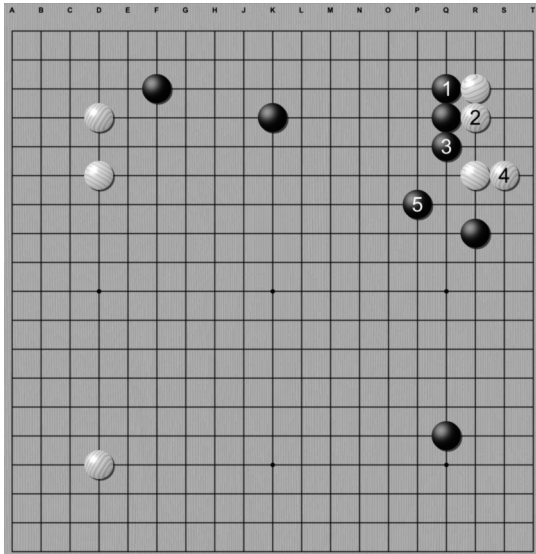
Ходы 1 - 4: Оба игрока следуют принципам дебюта. Они играют на 3 и 4 линиях и каждый захватывает углы. Теперь время Чёрным использовать преимущества которые даёт право первого хода.

Ходы 5 - 6: Чёрные 5 это пример как работает направление игры. Чёрные могли бы сыграть в пункт хода 6, но в таком случае камень бы не работал в связке с угловым камнем. Поэтому был выбран вариант атаки белого угла с опорой на камень в правом верхнем углу. В свою очередь Белые 6 распространились в сторону наибольшей территории на доске и именно в сторону своего углового камня.

Ходы 7 - 8: Черные 7 защищают свой камень и в то же время распространяются на сторону и к верхнему правому углу, но это слишком жадный ход, это подтвердит ход 28. Чёрный камень поставлен слишком далеко, но на текущий момент Белые камни чувствуют себя в безопасности, поэтому он может воспользоваться сентэ и сыграть в любой пункт по своему усмотрению.

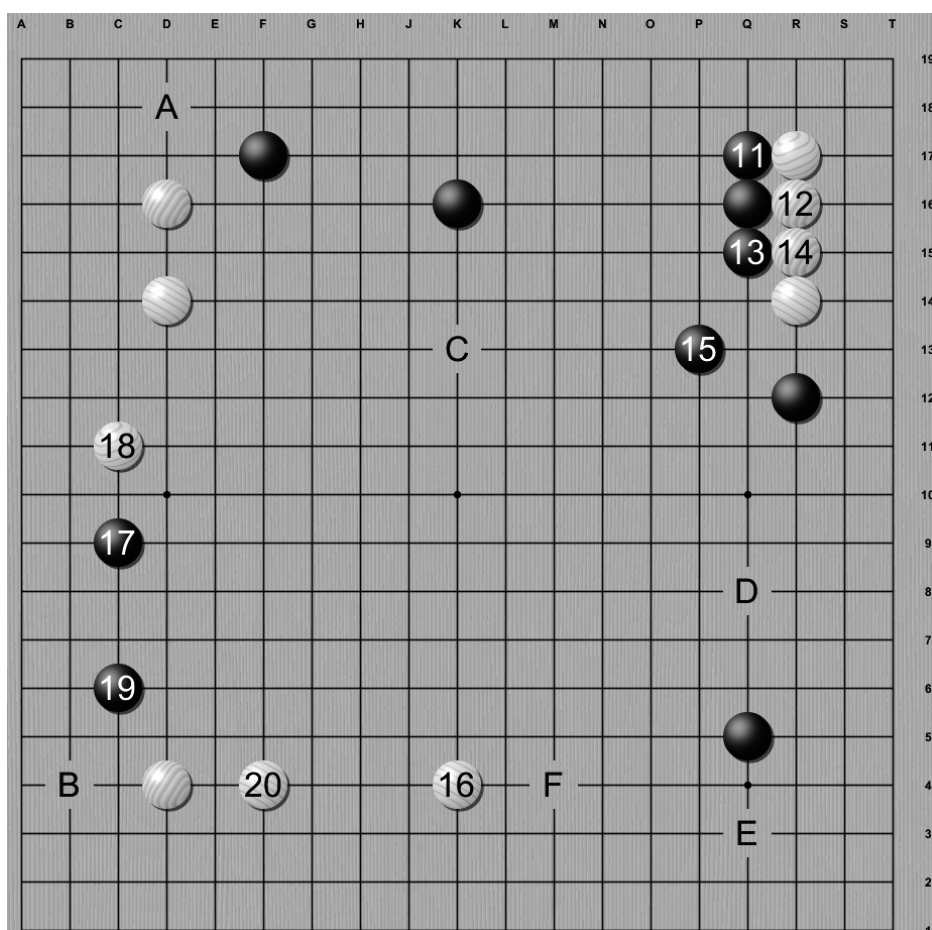
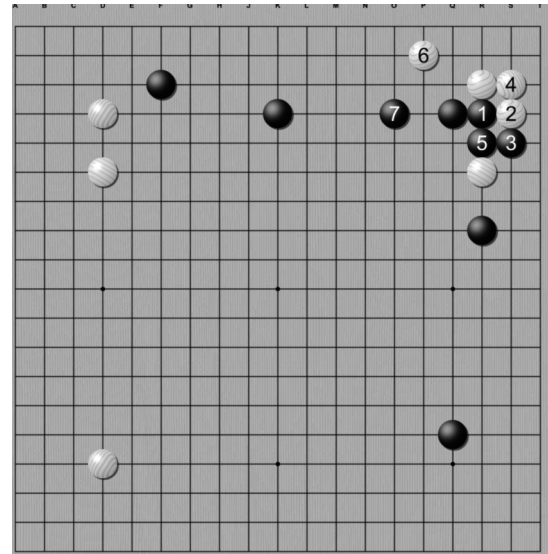
С точки зрения направления игры, Белые должны бы выбрать ходы отмеченные квадратами, поскольку тогда они смогут использовать нижний левый угловой камень и распространяться на наибольшую территорию в текущей ситуации. Но иногда мы просто хотим помешать планам нашего соперника, поэтому Белые атакуют Чёрный правый верхний угол ходом 8.

Ходы 9 - 10: Чёрные хотят правую сторону оставить за собой, посему играют клещи в 9. Ход Чёрных в 9 хорошо работает с обоими угловыми камнями и поэтому это правильное развитие игры. Белые отказываются убегать и предлагают драку ходом 10, таким образом занимая угол Чёрных. Теперь у Чёрных два возможных ответа. А или В. Перед тем как мы посмотрим следующий ход, какое направление кажется вам правильным? Игра в пункт А будет защищать верхнюю сторону а игра в В защитит правую сторону. Нам необходимо подумать какая сторона больше, но также учесть что станется с нашими камнями при выборе одной из сторон. **Безопасность это всегда вопрос требующий особого внимания.**

Выбор 11 хода

Чёрные должны держать в уме оба варианта. Слева наиболее вероятный ход при выборе пункта А, и справа при выборе В. Игра в пункт А кажется более безопасной и укрепляющей верх, но он позволяет белым соединить все свои камни. В идеале желательно оставить Белых разрозненными, да и правая сторона больше, поэтому В кажется более удачным ходом с точки зрения агрессивного стиля.

Что бы выбрали Вы?



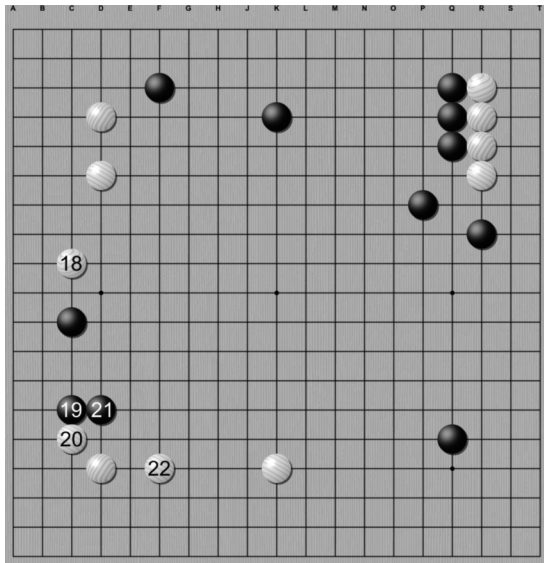
Ходы 11 - 15 : Чёрные выбирают безопасность. **Ходами 5 и 7** Чёрные заявили претензии на верх и поэтому теперь есть мнение помочь этим камням. Так же, хотя при этом варианте правая сторона ослабляется, но там всё ещё есть возможность получения территории. Оба варианта обладают достоинствами и окончательный выбор зависит от вашего стиля - осторожность или риск.

Ходы 16 - 17: Белые получают сентэ, поэтому они играют большой ход занимая нижнюю сторону ходом **16**. Чёрные стремясь не допустить такого же Белого манёвра на левой стороне игнорируют ход Белых и атакуют её **ходом 17**, с целью уменьшить Белое влияние.

Ходы 18 - 20: Белые вынуждены выбирать либо защищать верх либо левый низ. На следующей странице вы сможете посмотреть небольшой анализ данного выбора. Поскольку больше усилий было вложено в верх, то и выбор был сделан в пользу надавливания на черный камень **ходом 18**. Чёрные немедленно создают базу одновременно приближаясь к нижнему левому углу **ходом 19**. Мы всегда должны стараться найти ход который сразу работает в нескольких направлениях, это позволит нам вести игру оставаясь впереди соперника. **Ход 20** отвечает на приближение Чёрных подобно ходу 6, только теперь у него уже есть дружественный камень на этой стороне, поэтому данный ход также выполняет две задачи: защита и распространение на сторону.

Следующий ход? Чёрные теперь могут выбирать любую альтернативу от **А** до **Ф**, но поскольку есть желание сохранять инициативу, то необходимо играть **сентэ** на которое Белый будет вынужден отвечать. Следующая страница как раз посвящена этому выбору. Помните, если вам не хочется усложнять чтение, то вернитесь к этой странице **после** того как закончите всю книгу.

Выбор 18 хода

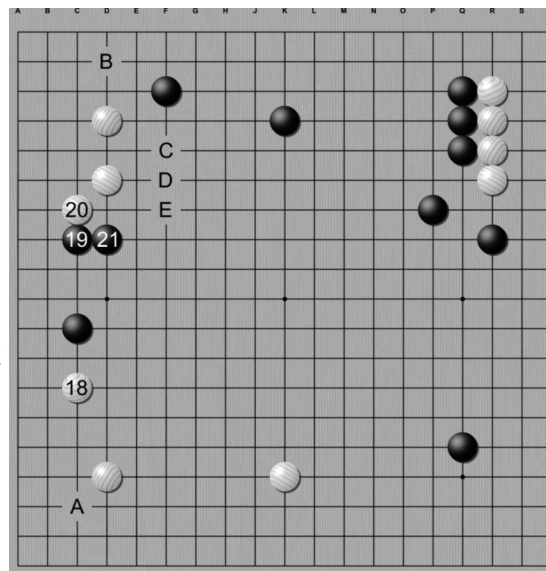


Белые должны оценить обе альтернативы. Слева еще один из вариантов развития событий при котором белые получают угол.

Справа Белые играют 18 ход что бы защитить левый низ принуждая Чёрных распространяться наверх.

При этом левый нижний угол Белых по прежнему уязвим в **A**, а верхний левый угол может быть атакован в **B** либо возможна угроза полного окружения с **C, D** или **E**.

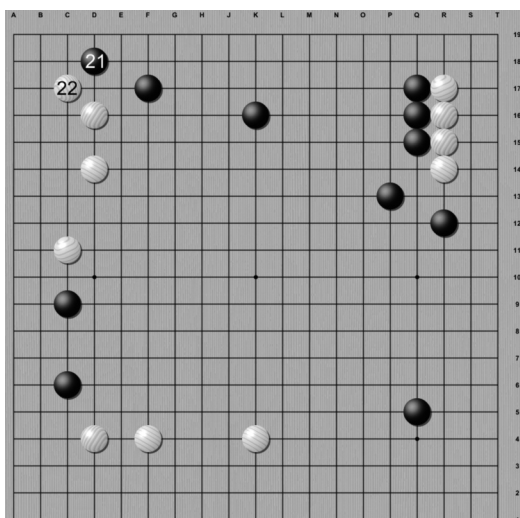
Решение белых защищать левый верх правильно:



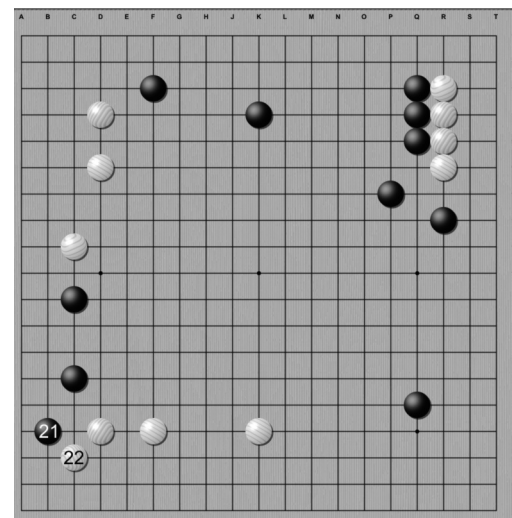
Выбор 21 хода

Теперь Чёрные должны принимать решение. Выбор **A** или **B** равноценен.

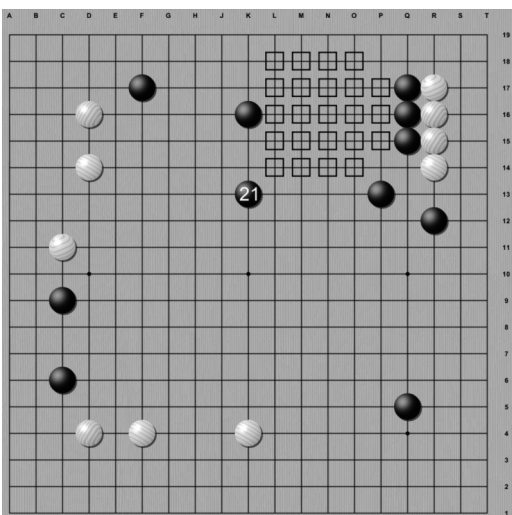
Чёрные угрожают забрать угол на который уже претендует Белый. Белые не могут просто бросить свои камни и свои стратегические планы, поэтому это не тенуки и Белые как правило защищаются борясь за угловую территорию.



Выбор А



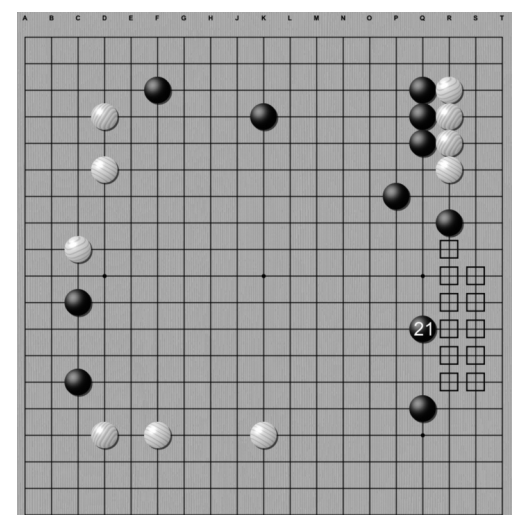
Выбор В



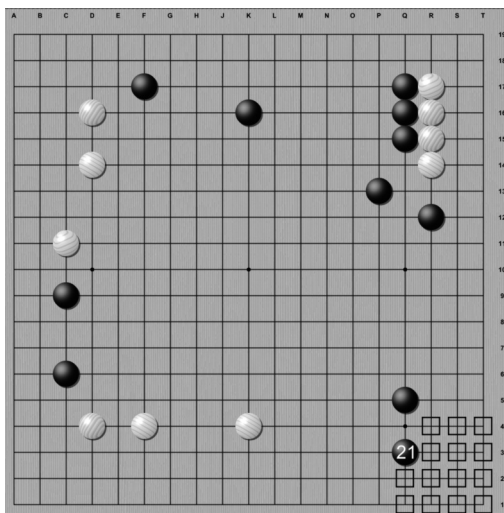
Выбор С

Выбор **C** не напугает Белых прямо, но зато серьёзно расширит влияние Чёрной стены на свободную территорию (отмечено квадратами) и усилит одинокий левый верхний камень. Но Белые в этом случае не вынуждены отвечать непосредственно в этом месте и могут продолжить в любом месте доски.

Выбор **D** и **E** аналогичен **C**. Они оба расширяют территорию Чёрных без непосредственной угрозы Белым, поэтому они **не являются сентэ**.

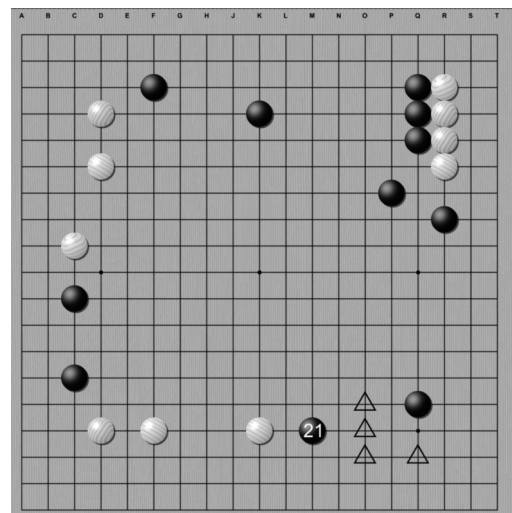


Выбор D

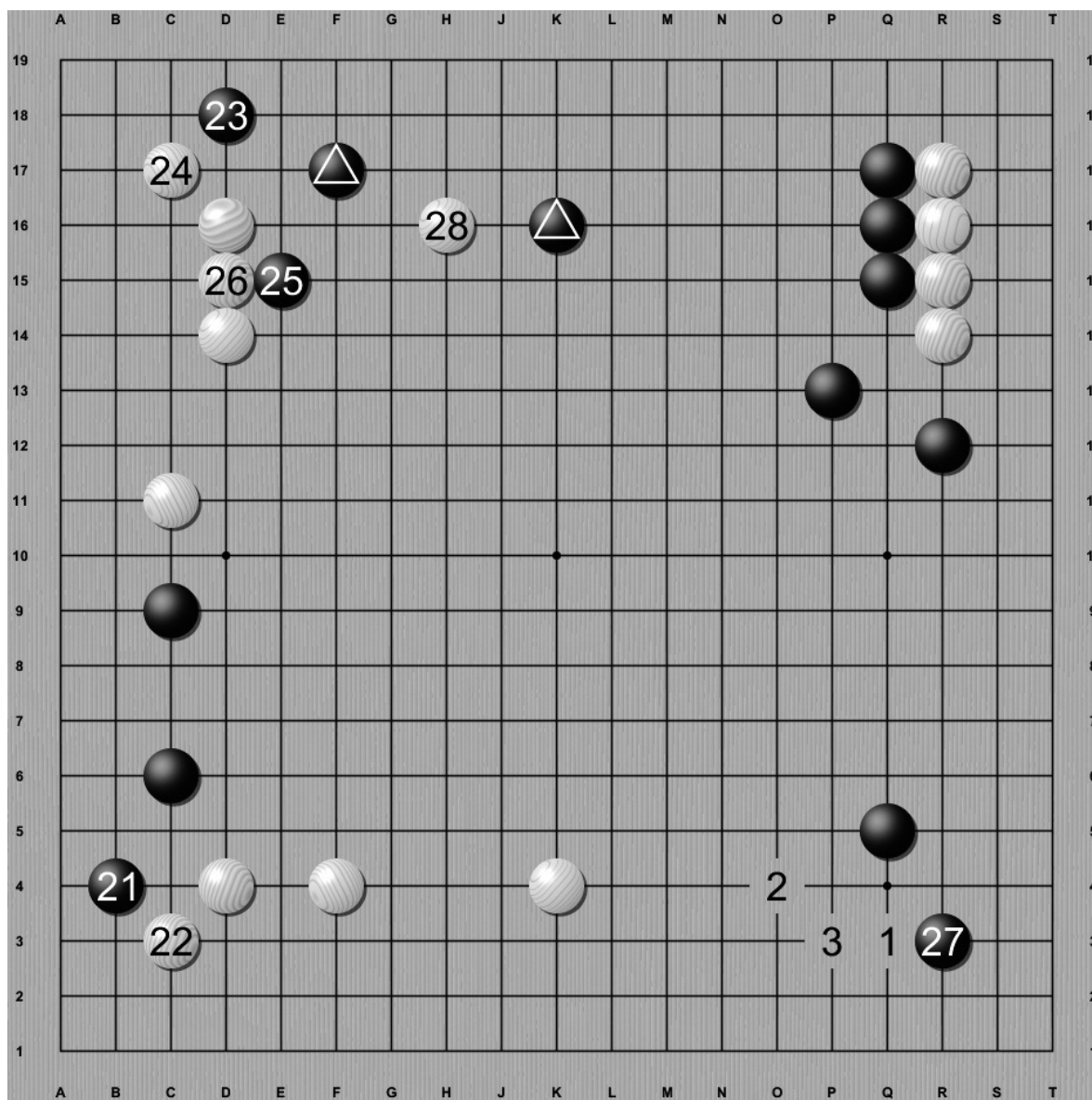


Выбор E

Выбор **F** достаточно рискованный и жадный. Этим ходом Чёрные пытаются атаковать Белую нижнюю сторону, но Чёрные камни слишком далеко друг от друга и Белые могут играть в любой пункт отмеченный треугольниками и начать сложную борьбу с непредсказуемым результатом на этой стадии игры.



Выбор F



Ходы 21 - 24: Чёрные выбрали тактику сделать максимальное количество сентэ ходов из всех уже рассмотренных вариантов и поэтому был атакован верхний угол ходом **21** в **В4**. Белые защищаются ходом **22**, и у Чёрных есть возможность атаковать нижний угол ходом **23** с защитным ходом **24**.

Ходы 25 - 26: Чёрные уже сделали два хода из рассмотренных и по-прежнему остались ходы которые мы разобрали на **странице 41**. Но вместо этого они атакуют **ходом 25** угрожая разрезанием в единственном слабом месте где был сделан прыжок через пункт и предполагая, что таким образом укрепится собственная группа и будет прикрыта слабость в пункте **Н16**. Белые отвечают соединением на **26** ходу, поскольку допустить разрезание своих камней редко бывает хорошей идеей, и у Чёрных осталось сентэ которое было использовано в правом нижнем углу, а на картинке вы видите, что **25** ход не предотвратил атаку Белых.

Ход 27: Чёрный ход 27 это пример крайне неудачного хода и следующая страница будет посвящена разбору этого недоразумения. Любой другой вариант, **1, 2** или **3** был бы лучше, но Чёрные совершили огромную ошибку, последствия которой преследовали их до конца этой партии!

Ход 28: Белые уже сыты по горло атакой Чёрных и теперь когда им отдали сентэ начинают собственное вторжение (мы подробно разберём его в **главе 5**). Подобный ход мы видим первый раз в этой партии и обычно первая схватка или вторжение означает, что мы переходим из дебюта в **основную часть партии**.

Мы упомянули, что **ходом 28** Белые атакуют слабый пункт Чёрных, который они пытались укрепить ранее **ходом 25**, но почему же это слабый пункт? Мы с вами рассмотрели различные соединения между двумя камнями и, теперь очевидно, что между отмеченными камнями ни одной из связей не существует. Между ними связь которая похожа на большой ход конём, но это наименее прочное соединение с четырьмя слабыми точками особенно принимая во внимание что рядом камни противника. А Чёрные отпрыгнули ещё дальше, расширяя разрыв между камнями, поэтому теперь слабый пункт это середина между ними и он служит прекрасным пунктом вторжения, даже если бы камни белых находились бы дальше (поскольку любое вторжение предполагает какую то поддержку своими камнями в ближнем окружении для получения наилучшего результата, что мы увидим при следующих ходах).

Ход 27: Выглядит так, что это удачный ход для Чёрных, но по факту он отлично работает на соперника

(пока вы можете смело пропустить эту страницу и вернуться к ней после окончания книги)

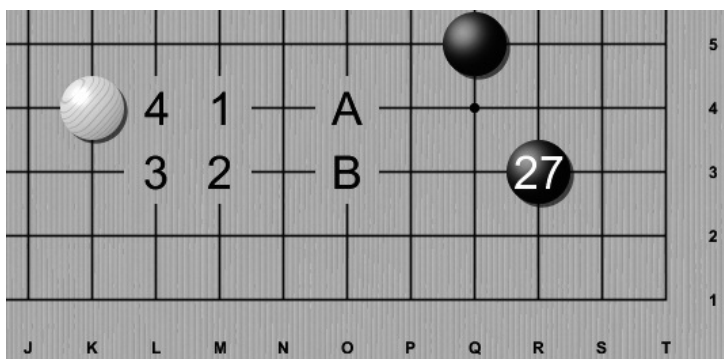
Просто удача что это именно я кто играет за Чёрных, потому что иначе мне было бы весьма затруднительно логически обосновать данный ход. Из этого также вытекает, что анализ собственных ошибок, это лучший способ роста как в игре так и в жизни. Конечно было бы здорово в принципе избегать ошибок, но мы с вами знаем что это невозможно. **Итак, что же здесь была за идея?** Чёрные предполагали, что данный ход работает сразу в трёх направлениях:

А) Защищает угол;

Б) Усиливает отдельно стоящий камень на **Q5** и немного помогает правой стороне;

В) Продвигает Чёрное влияние вниз доски готовя возможную экспансию.

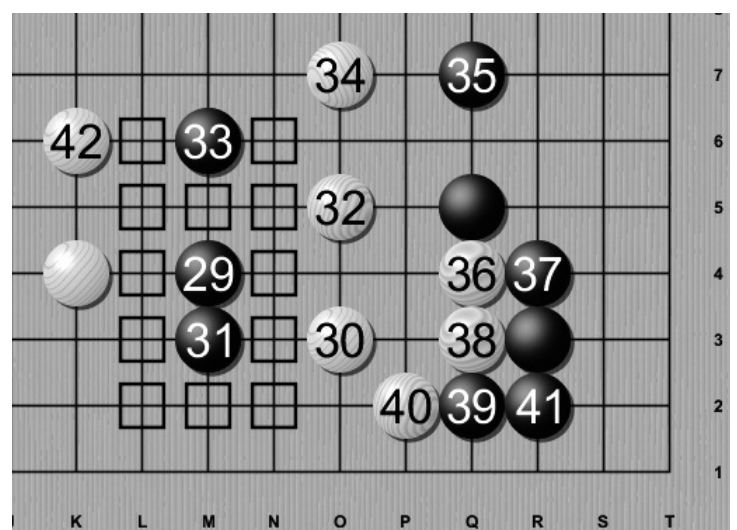
В результате удалось защитить угол при этом самым неэффективным способом из всех возможных и потерпеть неудачу во всём остальном. Ход в пункт **1** на предыдущей картинке действительно бы выполнил все эти задачи, но увы Чёрные так не сыграли, поэтому давайте посмотрим, что же не так с этим **27 ходом**.



Он не работает на нижнюю сторону

Давайте взглянем на картинку выше и предположим, что Чёрные также сыграли в **1**, **2**, **3** или **4**. Как **ход 27** защитит эти камни от ответного вторжения Белых в **A** или **B**?

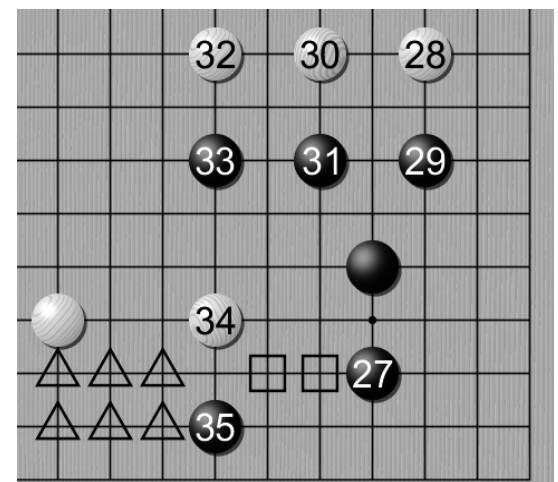
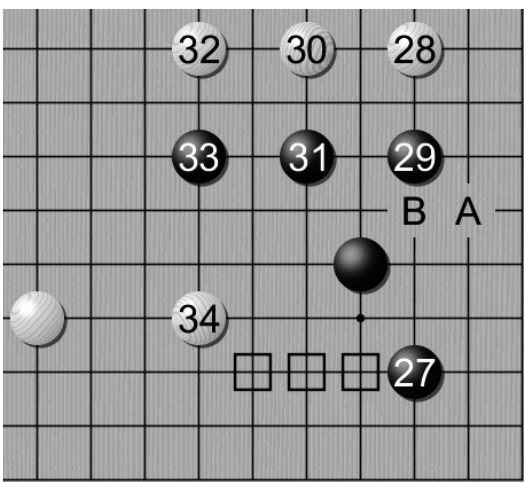
На примере справа видно что собственно никак и не защитит. Чёрные камни отмеченные квадратами окружены поскольку Белые могут контратаковать и на Чёрный **27 ход** ответить **ходами 36** и **38** которые создают необходимое пространство для базы Чёрных. Здесь много ещё вариантов развития событий, но при любом из них **ход 27** не лучший, особенно при сравнении с вариантом если бы Чёрные **ходом 27** заняли **Q3**.



Он не работает и на правую сторону

Сравним эти две картинки. В обоих случаях Чёрные вынуждены отвечать на ход Белых **28**, поскольку следующий ход в **A** или **B** могут вызвать большие неприятности для Чёрных.

На левой картинке **27 ход** слишком далеко находится, чтобы эффективно противостоять **ходу 34**. Дистанция в



3 клетки слишком большая и Чёрным придётся играть ближе, что не очень желательно.

На правой картинке, ходы такие же, но ход **Чёрных 27** сделан в нужное место, что позволяет им немедленно контратаковать **ходом 35**. Чёрные камни соединены через большой ход конём и теперь черёд Белых задуматься об угрозе, поскольку если он не ответит, то следующий же ход Чёрных уничтожит территорию Белых в пунктах отмеченных треугольниками.

»» Продолжаем - Середина игры

Когда первая схватка разразилась на доске и камни друг напротив друга начали смешение, можно считать дебют завершённым и мы переходим в середину игры где былая ясность начала сменяется запутанностью продолжения. Принципы начала игры перестают работать так же эффективно как раньше (однако совет что ход должен строить хорошую форму всегда актуален) и уже вся доска представляется полем боя.

Стоит напомнить, что дебют задаёт тон всей партии и наши первые ходы определяют что же теперь нам следует делать. Если в начале мы поставили камни в основном на 4 линию нацеливаясь на влияние, тогда теперь нам надо заставить это влияние работать. Если же мы играли на 3 линии закрепляя территорию, становится поздно переключаться на борьбу за влияние и нужно попытаться уменьшить влияние полученное соперником и выиграть с уже закреплённой территорией. В этом смысле наиболее вменяемой идеей будет сочетать оба варианта (с 3 и 4 линиями в дебюте) для более широкого выбора развития, **но конечно можно применять любой стиль.**

Пытайтесь, экспериментируйте и определяйте, что же вам по душе и что работает, а что отвращает и терпит крах. Не бойтесь поражений. Исследуйте и наслаждайтесь игрой и знания не преминут прийти так же как и стратегия и стиль.

В середине игры происходит колоссальное количество всего. У нас тут и **вторжения**, и **сжатия**, и схватки за большие и маленькие куски территории, **проблемы жизни и смерти**, и гонки на выживание, и хитроумные ходы (которые называются **тэсудзи**), и группы ищущие спасения или убегающие к краю в попытке выжить.

Большая часть того о чём упомянули выше, есть в партии которую мы рассматриваем, так что сможем получить первое представление что же это такое и как оно работает на практике, но не волнуйтесь. Каждая часть будет раскрыта позднее в отдельных частях далее по тексту, где мы рассмотрим их в деталях.

Итак принципы относительно мирного начала нуждаются в пересмотре и ответе на вопрос, что делать дальше. Поэтому ниже набор еще более общих принципов для середины игры:

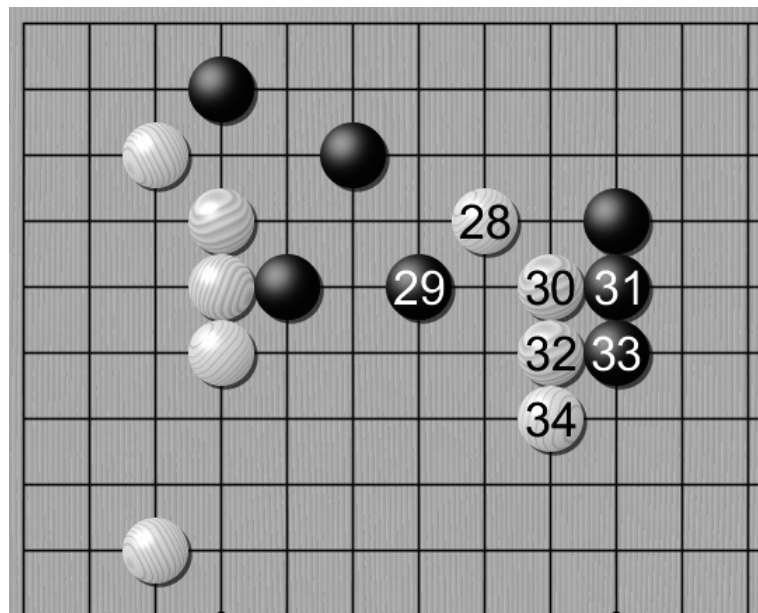
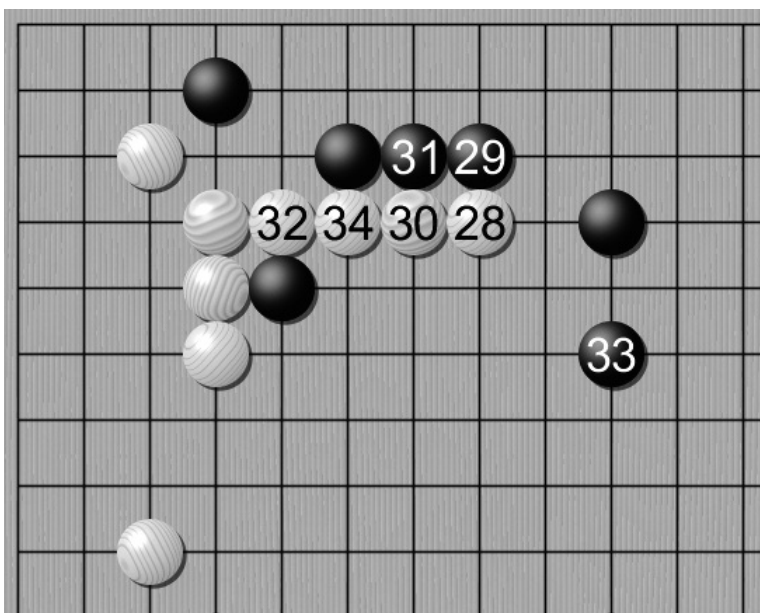
1) Всегда спроси себя, мой следующий ход это сентэ или был предыдущий ход соперника **сентэ**? Если противник сыграл ход на который требуется ответить, то лучше это сделать. Игра где то в другом месте (**тенуки**) когда наши собственные группы или камни не в безопасности не самая лучшая идея. Когда же ты в безопасности, смело перехватывай инициативу.

2) А когда же наша группа в безопасности? Группа живёт если у неё есть несколько вариантов постройки двух глаз (т.е. у неё есть база) или она может легко соединиться с нашими другими группами. Когда все группы в безопасности пришёл наш черёд переходить в атаку.

3) Не создавайте слишком много групп! Слишком много групп затрудняет получение очков территории. Старайся строить группы рядом или вообще объедини их в одну, но при этом старайся разъединять камни и группы соперника.

- 4) Придерживайся ранее выбранной стратегии! Не дай сбить себя с толку. Адекватно отвечай на угрозы соперника, но не паникуй и придерживайся своего плана на игру.
- 5) Всегда проверяй себя вопросом: “Где критический пункт?”. Обычно он находится в центре симметрии формы или рядом с разрезанием.
- 6) Не забывай о направлении игры! Цель: не занятые стороны и наибольшие куски территории.
- 7) Не сражайтесь за малое, учитесь отдавать. Если ваш соперник потратит три хода на захват двух ваших камней, то **флаг ему в руки, а вы в это время сделаете большие ходы в другом месте доски**, что в конечном счёте принесёт больше очков чем эти два камня.
- 8) Считайте дыхания и стройте хорошие формы.
- 9) Жадность это плохо и не стоит завидовать или бояться большой территории соперника, если у вас такая же, но своя. Вы не можете получить вообще всё. Го это игра небольшого сдвига баланса в вашу сторону, а не всеразрушающей алчности. Это же **игра на окружение**, а не кровавая мясорубка.
- 10) И при этом, давление на слабые безглазые группы как правило выгоднее чем их убийство и полное снятие с доски. Всегда старайтесь завладеть инициативой, а атака на слабые группы подходит для этого лучше всего.
- 11) И последний, но не менее важный принцип, всегда старайтесь делать ход понимая зачем вы его делаете. Не надо просто ставить камни на доску в надежде на лучшее. **Пытайтесь планировать ходы и представлять себе как может развиваться ситуация**, ну как мы делаем в этой книге. Старайтесь представить себе сценарий развития событий, оцените его и выберите наиболее перспективный с вашей точки зрения.

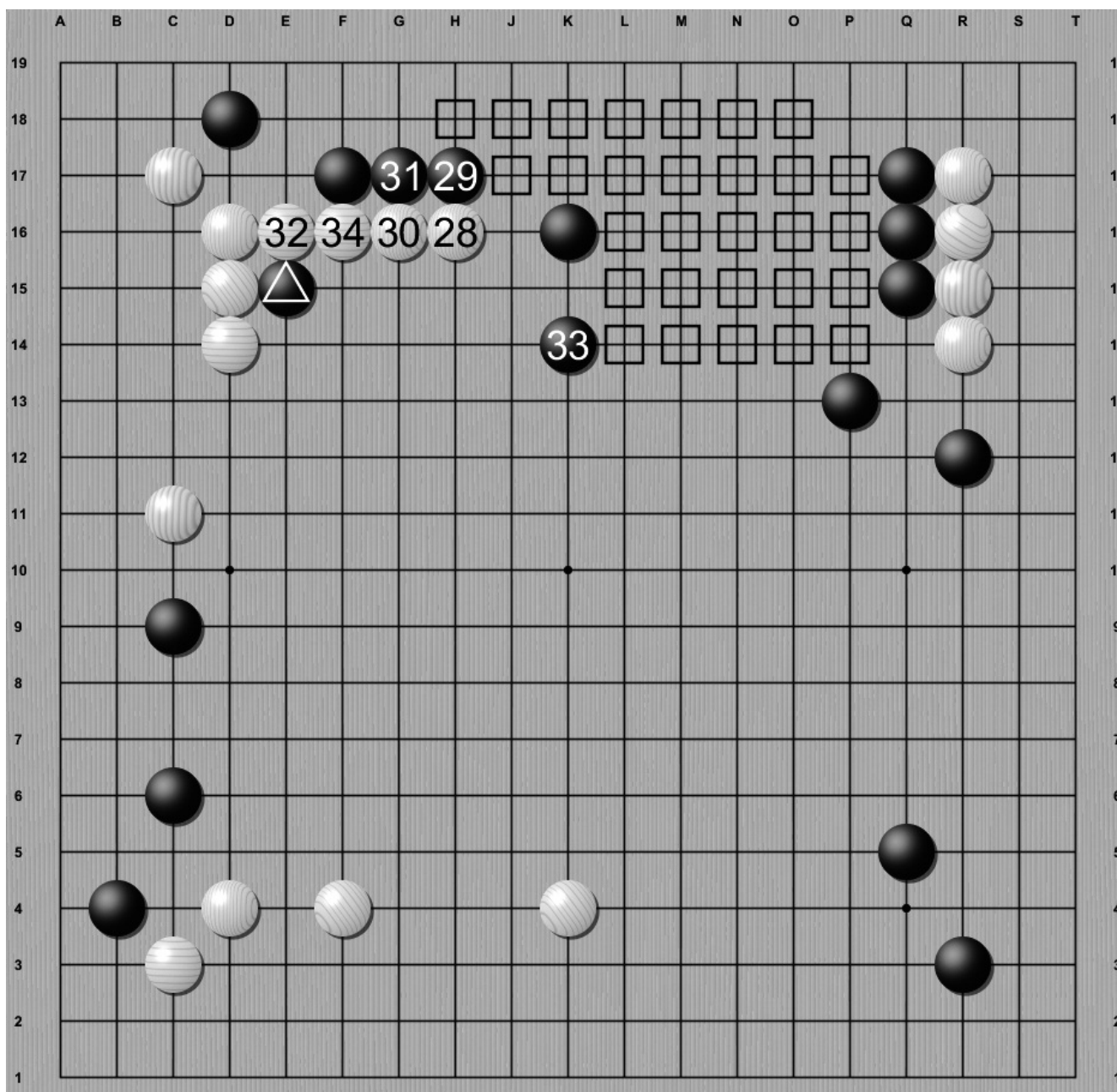
Теперь, вооружившись этим знанием, вернёмся к партии.



Выбор хода 29: Белые вторгаются **ходом 28** и пытаются разделить Чёрные камни. У Чёрных много вариантов, но группы действительно могут быть разделены.

Левая картинка: Это мирный вариант, Чёрные защищаются соединяя свои камни и получают правый верхний угол, а Белые соединяют камень вторжения с основной группой.

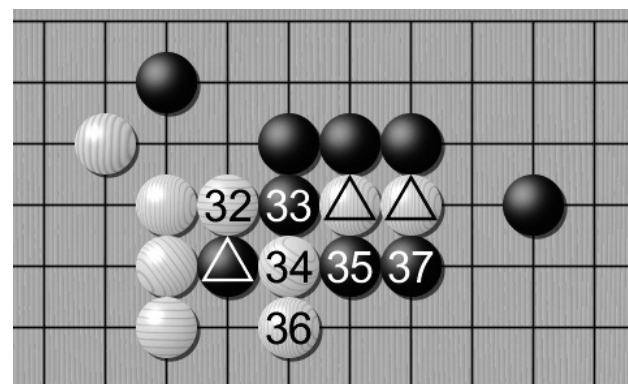
Правая картинка: Здесь мы видим убегающую Белую группу, в то время как Чёрные пытаются сохранить всю территорию пытаясь захватить вторгнувшийся камень. По итогу Чёрные занимают правый верхний угол, а Белые всё равно убегают, разрезая камни чёрных. С учётом тех принципов о которых говорилось выше, каков твой выбор?

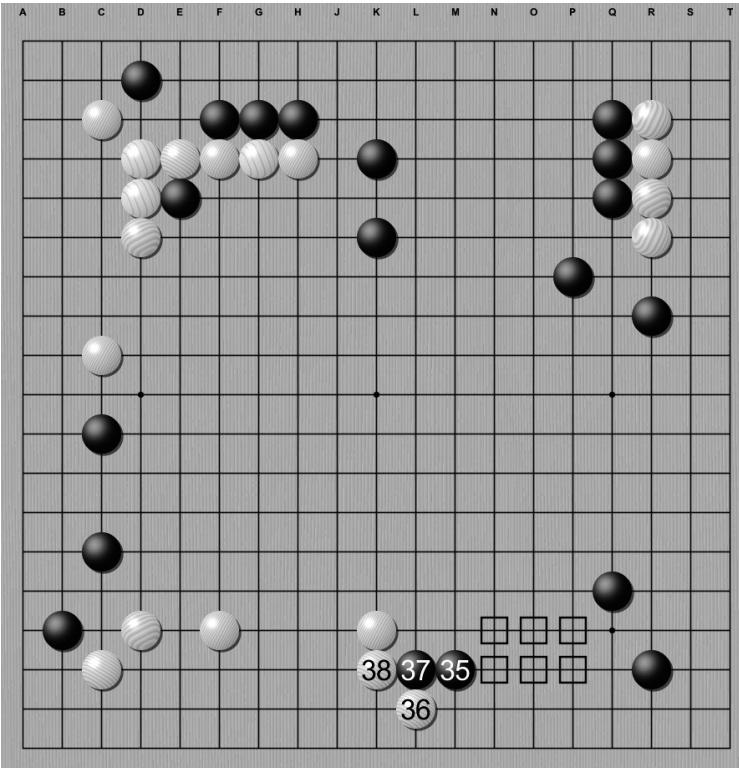


Ходы 29 - 31: Чёрные выбирают безопасность как приоритет. В принципе оба варианта можно играть, но Чёрные считают, что создание слабой группы, которую могут окружить и убить не самая лучшая из идей. Да, давление на белые камни вдоль доски может принести солидные дивиденды, но риски слишком велики, поскольку Белым нужно только убежать одной группой, а вот Чёрным для успешного давления нужно давить с обеих сторон, что в данном случае трудно реализуемо. Всегда стоит помнить, что на самом деле вариантов развития событий гораздо больше и некоторые ходы соперника могут нас неприятно удивить. Это значит что неплохо бы следовать правилу: **“Сомневаешься - защищайся или соединяйся”**. Нам легко смело атаковать когда у нас все группы сильны, но если хоть одна из них слаба, тогда нужно сдерживать себя.

Ходы 32 - 34: Белые могут быть разрезаны если Чёрные поставят малый ход конём и предпочитают соединится. Чёрные продолжают развивать свою идею об обеспечении безопасности и играют большой ход **33** тем самым защищая правую верхнюю сторону отмеченную квадратами, считая что это сейчас первостепенно. Жертва камня на **E15**, это пустяк и соответствует принципу жертвования малым ради большого и отсутствия необходимости отчаянно сражаться за каждый пункт доски.

Но возможно есть более удачные ходы? Чёрные подзабыли, что необходимо стараться разъединять камни противника и не подумали о варианте представленном на картинке справа. Чёрные препятствуют соединению, белые забирают один камень, а Чёрные захватывают два камня и значительно укрепляют положение наверху, но теряют инициативу. Собственно поэтому выбор пал на первый вариант поскольку за Чёрными сохраняется сентэ и **иногда можно даже пожертвовать небольшими приобретениями на доске если у нас есть возможность продолжать ставить сентэ ходы на доске.**



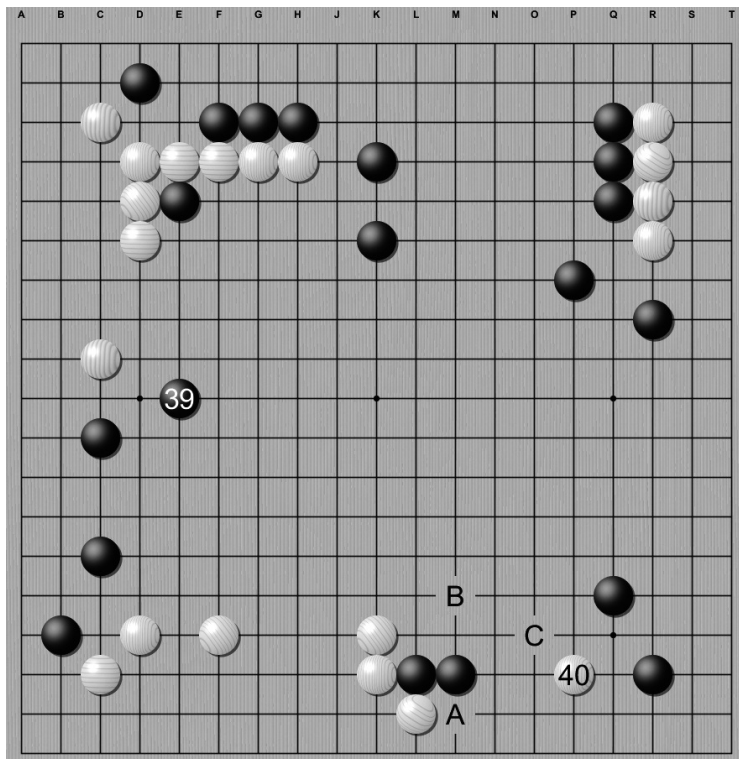


Ходы 35 - 38: Чёрный ход 35 распространяются на три пункта от своих камней, но расстояние слишком значительное и поэтому форма разваливается. Ошибка на 27 ходу делает ход 35 слегка нелепым. Если бы ход 27 был бы под звёздным пунктом (Q3), то такой прыжок был бы идеальным, но теперь пункты отмеченные квадратами потенциальная угроза для Чёрных.

Белый ход 36 защищает территорию Белых и подготавливает контратаку и наказание Чёрных за построение плохой формы.

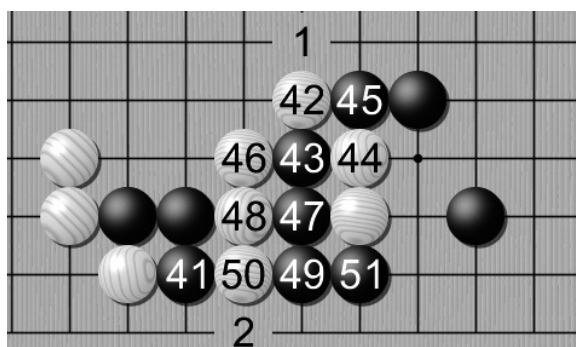
Чёрный осознал что камень оказался в опасности и теперь пытается спасти его играя сентэ ход 37, угрожая разрезать и захватить белые камни.

Белый ход 38 просто блокирует Чёрную угрозу разрезани, соединяется и укрепляет свои камни. У Чёрных всё ещё сентэ.



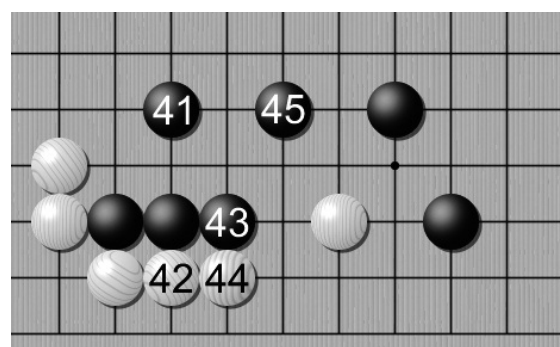
Ходы 39 - 40: Чёрные предполагают что нижняя правая сторона в безопасности и соответственно пытаются сыграть в другом месте продолжая разыгрывать сентэ, поэтому атака смещается на левую сторону ходом 39. Обычно такой ход будет серьёзно угрожать потенциалу белых или даже являться подготовкой вторжения. Однако после обмена в верхнем левом угле у Белых настолько крепкая стенка, что она не может быть эффективно атакована. И Чёрные совершают типичную ошибку. **Нам никогда не следует угрожать сильным и стабильным камням.** Итак, Белые крепки настолько что бы игнорировать Чёрный ход и он наконец получает сентэ.

Вторжение Белых ход 40 это результат серии мелких ошибок со стороны Чёрных. Белые вторгаются в область ранее помеченную как потенциально опасную для Чёрных и теперь у последних есть три выбора А, В, и С.



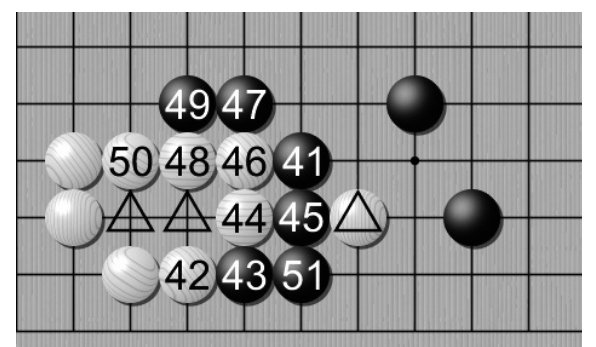
Выбор А

Здесь Чёрные пытаются разрезать Белые камни и защитить территорию ходом 41. После розыгрыша у Белых останется сентэ и он может распространиться через 1 значительно уменьшая влияние Черных в центре или через 2 захватить три Чёрных камня.



Выбор А

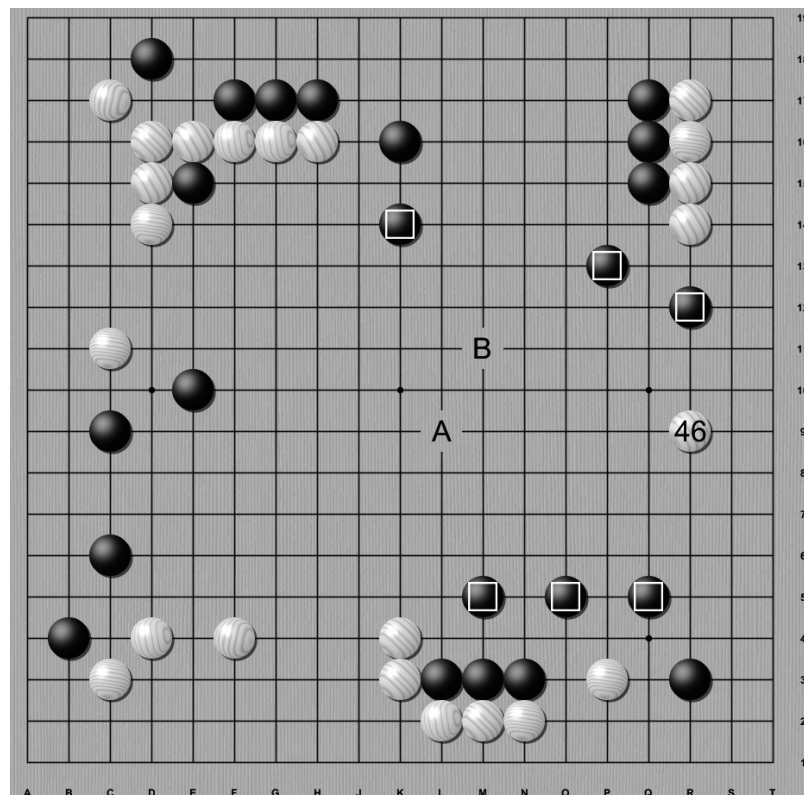
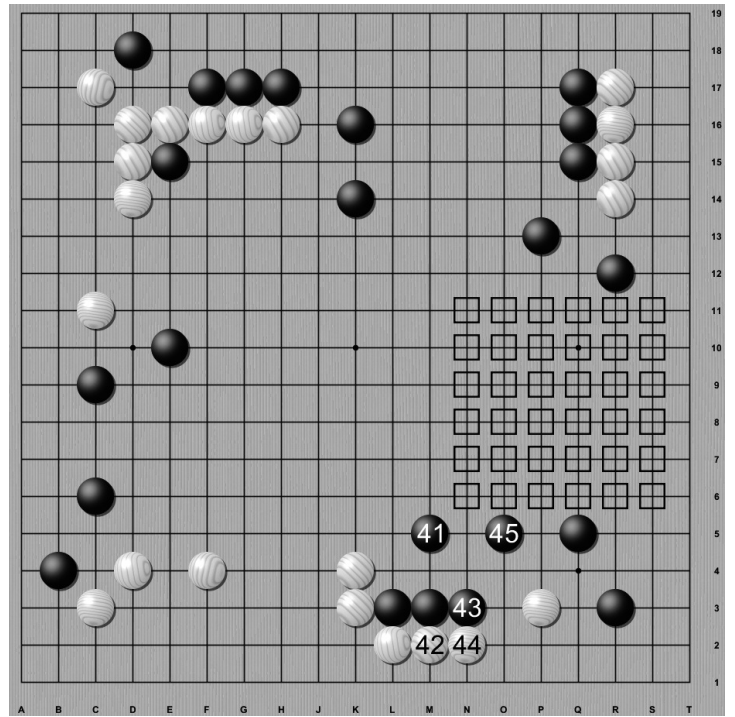
Чёрные пытаются захватить белый камень заставляя Белых играть ход 42 по второй линии, поскольку иначе они сами сыграют в этот пункт полностью захватив эту территорию и окружив вторгнувшийся камень. При этом варианте Чёрные получают влияние на сторону и центр.



Выбор А

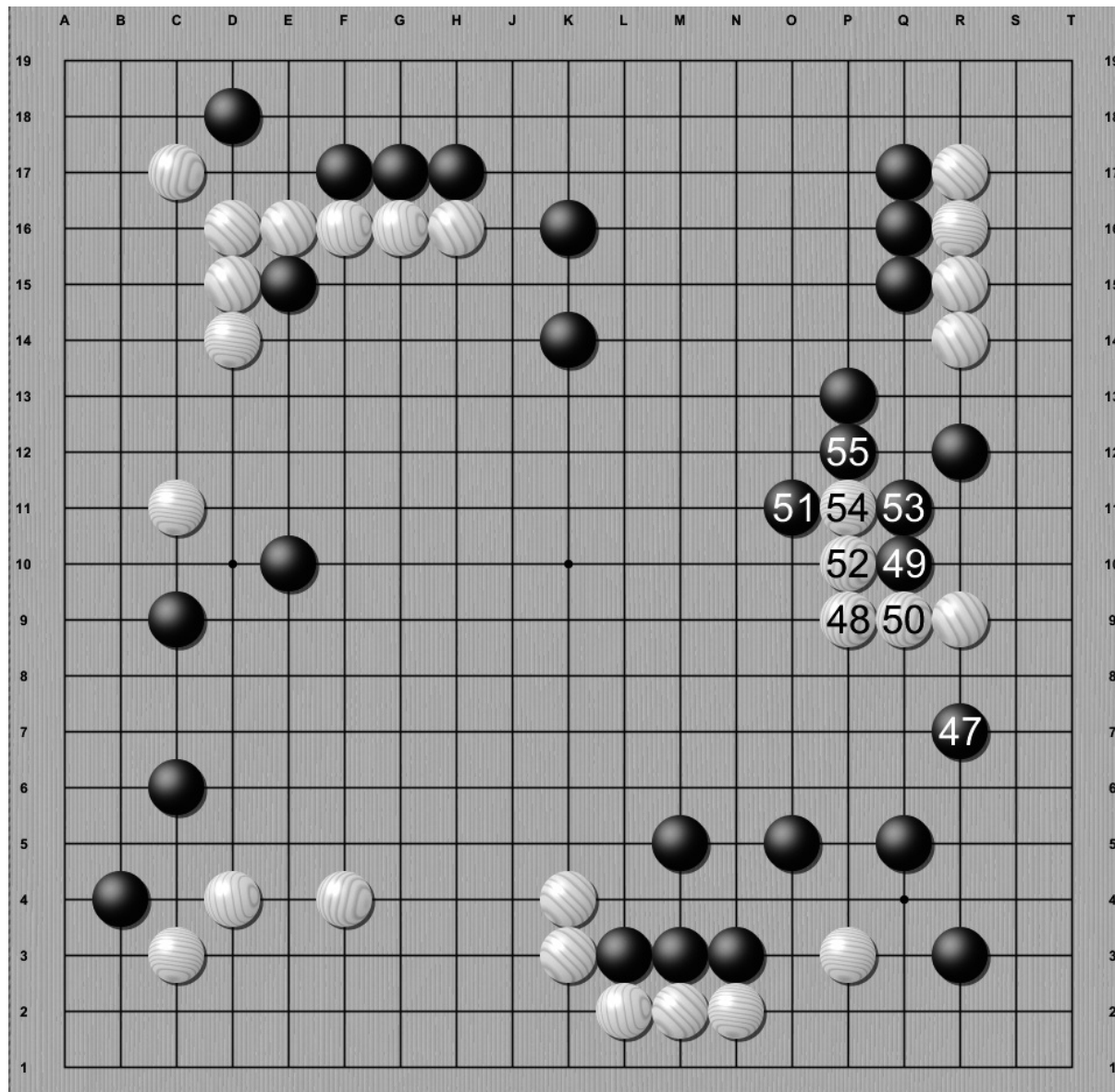
Здесь Чёрные пытаются заблокировать проход Белых в центр. Он теряет в процессе камни отмеченные треугольниками, но захватывает камень вторжения и получает большой угол и отсекает Белых от правой стороны и центра.

Ходы 41-45: Чёрный выбирает вариант **В**. Результат при варианте **С** возможно будет лучше за Чёрных, но ходы при данном развитии событий не всегда сентэ, а Чёрные и так напуганные вторжением, опасаются что у Белых появятся ходы, которые Чёрные не предусмотрели. **Это вполне себе оправданное беспокойство.** Пока мы учимся, случаев когда мы не можем предусмотреть ход соперника будет много, поэтому разумная осторожность не помешает. В варианте который был выбран, все ходы сентэ и это означает что Белые точно будут отвечать, дабы не потерять камень вторжения. Стоит нам представить, что Белые сыграют в ином месте, немедленно Чёрные поставят камень вместо Белого, что будет полноценное белое фиаско. Поэтому выбор Чёрных остался за безопасным и предсказуемым вариантом, к тому же **ходы 41 и 45** образуют легкую стенку. Отмеченные пункты это влияние Чёрных, которое всего в паре камней от превращения в территорию.



Ход 46: Чёрные потеряли пару другую очков, но получили влияние именно там, где и планировали раньше. Белые, которые вынужденно играли **ходы 42 и 44** по второй линии, теперь вообще жалеют, что связались с этим вторжением. Теперь Белым необходимо вторгаться без поддержки. В таких случаях у нас две опции. Либо глубокое вторжение в территорию противника, либо уменьшение его влияния по внешним границам. Подробнее эту тему мы рассмотрим в **главе 5**, где будем определяться что лучше: вторжение или внешнее уменьшение территории, но сейчас вкратце теория такова, если у соперника много сильных камней в этом районе, то лучше уменьшать влияние извне, вместо того чтобы бороться за выживание в окружении. Поэтому уменьшение влияния игрой в пункты **А или В** это правильный выбор где Белые уверенно выживают или соединяются. Но Белые опасаются, что Чёрные потенциальные очки на правой стороне слишком значительны для того чтобы просто их игнорировать, ведь они могут стоить результата всей партии, поэтому Белые идут на риск и предпринимают вторжение **ходом 46** даже не смотря на тот факт, что прошлое вторжение укрепило положение Чёрных в этой части доски. Белый в **пункте 46** полностью окружён отмеченными Чёрными камнями.

Внимание! Вторжение в одну часть доски, как правило делает затруднительным вторжение в близлежащие области, поскольку мы, захватывая территорию, обеспечиваем влияние нашему сопернику.



Ходы 47 - 48: Поскольку Чёрные по прежнему не уверены что разгадали планы соперника, то предпочитают играть понадежнее. Спокойная атака **ходом 47** направлена на уменьшение базы Белых и снижение их шансов на выживание в окружении Чёрных камней. Белым ничего другого не остаётся как выпрыгивать в центр **ходом 48**, поскольку это самый логичный ход когда камню угрожают с двух сторон.

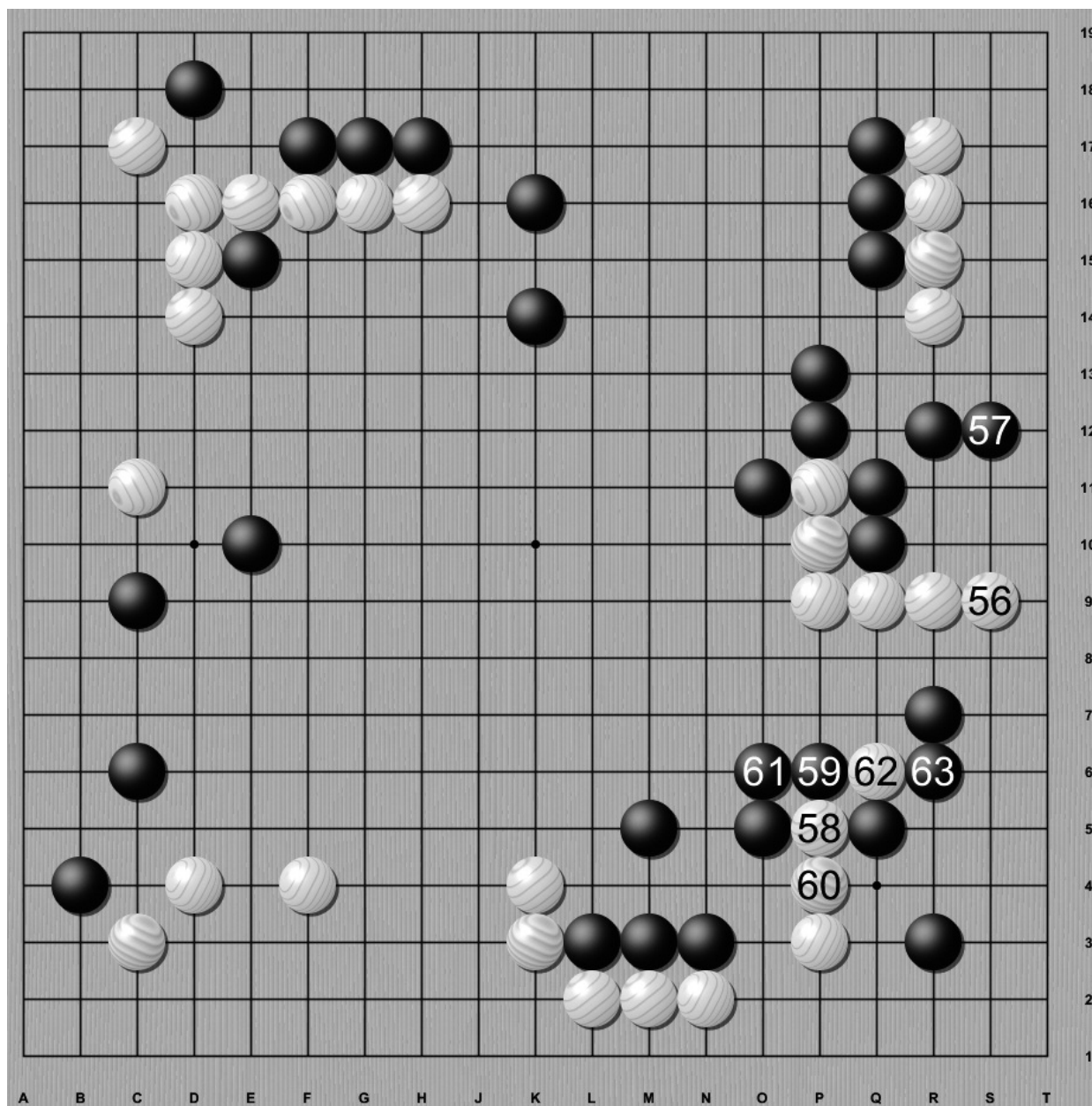
Ходы 49 - 50: Чёрный ход **49** пытается утяжелить форму Белых (обратите внимание на определения ниже). Белый ход **50** практически единственно возможный так как Белые не могут позволить чтобы их разрезали в этой ситуации.

Ходы 51 - 52: Чёрные так же выпрыгивают **ходом 51**, продолжая окружение, Белые ход **52** угрожает соединить группу с правым верхом или захватить Чёрный камень **49** что даст белому вторжению глаз и надежду на общий успех.

Ходы 53 - 55: Чёрные сопротивляются захвату играя ход **53**, но Белые продолжают развитие **ходом 54**, стремясь всё таки соединится с правой верхней группой. Чёрные пресекают эти поползновения **ходом 55** вдобавок строя хорошую форму. Теперь Белые медленно но верно окружаются со всех сторон имея пяток тяжёлых камней и ни одного глаза. Дела у белых начинают пахнуть керосином.

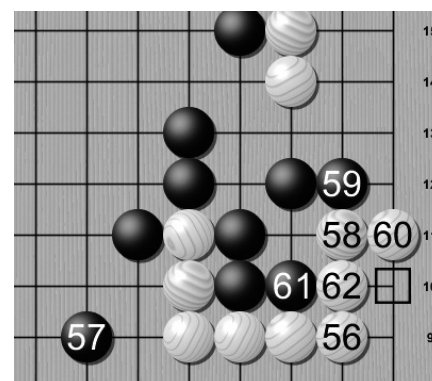
Лёгкая группа это группа камней без непосредственного соединения и хотя при этом она может быть разрезана, но обойдётся без крупных очковых потерь в ходе него. Таким образом мы можем обменять часть группы на более крупный выигрыш в другом месте доски либо на стратегическую инициативу.

Тяжёлая группа это группа камней прочно соединённая друг с другом, но пока ещё не обеспечившая себе жизни поскольку у неё не хватает одного или даже обеих глаз. Поскольку все камни соединены то у нас нет возможности пожертвовать частью ради выживания основной группы в противоположность лёгкими группам. Тяжёлая группа либо вся выживает либо вся гибнет, поэтому в наших интересах утяжелить группу противника перед атакой, вынуждая его спасать группу любой ценой.



Ходы 56 - 57: Белые играют ход **56** снова угрожая попыткой соединения с правым верхним углом либо созданием базы для постройки глаза если Чёрные, игнорируя эту угрозу, сыграют в другом месте. Чёрные конечно стремятся сохранить разделение белых групп поэтому делают **ход 57** на S12 который пресекает любую возможность соединения по правой стороне и заодно угрожают правой верхней группе.

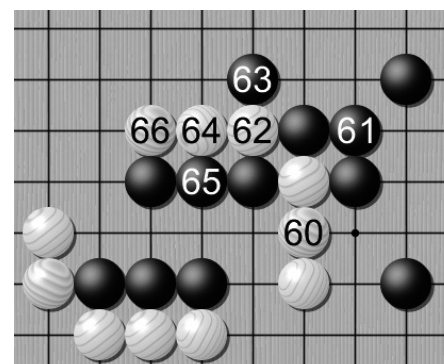
Правая картинка: вариант где Чёрные пытаются окружить Белых **ходом 57**, но вместо этого получают в ответ ряд сентэ ходов, которые дают возможность Белым построить глаз, в пункте отмеченным квадратом.

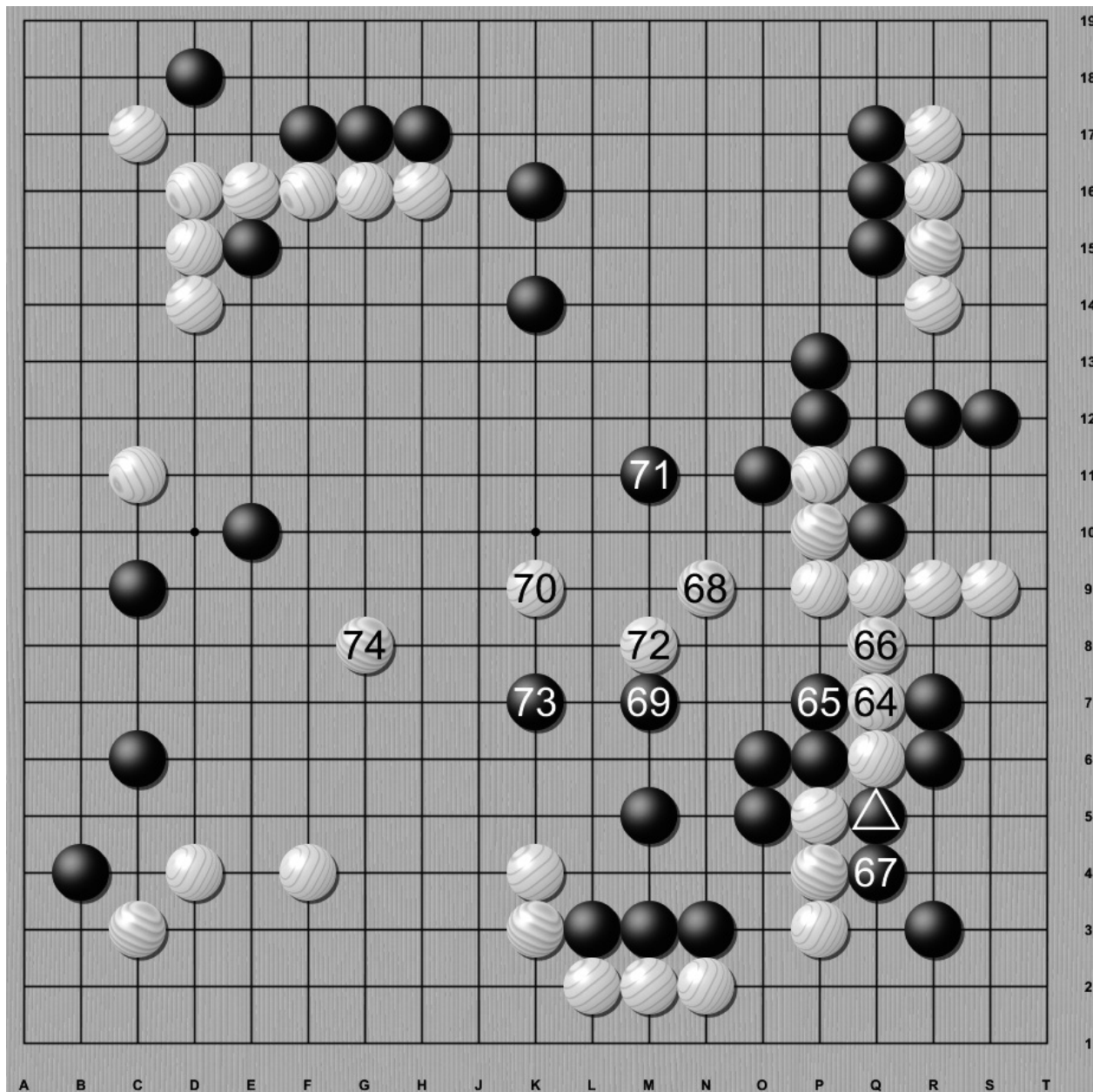


Важно помнить: не давать группам соперника соединиться часто одна из важных задач в партии. Даже жертвуя парой очков, мы компенсируем это слабостью и разобщённостью групп соперника когда позднее начнём их атаковать по одиночке.

Ходы 58 - 60: Белые не могут позволить себе тратить ход на усиление правого верхнего угла, так как группа вторжения в крайне сложном положении, поэтому Белый пытается прорваться **ходом 58**, но это не сильно помогает. Чёрный **ход 59** ставит белый камень в положение атари, поэтому Белые вынуждены продлеваться **ходом 60**.

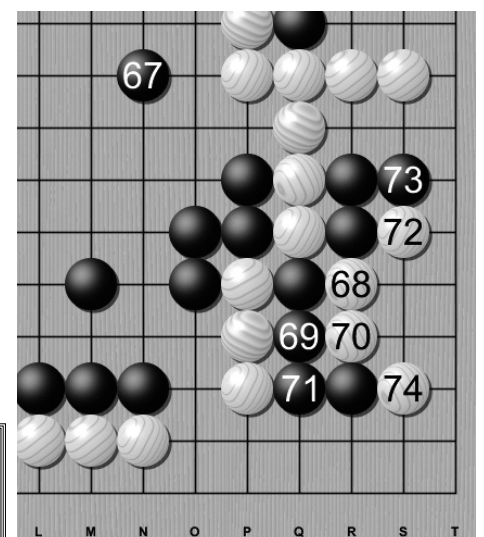
Ходы 61 - 63: Чёрные вынуждены соединяться, но стоит выбор между **O6** и **Q6**. В таких случаях я рекомендую защищать те камни, которые окажутся в большей опасности если будут атакованы. Если Чёрные сыграют **ход 61** в **Q6** возможно результат будет как **на картинке справа**. В этом случае Белые окружают и убьют шесть чёрных камней и в целом выиграют эту схватку. Чёрные себе такое позволить не могут, поэтому на основной картинке они играют **O6** на **61** ходу. Белый пытается резать **ходом 62**, но Чёрные камни с этой стороны в безопасности, поэтому **ходом 63** Чёрные ставят атари Белым и собственно завершают этот игровой эпизод.



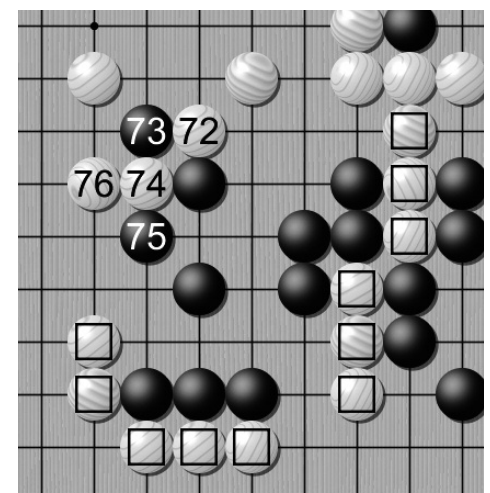


Ходы 64 - 67: Белые распространяются **ходом 64** пытаюсь спасти отрезанный камень, **ход 65** ставит атари, поэтому **ход 66 Белых** 100% предсказуем. Белые камни теперь прочно соединены, но практически полностью окружены и без глаз. Чёрный камень отмеченный треугольником в серьёзной опасности, поэтому Чёрные вынуждены отвлечься от окончательного добивания Белых и защищаться **ходом 67** иначе камни в правом нижнем углу будут захвачены **как показано на правой картинке**. Если что то подобное будет реализовано, то Белое вторжение из кучи обреченных камней превратится в мощную живую группу.

Атака это весело и лихо, но если забывать про защиту своих слабых пунктов, вряд ли они будут иметь смысл.

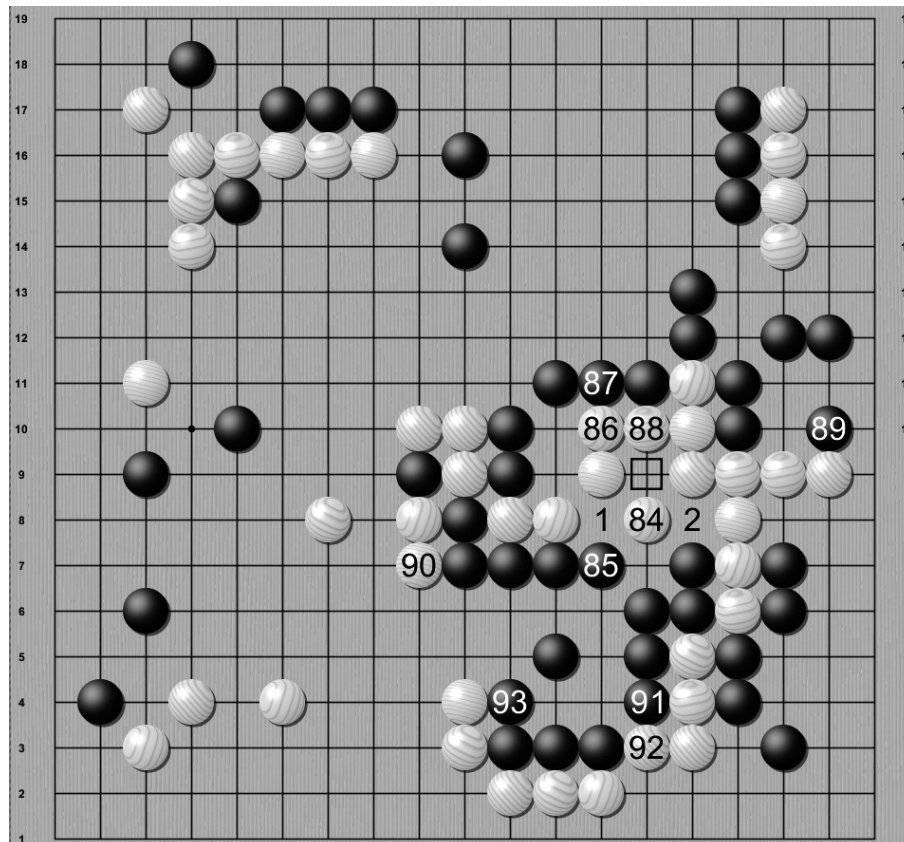
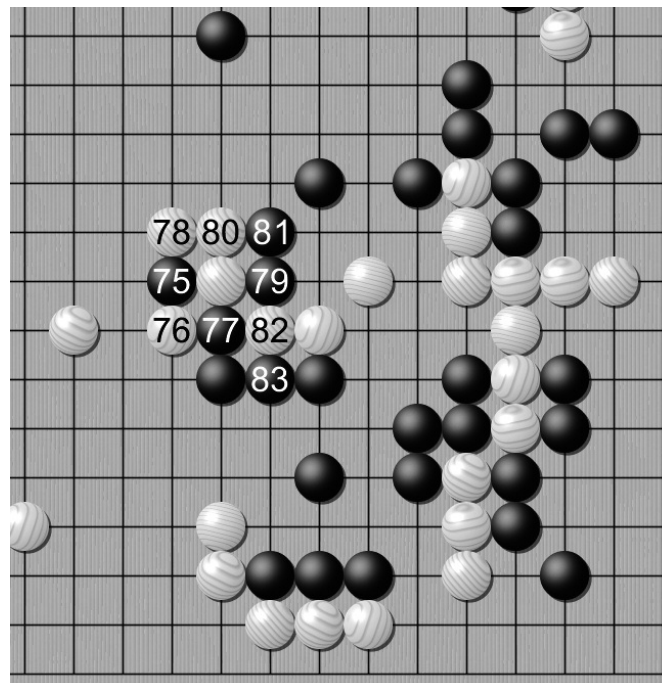


Ходы 68 - 74: Потеряв еще один возможный вариант развития событий, Белым остаётся только надеяться убежать в центр, поэтому следует прыжок **68**. Чёрные преследуют его подавлявая **69** однако Белые прыгают даже дальше **70**. Чёрные ставят **ход 71** защищаясь от разворота Белых на центр, поэтому Белые **ход 72**, защищая пространство прыжка через два пункта и заодно пытаюсь выманить Черных на поспешную атаку **как на картинке справа** которая приведет к окружению черных камней. Конечно Чёрных беспокоит, что Белые успешно выбегают, но на данный момент ничего другого не остаётся кроме как **играть надёжно и строить хорошую форму**. Поэтому Чёрные играют **73** который продолжает давление на белую группу и заодно добавляет пространства своим камням. Белый почувствовав возможность спасения дерзко играет большой ход конём **74**.



Ходы 75-83: Но как мы уже видели, большой ход конём может быть разрезан, особенно если поблизости есть камни, которые этому способствуют и последующая череда ходов это прекрасно иллюстрирует. Чёрные режут **ходом 75** и Белые вынуждены отвечать **ходом 76** пытаясь соединить свои камни, но **Чёрные 77** сурово пресекают эту попытку. **Белые 78** пытаются захватить один из разрезающих камней, но **Чёрные 79** отрезают белую группу от стороны и ставят камень Белых под атари, вынуждая Белых отвечать **ходом 80**. Белые не могут защититься с обеих сторон поэтому Чёрные продлеваются **ходом 81** соединяя отрезающие камни. **Белый 82** предпринимает ещё одну попытку разъединить Чёрных и восстановить соединение, но **Чёрные 83** делают её не реальной. Теперь белая группа на правой стороне отрезана, полностью окружена и безглаза.

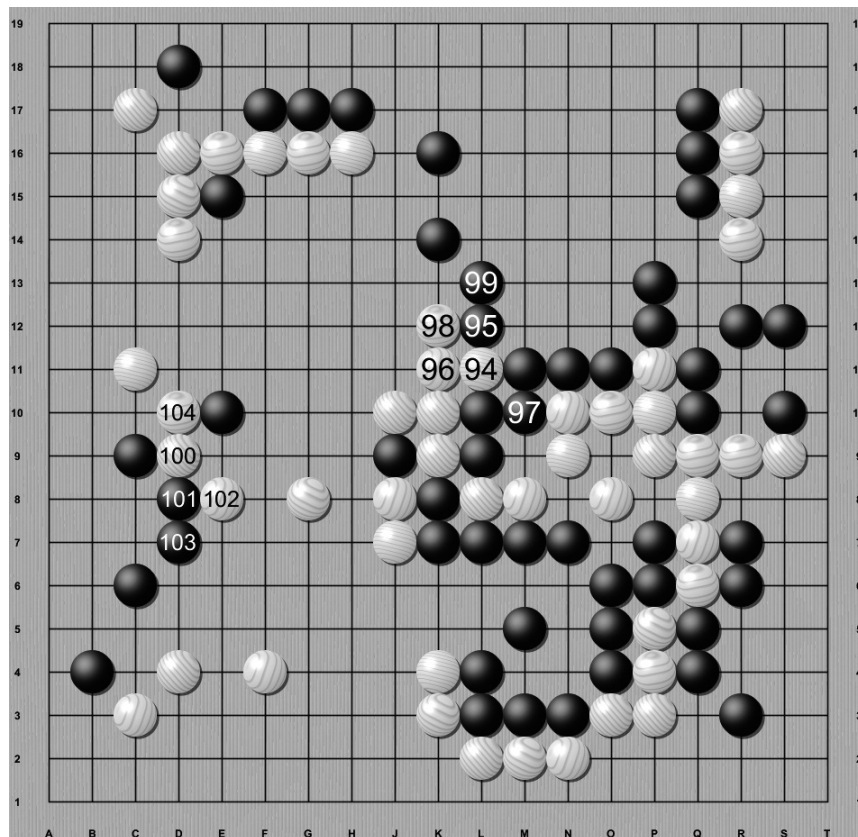
Да, она выглядит мёртвой, но такие большие группы часто в ходе игры могут быть использованы как опасность, угрожая воскреснуть.



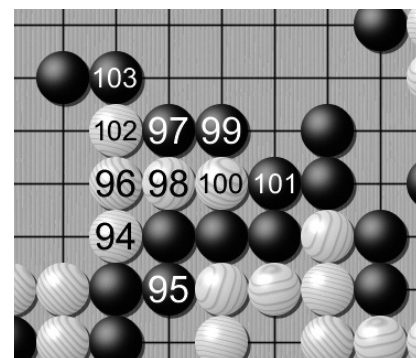
Ходы 84-85: Белые пытаются использовать потенциальную слабость называемую “адзи” и всё таки обеспечить выживание группы. Поэтому Белые играют **ход 84** угрожая разрезанием черной группы в середине доски, которая в свою очередь оказалась окружена пока атаковала Белых. Чёрные отвечают **ходом 85** и очень надеются что его группа живёт. Если Белым удаётся всё таки эту группу убить, то судьба всей партии решена, посему подгорает у обеих сторон и лёгкой победы не будет ни у одной из сторон.

Ходы 86-88: **Белые 86** снова угрожают разрезанием поэтому Чёрные соединяются **ходом 87**, но это позволяет Белым сыграть ход 88 и создать глаз в пункте отмеченным квадратом, поскольку **ходы 1 и 2** это **миаи**, что означает что какой бы пункт Чёрные не выбрали Белые ответят в другом и в любом случае построят глаз.

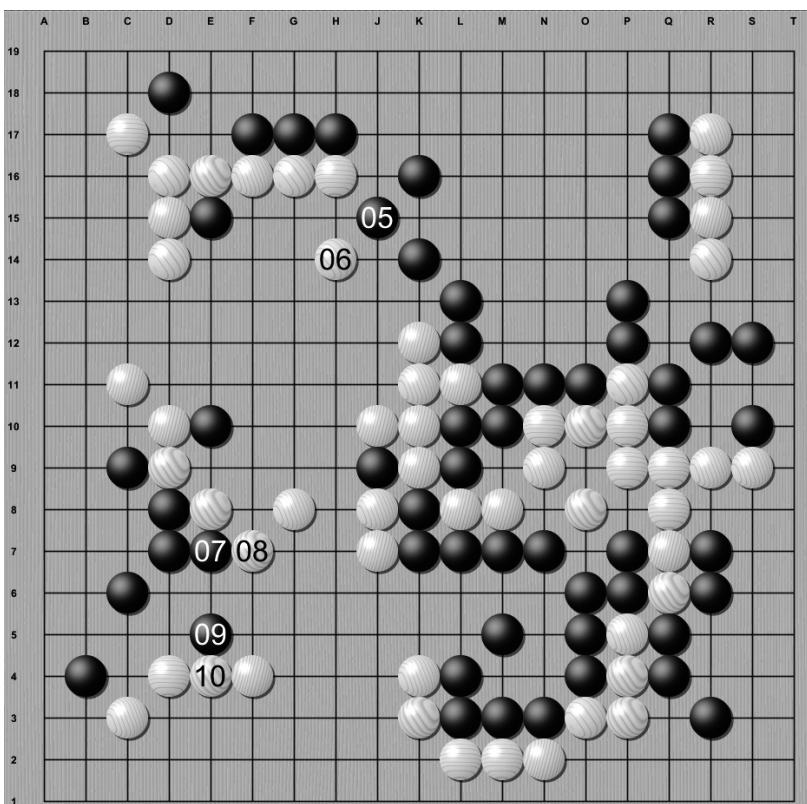
Ходы 89-93: Чёрным не удалось помешать Белым построить глаз, но мы помним чтобы группа жила **необходимо два глаза**, поэтому следует **ход 89** превентивно лишая Белых даже небольшого шанса на постройку второго глаза в этой области. Белые видя что второго глаза им не видать меняют задачу на убийство Чёрной группы ставя **ход 90**. Чёрные отвечают **ходом 91**, угрожая завершить постройку двух глаз уже следующим ходом. **Белые 92** пытаются помешать это сделать, но **Чёрный ход 93** успешно решает вопрос огораживания достаточного пространства для постройке двух глаз. **Чёрные кажутся живыми и вроде как в безопасности...**



Ходы 94-99: Белые делают последнюю попытку разрезать Чёрных ходом **94**, на что они отвечают атари белым ходом **95**, вынуждая последних защищаться. **Правая картинка:** Если Чёрные попробуют просто соединить свои камни, как они сделали позднее, то не обоснованно будет потеряна территория. **Обратно на основную картинку:** Белые **96** просто соединяются, поэтому теперь черёд Чёрных защищаться и они соединяются ходом **97**. Белые продвигаются ходом **98** угрожая территории Чёрных и строя маленькую стену. Вариантов у Чёрных немного и они защищают пункт разрезания распространяясь ходом **99**.



Ходы 100-104: Белые теперь пытаются использовать свежестроенную стену, поэтому режет мыльным ходом коня **100**. Чёрный осознаёт что у Белых здесь достаточная концентрация камней, поэтому решает отдать этот камень без боя и спокойно играет ход **101**. Белый **102** угрожает атари черным камням, поэтому Черные ходом **103** продолжают защищать группу. Белые закрывая пункт разрезания ходом **104** заканчивая контуры **потенциальной территории** (которое называется мойо) в середине и слева.



Ходы 105-110: Чёрный не в восторге от развития Белых, поэтому он пытается ходом **105** залезть внутрь белой территории наиболее безопасным путём, да ещё немного увеличить свою территорию на правой верхней стороне и в центре. Белые **106** предупреждают эти вторжения в ещё большем масштабе, но всё таки оставляет пункты через которые ещё возможны проникновения.

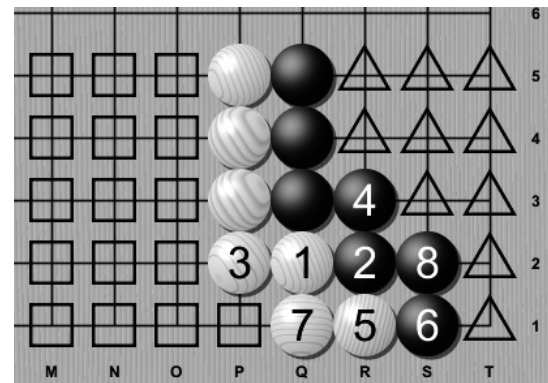
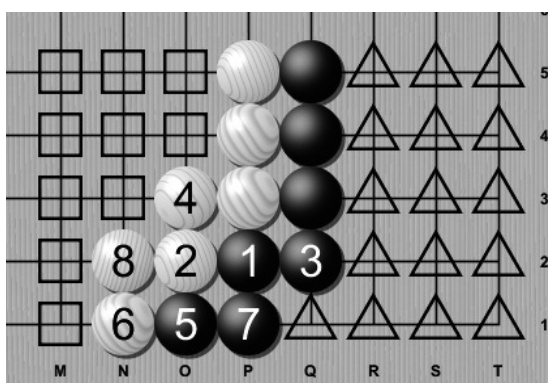
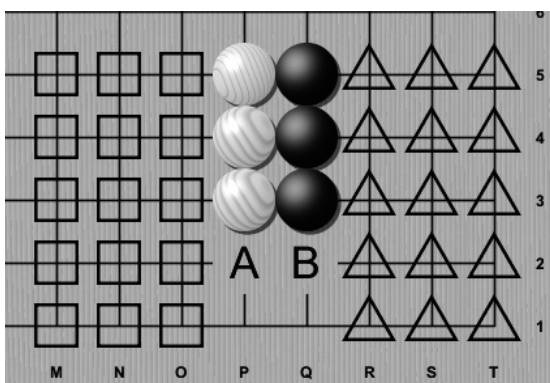
Ходы 107-110: Поскольку верх уже в безопасности, Чёрный переключается на нижний левый угол угрожая атари ходом **107**. Белые отвечают **108** заодно строя пасть тигра и защищая все камни одновременно. Чёрные **109** угрожает разрезанием, на что следует очевидное ответное соединение Белый **110**. Этим ходом заканчивается середина партии. Большая часть территории разделена и основные схватки закончены и мы переходим к **эндшпилю** в котором соперники разыгрывают уже более скромные куски территории по второй линии или малые куски в центре или на стороне.

► Завершаем - Эндшпиль

Собственно граница между серединой игры и её концом не всегда очевидна и поэтому вполне допустимо играть завершающие ходы в середине игры и наоборот. Общая идея состоит в том, что когда все углы, стороны и середина доски поделены и остаются ходы которые только немного способны уменьшить территорию соперника и ходы на первой и второй линиях доски, то тогда можно сказать, что мы перешли в эндшпиль партии.

Много игроков не считают эндшпиль достаточно важной фазой игры, поскольку кажется что ходы не приносят больших территорий, но на самом деле вполне возможно изменить итоговое соотношение в свою сторону, что называется “курочка по зёрнышку” во множестве мест доски может вылиться во вполне себе значительное количество очков. Также в этой фазе игры, когда каждое адзи или мертвая группа могут сыграть значительную роль внезапно может оказаться что только последним ходом определится кто же в итоге выиграет. Мы разберём примеры удачных ходов (которые называются **тэсудзи**), позже в отдельной специальной главе, но пока позвольте определить общие принципы так же как мы делали для предыдущих стадий.

Две вещи наиболее важны в эндшпиле. Определение **наиболее значимого** в очковом отношении хода и то что ходы необходимо делать в **сентэ** (ход который противник не может проигнорировать и вынужден отвечать), даже если это не самый большой ход. Давайте посмотрим почему и отчего так важны эти принципы, и как мы можем оценить возможные ходы и решить сколько они нам принесут очков.?



Левая картинка: Давайте разберём общий пример. Если Чёрные и Белые будут продолжать развивать свои стены то им достанутся отмеченные очки территории. Квадраты за Белых и треугольники за Чёрных. Но обычно игроки пытаются выжать максимум из концовки партии и поэтому Чёрные ходят в **А**, а Белые в **В**.

Центральная картинка: Скорее всего будет вот эта последовательность ходов. В этом случае Чёрный ход будет стоить Белым пять очков территории и ещё один нейтральный пункт, итого преимущество в **шесть очков**.

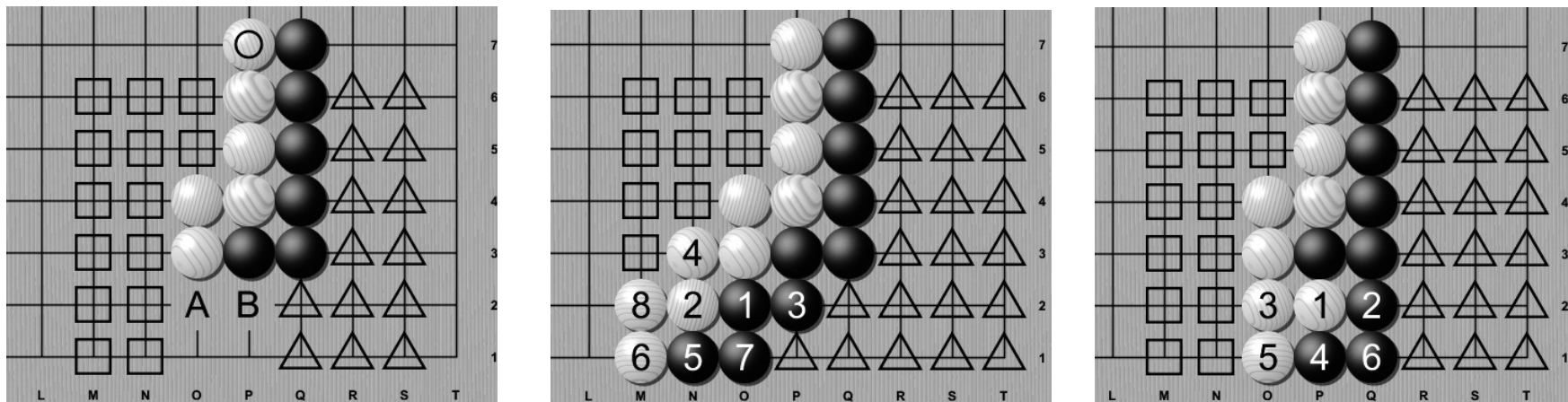
Правая картинка: Если белые успеют сами разыграть эту последовательность, то тогда Чёрные лишаются **пяти очков** и нейтрального пункта.

Итого игрок у которого сентэ и который его разыгрывает приобретает **6 очков и сохраняет сентэ!**

Подсчёт и оценка стоимости ходов в дебюте и середине не самая простая задача, но в эндшпиле это сделать значительно проще. Приобретая этот полезный навык позднее нам будет легче научиться как оценивать наши ходы на каждой стадии игры.

В предыдущем примере мы должны осознать что это сентэ стоит не 12 очков, а только 6. Разница кажется не большой, но она крайне важна. Если Белые и Чёрные на тот момент претендовали на 60 очков, то при розыгрыше такой последовательности конечный результат будет не 66-54, а 61-55.

Конечно есть множество вариантов при которых выигрыш одного значительно больше чем проигрыш для другого, что делает ходы в финале партии срочными для одного и не важными для другого. Например вариант розыгрыша предыдущей позиции ниже:



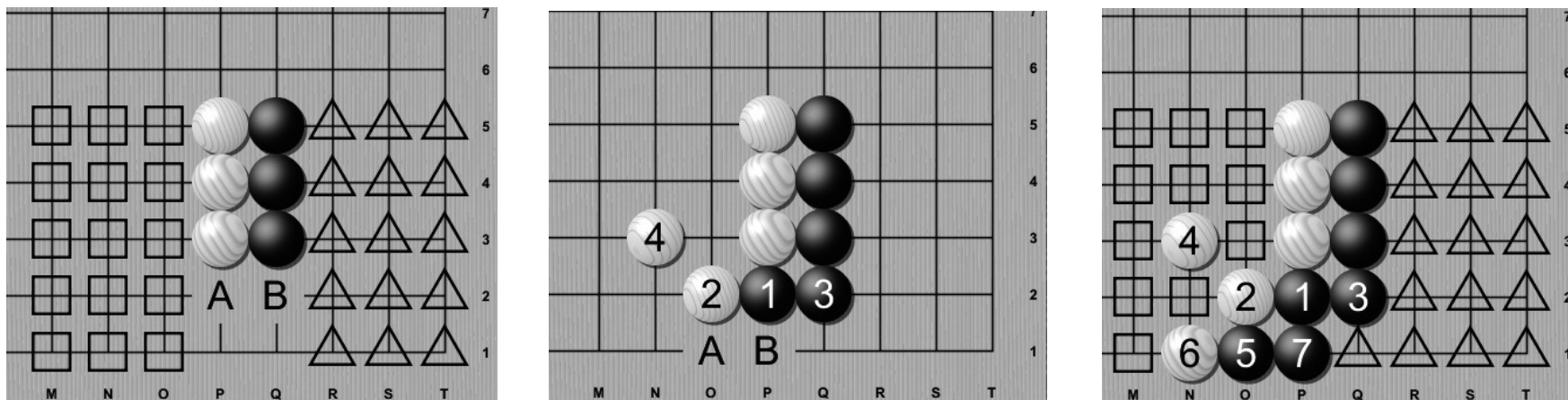
Левая картинка: В этой ситуации Чёрные уже получили преимущество в середине партии, которое могут использовать в финале. Если мы предположим что оба соперника просто опустятся до конца доски, то отмеченные очки будут их результатом.

Центральная картинка: Если Чёрные первые сыграют здесь то мы получим результат который уже рассмотрели выше. Чёрные отвоюют пять потенциальных очков территории Белых и оно очко для себя с **сохранением сентэ**. Этот обмен таким образом будет стоить **6 очков**.

Правая картинка: Если белые сыграют первые, Чёрные заблокируют это движение вынуждая Белых соединяться в **пункте 3**. Поскольку теперь ход Чёрных, то он может доиграть эту схватку с учётом того что Белый сохранит сентэ, но Чёрные потеряют только **2 очка**. Как видите в этом случае **стоимость** розыгрыша весьма отличается.

Поиск наибольшего хода конечно важен, но сохранение сентэ мне представляется, более значимым. Давайте подумаем вместе. Что будет лучшим выбором, сыграть ход на 10 очков и отдать сентэ сопернику, который начнёт поджимать вашу территорию или ход который принесёт 2-3 очка, но сохранит инициативу на вашей стороне и вы сохраните возможность продолжать зарабатывать очки? Всё таки чаще второй вариант приносит больше очков. Единственно когда это не так, когда у соперника нет хороших ходов для эндшпиля и он сам вынужден будет отдать вам сентэ. **Всегда помните, ход в эндшпиле который сыграете вы - это ход который уже не сыграет соперник.** Выигрыш пункта от которого зависит чья территория будет уменьшена может значительно увеличить количество очков при минимуме усилий, особенно по сравнению с усилиями в середине игры. Конец партии это относительно самый лёгкий этап партии, что делает его идеальным для новичков, как мы с вами, полем повышения мастерства.

И напоследок, на самом деле не смотря на все наши расчёты, не стоит ожидать, что соперник обязательно будет играть как мы ожидаем. Давайте вернёмся к нашему первому примеру:



Левая картинка: Мы начинаем за Чёрных и очень рады сыграть в **A** рассчитывая на 6 очков и сентэ, как бы предлагая Белым: “не будете ли вы столь любезны разыграть известную последовательность в которой вы теряете столь много очков?” и...

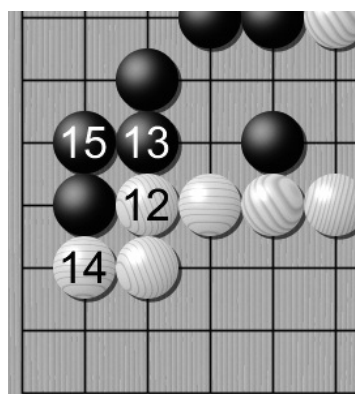
Центральная картинка: И вдруг Белые говорят “**Нет**”, ставя пасть тигра в **4**, Белые меняют последовательность, без очевидного сентэ в конце и со значительно меньшими очковыми потерями. И если Чёрные придерживаются прежнего плана...

Правая картинка: Чёрные обнаруживают, что опять же выиграл **очко**, но зато Белые потеряли **4 очка** и получили **сентэ**. Это не ахти какой результат для Чёрных, поэтому обычно после **хода 4** на центральной картинке Чёрные играют где то ещё оставляя эти пункты на самый конец.

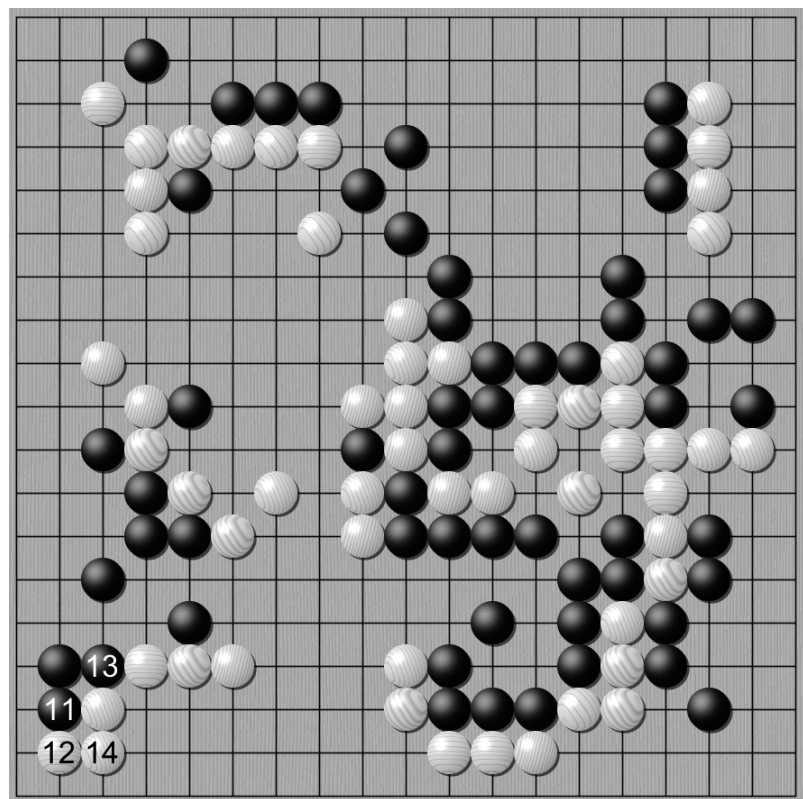
Владение инициативой не так то просто оценить, поэтому обычно играют столько сентэ ходов сколько возможно до хода, который передаёт сентэ в руки соперника.

Мы ещё поговорим о хитросплетениях финала и схватках которые происходят на 1-2 линиях в главе 6, которая посвящена вопросам **жизни и смерти** и разделе об искусных ходах **тесудзи**. Теперь же, вооружившись основными принципами для эндшпиля, мы можем вернуться к нашему практическому примеру где мы можем увидеть их применение.

Ходы 111-114: Чёрные начинают эндшпиль, и так как у него сентэ, он пытается найти вариант где ответ белых будет обязателен, поэтому играет **ход 111**. Белые действительно не могут игнорировать этот ход и угрозу атари последующего **113** хода, поэтому Белые защищаются **ходами 112** и **114** защищая угол. Сколько стоили эти ходы?



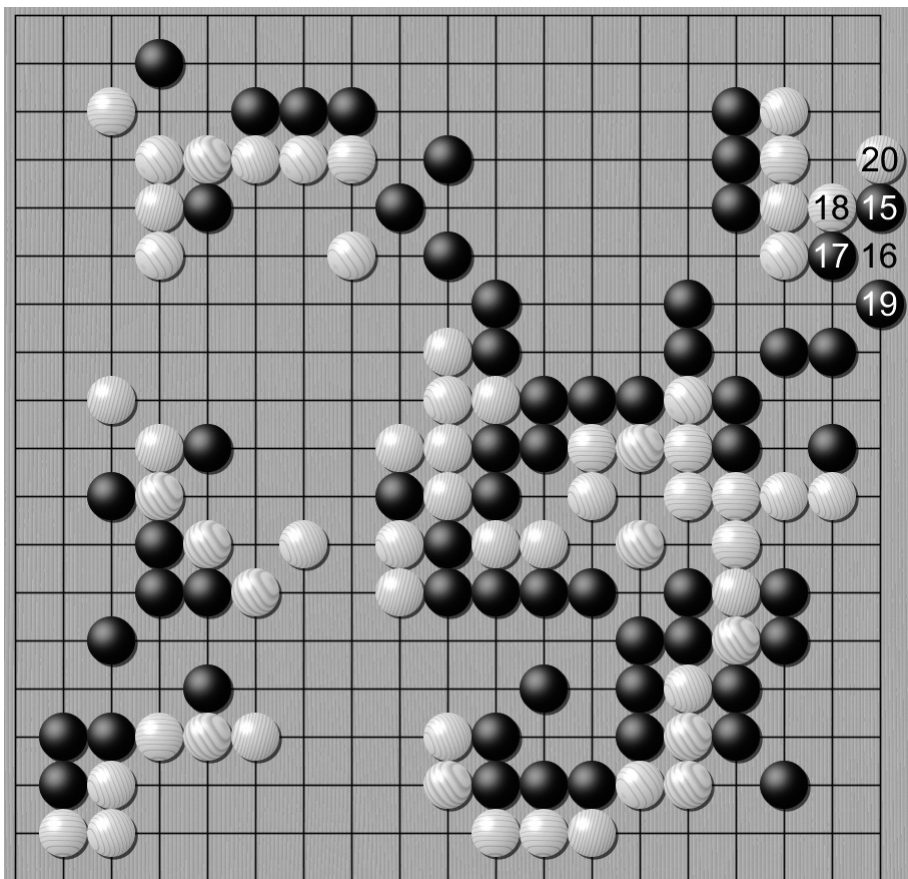
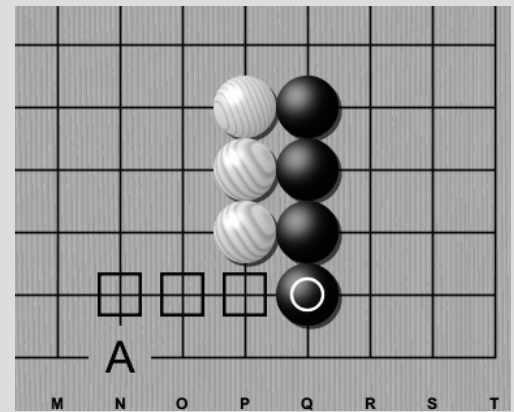
Левая картинка: Здесь мы видим результат если бы Белые ходили первыми, результат разницы в очках не сильно впечатляет. Всего то **2 очка**, но Чёрные не беспокоятся, поскольку они сохранили **сентэ** и инициатива продолжения партии на их стороне.



Прыжок обезьяны

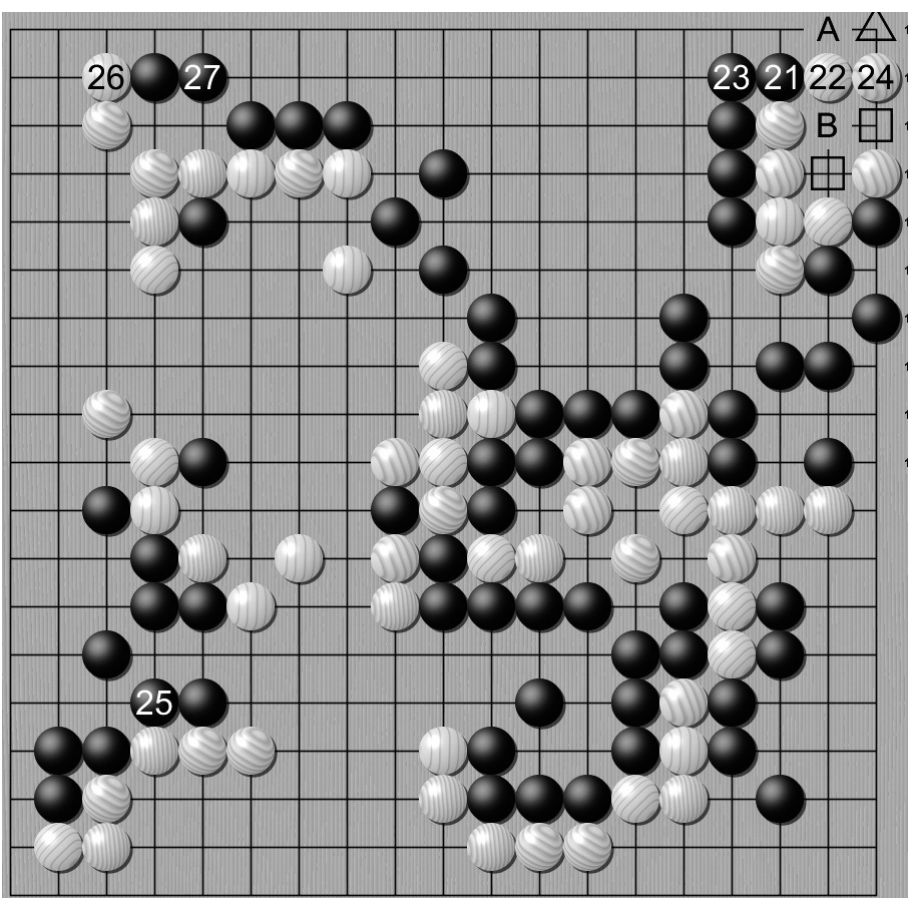
Мастерские ходы в эндшпилье (тесудзи)

Прыжок обезьяны это распространение большим конём по первой линии, но играть его можно только от сильной группы с камнем на второй линии, в то время как у противника отсутствует камень который сможет тебя заблокировать. В примере справа у Белых нет камня в отмеченных пунктах, поэтому Чёрные могут сыграть **прыжок обезьяны** в **А**. Белые не могут отрезать этот камень до тех пор пока там не окажутся вспомогательные камни, Чёрные этим ходом уменьшают территорию Белых от 8 до 10 очков и сохраняют сенте после защиты Белых. .

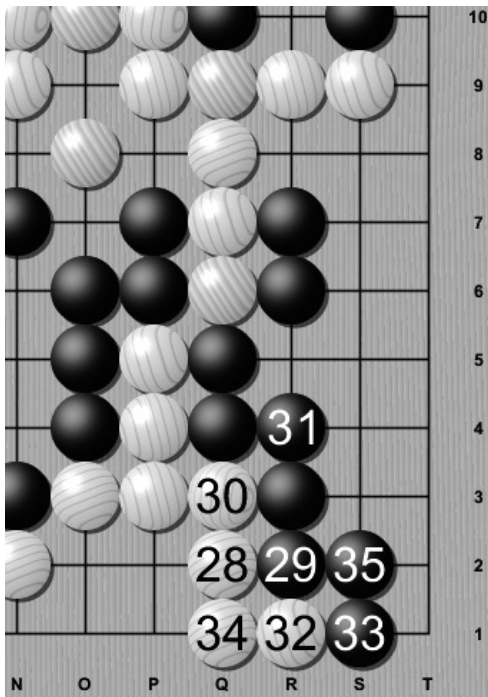


Ходы 115 - 120: Чёрный продолжает давление играя **прыжок обезьяны** ходом **115**. Не всегда подобный ход заканчивается с сохранением сентэ, но сейчас Белая группа не совсем жива, поэтому подобный прыжок серьёзная заявка на убийство группы если Белые неправильно разыграют ответ.

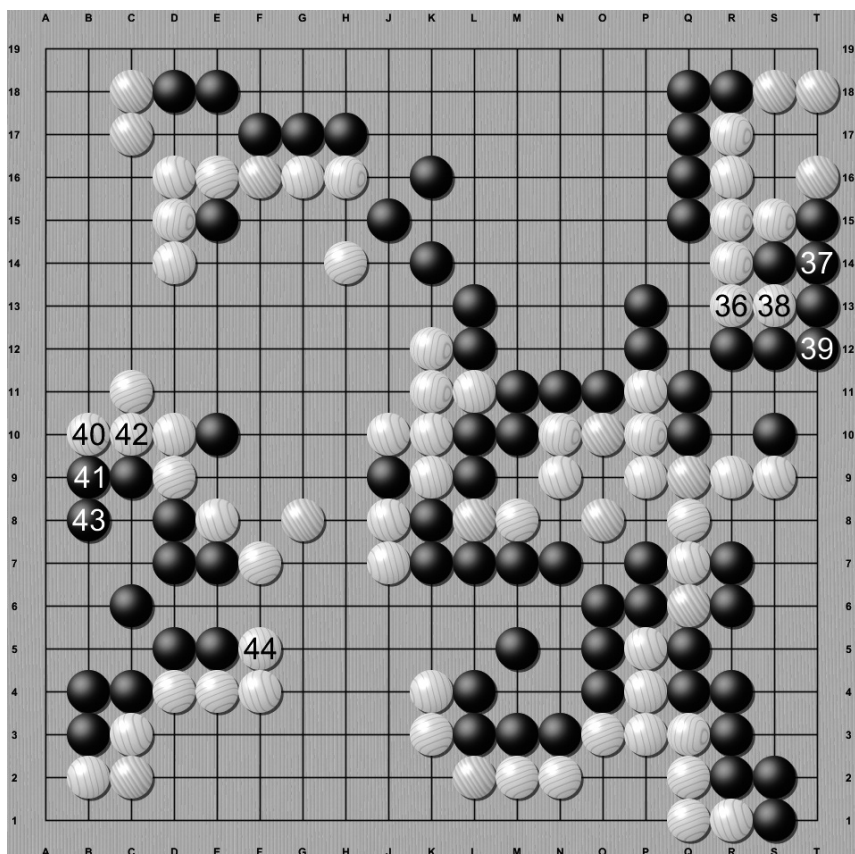
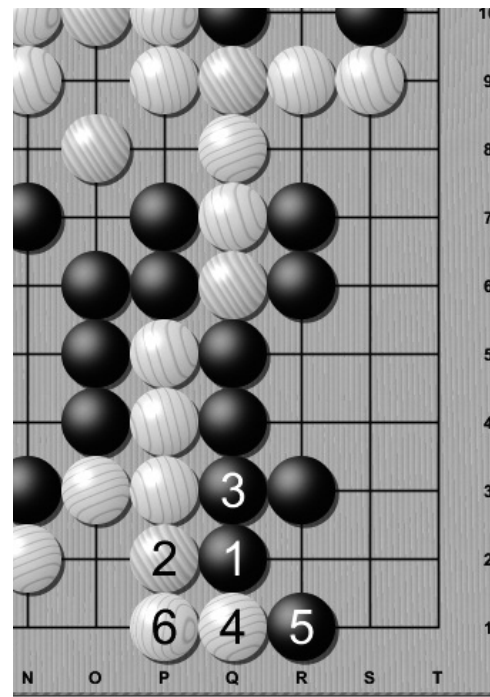
Белые отвечают разрезанием в **116**. Белые понимают что данный камень будет потерян, но он приносится в жертву ради остановки продвижения под белой группой. **Чёрные 117** ставит атари белому камню на что Белые ставят атари **118** Чёрным в ответ, поэтому Чёрные вынуждены захватывать камень **ходом 119** для выживания собственной группы. **Белые ходом 120** завершают защиту от прыжка обезьяны и Белая группа похоже выживает.



Ходы 121 - 127: Чёрные однако не оставляют идею убить группу Белых и играют хане в **121**. Белые **122** отвечают единственно возможным вариантом и Чёрные соединяясь в **123** готовятся к атаке на белых. Но белые играют прекрасный **ход 124**. Теперь **А** и **В** миаи. Если Чёрные играют в **А** Белые отвечают **В** и получают **два глаза** в отмеченных квадратами пунктах. Если же Чёрный сыграет в **В** тогда Белые играют в **А** и получают **два глаза** в пунктах отмеченных треугольником и одним из квадратов. **По настоящему замечательный ход.** План Чёрных дал сбой, поэтому в этом месте схватку можно прекращать и было принято решение немного защититься ходом **125** который совсем не угрожает Чёрным, поэтому **это не сентэ**. Это было плохой идеей, поскольку Белый немедленно играет сентэ ходом **126**, который Чёрные прозевали. Чёрные вынуждены защищаться **ходом 127** и теперь инициатива на стороне Белых.



Ходы 128-135: Белые продолжают (левая картинка) сентэ в эндшпилье найдя прекрасное продолжение в правом нижнем углу с последовательностью ходов открываемых ходом **128** в **Q2** которое заканчивается сентэ Белых поскольку группа Чёрных всё ещё не достаточно стабильна из-за ошибочного **хода 27**. На правой картинке можно видеть, что это был хороший ход и за Чёрных, но Чёрные упустили этот шанс пока владели сентэ. И как результат дополнительно 6 очков в пользу Белых (можно сравнить две картинке для наглядности). Ещё один прекрасный ход у Белых.

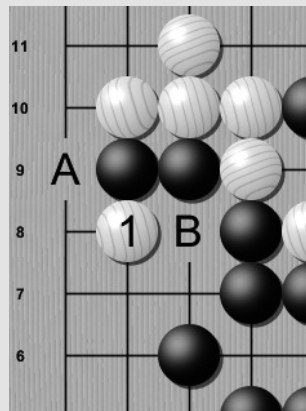


Ходы 136-139: Белые заканчивают розыгрыш правого верхнего угла который начался прыжком обезьяны так что сохраняют сентэ через ряд потенциальных угроз и атари.

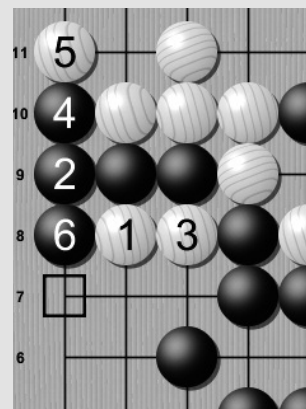
Ходы 140-143: Завершив розыгрыш углов, Белые перенесли внимание на сторону и отыскали **ход 140**. Чёрные ожидаемо блокируют **ходом 141**, но когда Белые играют **ход 142** это не совсем очевидно почему собственно Чёрные защищаются **ходом 143**. Ситуация достаточно сложная, поэтому небольшой анализ как Чёрные выбрали этот ход показан на правой картинке.

Ход 144: Белые больше не видят других сентэ ходов и играют **ход 144** защищая территорию в середине. Теперь инициатива снова на стороне Чёрных.

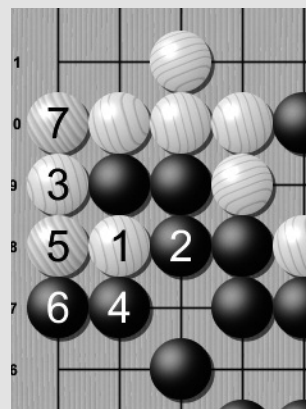
Выбор хода 143 - Защёлка (больше деталей на странице 160))



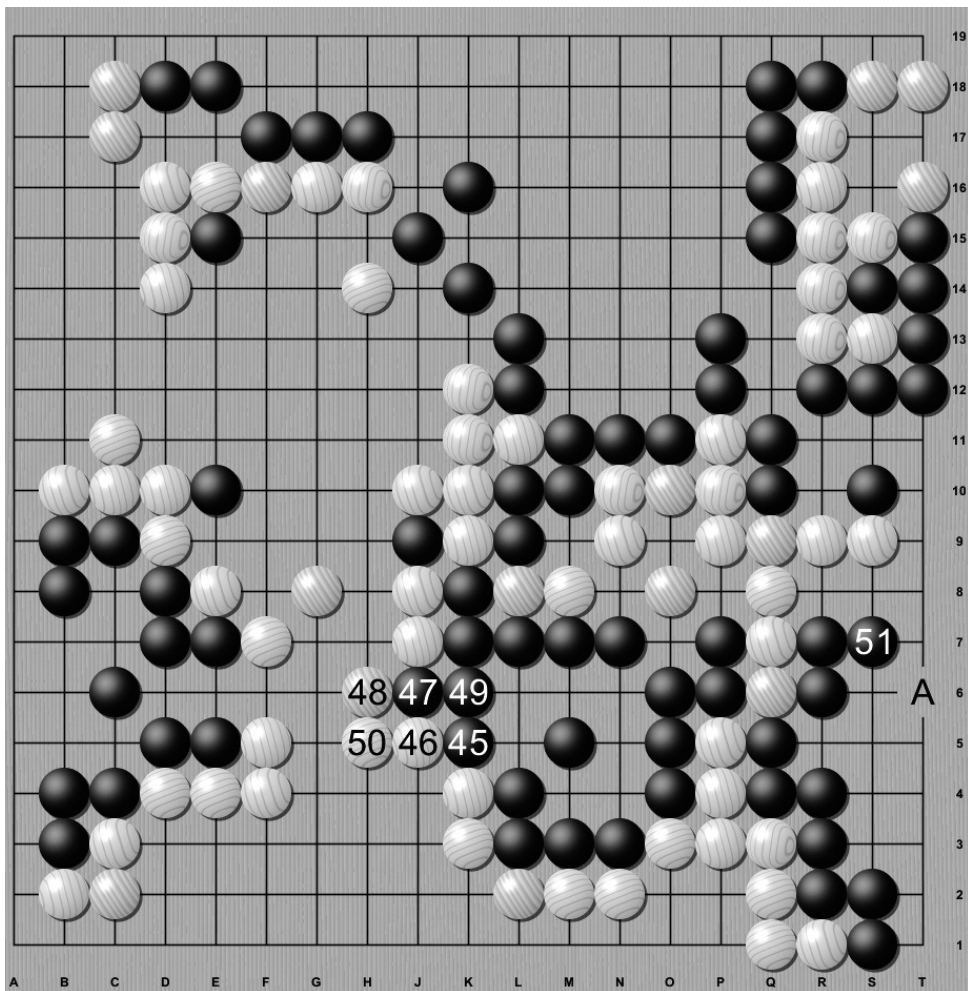
Если Чёрный играет в любом другом месте, Белый может сыграть так называемую **защёлку** (мы дополнительно разберём больше примеров в главе посвященной тесудзи). Такой ход возможен когда у Чёрных не стоит камня в пункте **В**, поэтому он не может играть в **пункт А**. Если же он очень хочет сыграть в **А...**



тогда эта последовательность ходов неизбежна. Чёрная группа будет под атари и поскольку ход Белых то снятие группы ходом в отмеченный пункт принесёт заметные потери Чёрным. Тогда лучшим сценарием для Чёрных будет защита в **В...**

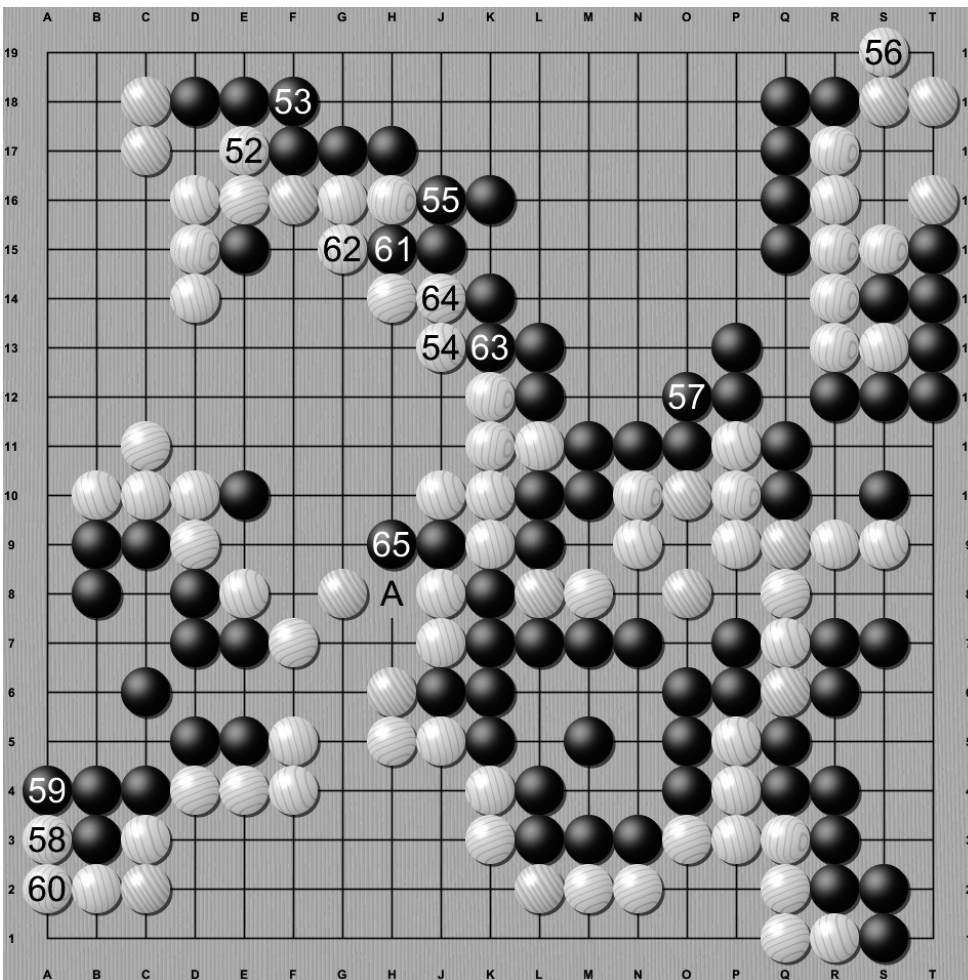


но и этот ход несёт Чёрным значительные потери очков, поэтому играть тенуки на **143 ходу** не самая хорошая идея, куда не существует сентэ ход за которым стоит больше очков чем потерь здесь.



Ходы 145 - 151: Конечно когда у тебя сентэ это хорошо, но помимо этого хорошо бы чтобы были и сентэ ходы и Чёрные пытаются что то изобразить играя **ход 145** угрожая вторгнуться в белую территорию. Белые спокойно блокируют это вторжение ходом **146**, а Чёрные пытаются надавить **147**. Белые отвечают **ходом 148** угрожая атари Чёрному камню, поэтому следует защита **149**. У Белых оказывается многовато камней которым можно поставить атари, отчего Белые ставят защитный **ход в 150** и Чёрные получают сентэ снова. Чёрные не видят возможностей своей атаки, но зато находит хороший ход за противника. **Прыжок обезьяны в А.** Поэтому раз нельзя найти ход который стоит столько же сколько этот обезьяний прыжок, он отдаёт сентэ защищая потенциальную слабость **ходом 151**.

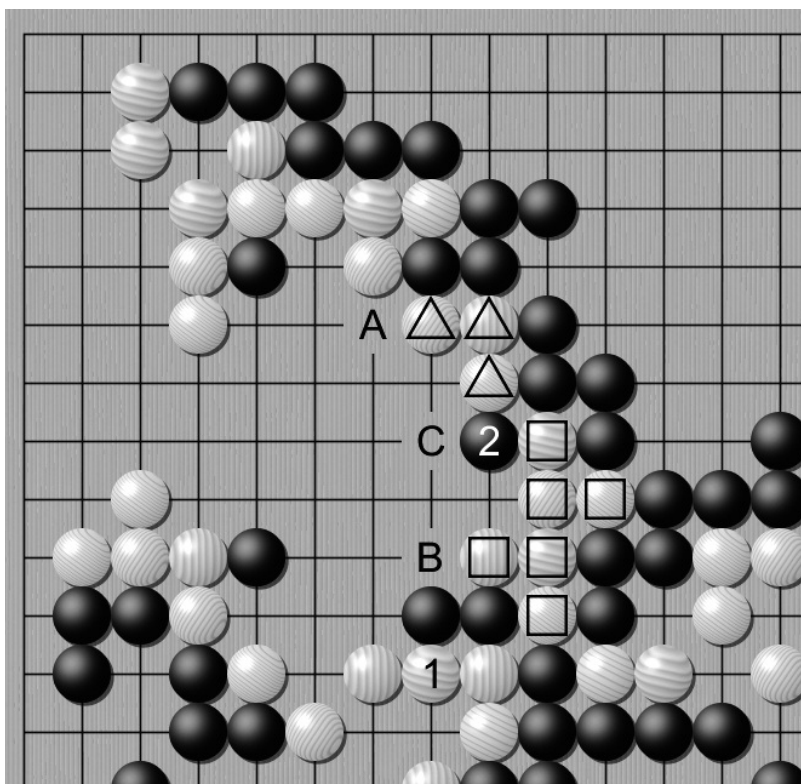
Лучший ход соперника это наш лучший ход. Никогда не недооценивайте важность **защиты и построения хорошей формы**.



Ходы 152-160: У Белых тоже не много больших ходов на этой стадии поэтому он играет **ход 152** пугая Чёрных, который не пугаясь защищается в **153**. Остальные ходы до **160** это ходы на устранение косметических дефектов групп и форм, либо крошечные ходы стоимостью **1** или **2** очка, **но не стоит убаюкиваться этим мирным затишьем**. Очень много партий были проиграны в эндшпилье когда заполнение пунктов то здесь то там заканчивалось осознанием что у группы остается слишком мало дыханий или обнаруживаются разрезания, которые раньше были не замечены. Как будет видно далее у Чёрных созрел план.

Ходы 161-165: Чёрный играет очевидный ход в **161** делая вид что он по прежнему играет малые ходы прикрывающие собственную территорию. Белые защищаются в **162** и Чёрный играет **163** продолжая внушать, что он прикрывает территорию на

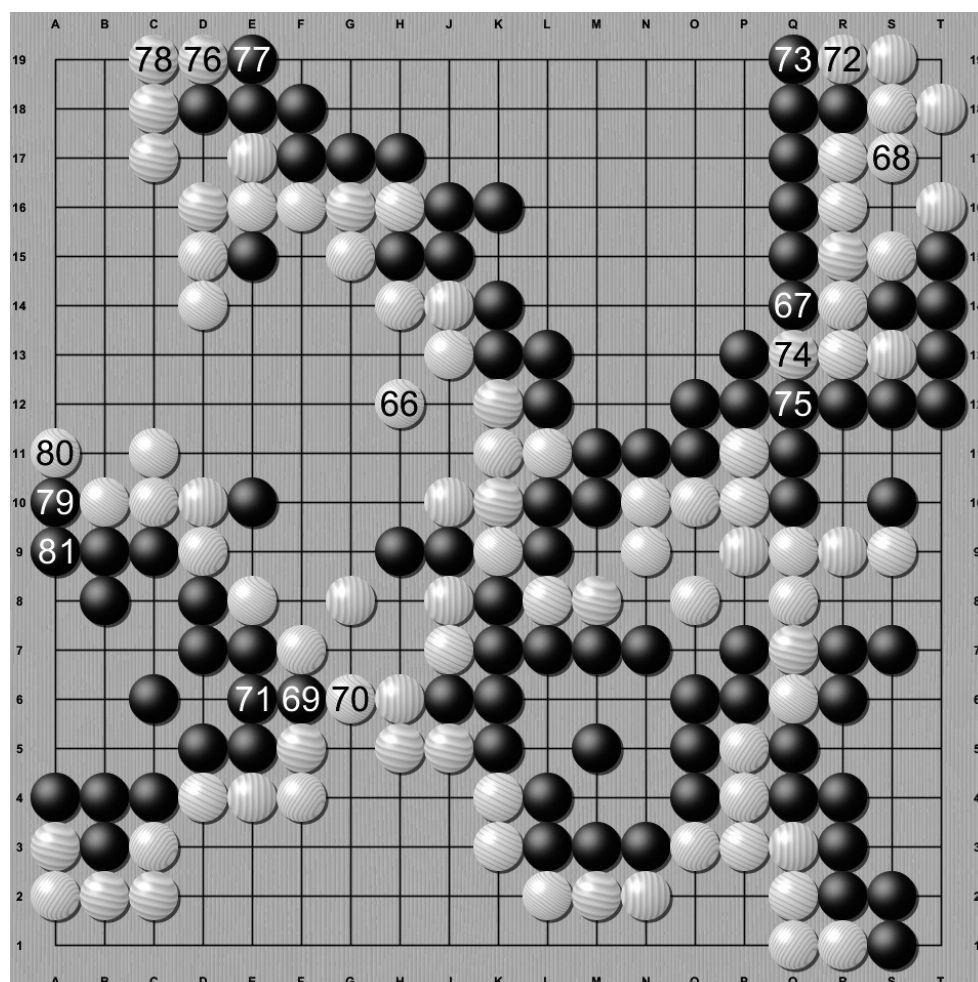
что Белый отвечает **ходом 164**. Теперь Чёрные созрели к большой финальной схватке, поэтому играет **ход 165**. Если Белые усыплены неспешным ритмом прошлых ходов, то возможно, что он предположит что целью данного хода является пункт **А**. Но у Чёрных на уме совсем другое.



Вот собственно и план Чёрных, если Белый играет в **пункт 1** для защиты **2** камней, то Чёрные сыграют в разрезающий пункт между двух вновь образованных белых групп которые образуют слабую форму, появившуюся из-за постоянного давления Чёрных. Если Чёрные так сыграют, то **пункты А и В** будут **миаи** в которой одна из отмеченных групп будет атакована и начнётся сложная борьба с неясным исходом, и только один результат гарантирован, борьба идёт на территории противника и Чёрные вообще ничего не теряют.

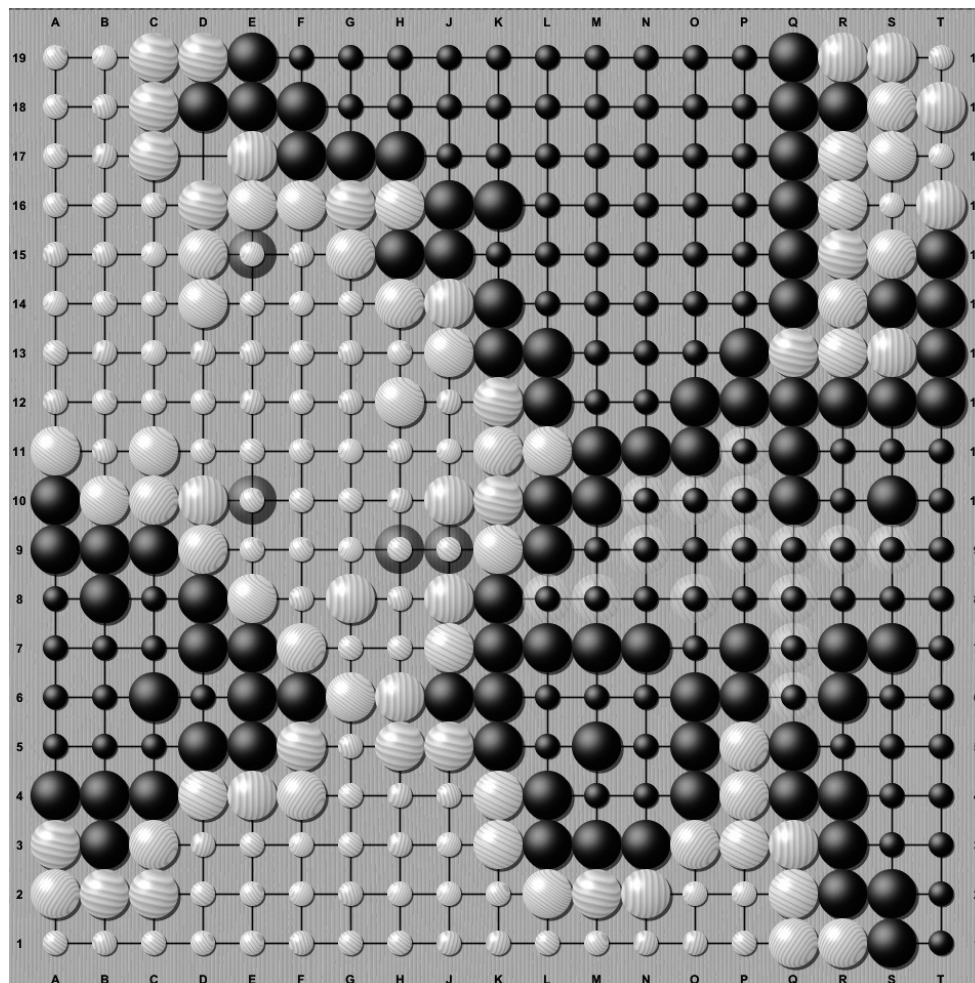
Белым крайне сложно защитить обе группы даже если он сыграет в **С**, поскольку **ход 2** был поставлен раньше.

Если этот розыгрыш состоится то откроется масса вариантов. У Белых слишком много камней в этом районе поэтому при любом варианте они скорее всего смогут убить группу вторжения, но поскольку всё здесь очень на тоненького, то единственная ошибка может стоить жизни всей группы. Итак...



Ход 166: Белые игнорируют ложный выпад Чёрных и сразу играют **ход 166** таким образом мгновенно останавливая задуманный план действий.

Ходы 167-181: У обоих соперников больше нет по настоящему больших ходов, поэтому идет оформление завоёванной территории с обменом в один, два очка. Большинство из таких пунктов равноценны и на окончательный счёт в целом не влияют. Например, Белые **выигрывают одно очко ходом 172** и ещё одно очко **ходами 176 и 178**. В свою очередь Чёрные захватывают одно очко ходами **169 и 171**, а еще одно **ходами 179 и 181**. Поэтому, после того как сыграны сентэ ходы и больше не получаются слабые группы, которые можно атаковать (мы их видели в планах Чёрных связанных с **ходом 165**) итоговый счёт меняется незначительно. После **хода 181** оба игрока не видят продолжения партии поэтому “пасс” и игра завершена. Сможете угадать, кто победил не заглядывая на следующую страницу?



Перед нами окончательная позиция. Все мёртвые камни отмечены и сняты с доски, поэтому очки за снятые камни считаются дважды. Одно очко за захваченный камень и одно очко территории.

У Белых 89 очков территории +2*4 очков за мёртвые камни+6.5 коми = **103.5 очка.**

У Чёрных 91 очков территории +2*15 очков за мёртвые камни+1 очко за снятый камень = **122 очка.**

Чёрные победили +18.5 очков.

Подсчёт очков завершает партию и разбор. Надеюсь теперь вы почти привыкли к ритму игры и трём её частям.

Ещё раз, я бы рекомендовал вернуться к этой главе снова после прочтения всего учебника. Сейчас же если Вы не понимаете каждый ход или объяснение, то не стоит переживать. Цель данной главы была больше объяснить фазы игры и помочь рекомендациями для каждой части, которые можно применять сразу на практике.

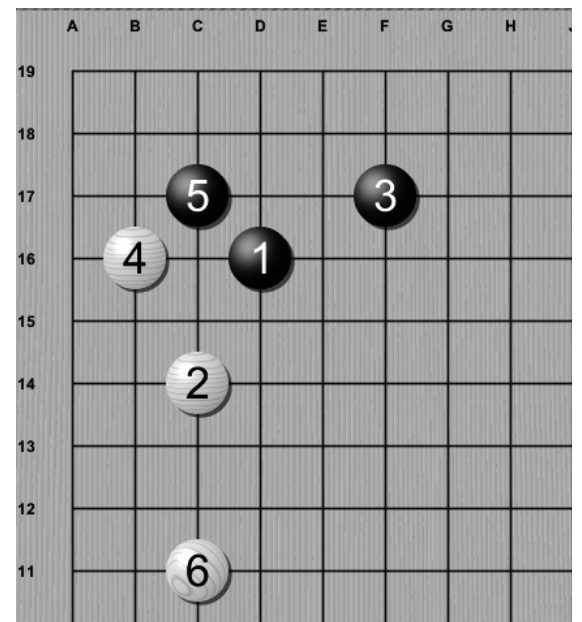
Теперь мы сосредоточимся на специфике каждой из частей, посвятив каждой из них по главе, логично открывая главой про дебют. Итак, следующая глава про **джосеки** и **фусэки**.

» Что такое дзёсэки и фусэки?

Как и в предыдущей главе, я постараюсь привести общие принципы и идеи, которые помогут нам оценить насколько хорош тот или иной ход на том или ином этапе партии. Обращаю внимание, что в середине игры и эндшпиле доска уже переполнена камнями, поэтому невозможно применить какую-то заранее определённую последовательность ходов, просто потому, что мы не можем предсказать как именно будет выглядеть доска, чтобы такая заготовка эффективно работала. Есть пара, другая хитрых ходов (**тэсудзи** - о них мы упоминали ранее) которые могут нам помочь, но прежде всего мы должны обращать внимание на **«правильное направление» нашей игры** и концепцию построения **хорошей формы**.

Но дебют это совсем другое. Доска пуста, а стратегия каждого игрока только начинает выстраиваться, поэтому мы в силах предположить, как будут поставлены камни и последствия от этих ходов. Конечно, каждый бы хотел применить такую стратегию и расстановку камней, чтобы сразу получить преимущество над соперником, но не смотря на обманчивое впечатление, что такая стратегия в Го существует, это нет так. Го это игра баланса и мы не можем полностью уничтожить нашего соперника, и получить всеподавляющее преимущество в каждой схватке при обмене ходами. Ставя любой камень на доску мы, преследуем определённую цель, но это же относится и к нашему противнику, поэтому мы и можем сказать что схватка начинается с появлением первых камней на доске.

Так что же такое дзёсэки? Дословный перевод - поставленные камни, что соответствует истине, поскольку это последовательность ходов при розыгрыше угла доски, которая даёт каждому игроку определённый результат. В результате один игрок, скорее всего, получит территорию, а другой влияние или они поделят угол. Возможностей достаточно и каждый выбирает для себя, что ему нужнее. **Считается, что результат розыгрыша дзёсэки примерно равен.** Но сможет ли игрок превратить его в очки территории это второй вопрос, который пока не имеет ответа.



Одно из наиболее сбалансированных и легкодоступных дзёсэки. Оба игрока делят количество очков пополам

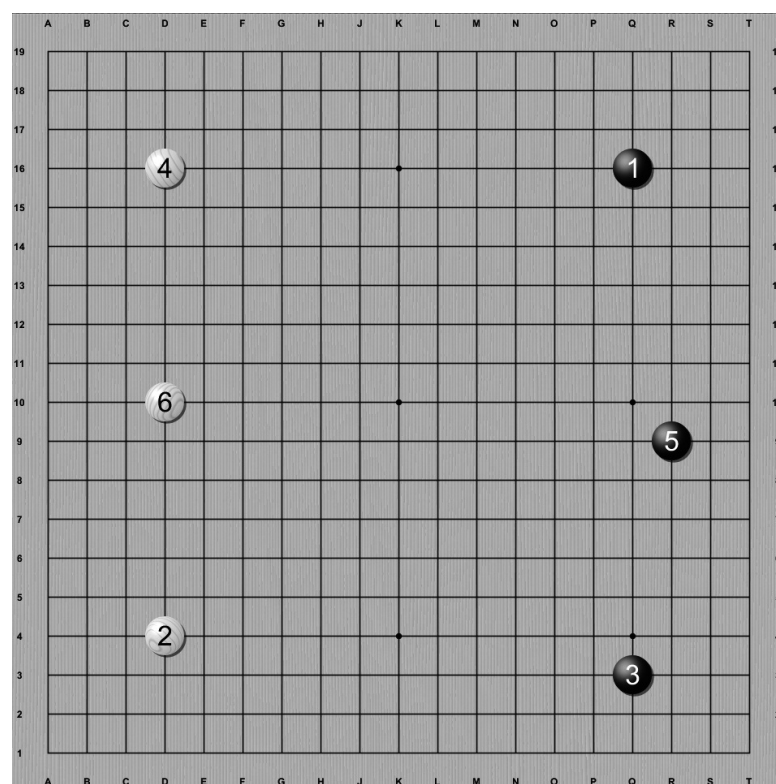
Наша цель не узнать и вызубрить, но понять и осознать их внутреннюю логику. **Только таким образом мы станем понимать, почему мы выставляем камни так и что нам за это будет.** Не существует «победной тропы» в дзёсэки. только **цель, хорошая форма и направление развития игры.**

Дзёсэки это всего лишь инструмент и в зависимости от Ваших целей вы должны применять подходящий инструмент. Выбор дзёсэки дело непростое, поскольку при этом **надо учитывать всю доску.**

В пику идеи взаимного обмена ходами в углах у нас есть концепция фусэки. **Фусэки** (буквально - “построение камней”) это стратегия начала партии направленная на всю доску для получения преимущества **одним из игроков**. В отличие от дзёсэки, где оба игрока сражаются за локальные преимущества в углу, фусэки учитывает камни всей доски. Очевидно, противник постарается помешать расстановке, если заметит, что формируется фусэки, но обычно это также является триггером завершения фусэки. Собственно поэтому фусэки, как правило, состоит всего из трёх или четырёх камней, хотя цель у них весьма амбициозна. При этом максимизация эффективности каждого из этих камней насущная задача, из-за того что борьба против них бывает весьма затруднительна.

В этой главе мы сначала рассмотрим дзёсэки, поскольку без этого знания нам не понять, как работать с фусэки и какие ловушки у него есть в запасе против беспечных игроков. Раз уж мы коснулись дзёсэки и фусэки, пожалуйста, помните, что это настолько огромная тема, что ей посвящены отдельные тома, поэтому мы явно не сможем охватить все сотни существующих дзёсэки и фусэки, но наша задача рассмотреть наиболее важные из них. **Опять же помним, что мы с вами здесь для новых знаний и понимания игры + радости от этого процесса.** Тупое заучивание последовательности редко приносит удовольствие, и наша миссия свести это к минимуму. Поэтому давайте сфокусируемся на действительно важном - понимании, как и почему ходы идут именно в такой последовательности.

Для дзёсэки мы рассмотрим одни из самых популярных начальных ходов: пункты **4-4** и **3-4**.



А для фусэки два крайне популярных варианта современных партий. Справа Чёрные разыграли **китайское фусэки**, а слева Белые сыграли **Сан-Рен-Сэй фусэки** (что буквально значит “три звездных пункта в линию”)

► пункт 4-4 дзёсэки

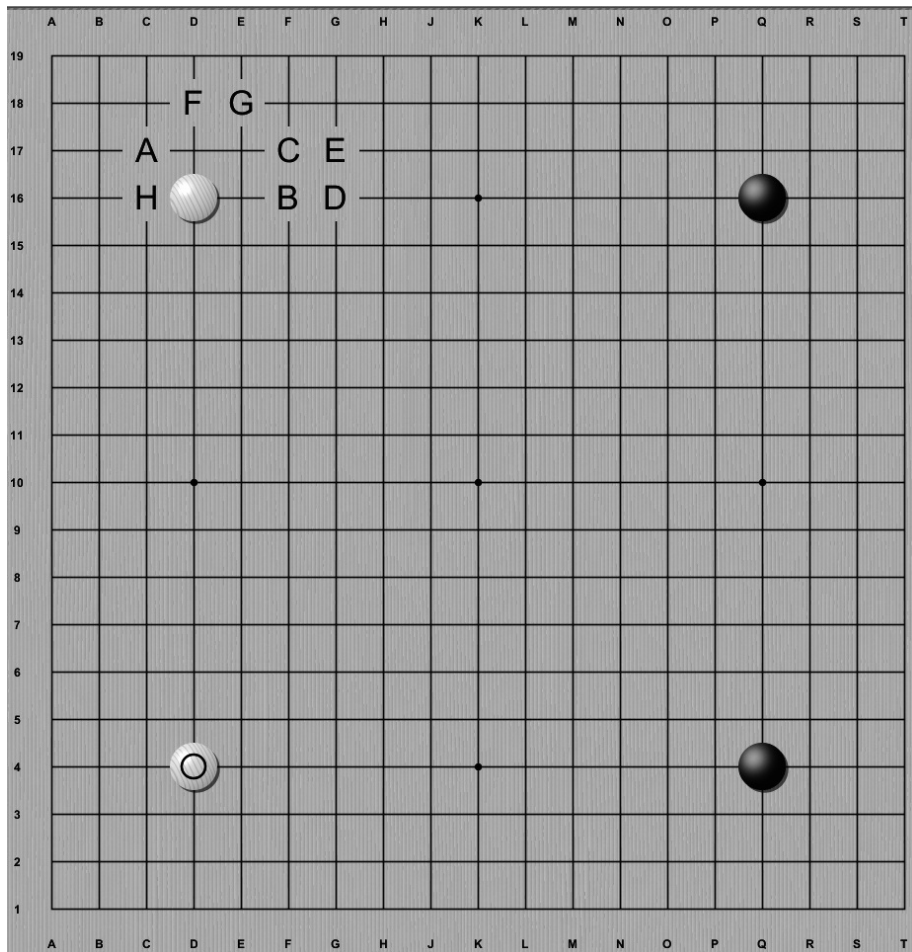
Один из наиболее распространенных вариантов начала игры это ход в пункт 4-4. Выбор данного хода подразумевает влияние на сторону и центр, но поскольку это один из самых гибких вариантов, то вы не сильно скованы с точки зрения дальнейшего развития, однако надо помнить, что при игре в пункте 4-4 противник имеет возможность занять достаточно значительную часть угла. Давайте глянем на список возможных ходов вашего оппонента, если он решит вторгнуться в угол:

Возможные варианты атаки пункта 4-4

Вот возможные варианты за Черных, если они хотят атаковать Белый угол. При этом выбор **A**, **B** и **C** наиболее популярен, **E** и **D** достаточно редок из-за относительной удаленности от пункта 4-4 и **F**, **G** и **H** обычно играетя игроком в середине партии, в случае если Белые уже достаточно укрепились в этой части доски и Чёрным надо срочно уменьшать белую территорию.

Предлагаю сконцентрироваться на вариантах с **A** по **C** в этой главе, а **F**, **G** и **H** рассмотреть в главе посвященной вторжениям и соединениям.

Также помним, что Чёрные могут начать атаку с левой стороны, но полагаю, что это не лучший выбор развития игры, т.к. у них нет ни одного камня слева. Нам бы увеличивать эффект синергии наших камней, а не уменьшать её.

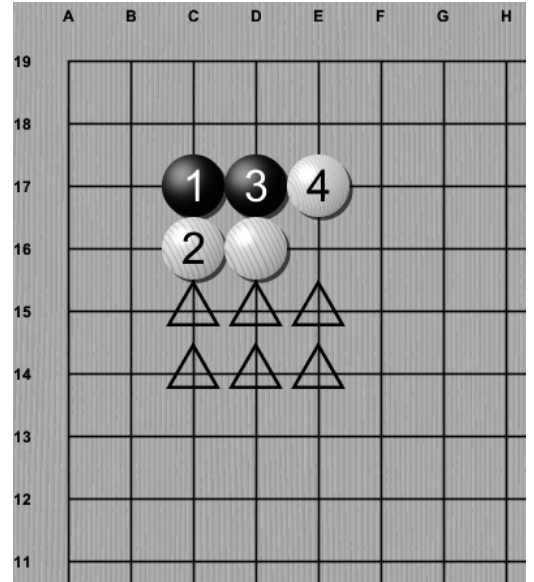
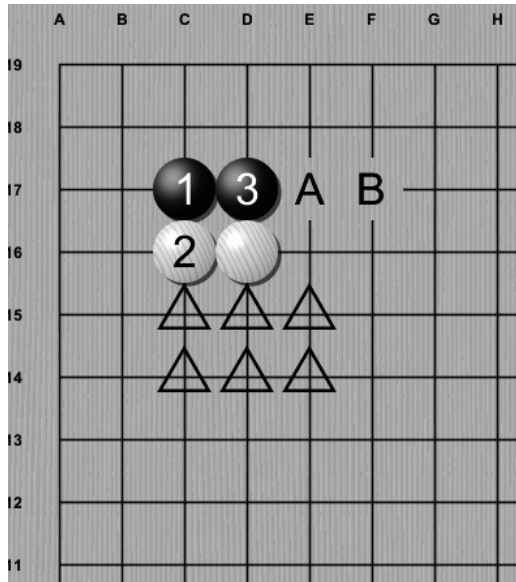
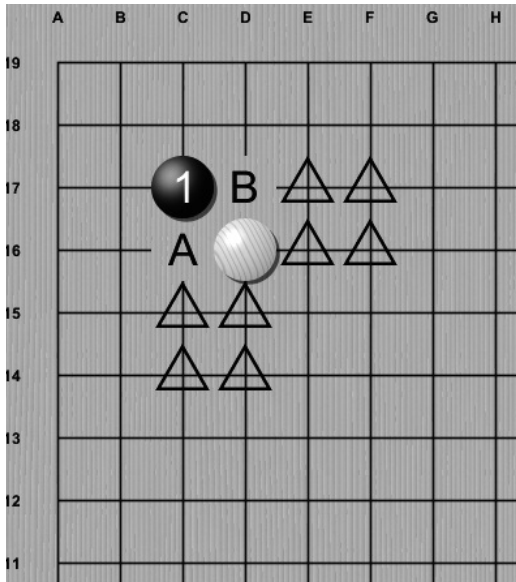


Основные проблемы при изучении дзёсэки:

- Почему именно этот ход был выбран?
- Что именно сделал противник?
- Какие есть варианты дальнейшего развития?
- Действительно ли последовательность розыгрыша важна, и можно ли поменять порядок ходов?
- Как наличие на доске других камней и направление игры выполняет задачу работы всех камней в ансамбле?

Существует множество поговорок помогающих новичку выучить дзёсэки, но, на мой взгляд, они как раз выступают за осознанность выбора ходов **вместо тупого заучивания последовательности дзёсэки**. Наша задача изучить дзёсэки, а не заучить и в процессе изучения мы станем игроками, которые понимают смысл хода, а не слепо следуют за зазубренным шагам. Дополнительный плюс разбора дзёсэки, что нас будет сложно сбить с толку игрокам, которые наострились в парочке дзёсэки и теперь применяют их в надежде на нашу неопытность соперника. **Знание - сила.**

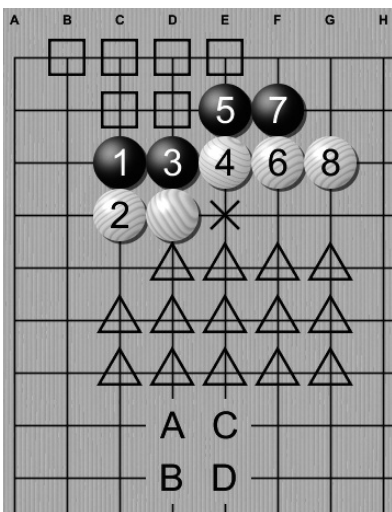
Давайте начнём с простейшего варианта и глянем несколько вариаций. Вторжение в пункт 3-3. Вот основные вариации этого хода:



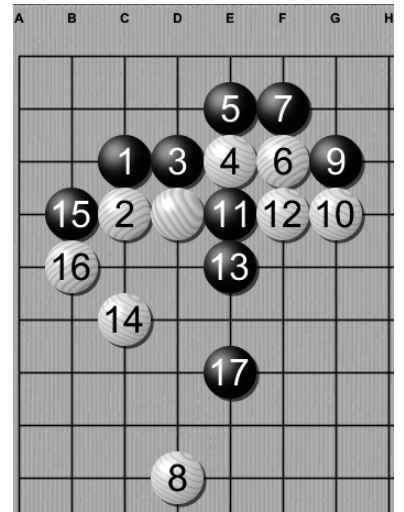
Левая картинка: Когда Чёрный играет 1, у Белых есть два выбора **A** или **B**, в зависимости от того какую сторону планируется защищать и на какой развиваться.

Правая картинка: Обычно Белые выбирают защиту той стороны, на которой уже стоит их угловой камень. Теперь Белые могут выбрать **A** или **B**. Выбор **A** наиболее характерен для дзёсэки, выбор **B** предполагает получение сэнтэ. Давайте начнём с **A** - ханэ на голову двух камней.

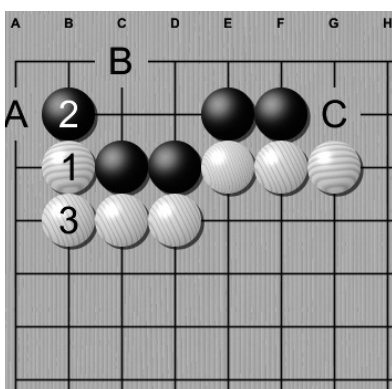
Ханэ на вершину двух или трёх камней обычно создаёт хорошую форму. В Го даже есть пословица, которая говорит, что такой ход надо играть всегда, но, как с любым правилом, в нём будут исключения, что мы вскоре и увидим. Этот ход также называют “прыжок на голову двух камней”.



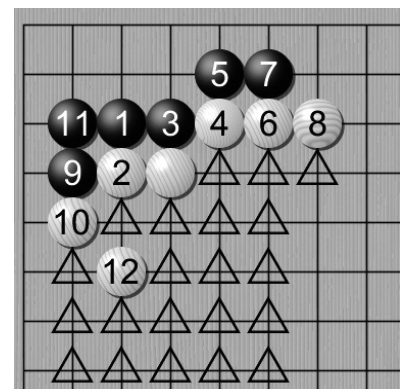
Левая картинка: Единственное вменяемое продолжение за Чёрных это продолжить ходом 5 и затем продлится ходом 7, Белые отвечают вполне логично ходами 6 и 8, прижимая Чёрных к краю и защищая пункт разрезания обозначенный как “X”. Теперь Черные в безопасности и поэтому можно играть 9 в точки **A**, **B**, **C** или **D** чтобы уменьшить влияние Белых и угрожать отмеченной точке разрезания. Если Белые откажутся от розыгрыша такой последовательности и на 8 ходу устремятся в розыгрыш стороны первыми, тогда...



Правая картинка: Вот результат что может произойти с Белыми. Камень отрезан, и ход 8 становится бесполезным.

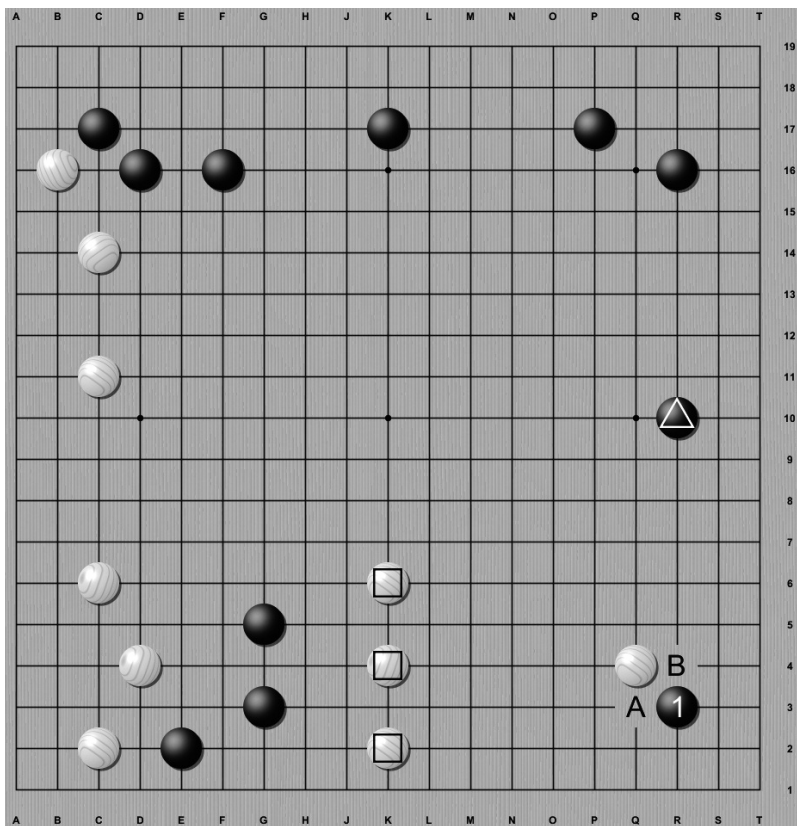


Левая картинка: Мы убедились, что Чёрные живут после хода 7 в этом дзёсэки. Последовательность ходов 1-3 наиболее разумная атака, которую могут предпринять Белые в этой ситуации, но надо помнить, что этого недостаточно для убийства группы. Игра в любой из пунктов **A**, **B** и **C** обеспечивает построение двух глаз, а Чёрные не могут атаковать все три пункта одновременно следующим ходом.



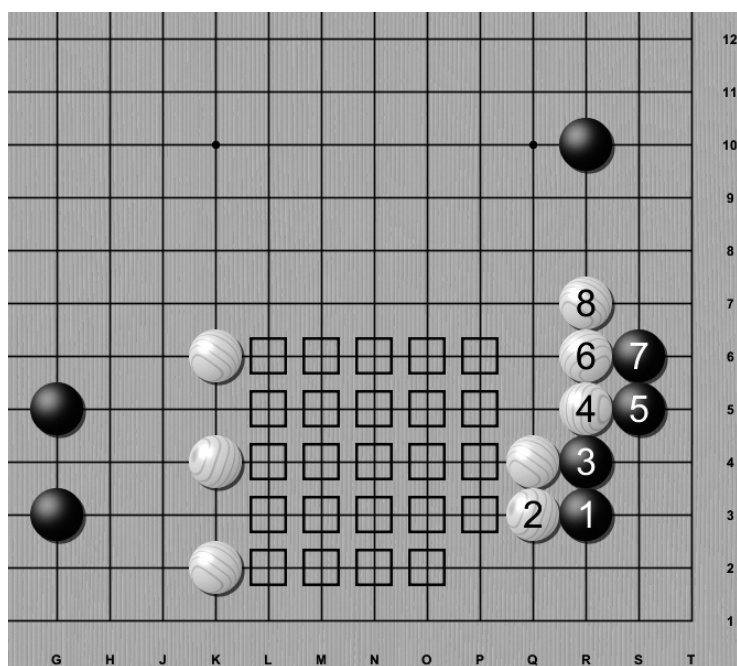
Правая картинка: Это устаревший вариант этого дзёсэки, теперь его редко применяют поскольку, продолжая играть в углу, Чёрные помогают построить Белым отличную стенку для получения влияния на сторону.

Перед революцией которую устроило Альфа Го игра в пункт 3-3 использовалась редко на ранней стадии игры, поскольку вариант с ходом 9 был не достаточно проработан, но теперь он весьма популярен и играется даже когда всего несколько камней стоят на доске. этот вариант обязательно изучите поподробней после того как более уверенно будете ориентироваться в формах и влиянии. Теперь же давайте посмотрим, какую сторону защищать в зависимости от направления игры:



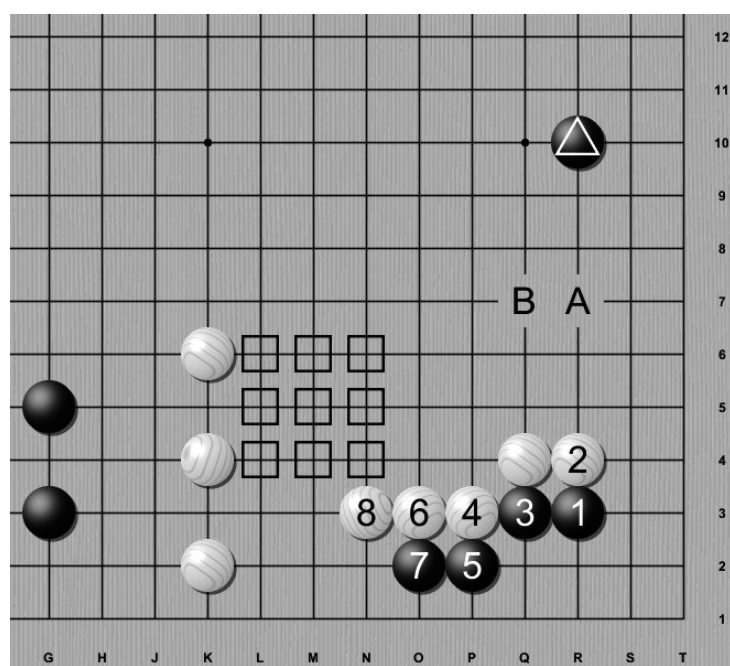
Другой пример из реальной партии. Чёрным не нравится как Белые разгваздались в нижнем правом углу, и собираются прекратить превращение влияния в территорию посему вторгаются в пункт 3-3. теперь у Белых две опции защиты в **A** или **B**.

Как же нам определить какой вариант предпочесть? Теперь, когда мы знаем дзёсэки и возможные результаты каждого выбора, всё что нам остаётся это оценить какой результат даст каждый из вариантов. Это похоже на то чем мы занимались в прошлой главе, когда анализировали игру и это можно назвать “**чтение последовательности**”. В случае с дзёсэки, ситуацию уже как бы прочитали за нас, но не стоит считать, что дело в шляпе, соперник вовсе не обязан играть по дзёсэки и нам нужно внимательно отслеживать, где мы можем удобнее атаковать любые отклонения.



Выбор А

В этом случае Белые построят стену, которая будет прекрасно работать со стенкой в середине, создавая мойо, в которое будет крайне не просто вторгаться.



Выбор В

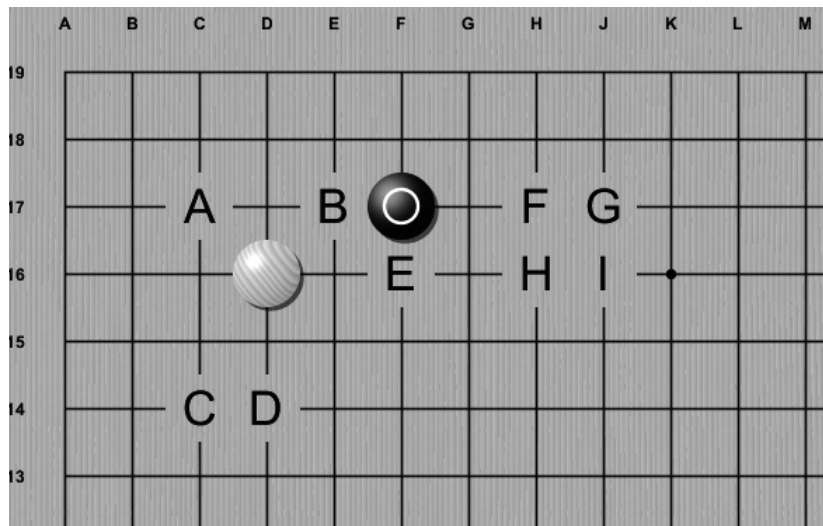
В этом случае Белые будут обращены в сторону отмеченного камня Чёрных. При этом, поскольку ход у Чёрных, то он может сыграть как в **A** так и в **B** серьёзно уменьшая очки от использования этой стены.

Итого, выбор **A** теперь вполне очевиден, если учитывать направление игры. Когда один ход помогает в построении **мойо**, а другой нет, тогда легко определить направление игры.

После вторжения в пункт 3-3, на который по большому счёту есть один вариант ответа, давайте обратимся к другому варианту атаки на пункт 4-4, достаточно сложным и с большим количеством вариантов. Итак, следующий вариант для нашего анализа - **малый ход конём**.

Если Чёрные атакуют пункт 4-4 малым ходом коня, тогда у Белых есть масса вариантов ответа. **А** и **В** нужны для защиты территории в углу **С**, **Д** и **Е** пригодятся для развития на левой стороне и сохранения как минимум половины угла, а **F**, **G**, **H** и **I** называются клещи и применяются для защиты верхней стороны и предупреждения развития плацдарма Чёрных.

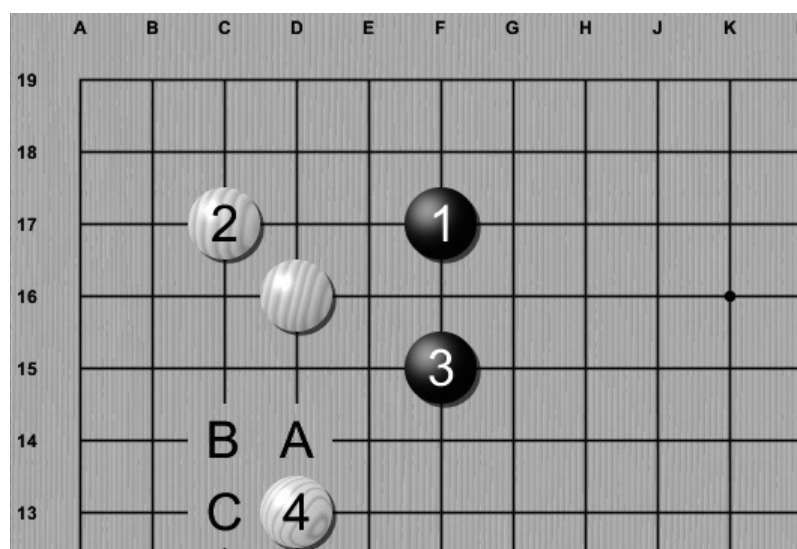
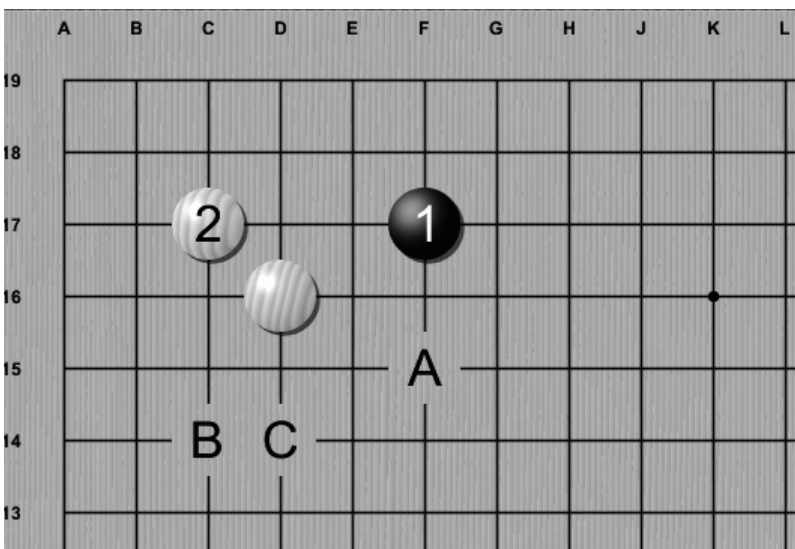
Наиболее часто применяемый ответ на такую атаку это **С** и **F**.



Помимо них мы рассмотрим варианты с **А** по **F**. Варианты **G**, **H** и **I** слишком экзотичны для нашего уровня и напоминаю, что цель данной книги не подменять собой учебник по дзёсэки, а рассмотреть самые распространённые из них и понять логику их построения.

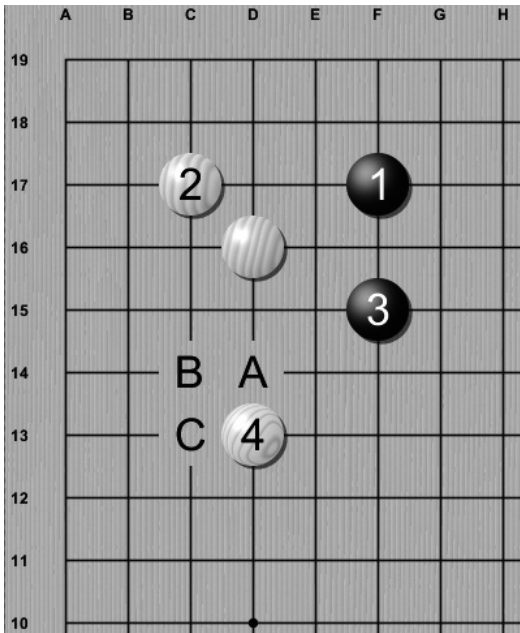
Вариант А - Ответ в пункт 3-3

Этот вариант, как правило, используется совсем начинающими игроками и даже для них вскоре становится очевидным, что такой ответ даёт слишком значительные преимущества атакующему.

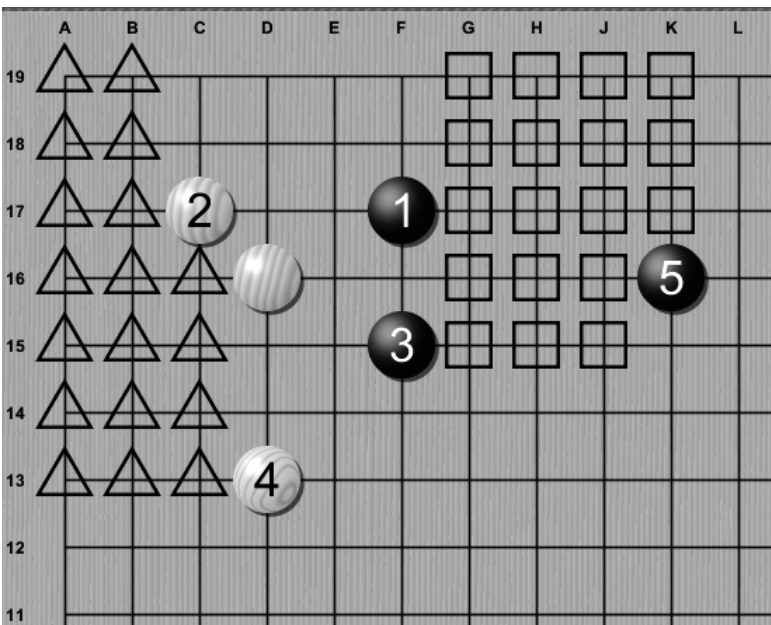
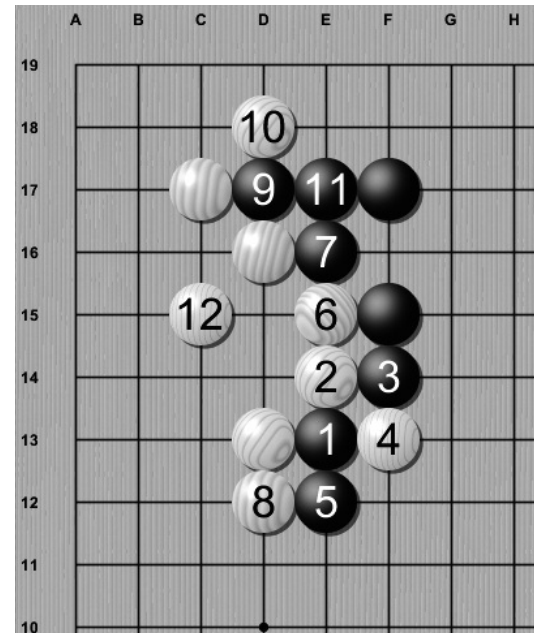


Левая картинка: После ответа Белых в пункт 3-3, Чёрные вряд ли смогут захватить угол. Чёрные выбирают между вариантами **А**, **В**, и **С**, но поскольку угол надёжно защищён, то выбор **В** и **С** это лишняя атака. Мы всегда стараемся избегать разрозненных групп, а вариант **В** и **С** как раз создаёт новые группы, да которые ещё надо будет защищать, посему...

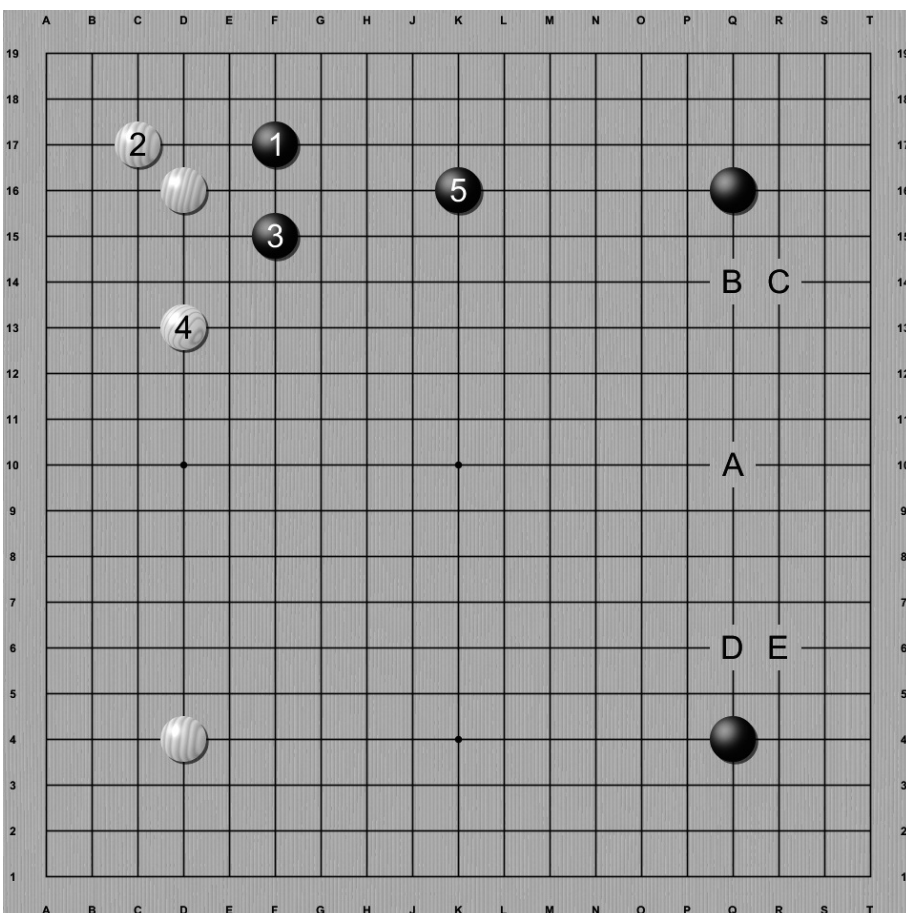
Правая картинка: Чёрные 3 вот что нам нужно. Теперь Чёрные могут сыграть и с другой стороны от белых камней, поскольку теперь они могут соединить свои камни, и Белому необходимо отвечать. Белые так же могут ответить вариантами **А**, **В** и **С**, но все они слишком пассивны по сравнению с **ходом 4** на картинке, который и защищает угол и прикрывает сторону насколько это только возможно. Прыжок через два пункта может показаться слишком большим, но Белые в безопасности...



Левая и правая картинки: Чёрный может попробовать различные варианты дальнейшей атаки, но Белый успешно защищается при любом раскладе. Белым совершенно не резон играть пассивно и излишне перестраховываться, поэтому возможно получить максимальную выгоду. Когда свои камни в безопасности, не стоит бояться расправить крылья. Но, несмотря на хороший надёжный ход 4 у Белых всё ещё остаётся одна важная проблема: он не угрожает камням Чёрных. Поэтому...



Чёрные могут расправить и свои крылья, поскольку они отрезаны от левого верхнего угла и стороны то логично распространение ходом 5, от двух своих камней ходом конём, но очень далеко. Это крепкий ход на сторону, после которого Белые уже не могут вторгнуться на территорию Чёрных, как и Чёрные в угол Белых. Белые могут считать, что это не плохой исход, ведь если мы прикинем количество очков, которые соперники получили в результате, то оно практически одинаково. Но посмотрите теперь на полученные формы и общую ситуацию на доске, Чёрным гораздо легче строить свою игру отталкиваясь от своих камней, т.е. использовать правильное направление игры.

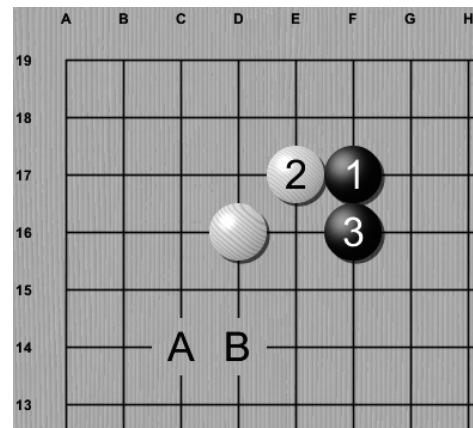
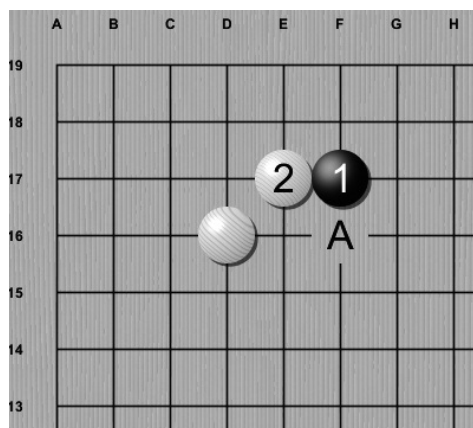


Вот весьма вероятная расстановка после пятого хода и розыгрыша 3-3 защиты. Чёрные в одном камне от формирования огромной структуры контролирующей большую часть доски, если Чёрные сыграют в А. На счастье Белых сейчас их ход, но они вынуждены решать проблему играть ли им в А или в любой пункт вокруг него или приближаться к Чёрным углам через игру в В, С, D и E, и какой бы пункт Белые не выбрали у них будет проблема с направлением игры. Белые вынуждены вторгаться со стороны без поддержки своих камней и всё из-за ошибки в защите верхнего угла пунктом 3-3. Помните, каждый камень, который мы ставим **должен учитывать ситуацию на всей доске**, а не только локальную ситуацию позиции, в которую мы ставим камень.

Вывод: не стоит защищаться от малого хода конём в пункт 3-3, поскольку результат будет не самым благоприятным для Вас, но будет весьма удачно, если в 3-3 будут играть против Вас.

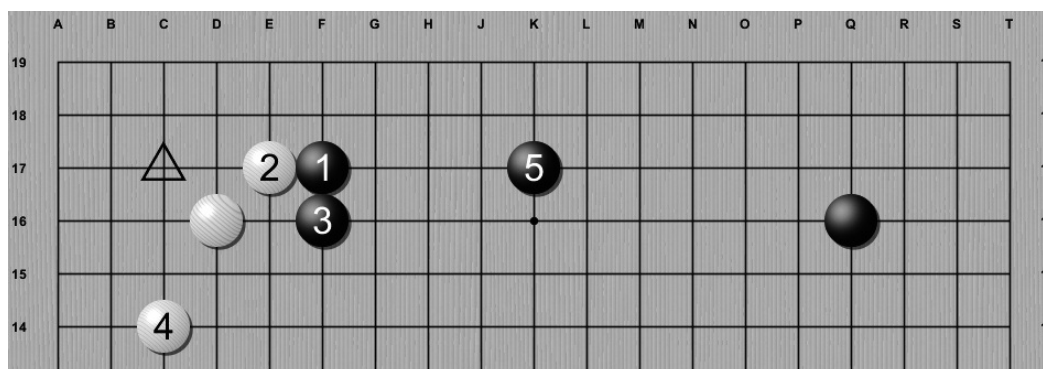
Выбор В - ответ в пункт 3-5

Этот ход подразумевает хороший результат в углу, но содержит множество пунктов для эффективной контратаки в дальнейшем. Его стоит играть, когда защищающийся уже может опереться на вспомогательный камень. Для начала давайте глянем что будет, если у нас нет вспомогательного камня, а мы так сыграем:

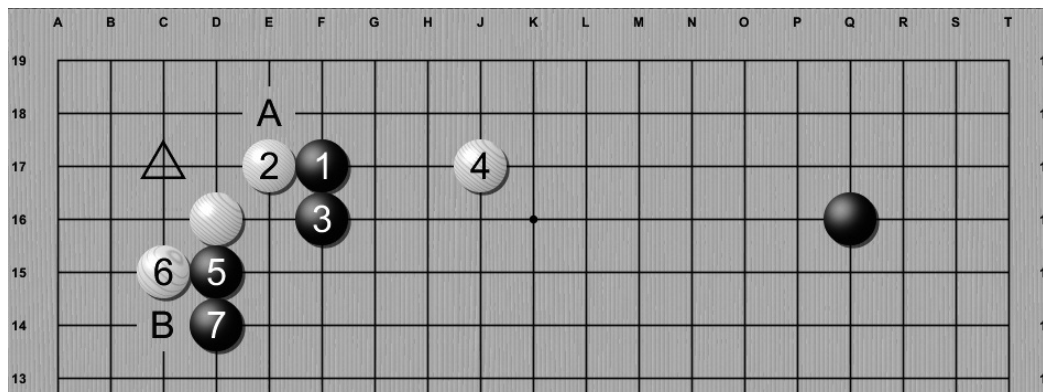


Левая картинка: Когда Белые отвечают диагональным соединением и **прилипанием** в 3-5 у Чёрных не остаётся других вариантов, как играть в **А** или оставить этот камень. Если Чёрные играют где то ещё, Белые играют в **А**, и начинают серьёзную атаку.

Правая картинка: После ответа Чёрных **ходом 3** для спасения камня атаки у Белых две альтернативы **А** или **В**. Ход **А** больше нацелен на защиту угла, в то время как **В** нацелен на распространение на левую сторону и центр доски.

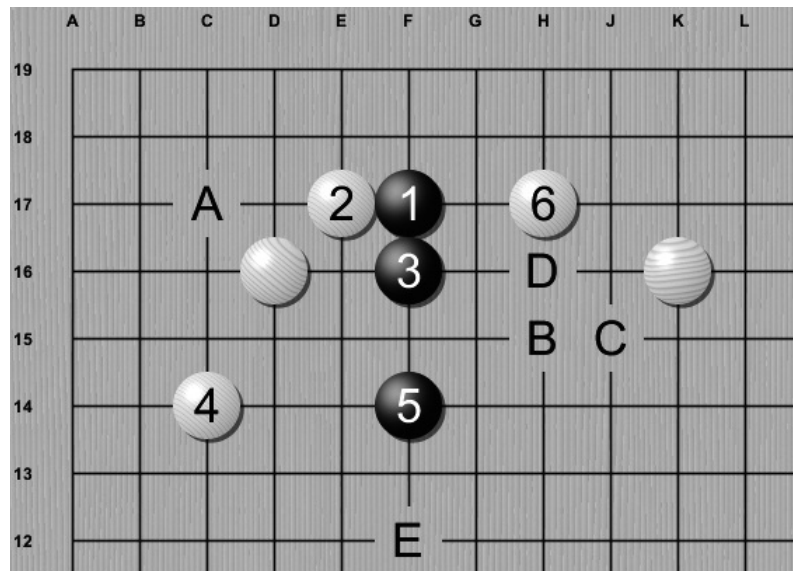
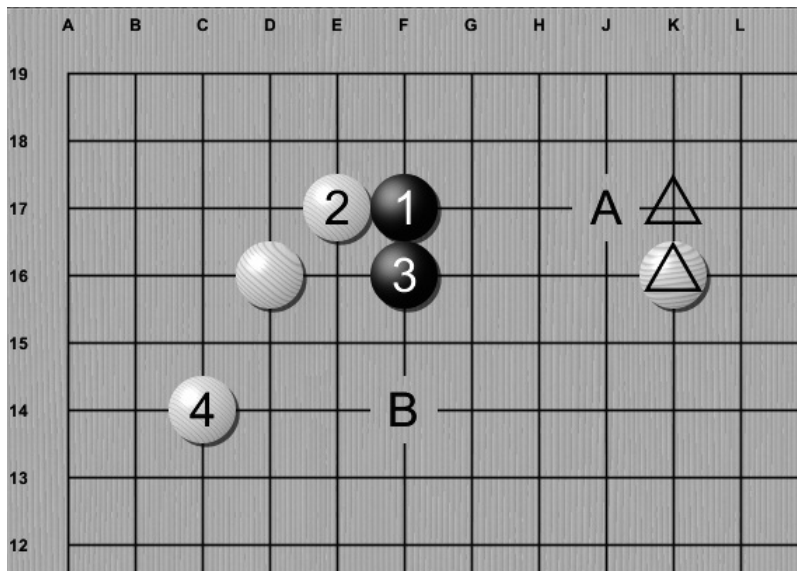


Даже если Белые выберут защитный ход **А**, их угол всё равно может быть атакован в отмеченный пункт 3-3 позднее по ходу игры. Также выбор Белых не угрожает Чёрным, поэтому теперь он может с удовольствием распространиться на три пункта от своей надежной стенки, создавая огромную базу и делая заявку, как на потенциальную территорию, так и на влияние в сторону центра. Примем во внимание, что Чёрные приближаются к углу с правильного направления, как показано на картинке, и Чёрные могут быть очень довольны результатом.



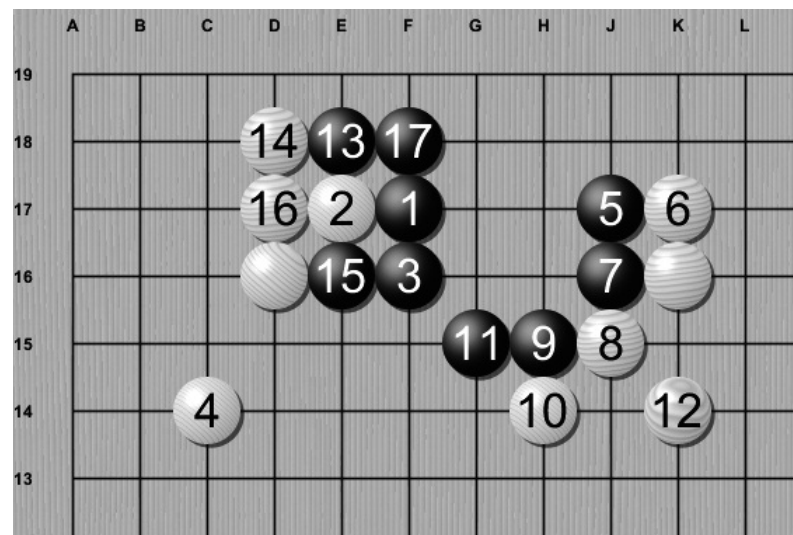
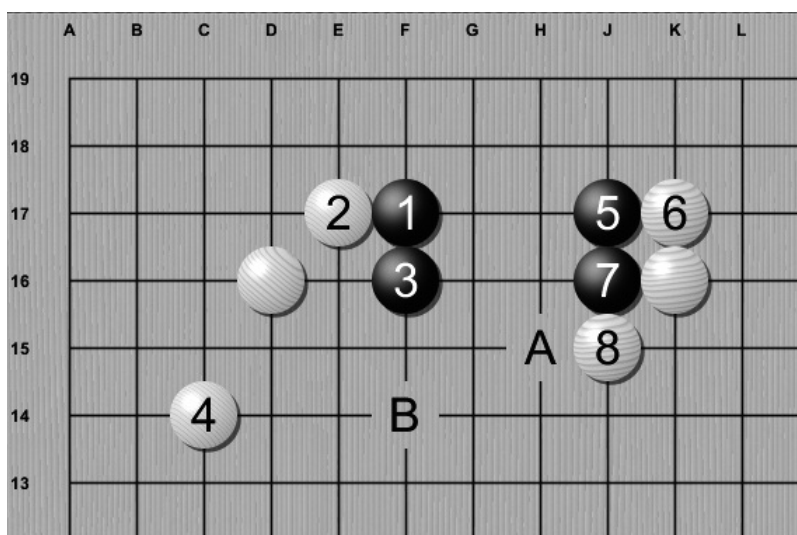
Если Белые хотят противостоять Чёрному распространению и начать угрожать этим двум камням, то надо признать эту идею не очень удачной, поскольку угловые камни не слишком прочны, если их контратакуют. Один из возможных вариантов представлен на картинке. Белый угол всё ещё в опасности, камень **хода 4** изолирован и следующим ходом Белые не могут защитить оба своих слабых пункта в **А** и **В**.

Поэтому, когда наш угол атакуют с правильного направления, ответ в пункт 3-5 представляется не самым эффективным, но что будет если атака начнется, когда у нас уже есть вспомогательный камень?



Левая картинка: Если Чёрный пытается атаковать наш угол, когда у нас уже стоит отмеченный камень, тогда выбор ответа 3-5 сразу превращается в идеальный ответ за Белых. Предполагая, что мы следуем розыгрышу дзёсэки до хода 4, и теперь у Чёрных выбор сводится только к **A** или **B**, при этом выбор **A** весьма скромнен по результату в отличие от варианта на предыдущей странице.

Правая картинка: Если Чёрные пытаются прыгнуть через один пункт, Белые могут зажать его в клещи и лишит даже призрачных надежд на создание базы. Конечно у Чёрных много вариантов продолжений, включая вторжение в угол через **A**, либо распространение в **B**, **C**, **D** или **E**, но все эти продолжения это тяжкая борьба за выживание, поскольку у Чёрных пока нет глаз.



Левая картинка: Если Чёрные сначала выберут построение базы, что в целом здравая идея, то ограниченное пространство вынуждает Чёрных играть гораздо ближе к своим камням строя достаточно неудобную форму после ханэ белых. Чёрные могут отпрыгнуть в **B** как в предыдущем примере, или бороться за выживаемость группы в **A**.

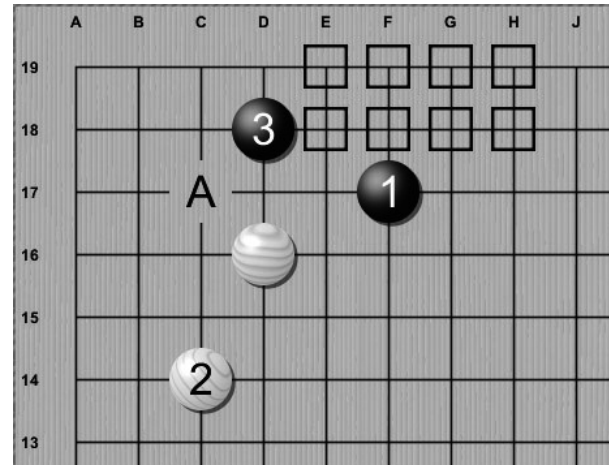
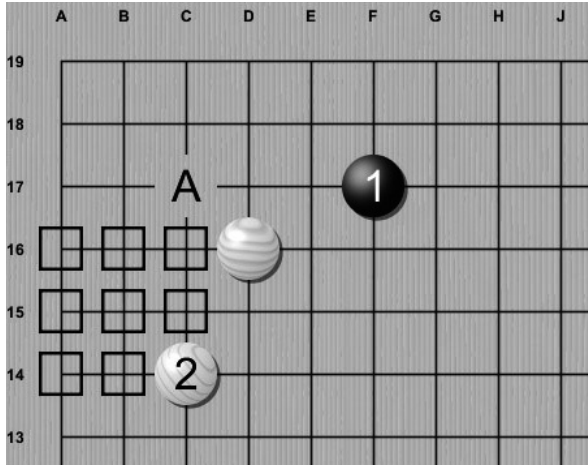
Правая картинка: Если Чёрные пытаются сформировать два глаза, то это достаточно типичный результат. Чёрные живут, но полностью окружены Белыми. Весь смысл атаки на угол пропал - у Белых и территория в углу и влияние на обе стороны и центр.

Это прекрасный вариант за Белых.

Вывод: Ответный ход в 3-5 очень эффективен, если есть вспомогательный камень на стороне, с которой идёт атака. Если вы защищаетесь, то помните про этот вариант защиты, если вы атакуете, то опасайтесь данного ответа. Если вспомогательный камень отсутствует, то этот ход не эффективен.

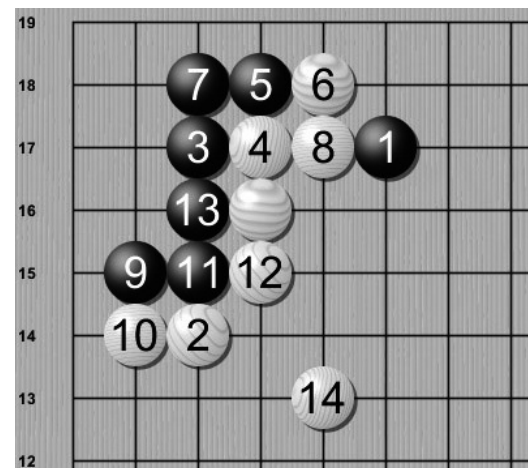
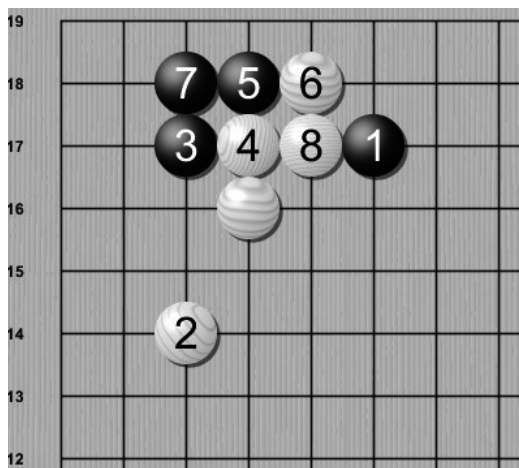
Выбор С - ответ малым ходом коня

Этот ход предполагает сбалансированный вариант, где результат делят почти поровну, помимо факта что у атакованного игрока появляется сэнтэ и возможность сыграть в любом пункте. Такой типичный розыгрыш мы уже видели на **странице 63** и такую последовательность вы не раз встретите в своих партиях. Давайте же посмотрим на это поближе:



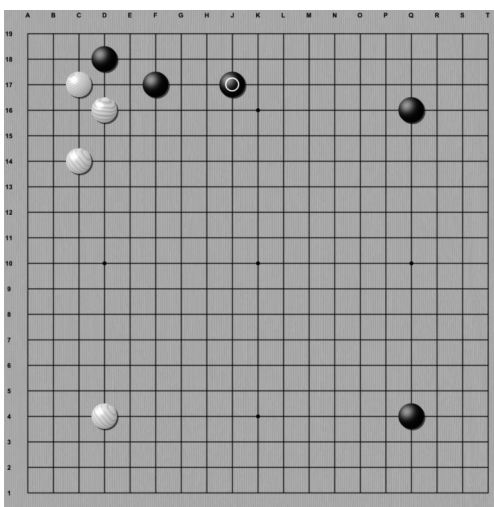
Левая картинка: Две вещи достигаются этим ходом. Он усиливает угол против прямого вторжения 3-3 в пункт А и распространяет белую территорию и влияние на сторону.

Правая картинка: Поэтому Чёрные обычно отвечают вот так, и теперь оба игрока соревнуются за точку А, плюс распространяет Чёрных на сторону и в направлении с которого он вторгается.



Левая картинка: Если Чёрные прыгают в пункт 3-3, он будет немедленно отрезан от камня вторжения, а ход малым конём в 2 это лучший пункт для пресечения Чёрной экспансии...

Правая картинка: Черные, скорее всего, выживут в углу, но за это придётся отдать влияние на верх и сторону. У Белых прекрасная форма, а Черный камень вторжения оказывается бесполезным.

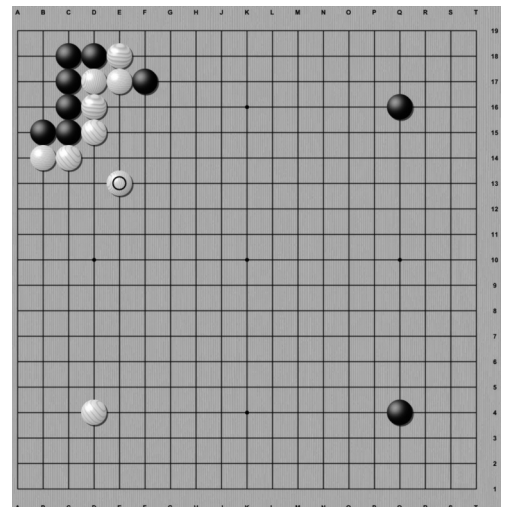


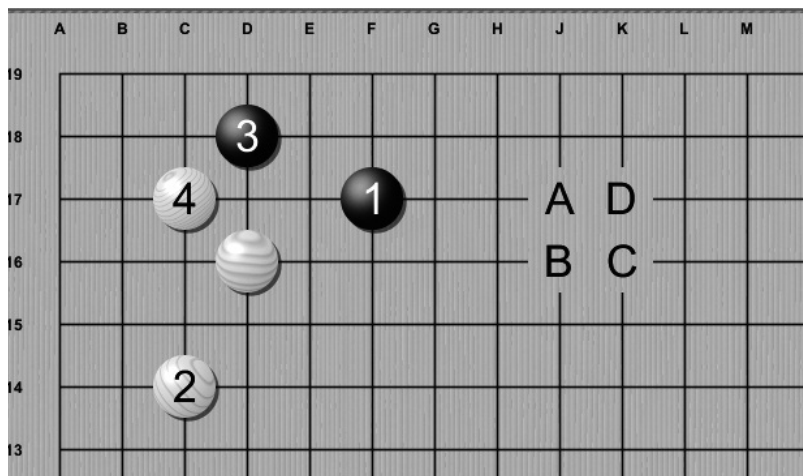
Теперь остановимся и взглянем на результаты обеих розыгрышей.

Сравните две картинки.

Какая из них, по-вашему, лучше за Чёрных? Справа Черные, начав атаку, оказались заперты в углу, в то время как слева результат сбалансирован и оба игрока получили по половине угла и распространились на сторону.

Левая картинка лучше за Чёрных...

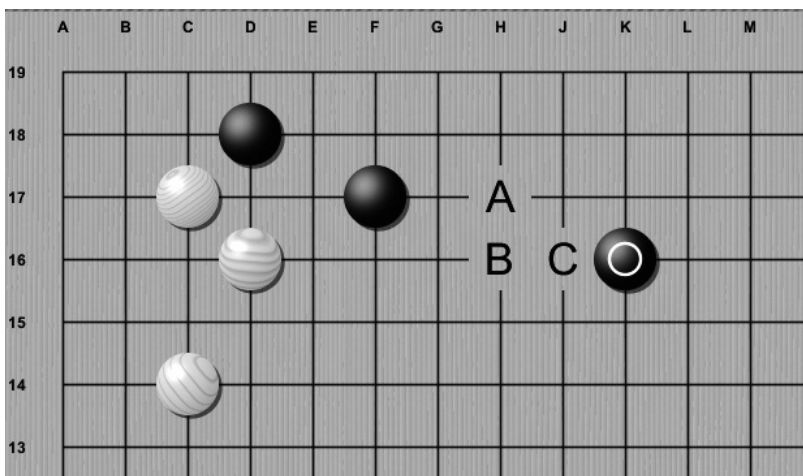




Поэтому Чёрные стараются играть сбалансировано и играют **3** на второй линии. У белых теперь достаточно большой выбор ответных ходов.

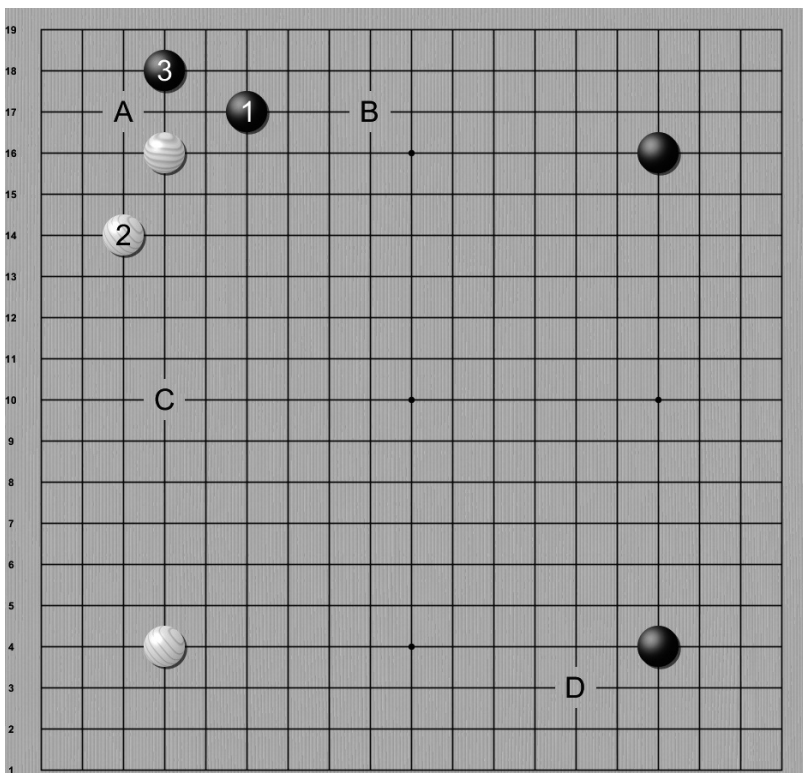
Наиболее распространённый вариант занять спорный пункт самим и сыграть ход **4** в пункт 3-3.

Чёрные хотят избежать окружения, поэтому не могут позволить играть Белым в любом из пунктов **A**, **B**, **C** или **D**, поэтому Чёрные сами играют в один из этих пунктов, при этом пункты **A** и **B** наиболее надёжные с точки зрения защиты и соответственно наиболее частые при завершении этого дзёсэки.



Игра в звёздный пункт на стороне кажется более быстрым и сильным ходом, но он оставляет три пункта, в которых возможно вторжение **A**, **B** и **C**.

Ни один из них не уничтожает Чёрную группу и в главе посвящённой вторжениям, мы увидим, что Чёрные вполне справляются с этим ходами, но множество игроков при обучении опасаются таких вторжений, поэтому играют более надёжный вариант. Я могу рекомендовать вначале играть надёжно, а потом с ростом опыта экспериментировать со всё более опасными ходами. **Пробуйте, учитесь и наслаждайтесь игрой.**



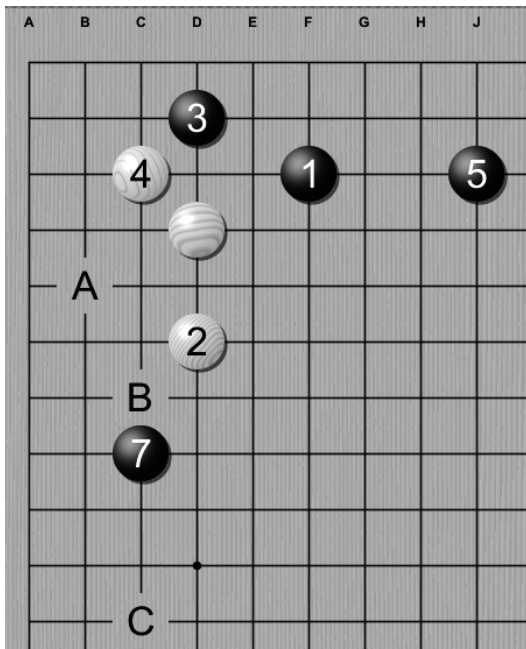
Простота этого дзёсэки делает его одним из нескольких вариантов, которые многие оставляют недоигранными после **Чёрные 3**. За этим стоит мысль, что **Белые 4** в **A** слишком медленно развивает игру поэтому раз Белые камни в безопасности, Белые могут играть тэнуки (ход в любом другом месте), обычно в **C** или **D** в этом примере.

После белого тэнуки, Чёрные тоже могут играть тэнуки. У их двух камней есть два направления создать базу, поскольку **A** и **B** миаи и дзёсэки может быть доиграно в любой момент. Если Белые играют в **A**, то дзёсэки завершается, Если Белые играют в **B**, Чёрные занимают угол в **A**. Эта гибкость в выборе спасения группы позволяет считать камни в безопасности и он может ответить на тэнуки Белых или атаковать в другом месте доски. Поэтому если оба игрока не завершили дзёсэки, то они оба в безопасности.

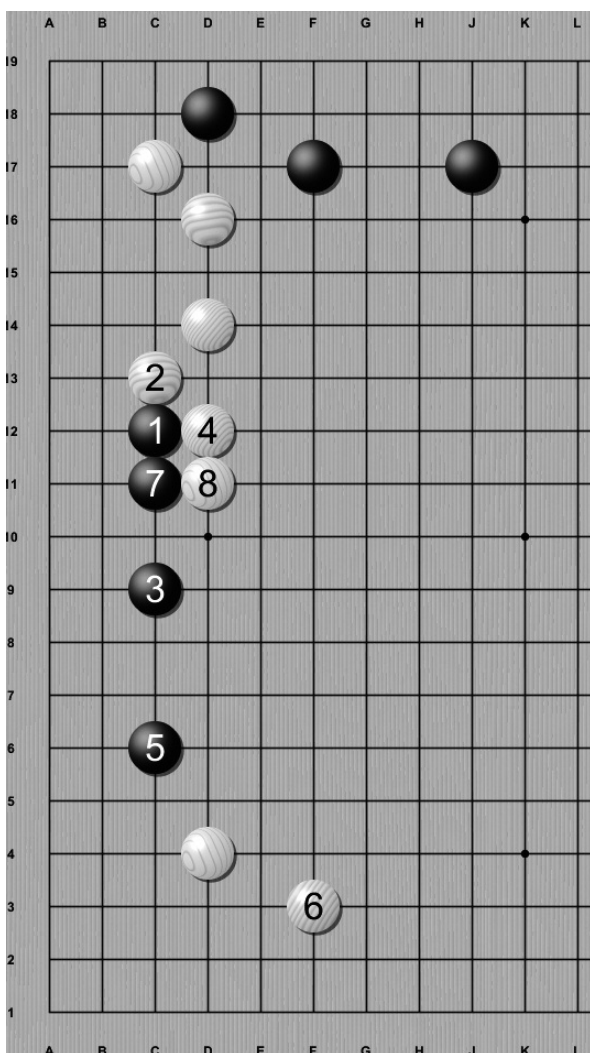
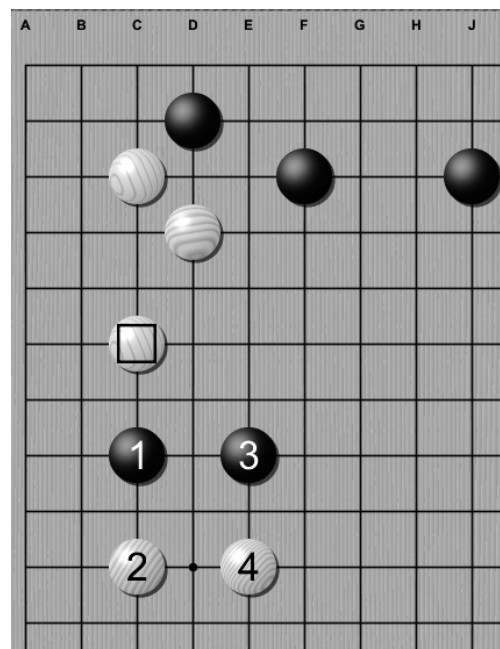
Вывод: Ответ малым ходом коня это одно из самых простых, легких и сбалансированных дзёсэки в игре. Оно не только обеспечивает результат обоим игрокам, но также снисходительно к игрокам, которые его не доиграли полностью. Вы будете играть его часто сами и часто ваш соперник будет понуждать вас к его розыгрышу. Все его ходы легко запомнить, что делает его простым в использовании, но если противник пытается играть неожиданно, то его просто перестроить - это делает его максимально удобным для новичков.

Выбор D - ответ прыжком через пункт

За этим ходом стоит та же идея что и за малым ходом конём, но с большим акцентом на центр, нежели на сторону. И действительно, большая часть вариантов, которые мы только что рассмотрели, могут быть применимы и здесь, за исключением факта, что теперь Чёрные могут непосредственно угрожать форме Белых.



В этом дзёсэки конечно возможен вариант с прыжком через пункт, но если Чёрные позже сыграют с другой стороны как на левой картинке и будут угрожать, вторгнутся в пункты **A** или **C**? Если Белые блокируют Черных в **B**, Чёрные просто прыгают в **C** создавая базу. Если Белые играют, так что бы базу Чёрным было не создать в **C**, то Чёрные проскальзывают в **A**. На правой картинке вы можете видеть, что малый ход конём не предполагает такой двойной угрозы со стороны Черных, так как камень стоит на третьей линии.



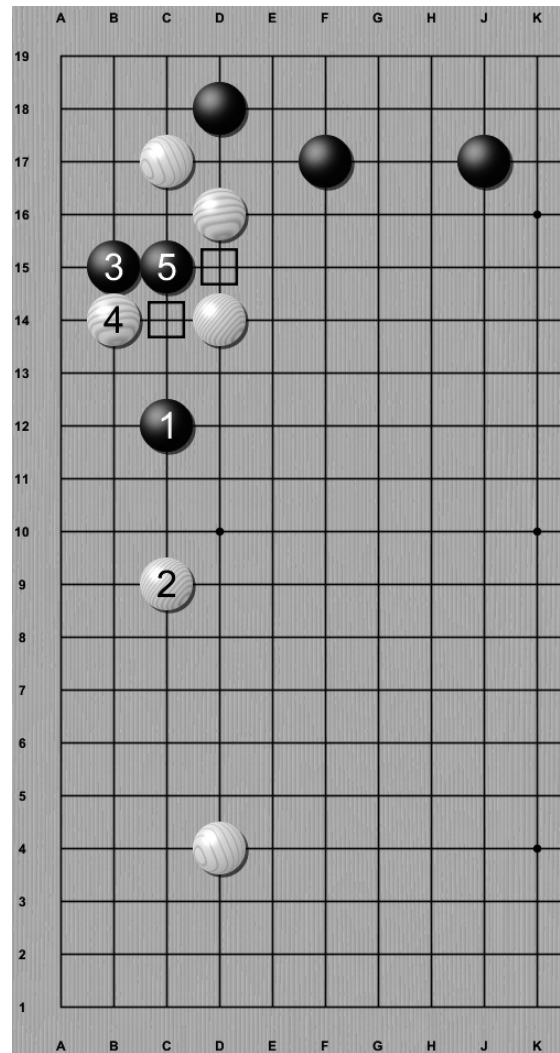
Белые блокируют в B

На левой картинке вариант при защите угла. Чёрные с радостью расползаются по левой стороне, пока Белые пытались их хоть как то сдержать.

Белые блокируют в C

На правой картинке видно, что будет при противодействии постройки базы. Чёрные проскальзывают **3** ходом и значительно уменьшают пространство в углу Белых.

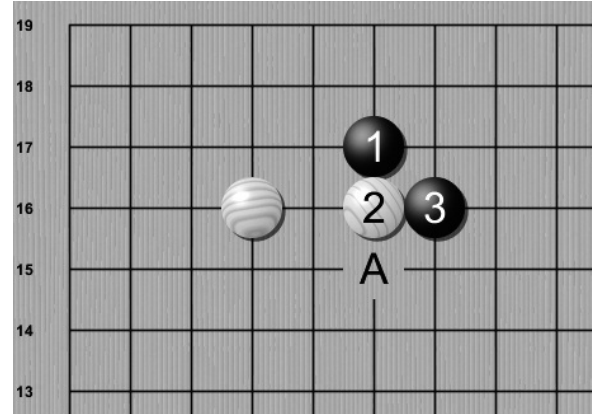
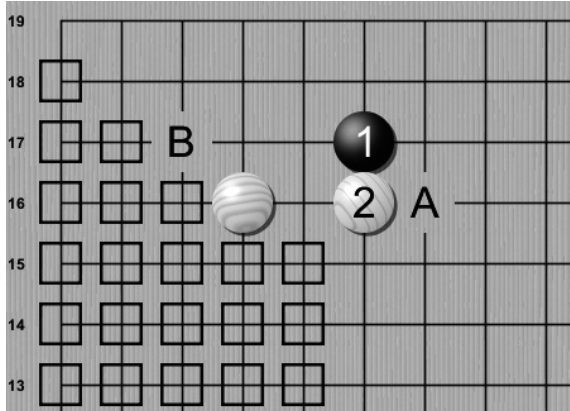
Если Белые начнут этому сопротивляться, как мы видим в последовательности, **Чёрные пятым ходом** создают две бреши в защите, которые не удаётся одновременно защитить, и приходится чем то жертвовать. Оба варианта не очень за Белых.



Вывод: Прыжок через пункт менее удачный вариант при сравнении с малым ходом конём на пустой доске. Другое дело если у нас уже есть камень, к которому мы совершаем прыжок. В этом случае он нам сможет прикрыть основные слабости, связанные с атакой по третьей линией, которые мы только что анализировали. Если у белых есть камень рядышком со звёздным пунктом, тогда данное дзёсэки предпочтительней, но если нет, то лучше его избегать.

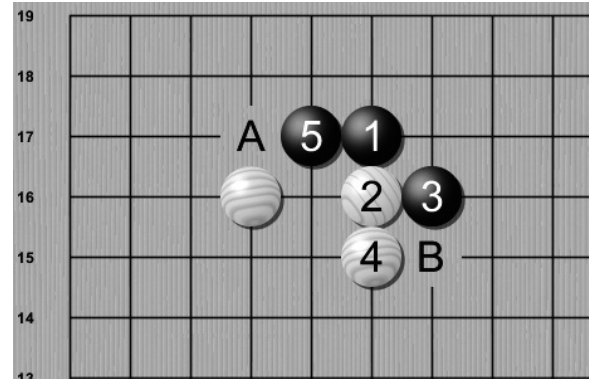
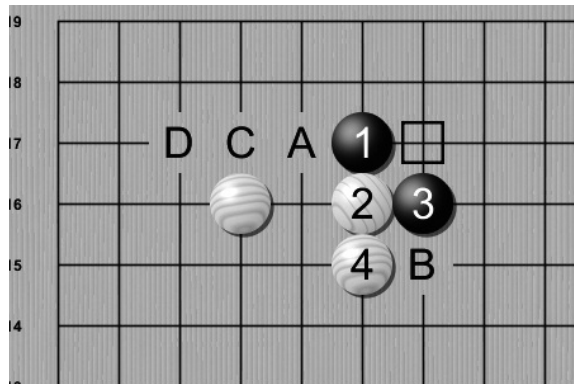
Выбор Е - Ответ на голову атакующего камня

Задача данного хода сохранить угол и распространится на сторону. Весьма и весьма амбициозно, поэтому играть так можно, только если у нас есть дополнительный камень поддержки, так же как в случае распространения на один пункт (вариант D). Давайте посмотрим типичные варианты и как, почему и когда они собственно работают:



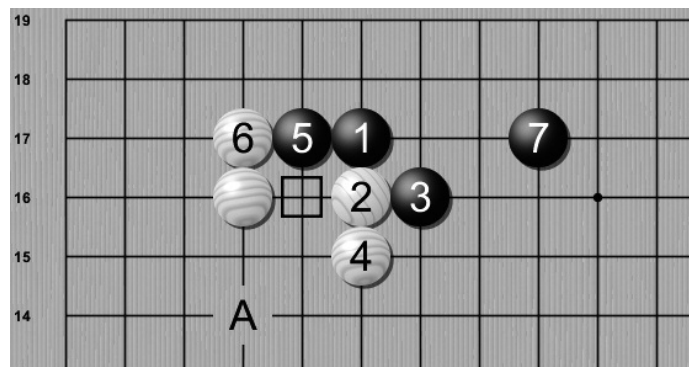
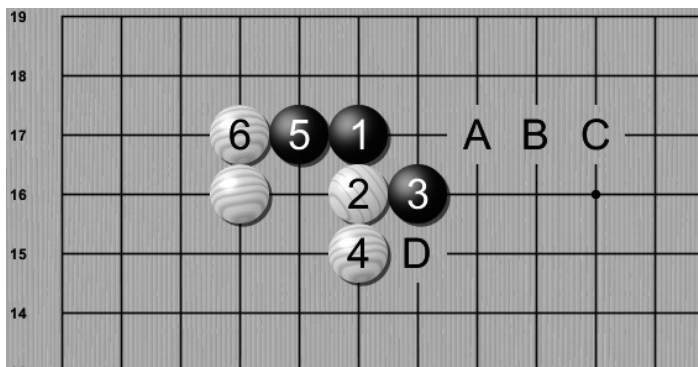
Левая картинка: Белые ставят камень сверху черного камня, предполагая максимальное давление, и намереваясь защитить сторону и большую часть угла. Чёрные могут ответить ханэ в **A** или прыгнуть в угол **B**, при этом **A** наиболее типичный ответ.

Правая картинка: Когда Чёрные отвечают ханэ, Белые вынуждены отвечать, чтобы избежать атари в **A**. Причина, по которой мы должны с осторожностью атаковать на голову в том, что мы можем быть окружены.



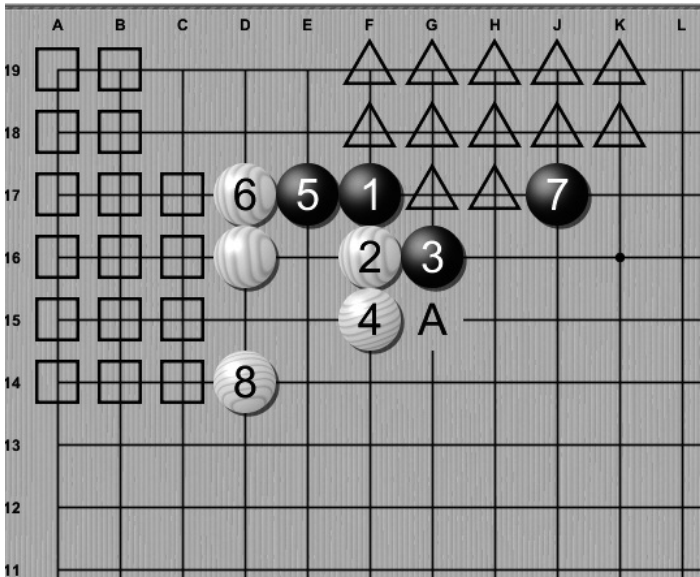
Левая картинка: Чёрные сами не прочь защитить свой слабый пункт, который отмечен квадратом, поэтому могут играть в **A** или **B**. Также можно оставить разрезание без защиты и прыгнуть в угол ходами **C** или **D**. Чаще всего выбирают **A** из соображений безопасности...

Правая картинка: Теперь черёд Белых задуматься о своих задачах. Белые могут защитить свой угол и сторону в пункте **A** или продолжить атаку на сторону и центр с ходом в **B**. Выбор **B** достаточно редок, поскольку в защиту угла было уже инвестировано слишком много усилий.

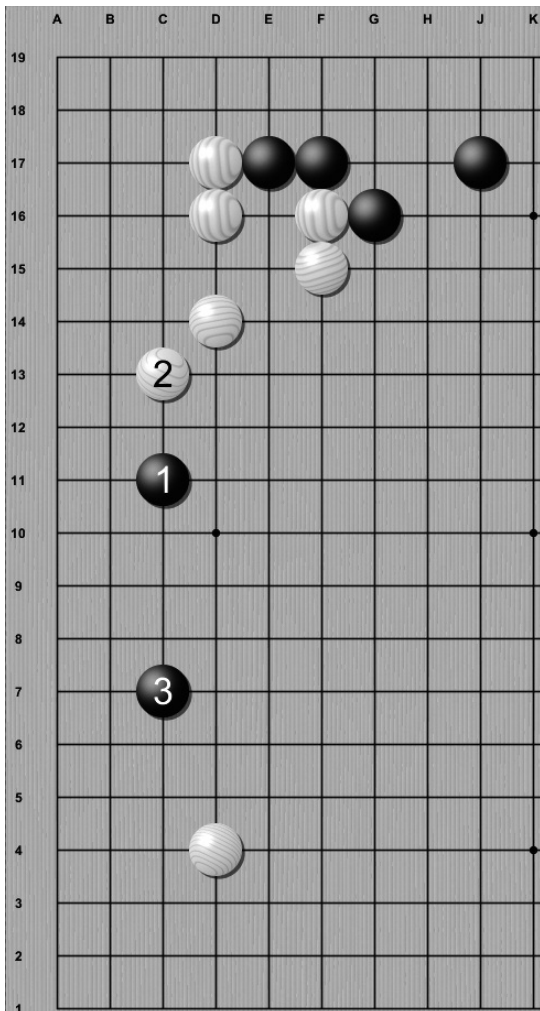


Левая картинка: Чёрные хотят распространения, при этом желательно защищая пункт разрезания, поэтому **A**, **B**, **C** и **D** очевидные варианты и для распространения и для защиты. Выбор в **B** наиболее характерен, как компромиссный вариант между безопасным **A** и широким **C**.

Правая картинка: Белые оставляют пункт разрезания в отмеченной точке. Белые могут там сыграть, но тогда получатся два пустых треугольника и ход слишком оборонительный, поэтому постройка формы “стол” в пункте **A** предпочтительней, поскольку позволяет одновременно и защищать разрезание и распространяться на сторону.



Теперь **ходом 8** дзёсэки завершено и результат вполне неплох за Белых. Получена большая часть угла и Чёрные практически не способны результативно атаковать эту группу, при этом остаются возможности распространения по левой стороне или в центр через атаку в **A**. Чёрные получили немножко очков на верху и могут распространяться к правому углу или в центр через пункт **A**. Пункт **A** ключевой для атаки на центр для обоих игроков, поэтому иногда вы можете наблюдать что некоторые стремятся занять этот пункт как можно раньше. В целом и Чёрные и Белые могут быть довольны результатом. **Так что же может доставить белым проблемы?**

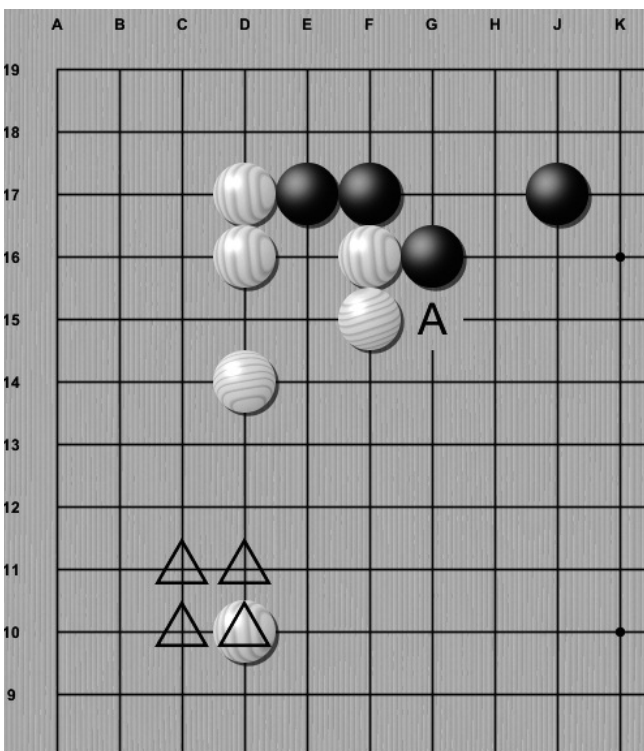
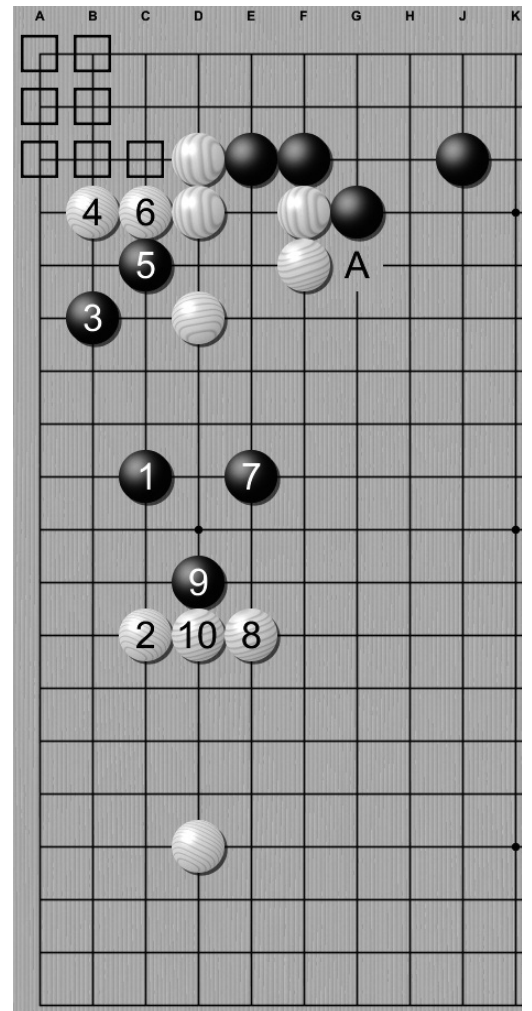


Проблема Белых в том, что у Чёрных сэнтэ, и мы должны помнить об общей ситуации на доске и возможном развитии направления игры. Проблемы у Белых начинаются, когда Чёрные сыграют по третьей линии, на стороне угрожая распространением в любом направлении.

Левая картинка, Белые защищают верхний угол и очки от розыгрыша дзёсэки, но Чёрные занимают большую часть стороны после атаки на нижний левый угол.

Правая картинка, Белые блокируют Чёрную угрозу, с другой стороны и Чёрные немедленно снизу атакуют Белый камень на 4 линии, уменьшая в половину территорию в углу сохраняют сэнтэ и играют в **A** первыми.

Именно поэтому нам так нужен вспомогательный камень чтобы оно правильно работало...

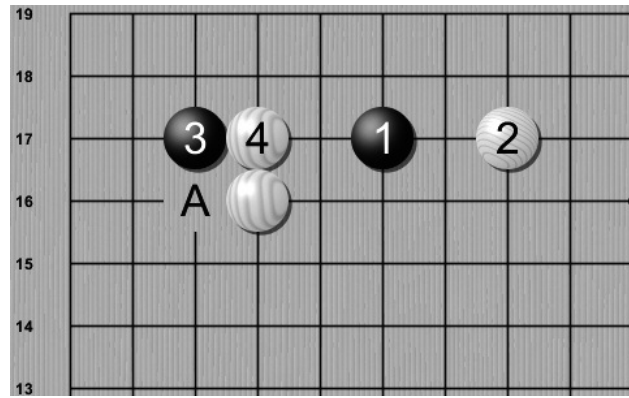
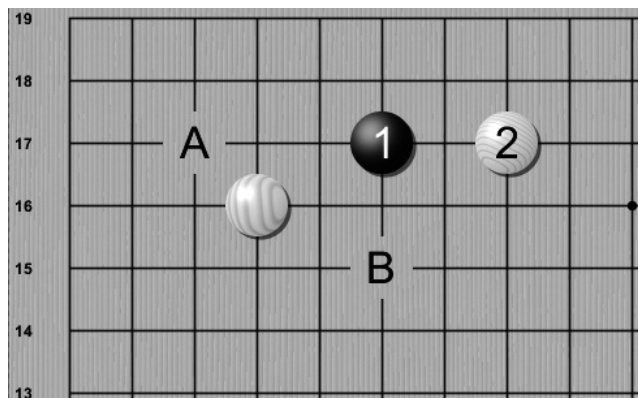


Если существует Белый камень рядом со звёздным пунктом, тогда Чёрные лишаются возможности прыгнуть на правую сторону и произвести там опустошения и угрожая обоим углам. У Чёрных останется возможность первыми занять пункт **A**, который конечно хорош, но не настолько как вариант описанный выше. С помощью опорного камня Белые получают очень хороший результат, Чёрные тоже не в накладе, но получают гораздо меньше, чем без белого вспомогательного камня.

Вывод: Атака на голову атакующего камня имеет смысл исключительно при наличии вспомогательного камня на стороне. Во всех других случаях избегайте такого розыгрыша, а если его играют против вас, то смелее вторгайтесь на сторону и получайте преимущество.

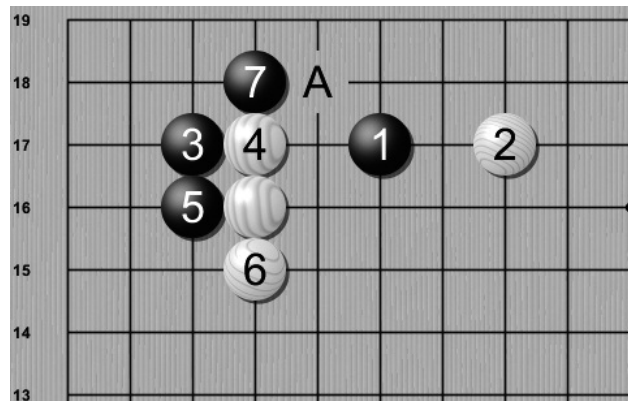
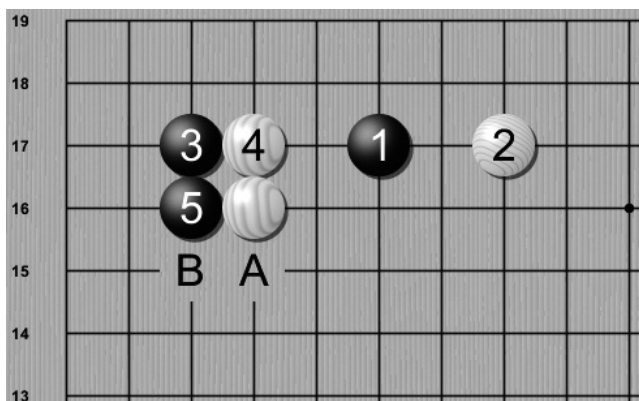
Выбор F - Ответ через один пункт "клещи"

Этот ход предназначен для попытки защиты стороны, с которой пытается атаковать соперник. В ответ оппонент может на выбор либо забрать угол и отдать сторону или отказаться от угла и продолжать борьбу на стороне. Первый вариант наиболее эффективен за атакующего, но временами значение стороны столь значительно, что углом необходимо пожертвовать. Давайте разберем, когда и как работает каждый вариант:



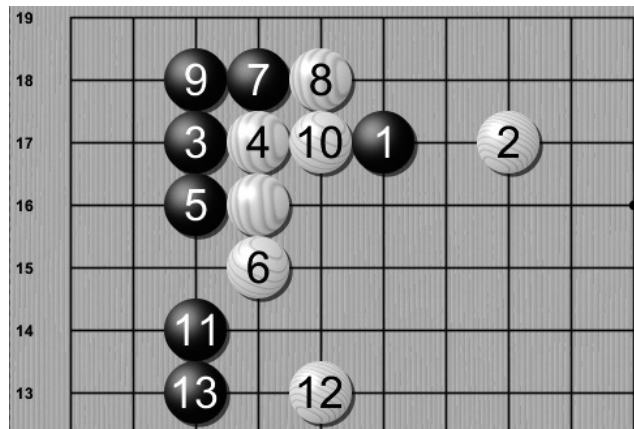
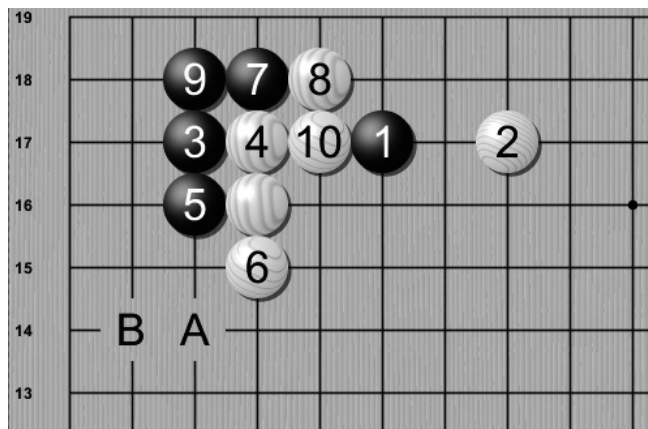
Левая картинка: После Белых клещей на **2** ходу, Чёрные либо вторгаются в угол через пункт А или отпрыгивают в В. Для начала рассмотрим вариант А...

Правая картинка: Белые могут играть и в А если левая сторона более важна, но наиболее разумный вариант это ход 4, разделяющий Чёрные камни...



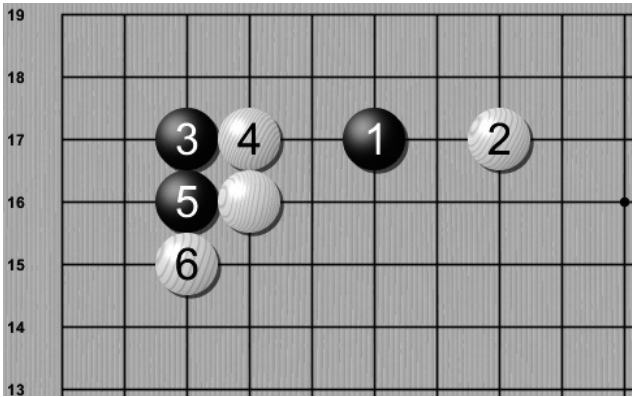
Левая картинка: Чёрные 5 попытка распространиться и создать базу в углу. Белые на выбор могут подняться в А или ханэ в В, как в дзёсэки на **странице 66**, но в этом случае из-за Чёрного 1 это ошибка в чём мы убедимся на следующей странице.

Правая картинка: После распространения Белых, Чёрные 7 используют первоначальный камень атаки для угрозы соединения с ним под белыми камнями. Белые, безусловно, не могут позволить такое развитие событий, поэтому ответ в А не имеет вменяемых альтернатив.

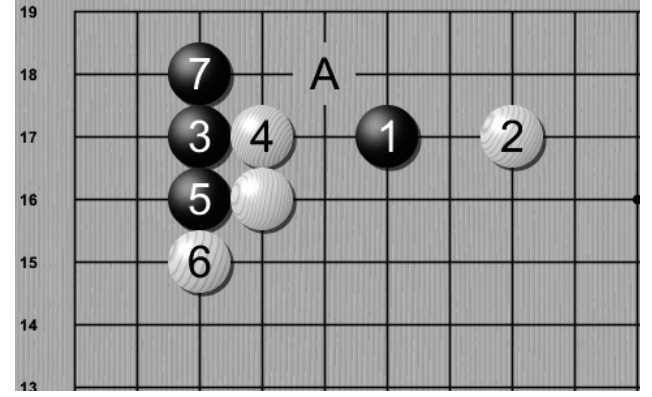


Левая картинка: Белые 8 защита и Чёрные 9 укрепляют чёрную группу. Белые 10 также соединяются, после чего Чёрные уверенно строят два глаза и живут в углу играя либо в А либо в В...

Правая картинка: Если Чёрные выбирают более агрессивный вариант ходом 11, Белые обычно создают большую стенку ходом 12, заодно лишая изначальный чёрный камень 1 любых шансов на выбегание. Ход 13 укрепляет чёрную группу, завершая дзёсэки.

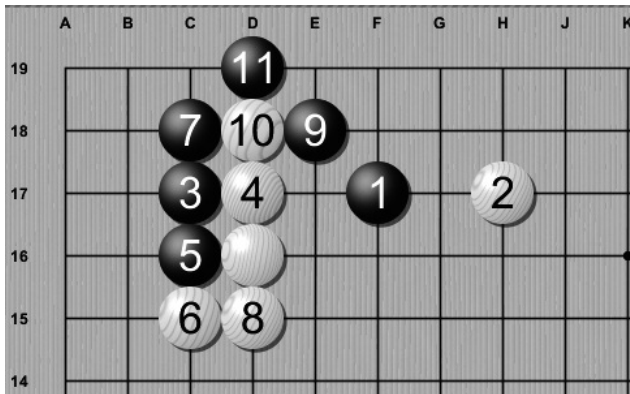


Левая картинка: Но давайте вернёмся к ходу 6. Мы упомянули, что ханэ Белых в данном случае ошибка. В чём отличие от дзёсэки на **странице 66**? Действительно ли камень **1** так важен?

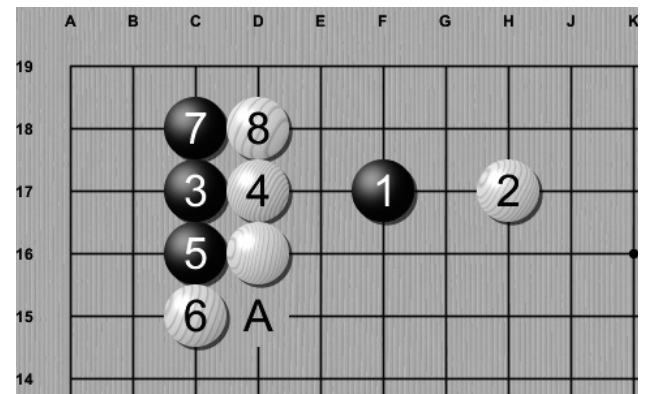


Правая картинка: Да,

потому что именно он кардинально меняет ситуацию. Типичный вариант извлечь выгоду из промаха белых это продлиться в 7 и угрожать соединением с 1 камнем в пункте А...

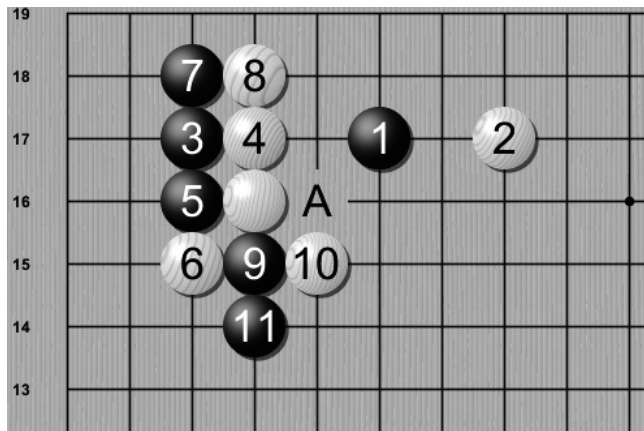


Левая картинка: Но как этот ход работает? Если Белые игнорируют эту угрозу, тогда Чёрные соединяют обе группы в **9**. Что конечно очень плохо за Белых поэтому...

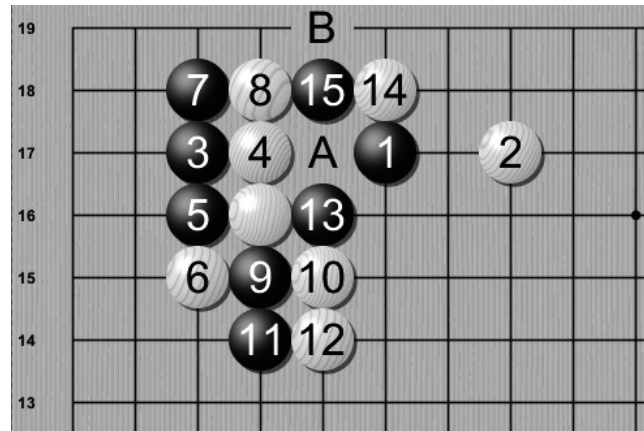


Правая картинка: Белые обычно отвечают

на **Чёрные 7** блокировкой, предполагая, что всё ещё строят хорошую форму с ханэ на верхушке Чёрной группы, но разрезание в **А** очень опасно из-за наличия камня **1**...

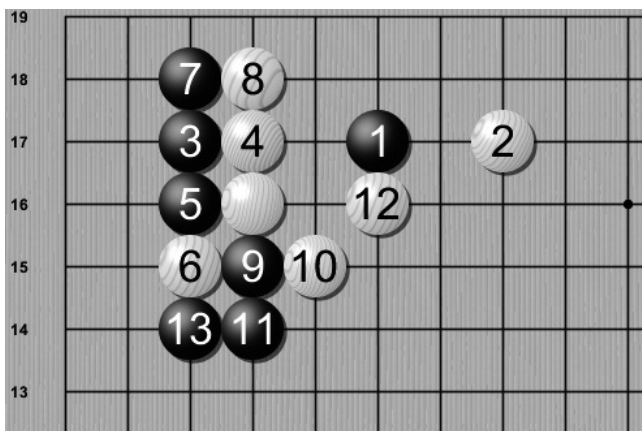


Чёрные разрезают в **9** и Белые не могут упустить шанс поставить атари разрезающему камню в **10**. Чёрные продлеваются в **11** и оказываются в безопасности, у Белых есть ещё один пункт разрезания в **А** из-за **камня 1**...



Если Белые игнорируют это разрезание, слово катастрофа хорошо опишет итоговый результат для Белых в этом розыгрыше.

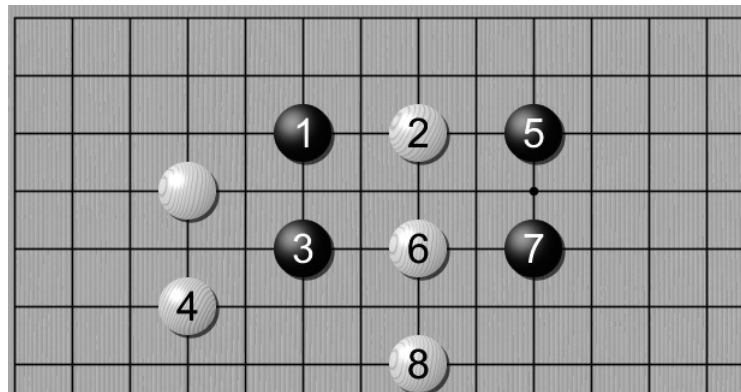
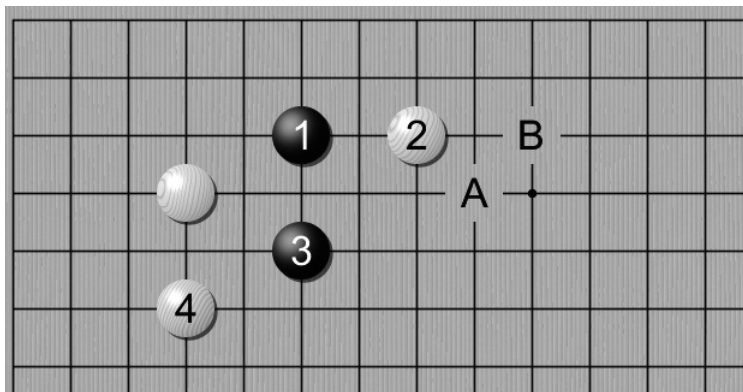
Если Белые не защищаются **12** ходом, тогда Чёрные режут Белых пополам **13** ходом. Если Белые пытаются бежать **14** и потенциально нацеливаются на соединение с камнем **2**, тогда Чёрные **15** убивает Белые камни. Белые не могут играть в **А**, поскольку это поставит группу в положение атари и так же не может сыграть в **В**, поскольку Чёрные сыграют в **А**, опять же ставя белую группу в атари. Белая группа мертва и Чёрные получают огромное преимущество, тотально доминируя в углу.



Поэтому обычно **Белые 12** защищает разрезание и Чёрные захватывают белый камень, получая огромную территорию в углу.

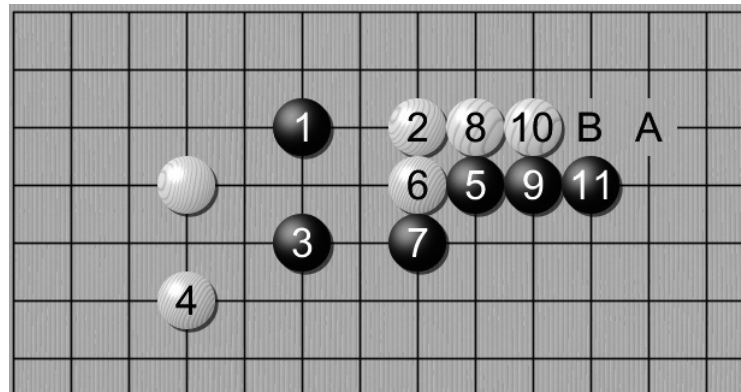
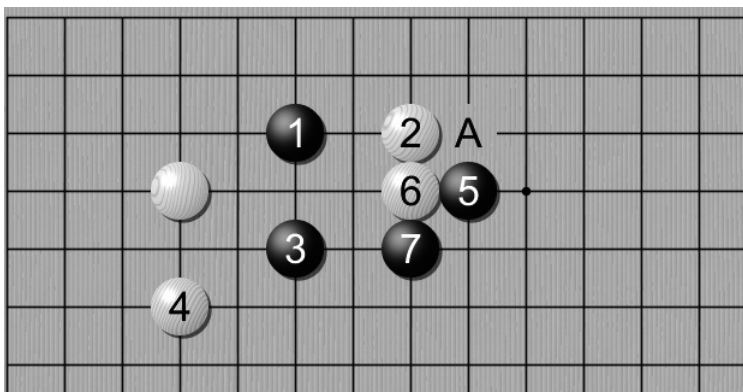
Будьте внимательны: Разыгрывая комбинацию, в которой появляется дополнительный камень нужно помнить, скорей всего он окажет влияние на итоговый результат. **Всегда контролируйте разрезания и не будьте слишком жадными.**

Но что будет, если Чёрный решит выпрыгнуть из клещей. Обычно Чёрные выбирают такое развитие если сторона, по которой они атакуют, важна для них, поскольку в неё уже вложены какие то камни. Ну что ж давайте глянем, как обычно идёт развитие:



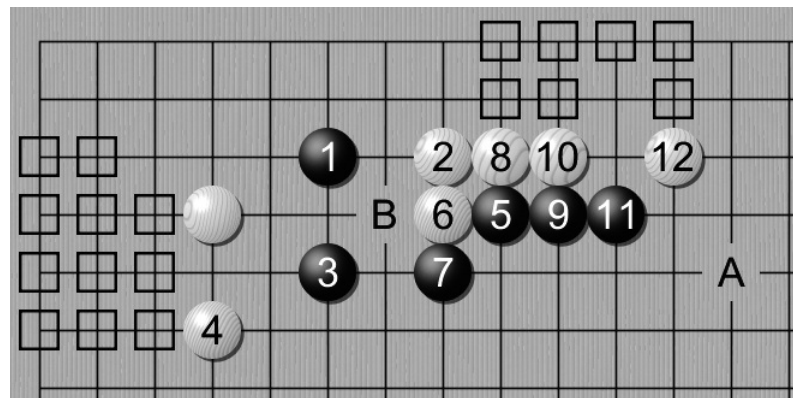
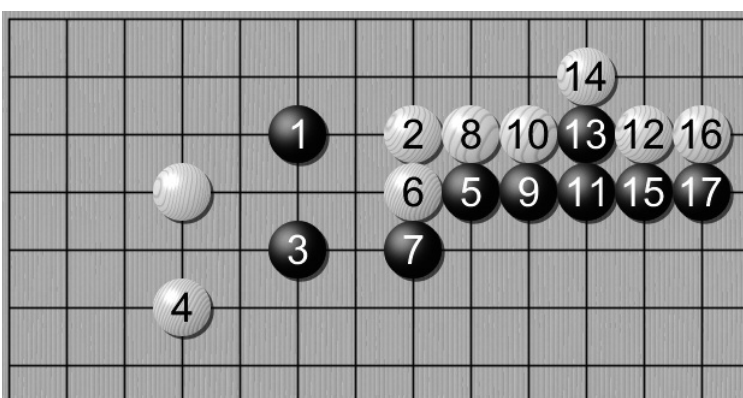
Левая картинка: Чёрные выпрыгивают **ходом 3** и обычный ответ Белых **ход 4**, защищая угол и влияние на левой стороне. Чёрные могут играть либо в **А** либо в **В**, что бы взять в клещи уже Белый камень атаки и выиграть немного территории, но **В** ошибочный ход...

Правая картинка: Если Чёрный попытается взять в клещи Белый камень, Белые просто выпрыгнут, и у Чёрных будет две слабых группы, одна из которых будет окружена весьма стремительно.



Левая картинка: Поэтому Чёрные почти всегда выбирают удар в плечо Белого камня **ходом 5**. Белый пытается разъединить Чёрные камни **ходом 6**, но **7 ход** решает эту проблему. Белые окружены, поэтому вынуждены бежать в пункт **А**...

Правая картинка: Белый убегает вдоль третьей линии, создавая базу, в то время как Чёрный преследует. После постановки трёх надёжно соединённых камней, Белый может прыгнуть в **А**, вместо последовательного продвижения в **В**. Если Чёрный разрежет...

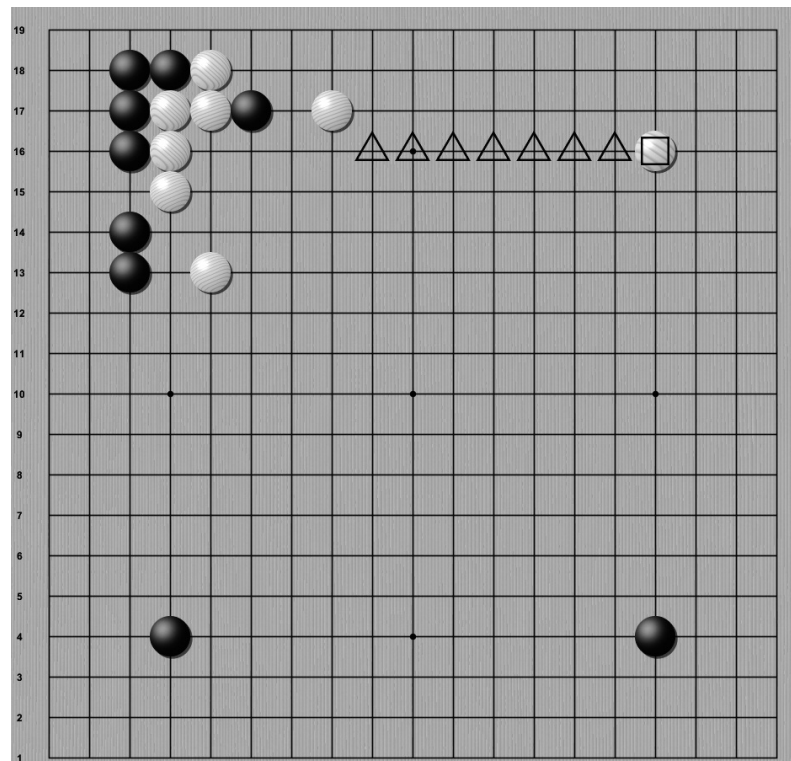
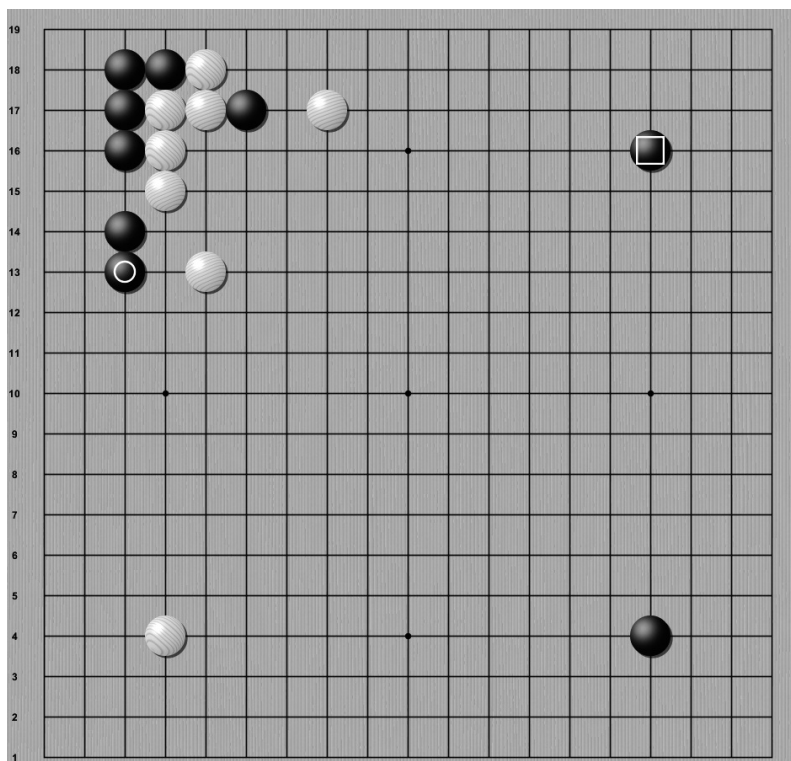


Левая картинка: Чёрное разрезание не работает, потому что все Белые камни надёжно соединены (**ходы 2, 8 и 10**) и Чёрные не могут поставить под атаки какой либо Белый камень, или протолкнуться и разъединить Белые камни...

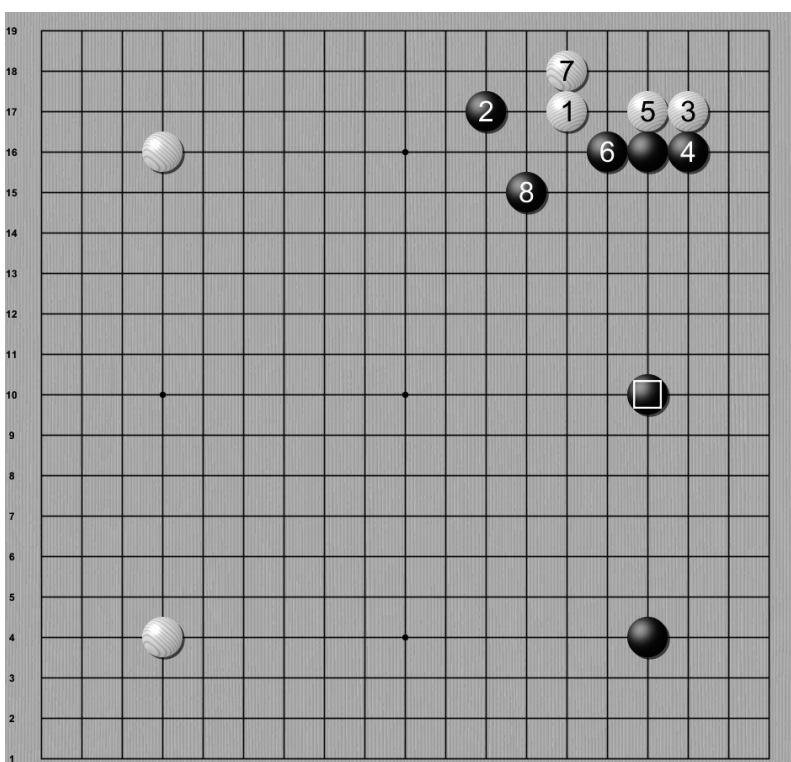
Правая картинка: Поэтому после прыжка Белых в **12** дзёсэки считается законченным. Чёрные могут играть в **А** или **В** или тэнуки, в зависимости от ситуации на доске.

Обычно такой результат считается хорошим для Белых, так как они получают территорию наверху, большую часть угла и влияние по левой стороне в обмен на Чёрную стенку без территории.

Но когда же тогда играть клещи? Когда применение этого приёма оправдано? Давайте не забывать, что цель приёма клещи это защита стороны, с которой проходит атака, поэтому обычно применяют их, когда есть камни, которые мы хотим развивать на этой стороне. Например, сравним эти две ситуации:



На левой картинке Белые применяют клещи при отмеченном Чёрном камне в углу со стороны направления атаки. **На правой картинке** Белые делают тоже самое, но с угловым Белым камне. Уже сейчас видно, что на правом варианте дела у Белых значительно веселее. На левой картинке отмеченный Чёрный камень устанавливает границу Белого распространения, в то время как на правой картинке отмеченная линия обозначает влияние Белых, и любые интервенции Чёрных в эту область скорей всего будут безуспешны.



Иногда сторона защиты предпочитает поставить блок с другой стороны и позволить атакующим камням соединиться, в обмен на влияние. Картинка слева показывает типичный пример, когда у нас есть камень на стороне, и мы намерены развивать боковую, а не верхнюю сторону.

Таким образом всё зависит от того **сколько очков принесёт нам в итоге** сторона, которую мы считаем более перспективной и направление, которое мы хотим развивать.

Картинка слева достаточно типична после розыгрыша этого дзёсэки: **Фусэки**. Чёрные камни с правой стороны определяют направление атак возможно на всю дальнейшую игру. Мы ещё вернёмся к этому отрывку позднее, так что сейчас просто отметим для себя, возможный результат.

Вывод: Клещи очень сильный ход, но использовать его надо осторожно и обязательно учитывать всю доску, прежде чем его применять. Если вас зажимают в клещи, то наиболее оправданный ответ это залезть в угол. Когда атакуют вас и вы защищаетесь подобным образом, готовьтесь к тому, что угол вы, скорее всего, потеряете. Камень атаки очень непросто сохранить, поскольку у него слишком много адзи, которые могут отыграть значительно позднее.

►► 3-4 дзёсэки

Другим таким же популярным началом будет ход в пункт 3-4. Этот выбор больше нацелен на территорию и в отличие от пункта 4-4, который симметричен и универсален для каждого угла, пункт 3-4 предполагает уже 2 варианта выбора и какой из них предпочесть вопрос открытый и не простой. Нам сразу же необходимо учитывать общую ситуацию на доске и **направление игры** и с первых же ходов помнить о том, что, как и где мы хотим предпринять в партии. Давайте взглянем на первые ходы партии и определимся, какой же из пунктов нам нужно предпочесть, а главное когда и почему.

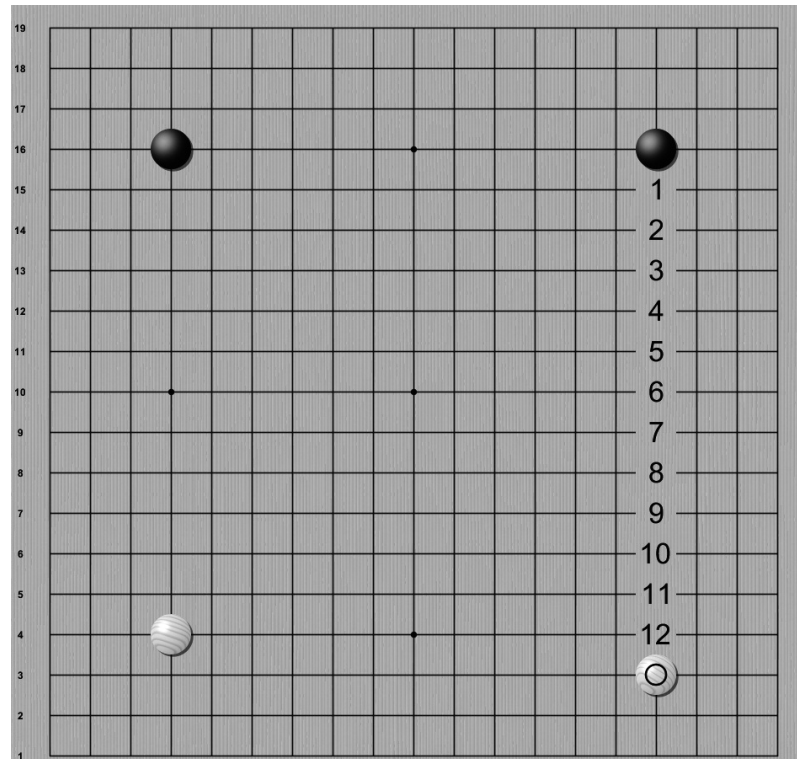
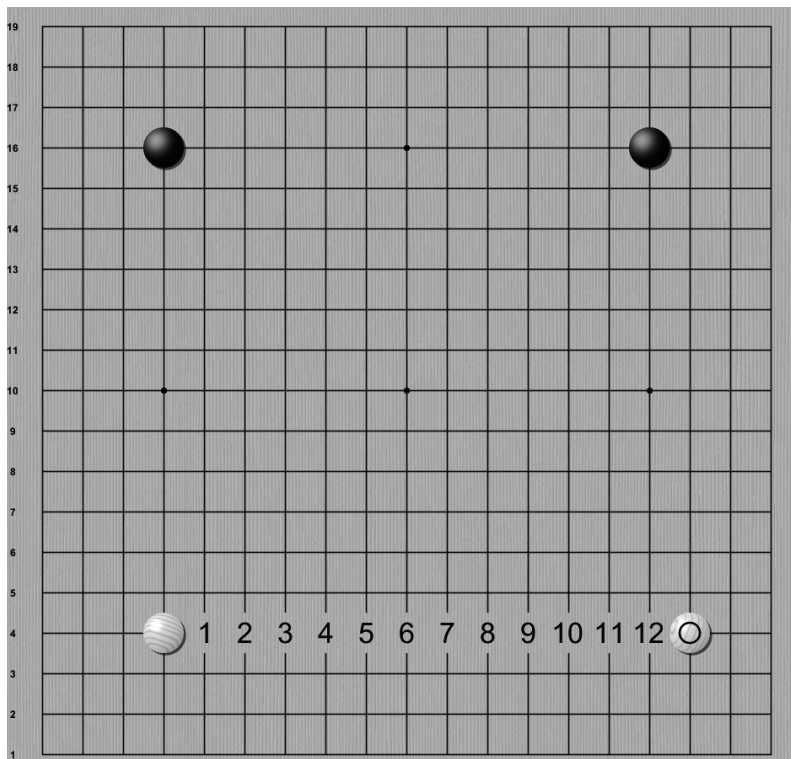
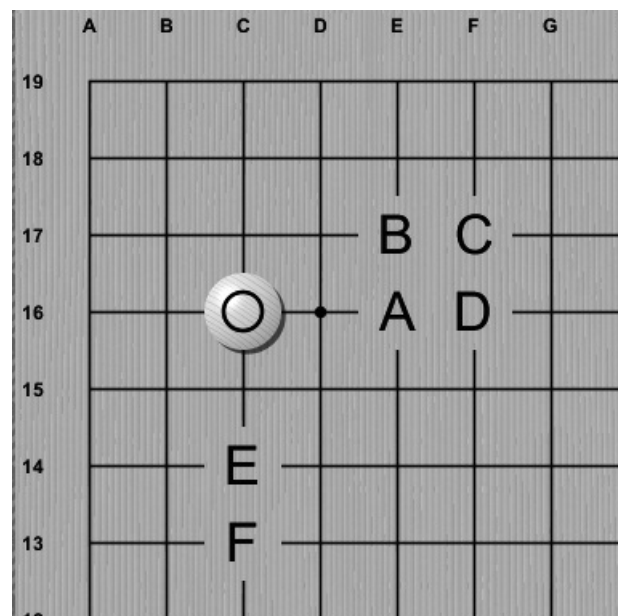
Возможные пункты атаки пункта 3-4

Вот наиболее вменяемые пункты, играя в которые атакующий игрок может рассчитывать на крепкий, сбалансированный результат.

А и **В** наиболее популярные пункты с дюжиной вариантов и дзёсэки, поскольку это ходы которые играют уже около тысячи лет. Все они заслуживают вашего внимания, но эта книга будет рассматривать только 3 дзёсэки для А, который играет на любом уровне игры.

С и **Д** позволяют играть шире и безопаснее приблизиться к 3-4, особенно, если мы хотим оставить себе больше манёвра.

Е и **F** выбор, когда мы решаем по каким либо соображениям атаковать угол с непривычной стороны.

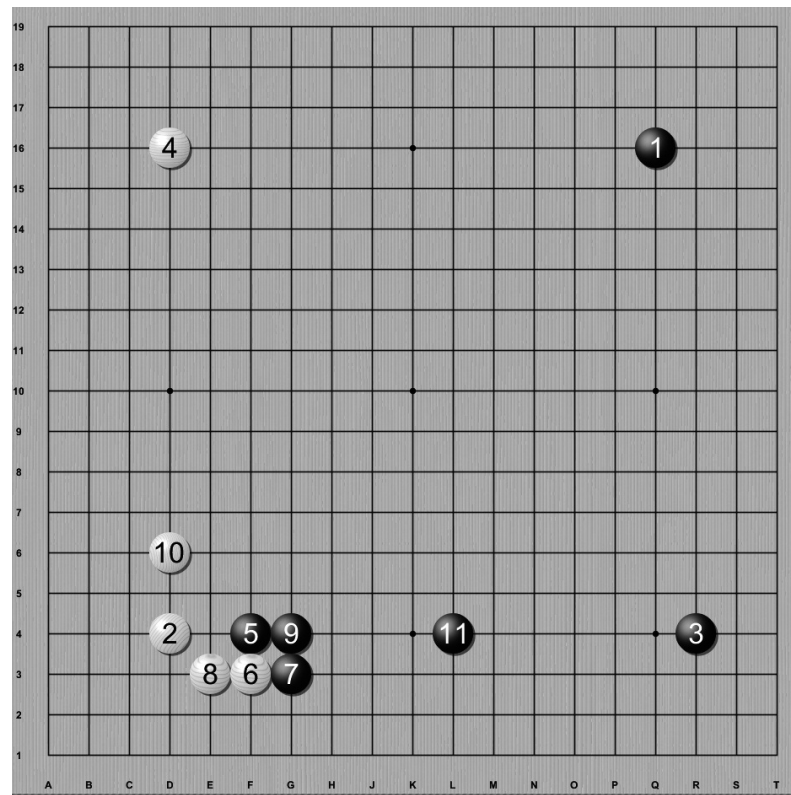
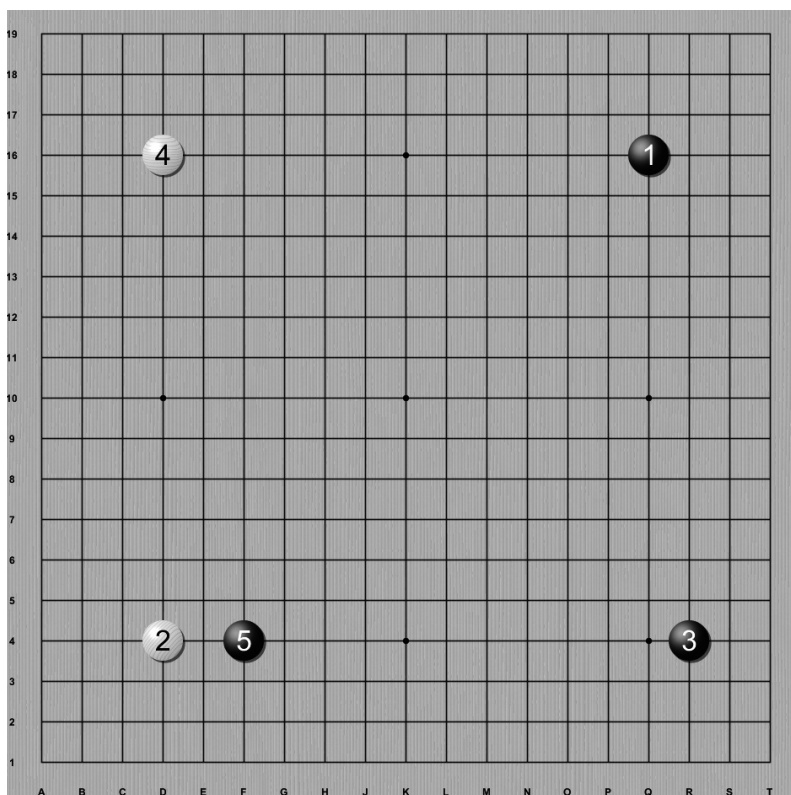


Какой из пунктов 3-4 предпочесть?

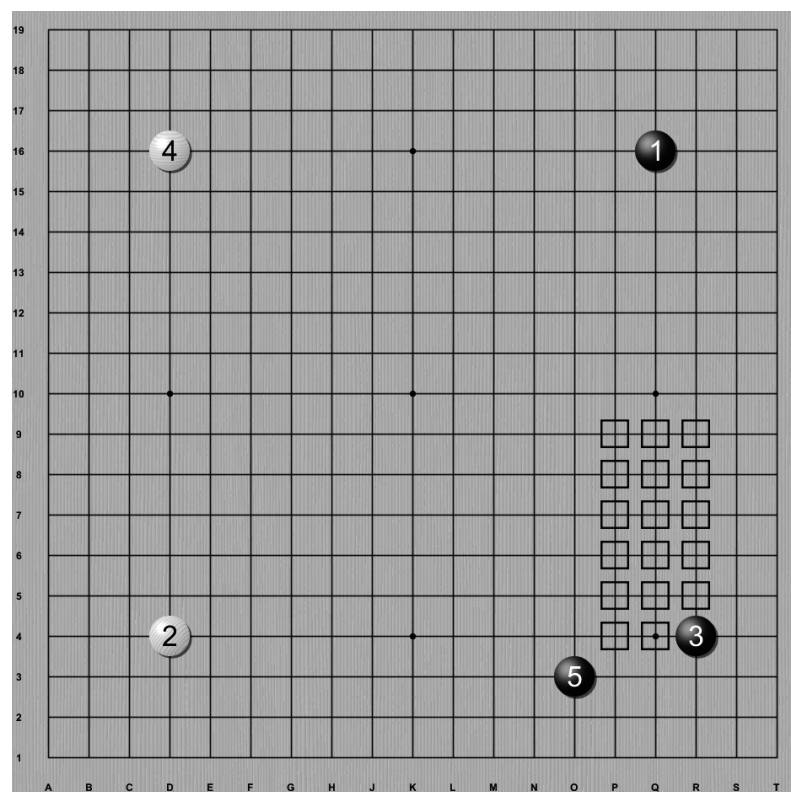
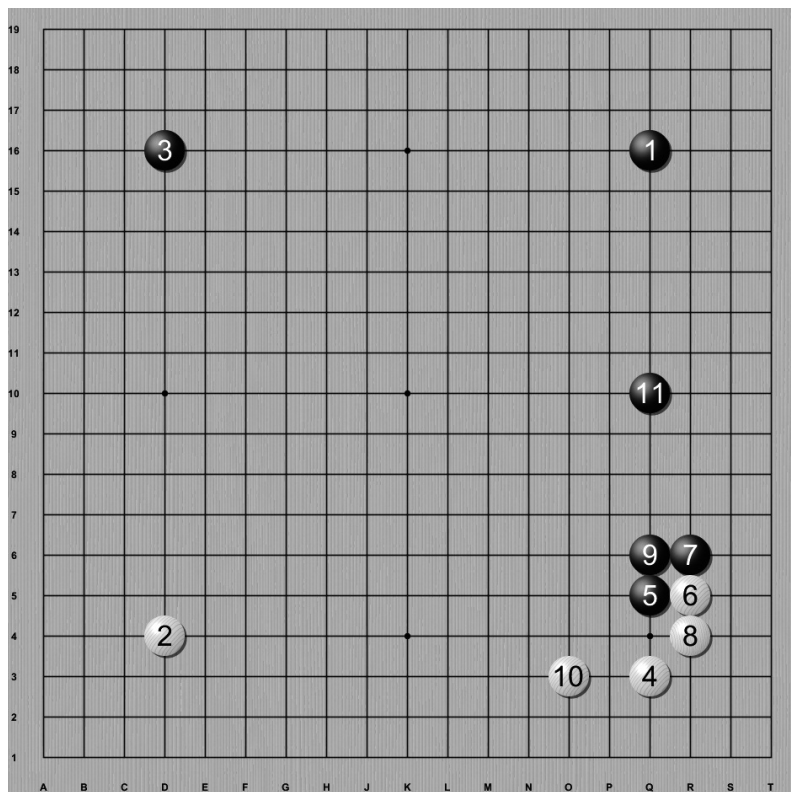
На **левой картинке** Белый 3-4 камень стоит напротив Белого камня, и теперь ход Чёрного.

На **правой картинке** Белый расположен напротив Чёрного камня и опять же ход Чёрного.

В обоих случаях расстояние до камней 12 пунктов и соображения **направления игры** диктуют Чёрным предпочтительный вариант атаки, когда у него есть камень поддержки за спиной. Посему правая картинка лучше за Чёрных, так как инициатива на его стороне...



Одним из преимуществ владения инициативой Чёрными это возможность занять пункт 3-4 напротив камня Белых и с высокой долей вероятности разыграть распространение на стороне. На левой картинке Чёрные могут сыграть **ход 3**, распространяясь в сторону Белого камня, поскольку Белые, как правило, играют **ход 4** в этом углу. На **Чёрный 5** и продолжение, которое мы видим на правой картинке (эту дзёсэки мы вскоре разберём), Чёрные могут быть очень довольны результатом захвата нижней части доски и камнем в правом верхнем углу.



Левая картинка: Белые не могут так же разыграть угол. Как только Белые играют камень в пункт 3-4, Чёрные немедленно распространяются по стороне, атакуя Белый угол. В этом случае разыгрывается предыдущее дзёсэки с отличным результатом для Чёрных. Позиция повторяет ситуацию, когда инициативой владеют Черные, поэтому Белые редко выбирают такое начало.

Правая картинка: Внимание: Пункт 3-4 создаёт предпосылки создания захвата стороны, где расположены камни, но на самом деле он определяет направление игры от неё. Это не совсем очевидно, но если мы посмотрим на картинку выше, то это станет более понятно. На картинке Чёрные вместо атаки угла защищают свой собственный угол. Чёрные **ходы 3 и 5** создают рыхлую стенку направленную вверх и правую сторону с влиянием на помеченные пункты, вместо левой стороны.

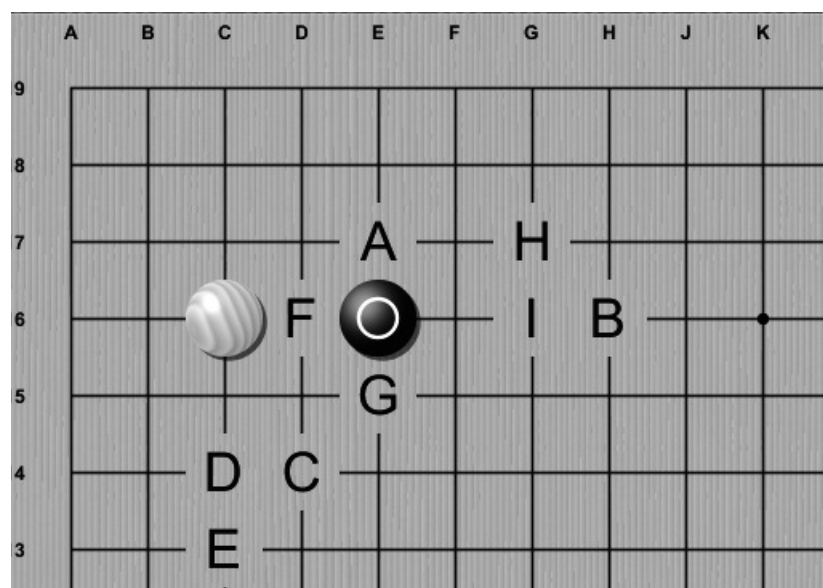
Итак, давайте рассмотрим, что произойдет, когда мы играем в **пункт 3-4**, а наш противник атакует угол **через один пункт**. Есть много вариантов ответа на него и ещё больше вариантов, что будет после окончания розыгрыша, но учитывая позиции которые мы рассмотрели в предыдущем дзёсэки нам теперь гораздо легче понять нашу цель в этой ситуации, и так давайте, же посмотрим, какие у нас есть возможности:

Когда Чёрные атакуют пункт 3-4 через один пункт, тогда Белые вольны выбрать любой из нижеследующих вариантов:

А, F и G ставят задачу плотной борьбы за угловую территорию.

С, D и E миролюбивый выбор ставящий цель развития левой стороны, с сохранением части угловой территории, без плотного контакта с атакующим камнем.

В, H и I клещи, которые, как и ранее, применяются для концентрации на защите верхней стороны, и предотвратить создание базы и развития Чёрных.

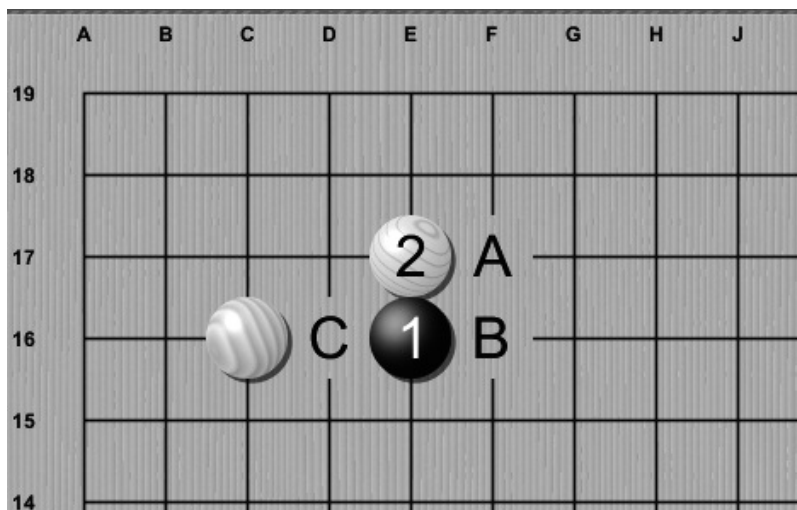


Из всех этих вариантов мы рассмотрим **А, В и С** исходя из следующих соображений. Эти варианты покрывают наибольшую часть ответов для этого дзёсэки и к тому же поскольку вариаций слишком много и все мы точно не покроем, мы хотя бы познакомимся с основными идеями этого розыгрыша. Итак, выбор **А** это драка за угол, выбор **В** это жёсткие клещи, применяемые очень часто и выбор **С** наиболее миролюбивый вариант с распространением на сторону.

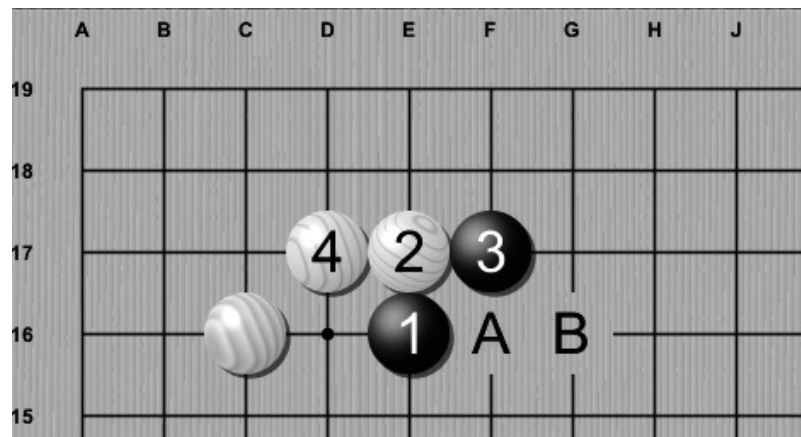
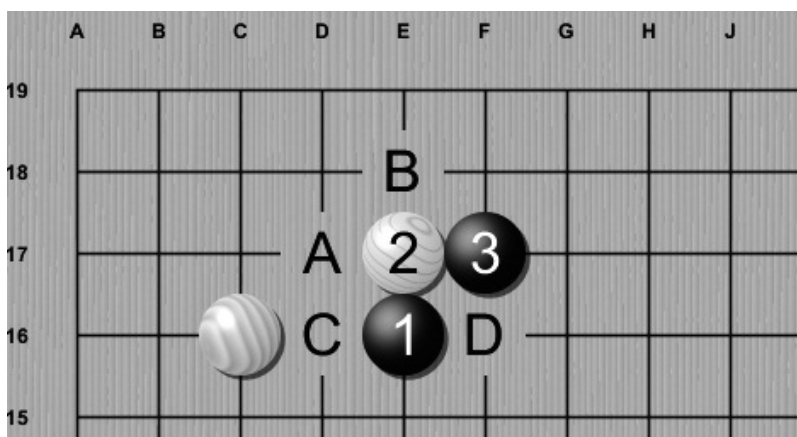
Выбор А - Ответ в пункт 3-6

Это классический ответ, который используется игроками любого уровня игры с древнейших времён. Цель Белых принудить Чёрных защищать свой камень пока они прикрывают угол, а Чёрные сосредоточены на построении хорошей формы. Количество ходов, которые были использованы для развития этого розыгрыша, заметно превышает объём книги для начинающих, но мы уже видели наиболее общий вариант на предыдущей странице, поэтому теперь нам надо подумать над идеями которые стоят за каждым ходом и помыслить когда их применять с наибольшей пользой для нас.

В Го, в случае, когда ход широко применяется, это знак, что это сбалансированный и взаимовыгодный ход, поэтому стоит ещё раз отметить, что без разницы вы атакуете угол или вы угол защищаете, понимание идей, которые стоят за каждым ходом крайне полезно для выбора последующего хода и не только при розыгрыше угла, но и при игре в любом месте доски.

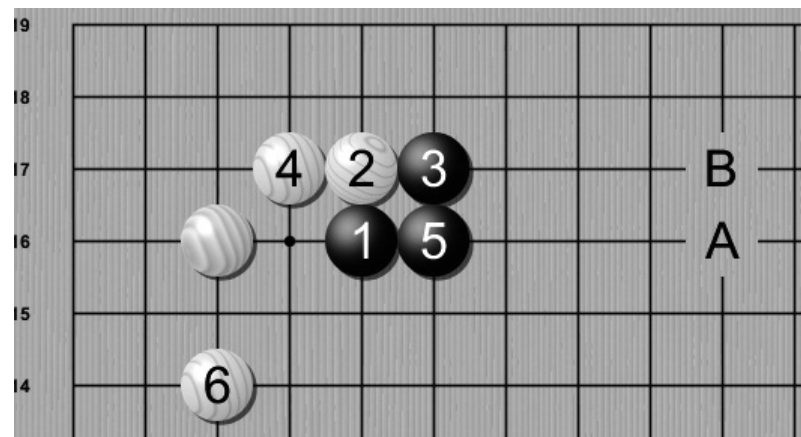
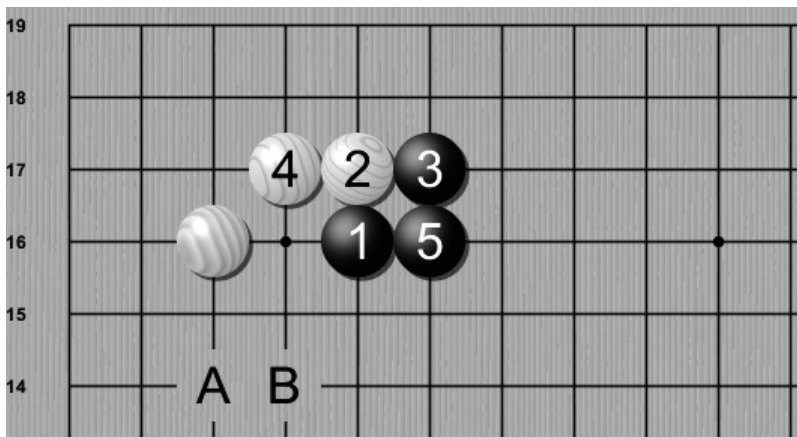


После атаки Чёрных и ответа **Белых 2** в пункт 3-6 (или **Е-17** на картинке, если мы используем левый верхний угол), Чёрные хотят использовать прилипание камня Белых, дабы оказывать на него давление и уменьшить степени его свободы. На картинке у обоих камней по три степени свободы и поскольку ход Чёрных то стандартный выбор это **А, В** и **С**. Выбор **В** и **С** не уменьшает свободные пункты белых, они менее агрессивны и оставляют Белым больше пространства манёвра. Мы рассмотрим выбор **А**...



Левая картинка: Белые не могут игнорировать **Чёрный 3**, поскольку если Чёрные смогут сыграть в **А**, Белый камень будет под атари и более того в положении не самом приятном. Это значит, что замечательные ходы **С** и **Д** не безопасны и Белые принуждены к усилению своего камня в **А** или **В**. Оба хода равнозначны в стратегическом плане и направлены на усиление угла Белых. И снова рассмотрим выбор хода **А**...

Правая картинка: Теперь после **хода 4** Белый камень весьма крепок и пункт разрезания Чёрных в **А** требует немедленного контр усиления иначе Белый отрежет камень атаки. Выбор у Чёрных не велик и он может либо напрямую соединить свои камни играя в **А** или построить пасть тигра в **В**, соединяясь, создавая больше пространства...



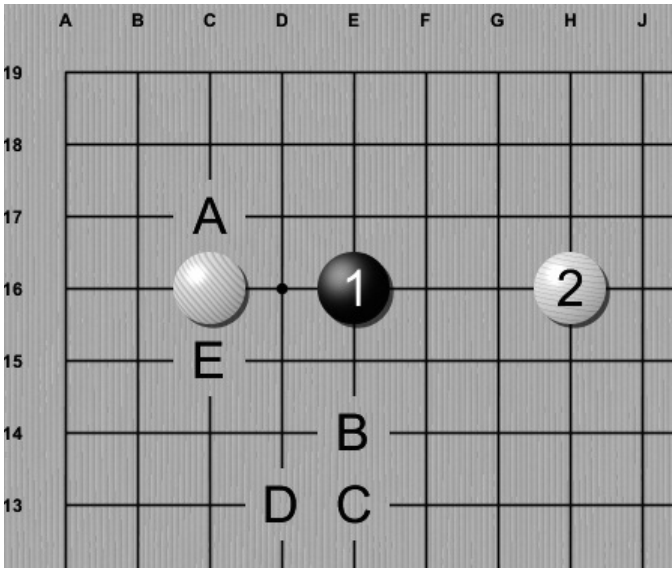
Левая картинка: Оба выбора равнозначны, поэтому выберем прямое соединение **Чёрные 5**. Белый угол надёжно защищён поэтому есть возможность сыграть тэнуки и получить инициативу в другом месте доски или он может на выбор сыграть в **А** для защиты угла или в **В** фокусируясь на влиянии.

Правая картинка: когда Белые забирают левую сторону, Чёрным ничего не остаётся как распространяться по верху поэтому следует прыжок на три пункта в **А** или **В**, в зависимости от того на чём хочется сконцентрироваться, третья линия подразумевает территорию, четвёртая влияние на центр.

Вывод: Это очень сбалансированное дзёсэки для обоих игроков. Белые получают угол и немного распространяются на сторону, а Чёрные строят хорошую форму на стороне, откуда проходила атака. Как мы видели на **странице 82**, если у атакующего пункт 3-4 игрока есть камень на стороне, откуда развивается атака, то это великолепный результат для него. Но даже если такого камня нет, и направление игры выбрано не идеально, всё равно результат весьма сбалансирован.

Выбор В - ответ клещами через два пункта

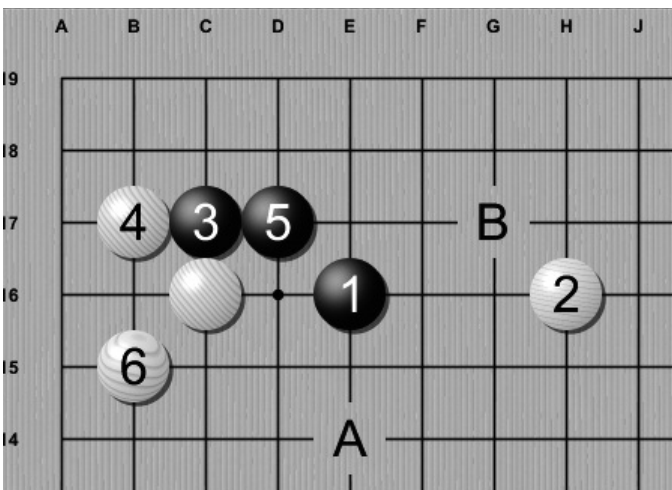
Это очень распространенный ответ и вы наверняка встретите его особенно часто в играх на уровне продвинутых кю (с 9 до 1), поскольку этот ход весьма чувствителен для атакующих и используется в фусэки Кобаяши, которое мы рассмотрим позднее. Основной проблемой для атакующих становится камень защиты как раз в том пункте, в котором планировалось дальнейшее развитие, как в предыдущем дзёсэки. Теперь же ситуация весьма меняется:



После ответа Белых в **2**, Чёрные временно лишены возможности развития на верхней стороне. Теперь атакующий камень подвисает без должной базы, поэтому прежде чем что то предпринять против **хода 2**, необходимо камень укрепить. Именно по этой причине Чёрные **А** не самый лучший вариант этого дзёсэки, но, несмотря на это такой вариант будет встречаться весьма часто. Лучший выбор в данной ситуации это все таки **В, С, D** и **Е**.

Выбор **В, С** и **D** прыжок для получения пространства для подготовки атаки на Белые **2**. Выбор **Е** обычно используется, когда у Чёрных есть возможность разыграть лестницу и приводит к дзёсэки у которого множество вариантов с общим названием “волшебный меч Мурамыса”.

Мы рассмотрим варианты **А** и **В** поскольку они наиболее распространены и мы встретим их в следующих главах.



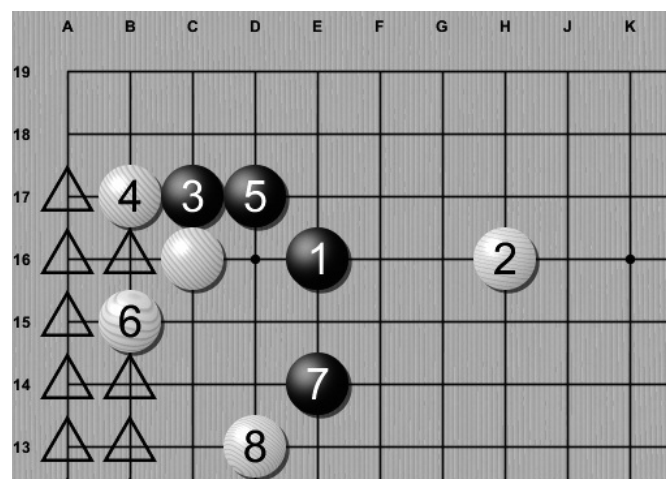
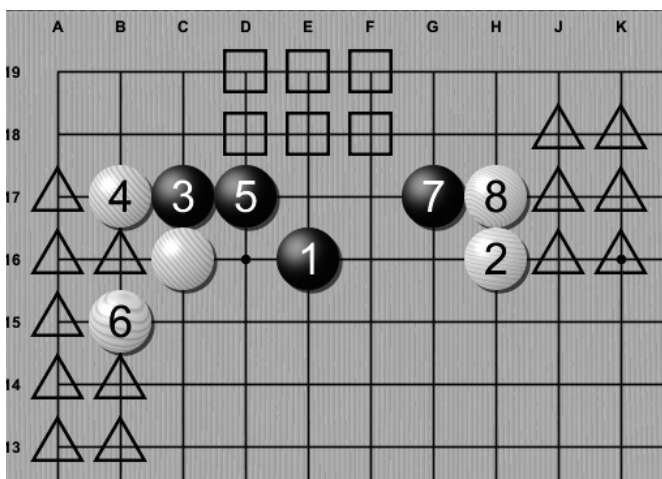
Ход 3 в пункт 3-3 (выбор А)

Теперь возможно становится проще оценить ходы на диаграмме. Они вроде как весьма естественны при этом розыгрыше:

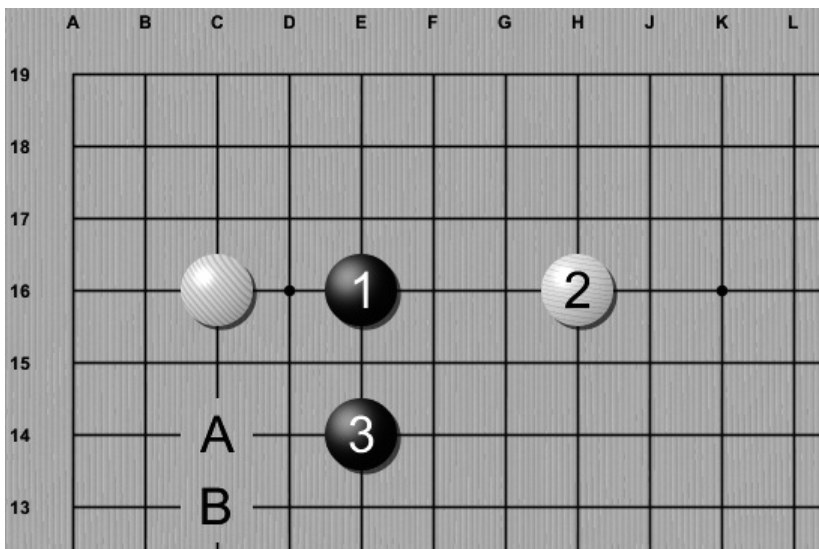
Белый 4 угрожает атари Чёрному камню и защищает угол. **Чёрный 5** соединяются, чтобы избежать атари.

Белый 6 стабилизирует группу Белых, обеспечивая её жизнь и давая возможность распространения на боковую сторону.

Теперь Черные могут выпрыгивать в **А** или выживать в **В**...

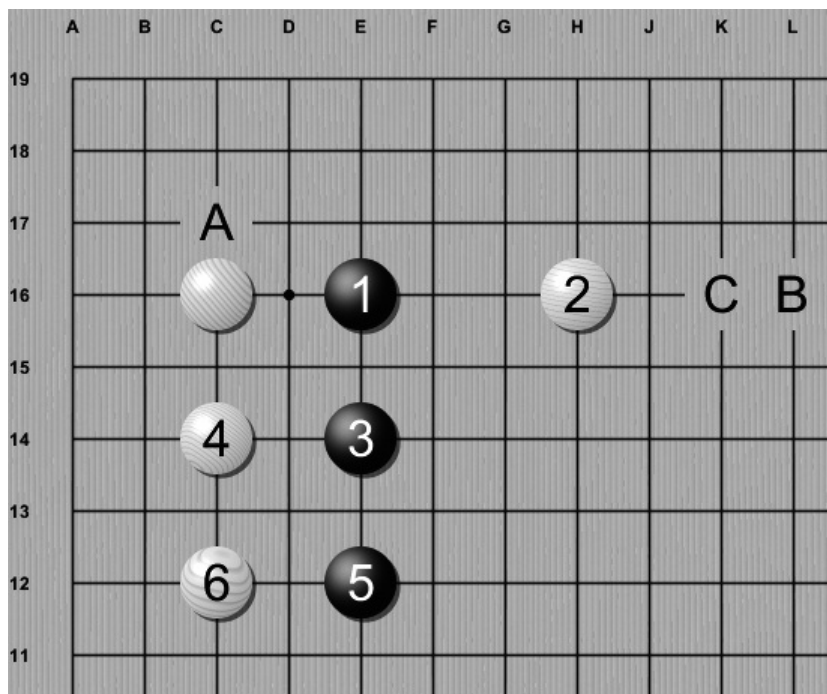


Но оба варианта не слишком хороши за Чёрных. Если они пытаются выжить, то в результате получается скромная территория, в то время как Белые распространяются в обе стороны и всё еще имеют возможность надавить на эту группу позднее. Если Чёрные выпрыгивают, то теперь у Белых стабильный угол, от которого легко можно прыгнуть **ходом 8**. У Чёрных по-прежнему нет глаз, и Белый камень **2** по-прежнему торчит занозой в их позиции.

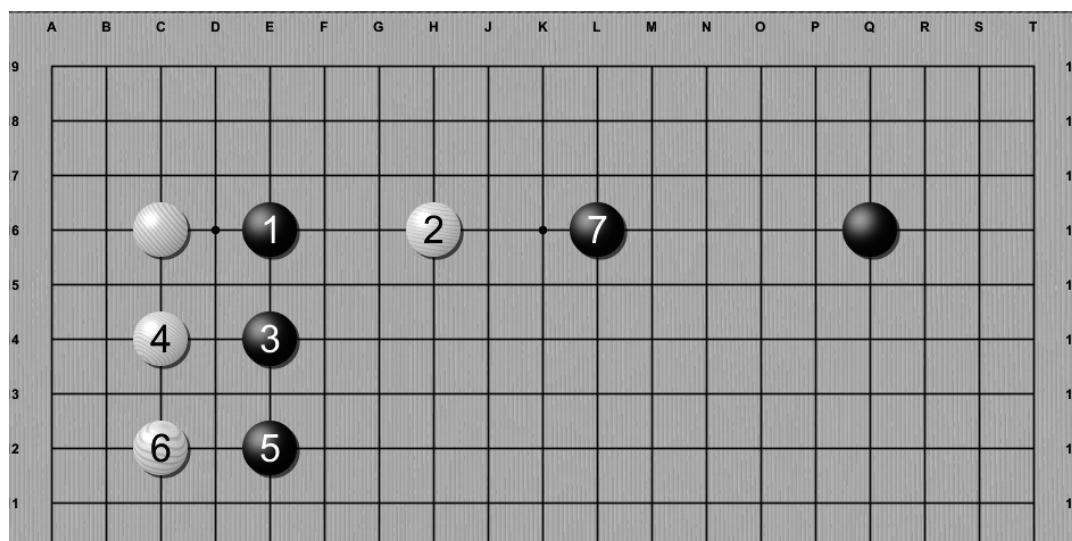


Прыжок через один пункт для хода 3

Чёрные выбирают сначала выпрыгнуть, чтобы избежать угрозы захвата. Белые вынуждены защищать угловой камень в первую очередь, так как камень 2 пока в безопасности и его легко защитить, в то время как угловой камень из-за своего расположения нуждается в немедленной обороне. Поэтому Белые выпрыгивают, также следуя за атакой противника. Оба варианта **A** и **B** возможны, но **A** более надёжный и безопасный выбор, для защиты угла и левой стороны.



После прыжка Белых, Чёрные повторяют прыжок через пункт с той же целью что и первый. Если Белые игнорируют этот ход, то Чёрные могут атаковать обе стороны. У Белых остаются те же проблемы и необходимо защищать левую сторону и угол одновременно, поэтому следует ещё один прыжок. Теперь у Чёрных три варианта **A**, **B** и **C**. Выбор **A** нацеливается на угол, но теперь это недостаточно серьёзная угроза после двух белых прыжков, поэтому Белые могут игнорировать его и играть ход, усиливая камень 2. Поэтому Чёрные обычно играют **B** или **C**, зажимая Белый камень в клещи против своей стенки и извлекая выгоду от атаки на слабый камень.

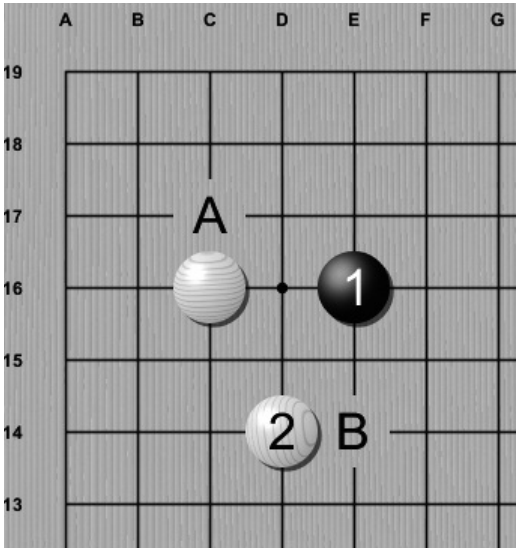


Чёрные обычно играют в **B** и, опять обращаю внимание, необходимо принимать во внимание ситуацию на всей доске, чтобы судить правильно ли разыгрывать это дзёсэки или нет. С Чёрным камнем в верхнем правом углу, это не плохой результат для Чёрных даже учитывая территорию, которую пришлось отдать Белым на левой стороне. Чёрный камень создал широкие рамки внутри, которых Белому камню в 2 весьма печально и одиноко, что говорит о том, что Белые вряд ли будут играть клещи в 2 при таком окружении.

Вывод: Клещи через два пункта очень сильный ход для защиты даже если вся доска еще более менее пустая и игроку атакующему пункт 3-4 надо всегда держать его в голове. Если у защищающихся есть дополнительный камень поддержки в этом районе, то ход становится ещё более мощным и может потенциально поймать в ловушку атакующий камень, как мы позже увидим в фусэки Кобаяши и Китайском фусэки.

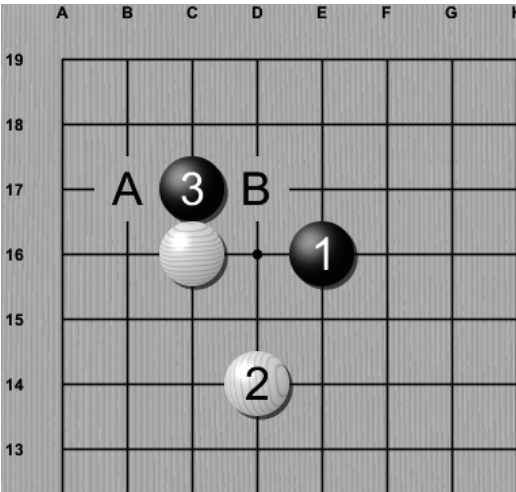
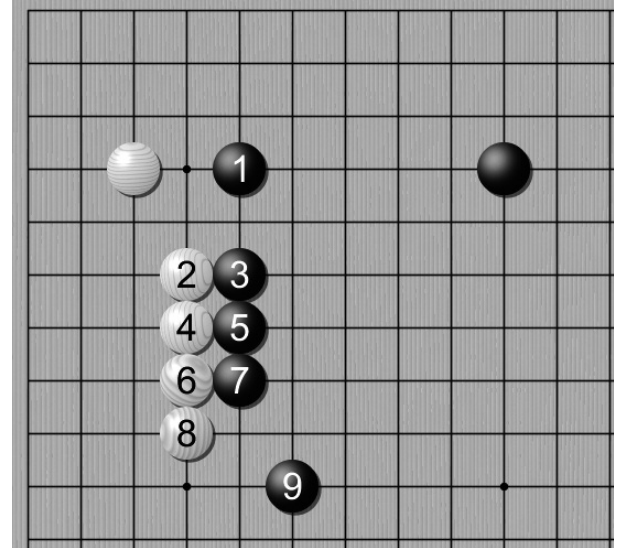
Выбор С - Ответ ходом малого коня на сторону

Этот ход так же весьма популярен среди игроков всех уровней и концентрируется на защите стороны противоположной направлению атаки. Этот вариант считается одним из самых мирных ответов, поскольку сбалансированный результат получается без агрессивного противостояния и сложных цепочек ходов. Давайте посмотрим, как это обычно работает:



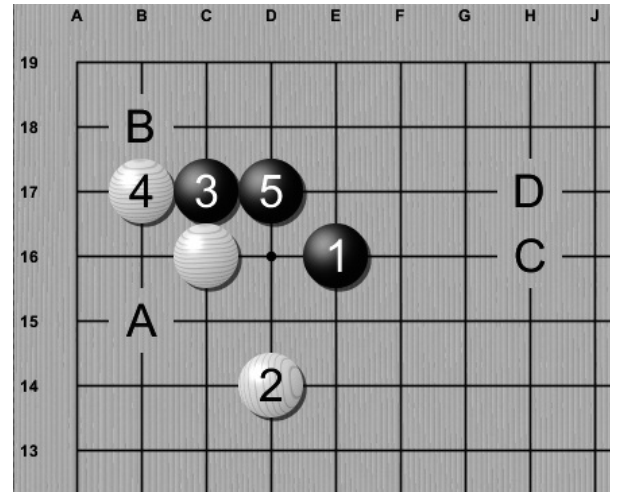
Левая картинка: После Белые 2 у Чёрных два выбора. **А** для построения базы и занятия основной части угла или **В** для распространения на сторону.

Правая картинка: Мы видим, что выбор **В** хорошо работает только при камне поддержки на этой стороне, но его наличие редкость на этой стадии игры, поэтому **А** более частый вариант...

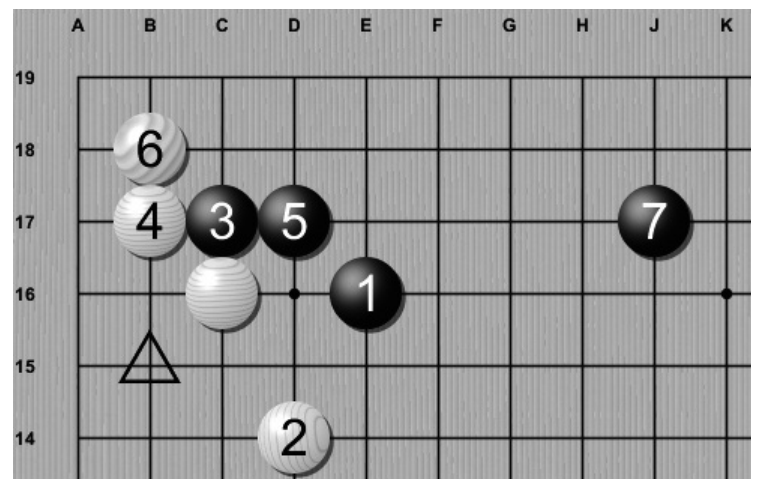
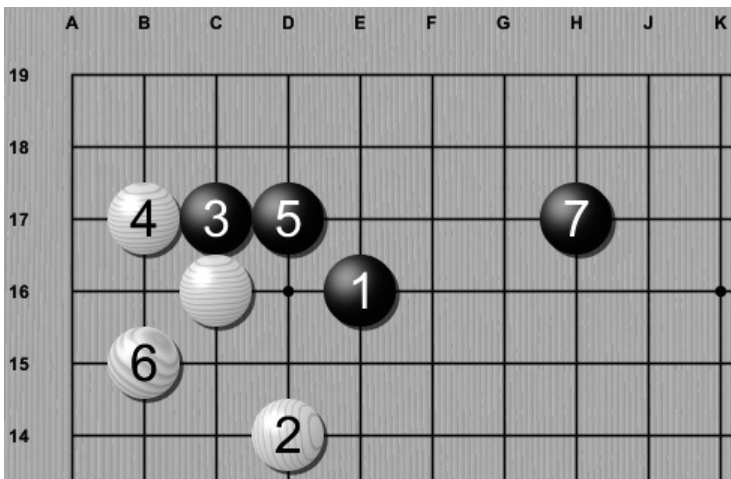


Левая картинка: Поэтому после Чёрные 3, белые могут, как защищаться в **А** так и в **В**. Выбор **В** предполагает тяжёлые позиционные бои, что немного противоречит духу этого дзёсэки, поэтому **А** предпочтительный вариант для большинства розыгрышей...

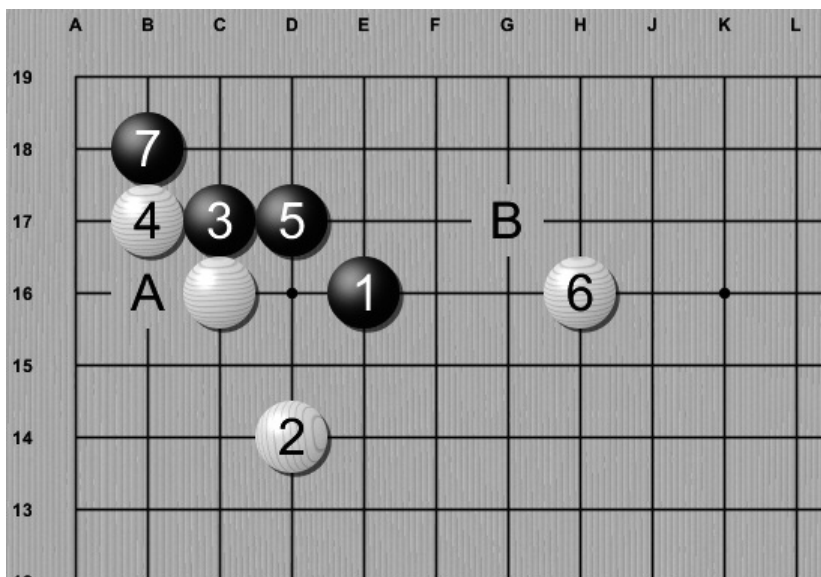
Правая картинка: Чёрные 5 естественный вариант защиты,



что бы не попасть под атари, поэтому теперь у Белых масса вариантов. Выбор **А** и **В** предполагает защиту угла, выбор **С** и **Д** клещи против Чёрных для разрушения базы...



Оба выбора и **А** и **В** подвигают Чёрных к созданию базы на стороне, дабы избежать клещей, но выбор **В** оставляет **адзи** в форме которым может воспользоваться Чёрный для внезапной атаки в **В-15**, поэтому **А** наиболее безопасный вариант...

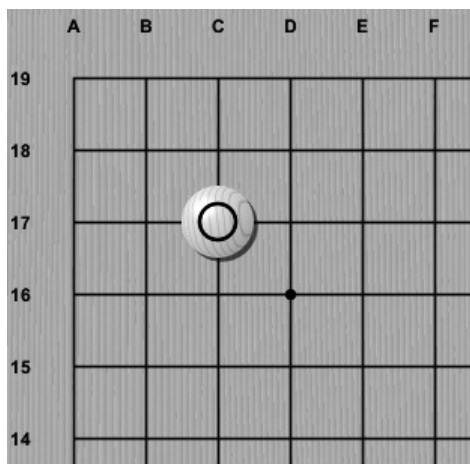


Выбор в пользу клещей не столь популярен на любительском уровне и встречается не часто. После **Белые 6** они берут в клещи группу чёрных, **Чёрные 7** создаёт базу для группы, так как **А** и **В** **миаи**. Если Белые настаивают на захвате верхней стороны, Чёрные получают угол. Если Белые защищают угол, тогда Чёрные выживают на верхней стороне, поэтому следующий ход Белых или выбор этих пунктов или игра далеко на стороне игнорируя проблему.

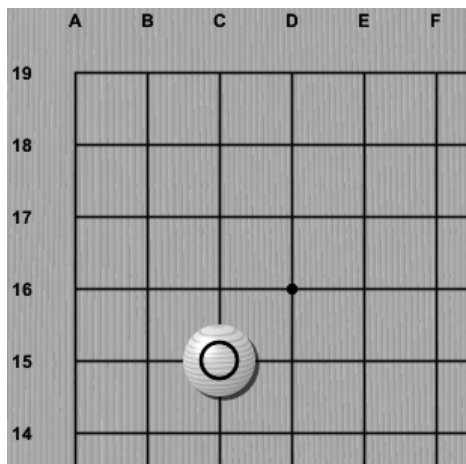
Такой выбор сложно правильно рассчитать и оценить последствия, поэтому большинство игроков уровня кю, стараются избегать их.

Вывод: Прыжок ходом конём мирное дзёсэки раздела угла без сложных вариантов. Когда оно используется при начальной диспозиции, оно крайне сбалансировано, но когда у защищающегося игрока есть камни поблизости, он может подловить атакующего, как это происходит в фусэки, которое мы с вами сейчас рассмотрим.

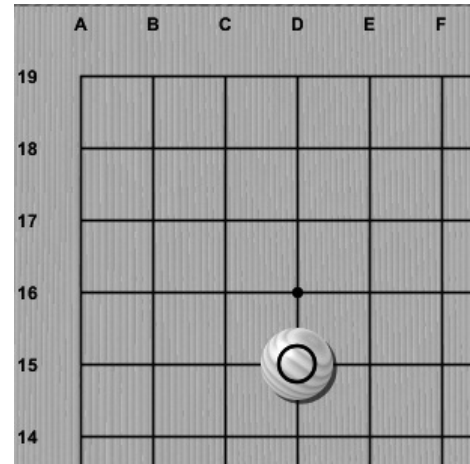
Это наиболее распространённые и нужные примеры первых ходов. Как мы уже упоминали, существует огромное количество способов розыгрыша угла и правильных ответов на атаку, и я убедительно рекомендую ознакомиться с ними на таких порталах как eidogo.com или josekikipedia.com где бесплатно доступны сборники дзёсэки. Однако сейчас достаточно чтобы вы визуальны были знакомы с возможными начальными ходами, поскольку многие игроки попытаются вас смутить необычными вариантами первых ходов.



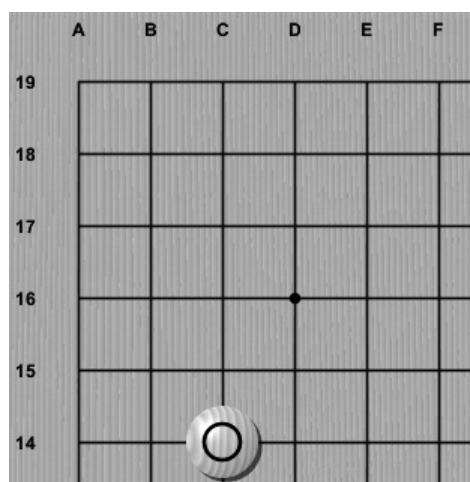
Точка 3-3



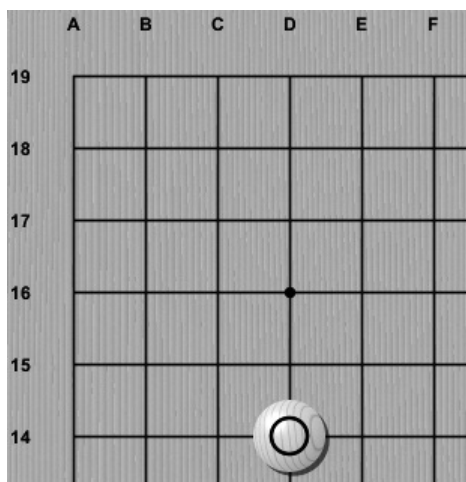
Точка 3-5



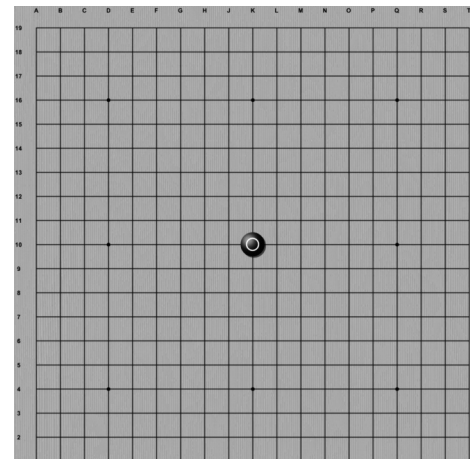
Точка 4-5



Точка 3-6



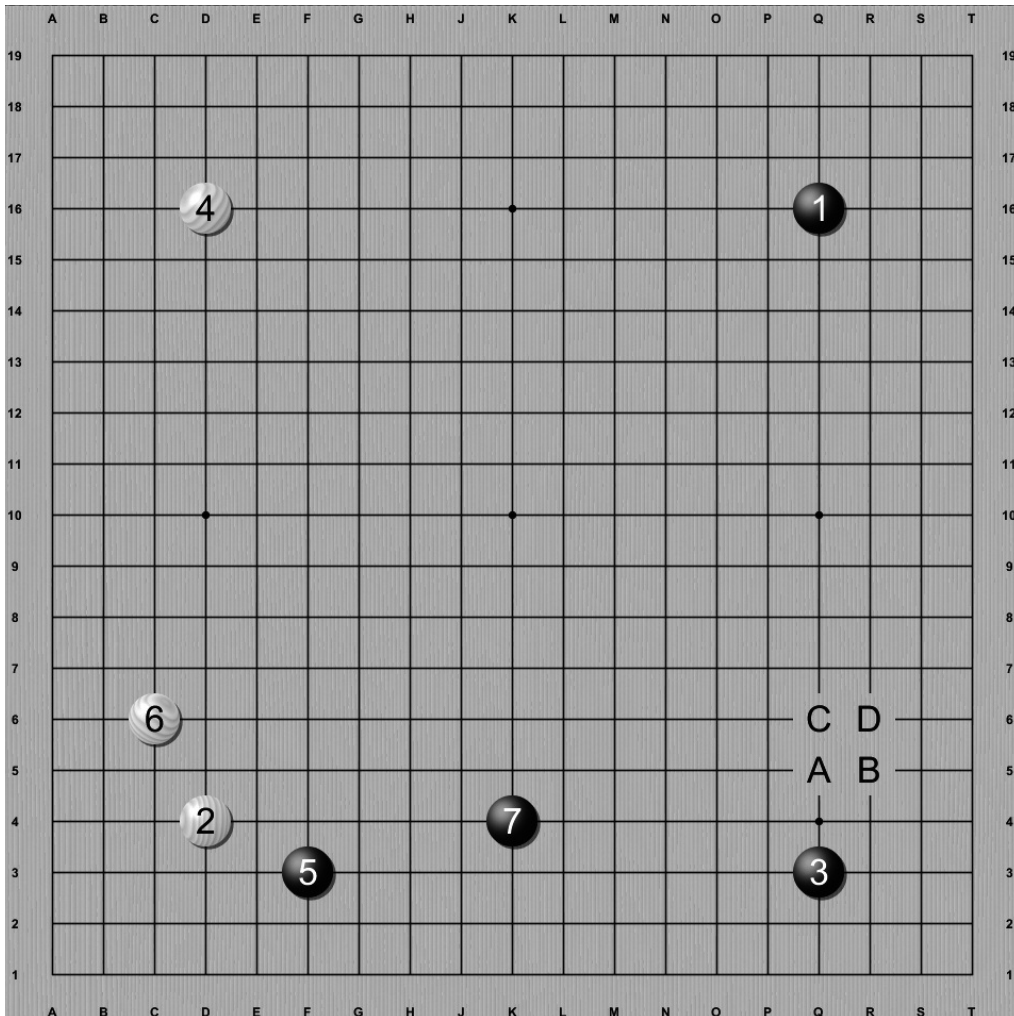
Точка 4-6



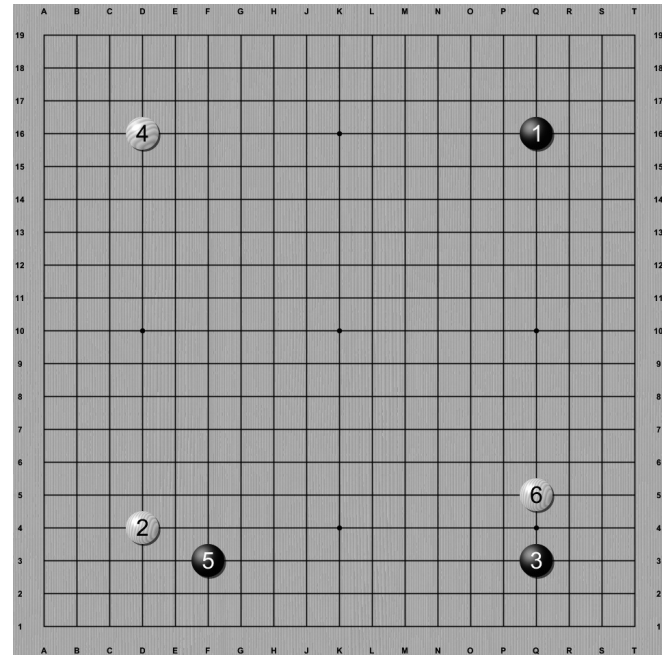
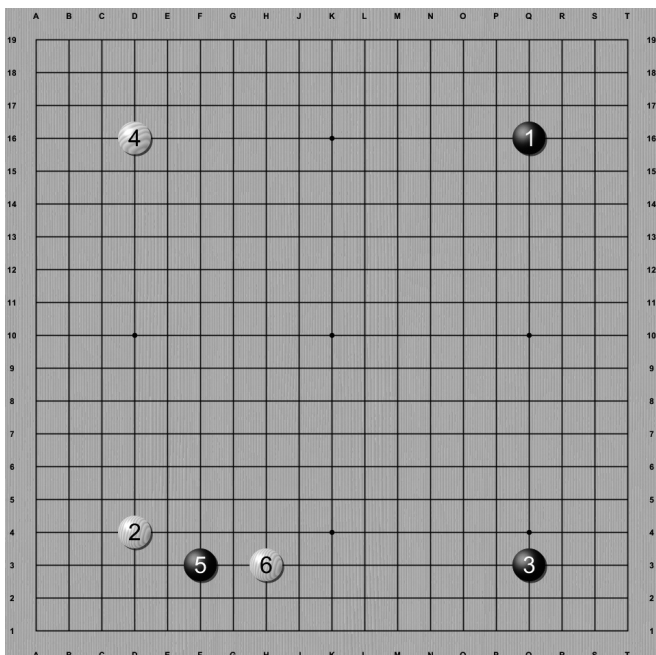
Центр доски называется **тенген**

► Фусэки Кобаяши

Как мы объяснили в начале этой главы, **фусэки** это последовательность ходов, учитывающую общую стратегию, и обычно состоит из 3 или 4 камней. За несколько ходов мы формируем общую стратегию на всей доске, но именно в этом красота игры. Мы рассмотрим 3 наиболее распространенных фусэки и начнём с **фусэки Кобаяши**, которое было придумано японским профессиональным игроком 9 дана и выглядит вот так:



Все ходы Чёрных в этом фусэки выглядят вполне логично, и вроде ничего особенно на первый взгляд в них нет, но главная фишка Кобаяши фусэки это **ход 7**. Этот Чёрный камень стоит в таком месте, чтобы являться большой головной болью для защиты от атаки в **пункт 3-4**, которые играют **Чёрные 3**. Как мы упомянули раньше в разборе дзёсэки, любой камень опоры для атаки изменяет баланс сил в его пользу. В развитии фусэки Кобаяши более агрессивные ходы **A** и **B**, на самом деле могут быть ловушкой для Белых, если раньше такое фусэки не встречалось. Для упрощения Белые обычно играют **C** или **D**, что уже небольшая победа за Чёрных.

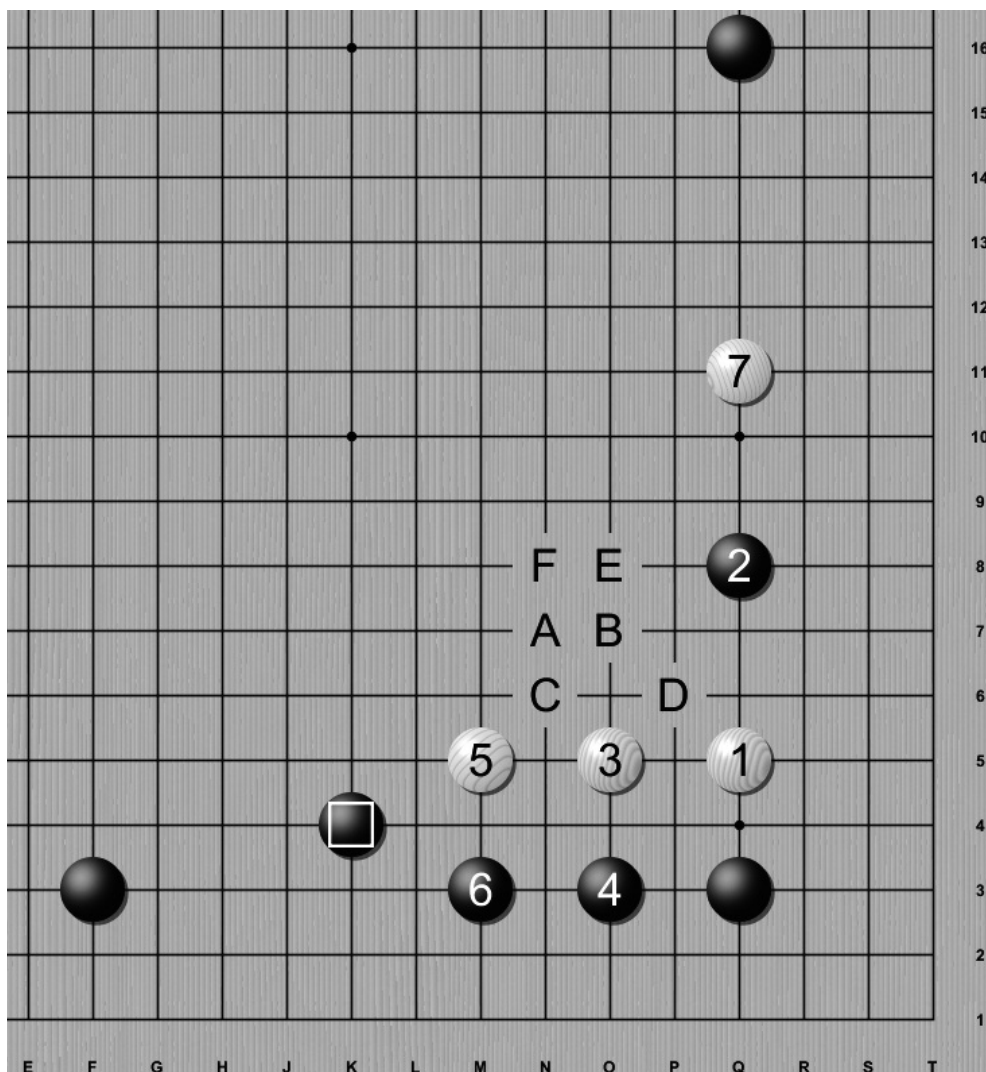


Конечно, существуют способы разрушить формирование фусэки Кобаяши.

На **левой картинке**, взятие в клещи Чёрного камня атаки, вместо отступления **Белые 6**.

Другой способ на **правой картинке** это атака угла Чёрных через пункт 3-4 перед ответом на атаку левого угла, но наиболее простой способ избежать этого фусэки, это **не играть в пункт 4-4 в каждом углу**.

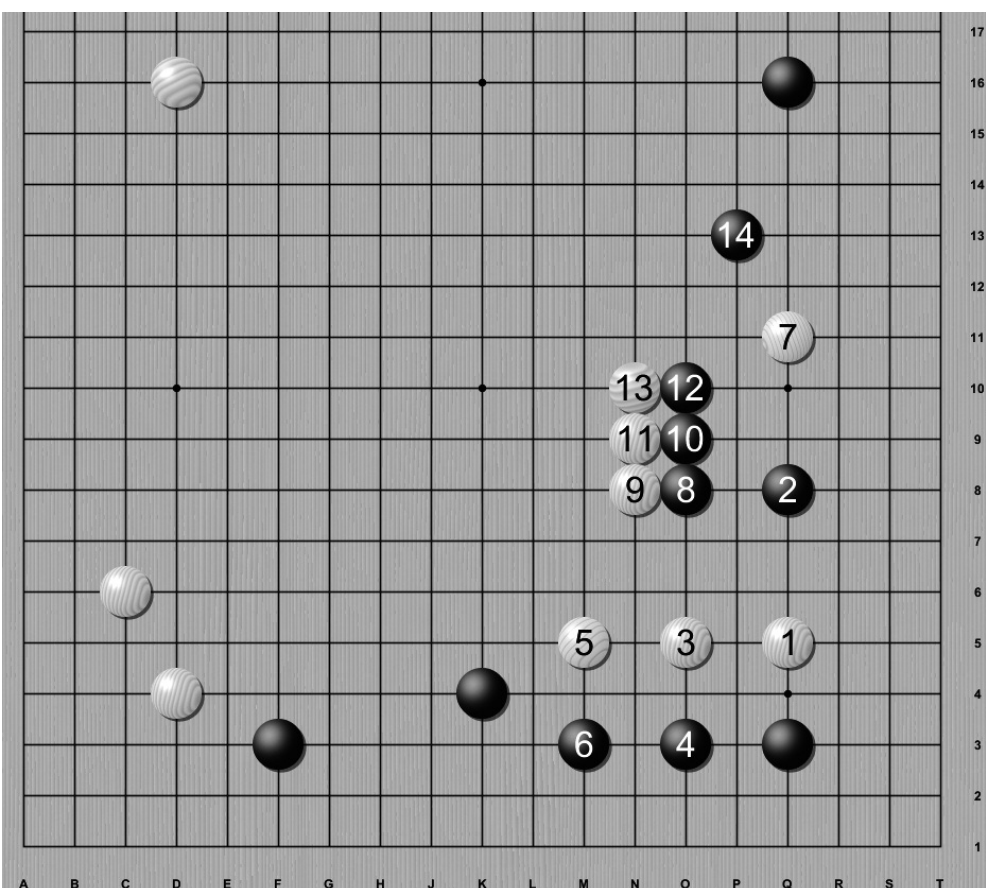
Итак, мы упомянули, что фусэки Кобаяши строит ловушку неопытным игрокам, которые думают, что могут разыграть стандартное дзёсэки при атаке угла, **но почему?** Для нас важно чтобы мы понимали, какие опасности и преимущества имеются на нашей стороне, если его разыгрываем мы и когда мы вынуждены играть против него. И теперь давайте посмотрим, что произойдет, если мы разыграем стандартное дзёсэки которое только что выучили:



Как только Белые атакуют стандартным способом, Чёрные немедленно берут их в клещи через два пункта.

Если Белые бездумно следуют дзесэки, то оказываются в ситуации как на картинке. Можно сравнить ситуацию теперь и на **странице 86**.

При обычном дзёсэки Белые должны были построить стену, и **Белые 7** оказывало бы давление на изолированный **камень 2**, отчего Чёрные должны были, срочно что-то предпринять для его спасения, без создания реальных угроз для Белых, **но теперь здесь есть отмеченный Чёрный камень**. Любой из представленных возможностей для **Чёрные 8** поставит Белую стенку в неудобное положение, так как у Белых по прежнему нету базы, а отмеченный камень препятствует убеганию. Белые камни под угрозой уничтожения а **Белые 7** будет следующей мишенью для атаки после того как Чёрные укрепятся атакуя белую стенку...



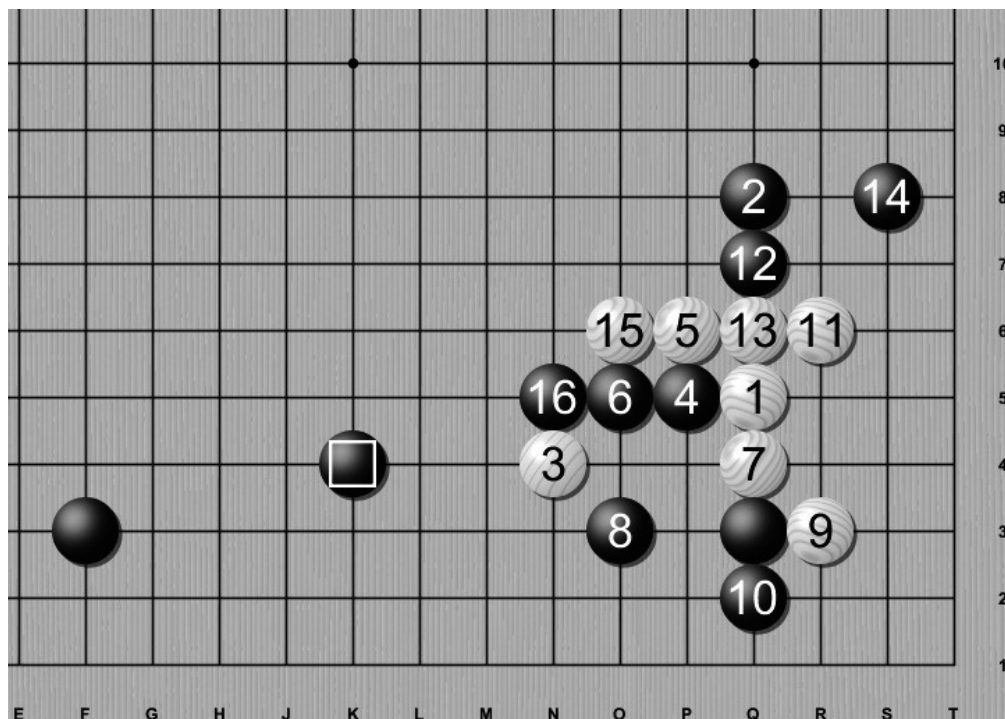
Даже если Чёрные играет самым мирным способом рядом с Белой стенкой, он всё равно получает отличный результат.

Обратите внимание, Чёрные играют весьма просто (один прыжок через пункт, распространение и большой ход конём) и хотя оба игрока строят хорошие формы, но позиция Чёрных очевидно лучше.

Даже если Белая стенка станет базой для атаки на центр это вряд ли достаточная компенсация оформленной территории Чёрных, которую они получают **ходами 4 и 6**. К тому же **Белые 7** будут атакованы и либо погибнет, либо выживет с очень маленькой территорией.

Вот такое успешное фусэки!

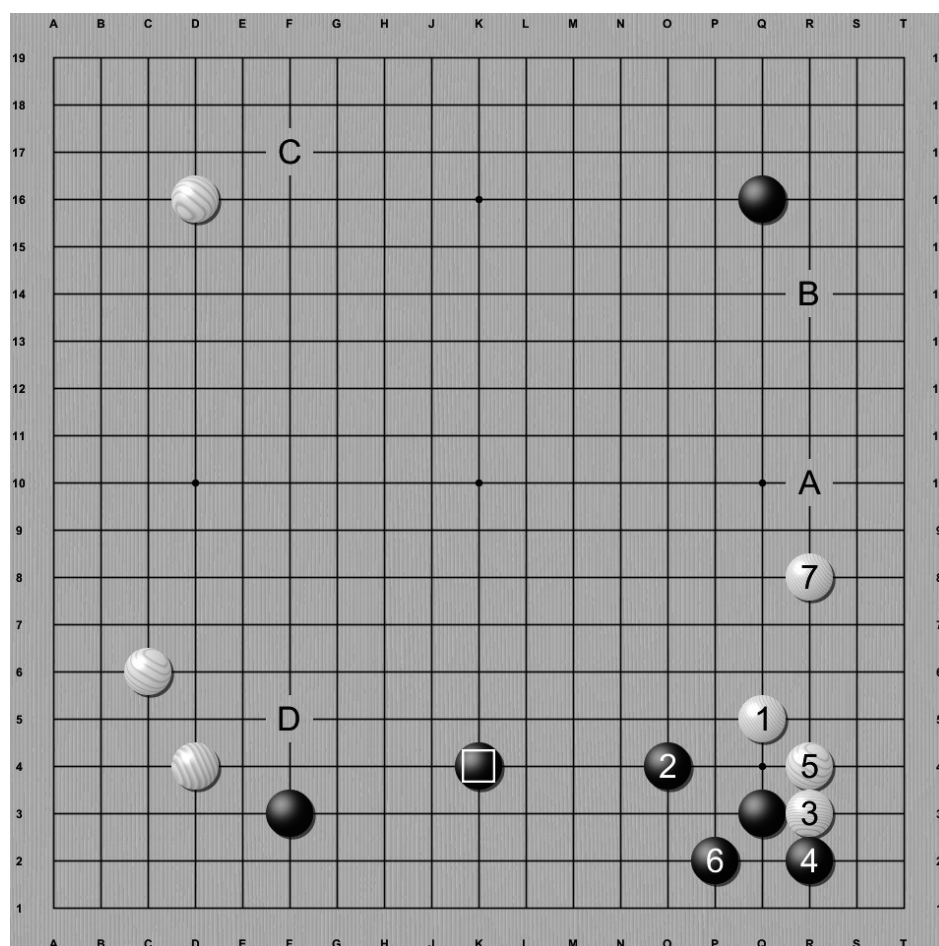
Ок, мне кажется я слышу «так может другое дзёсэки будет работать за Белых». Что же, давайте посмотрим, так ли это...



Итак, давайте предположим, что Белые решили играть сложное дзёсэки, такое, что в этой книге мы даже не рассматриваем, пытаясь выжать максимум из ситуации. Белые рассчитывают, что вероятно есть шансы исправить ситуацию, но обратите внимание, что дзёсэки приводит к приемлемому результату, **только если отмеченный камень отсутствует**.

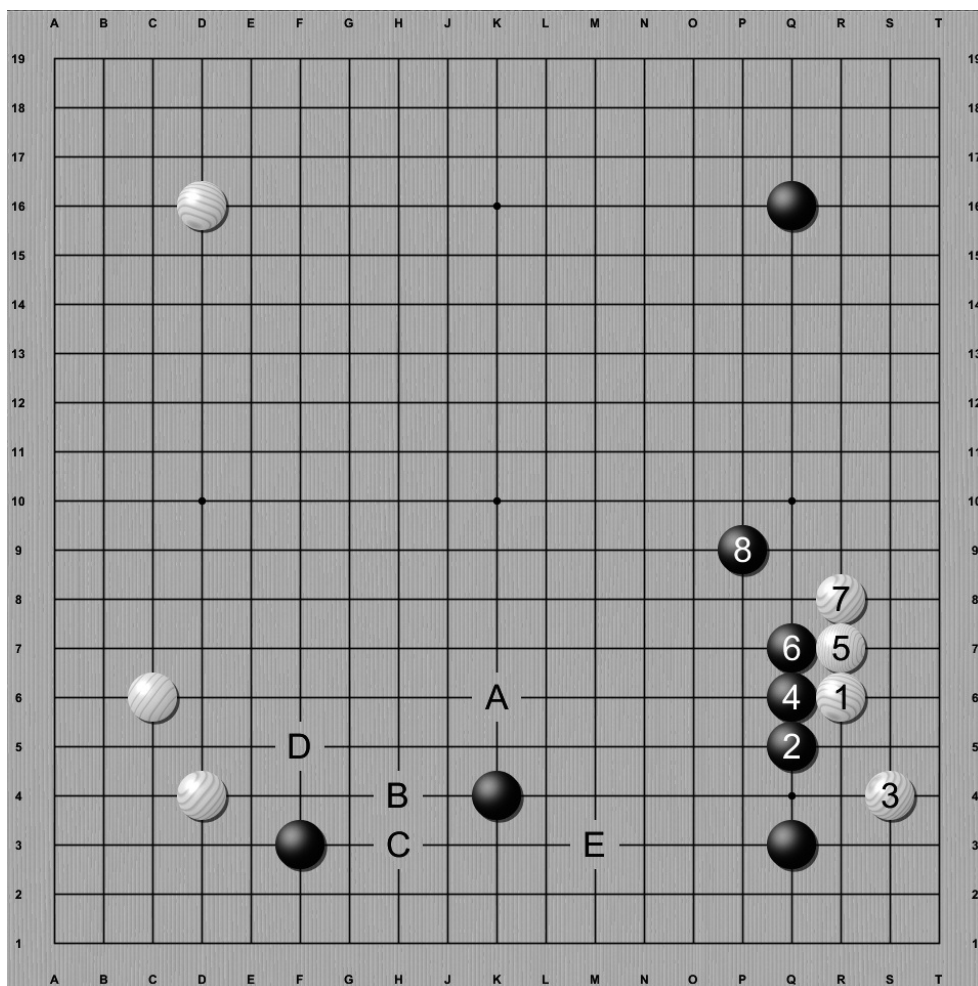
Что же до этой ситуации, Белая группа пусть и с глазом но окружена, а Белый камень, сыгранный на **3 ходе** оторван от группы и почти мёртв.

Поэтому, даже более сложные розыгрыши не приносят результата, и стоит напомнить, что у Чёрных в арсенале не только защита клещами через два пункта. Если у Белых и есть шансы получить более менее приемлемый результат, то только с позволения Чёрных. Например...



Это случай когда Чёрные выбирают мирный вариант и такое развитие мы уже видели на предыдущей странице. Чёрные практически никогда так не играют, поскольку само по себе это фусэки предполагает агрессивное противодействие атакующим камням, но даже если Белым повезёт с противником, всё равно отмеченный камень будет пунктом, который обеспечивает благоприятный исход для Чёрных при любом розыгрыше и плюсом у Чёрных сэнтэ. Теперь Чёрные могут либо играть в **A** наращивая давление, либо в **B** защищая угол, либо в **C** атакуя угол и распространяясь на сторону, либо в **D** расширяя территорию. Чёрным нечему радоваться в любом случае.

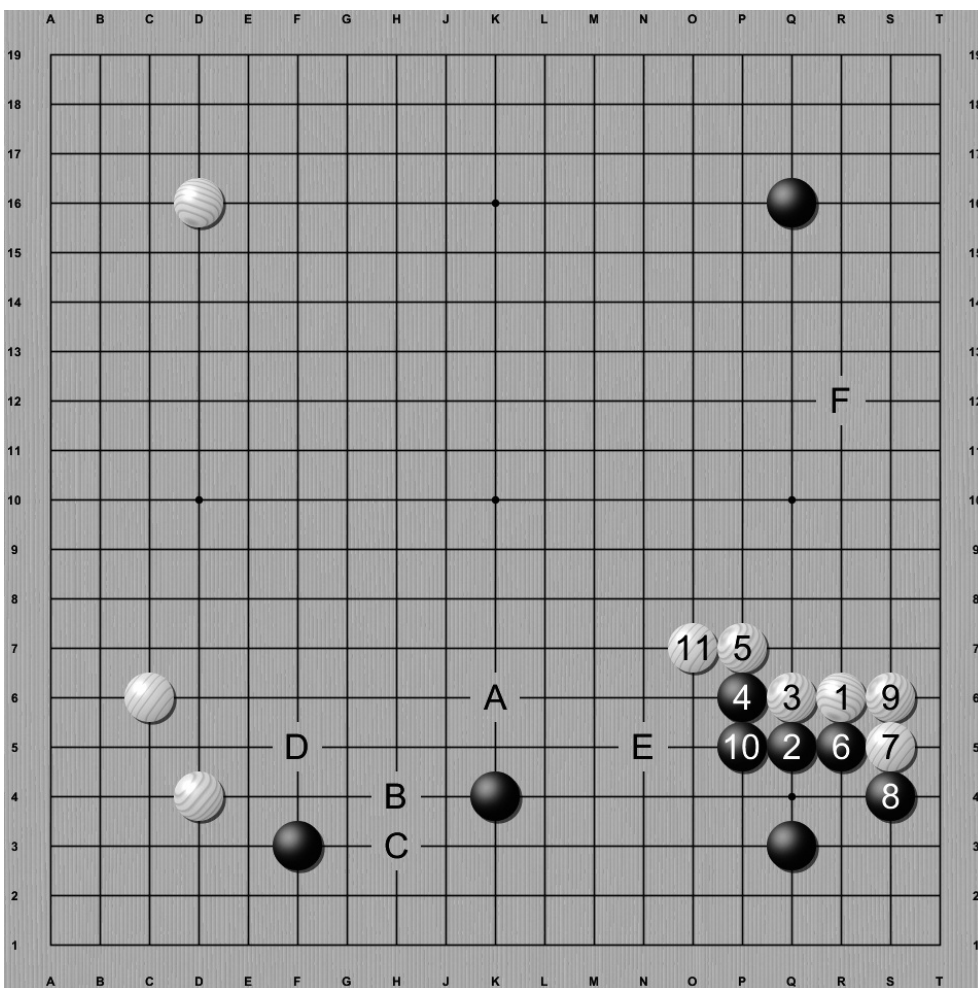
Так что же нам делать? У фусэки Кабаяши есть слабые места и, избегая ловушек, мы должны быть готовы использовать эти слабости. Давайте рассмотрим 2 простых примера и проанализируем ходы дзёсэки, которые мы делали раньше. Первый пример нацеливается на сторону, а второй на центр:



Это пример из реальной партии, где я играю Чёрными, а Белый противник уровня 2 дан. Когда мы разыграли дзёсэки, у Чёрных было полное право радоваться полученному результату и общей ситуацией на доске, но у Белых есть сэнтэ и все отмеченные пункты это потенциальные слабости. Вопросы вторжений и уменьшения территории противника будут рассмотрены в следующей главе, а сейчас надо отметить, что **A** и **D** нацелены на уменьшение территории а **B**, **C** и **E** прямое вторжение в территорию для её уничтожения.

Стоит отметить, что Белые не обязательно должны играть именно в эти пункты так это всё-таки достаточно опасно. Можно играть рядом, потенциально угрожая вторжением в эти пункты, вынуждая соперника тратить ходы для защиты этих пунктов.

В реальной игре Белые использовали эти пункты и смогли практически изничтожить территорию Чёрных!



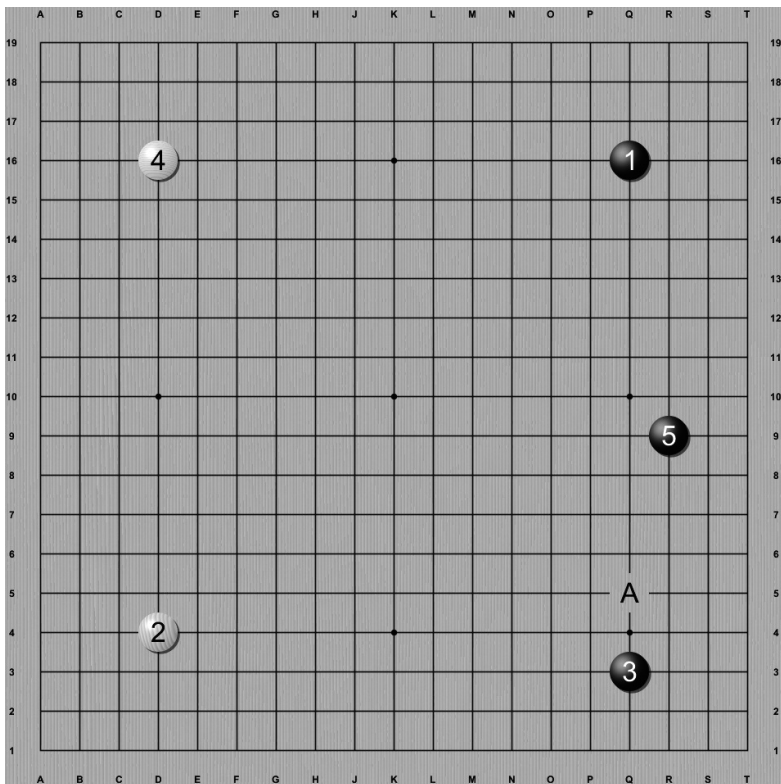
Альтернативный вариант за Белых распространиться в центр после Чёрного ответа **2**. В конце этого дзёсэки Чёрные получают нижний правый угол в обмен на стенку у Белых, но нельзя однозначно сказать, что Чёрные довольны результатом, даже с учётом полученной территории, т.к. все слабости которые мы видели на предыдущей картинке, никуда не исчезли, даже с учетом, что **E** перестаёт быть ходом вторжения, превращаясь в уменьшающий ход. Теперь Белые также могут играть **F**, пытаясь получить выгоду от полученной стенки и атакуя угол Чёрных. Но по-прежнему фусэки обеспечивает более чуть более выгодную позицию Чёрным. Даже при наличии слабостей у формы, когда у одного из игроков большая потенциальная территория, а второй вынужден бороться за её сокращение или готовить вторжение, защищаться все же легче, поскольку из защиты всегда можно перейти в контратаку.

Вывод: Если у вас появляется шанс разыграть фусэки Кабаяши, то это сильный приём, который должен быть у вас в арсенале. Если вы предполагаете, что это фусэки будут разыгрывать против вас, а вы не сильны во всех тонкостях, то самое простое это не дать его построить.

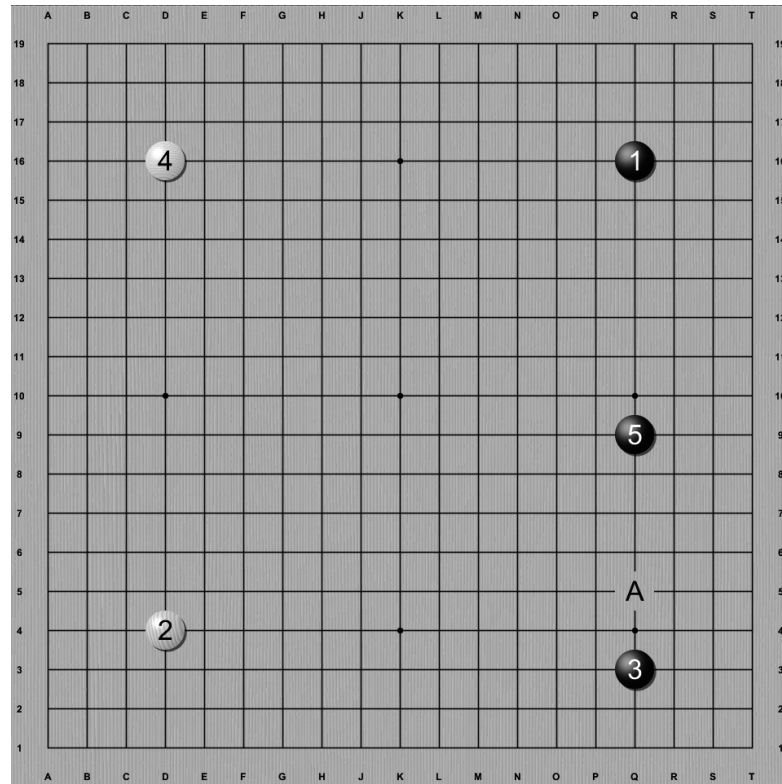
►► Китайское фусэки

Китайское фусэки ещё одно очень популярное фусэки, которое ставит цель быстрого распространения и создания ловушки в недостаточно защищённом углу 3-4. Когда появился первый вариант, он был признан весьма хорошим для развития и не удивительно, что помимо оригинального розыгрыша у нас есть аж три варианта этой идеи. Здесь мы будем анализировать только оригинальную версию, поскольку именно она чаще всего разыгрывается на нашем уровне.

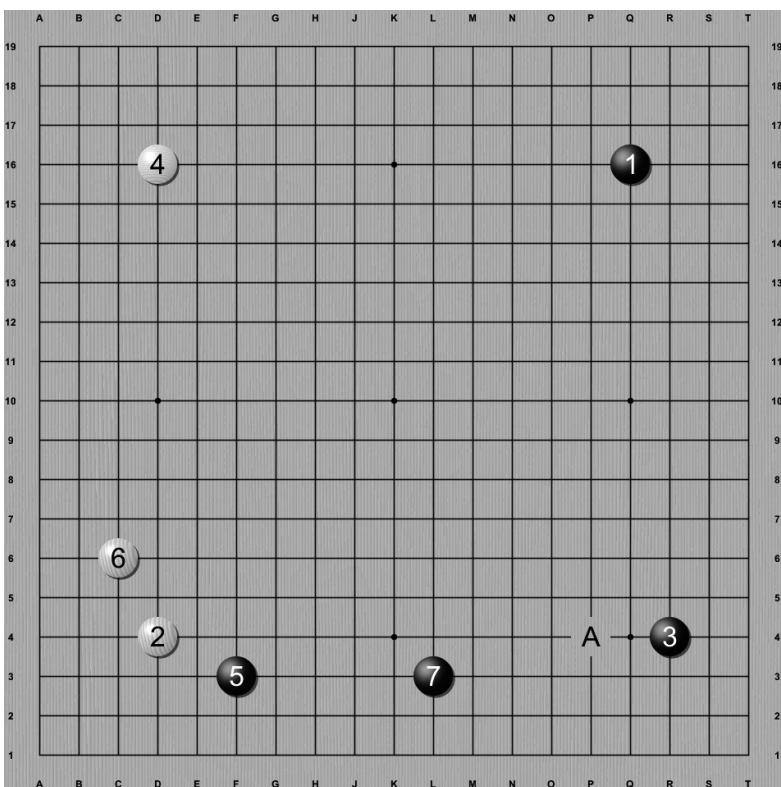
Вот 4 версии этого фусэки с “ловушкой” отмеченной **A** в каждом случае:



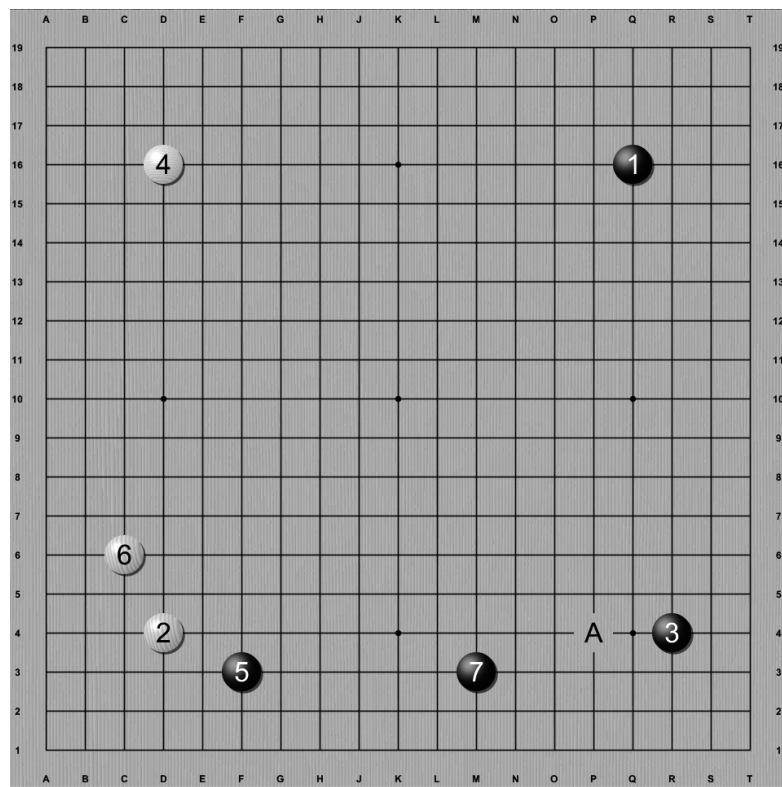
Оригинальное Китайское фусэки



Высокое Китайское фусэки



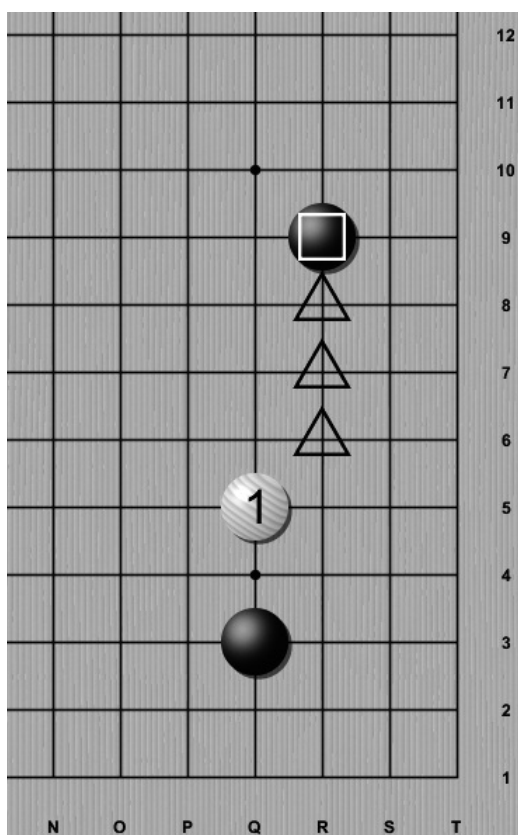
Низкое Китайское фусэки



Мини Китайское фусэки

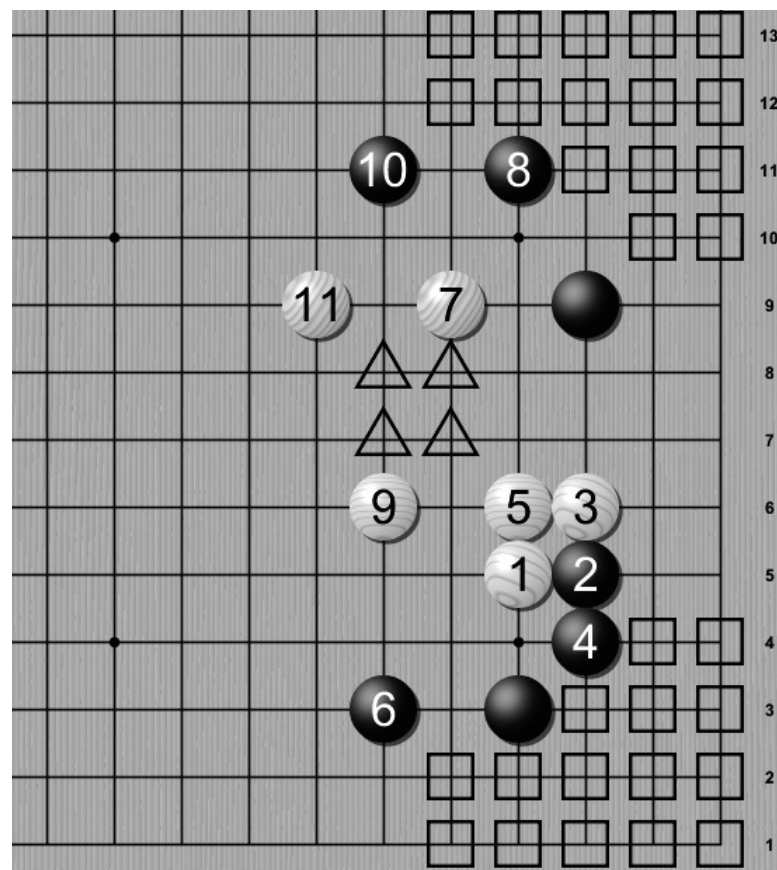
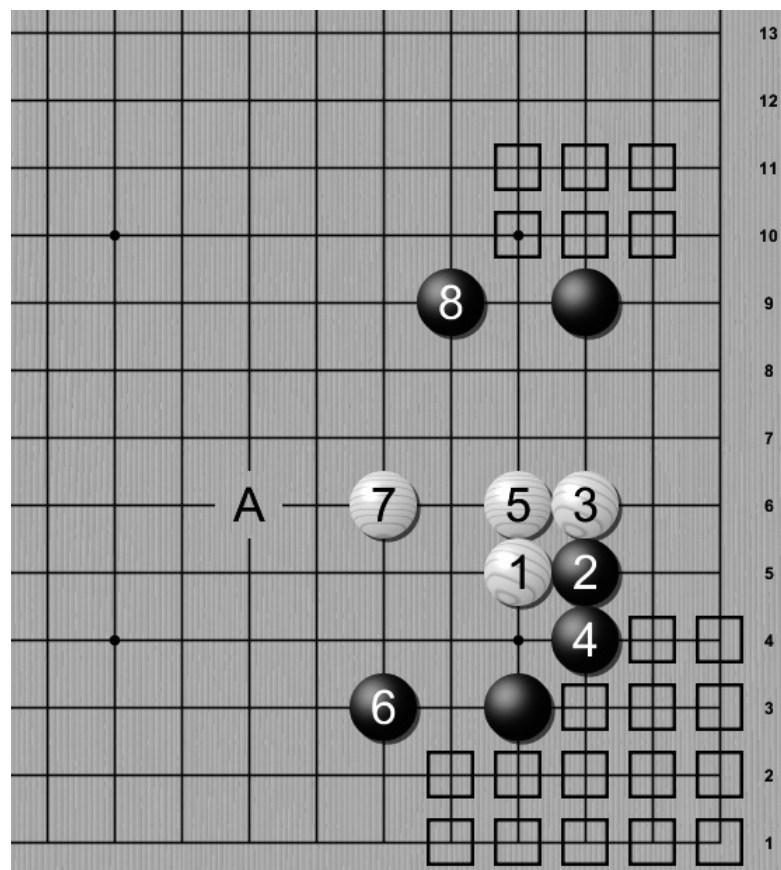
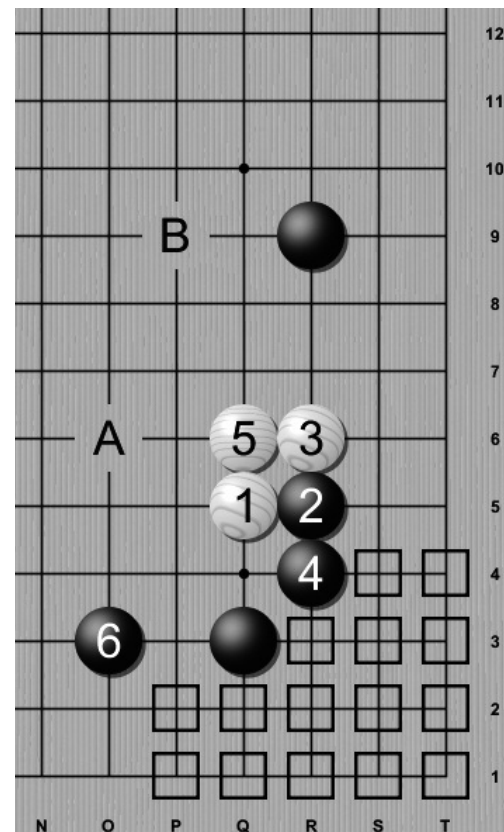
Розыгрыш низкого и мини Китайского фусэки не характерен на уровне начинающих, но на всякий случай лучше про них знать.

Итак, как это здесь работает? Идея идентична фусэки Кобаяши, но с немного другим исполнением, поскольку ловушка расставлена в другом месте. При таком раскладе камень ставится в позицию практически уже охваченную клещами и это превращает нормальное дзёсэки в совершенно не работающий расклад. Давайте посмотрим, что будет, если белые попадутся в ловушку:



На левой картинке мы видим, что Белые следуют стандартному варианту атаки угла, но в этот раз, отмеченный Чёрный камень весьма ограничивает возможности Белых для создания базы.

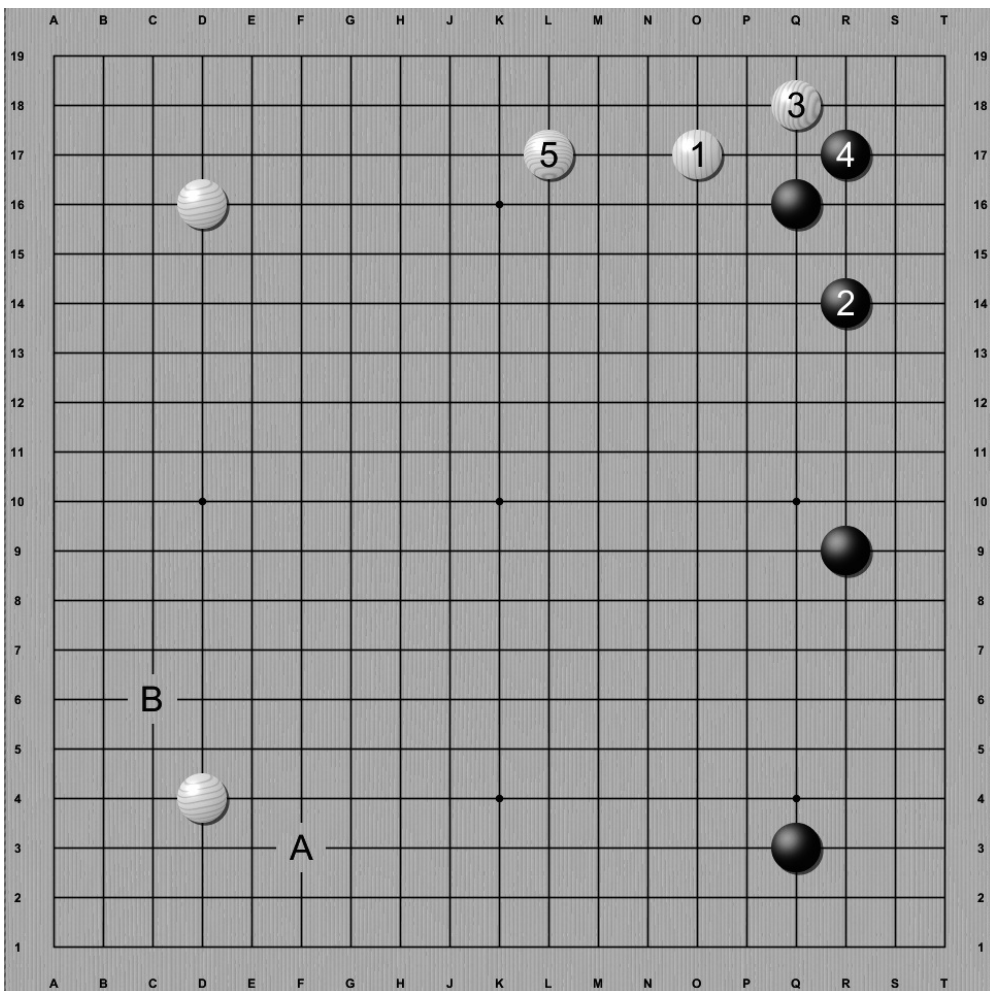
Давайте рассмотрим два дзёсэки, которые мы изучили и оценим, что из этого может получиться. Результат на правой картинке и теперь ход Белых. В обычном розыгрыше он должен был бы распространиться на правую сторону, но теперь Чёрный камень весьма ограничивает возможность развития на этой стороне, поэтому Белые могут отпрыгнуть в **А** или всё таки атаковать правую сторону в **В**. При этом Чёрные уже защитили большой кусок территории в углу, а группа Белых базу себе всё ещё не создала...



Левая картинка: Оба варианта не хороши за Белых по сравнению с тем, что получают Чёрные. Если Белые выпрыгивают, то **Чёрные 8** повторяют этот прыжок и теперь Чёрные развили правую сторону, притом что у Белых всё ещё нет базы и для безопасности им вновь необходимо выпрыгивать в **А**. Чёрные ожидаемо будут преследовать и давить эту группу, зарабатывая на этом лёгкие очки.

Правая картинка: Если Белые рвутся на правую сторону, даже если Чёрные играют пассивно и позволяют Белым создать что-то вроде приемлемой формы, результат плох для Белых, сравнивая с результатом Чёрных при этом обмене. По сравнению с левой картинкой, Белые конечно в большей безопасности, но Чёрное развитие явно шире и приносит гораздо больше, чем слабая группа Белых.

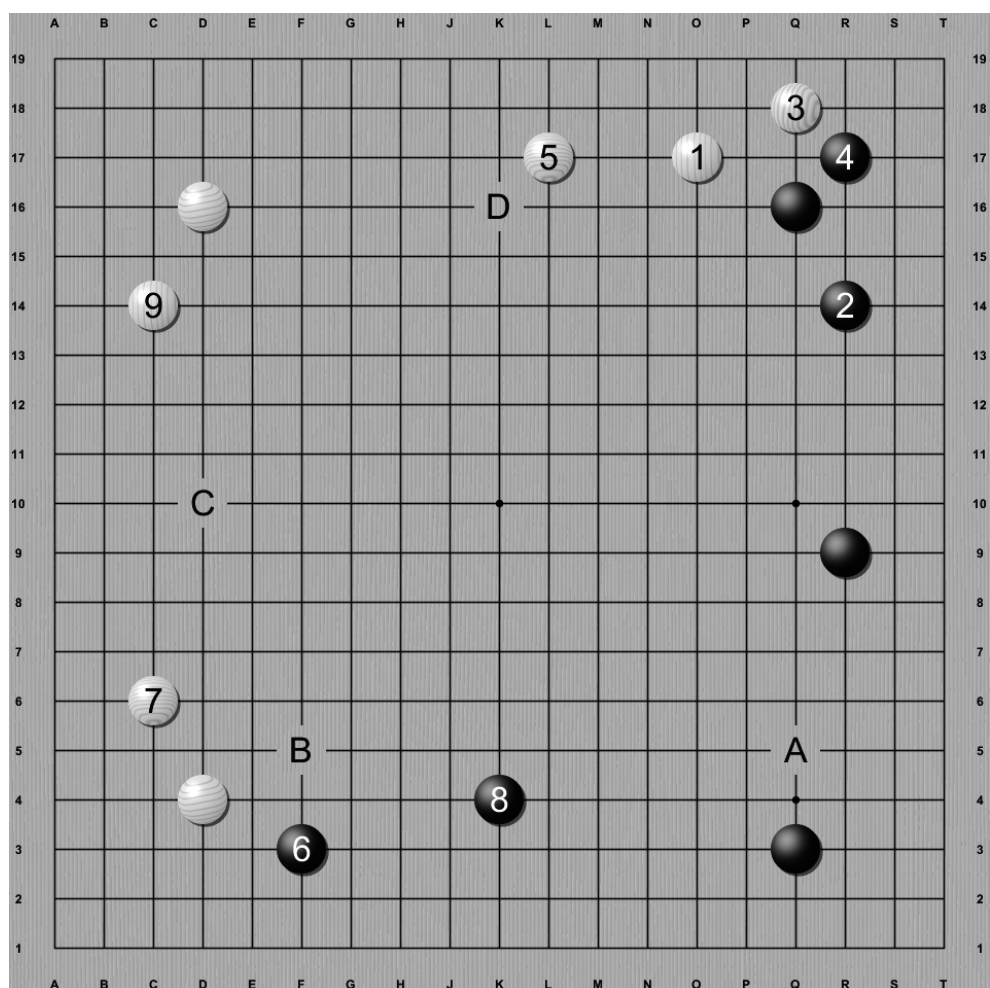
Игра в расставленную ловушку (пункт А) весьма опасна и все мои попытки найти хоть одну партию, когда на этой ранней стадии этот ход был бы приемлем и закончился вменяемым розыгрышем, окончились провалом, ну пока за это не взялась АльфаГо. Так что людям, пожалуй, так играть не стоит. А как тогда играть?



Иногда, чем идея проще, тем она лучше. Если атака нижнего правого угла сейчас невозможна, так давайте атаковать верхний угол. Чёрные могут здесь разыграть обычное дзёсэки, которое мы рассматривали несколько страниц назад, поскольку оно даёт приемлемый результат Чёрным в углу и у них остаётся сэнтэ.

Белые также согласны на этот розыгрыш, так как они медленно, но верно, оформляют границу своей территории.

После этого Чёрные обычно играют в А, пытаясь расширить свою территорию, поскольку это наиболее логичное и выгодное направление игры. Если по каким либо внутренним соображениям Чёрные предпочитают отказаться от чёткого разграничения доски, тогда можно атаковать белый угол в В. Это так же приемлемая стратегия, но относительно А, встречается реже...



Так как атака угла с правильного направления даёт Чёрным возможность заодно построить и Кобаяши фусэки, так сказать, перезарядив ловушку А в нижнем правом углу, то Белые обычно отвечают **ходом 9**, защищая собственный угол, завершая стадию фусэки. Оба игрока поделили доску, практически поровну оформив предполагаемые границы и можно наконец переходить к схватке.

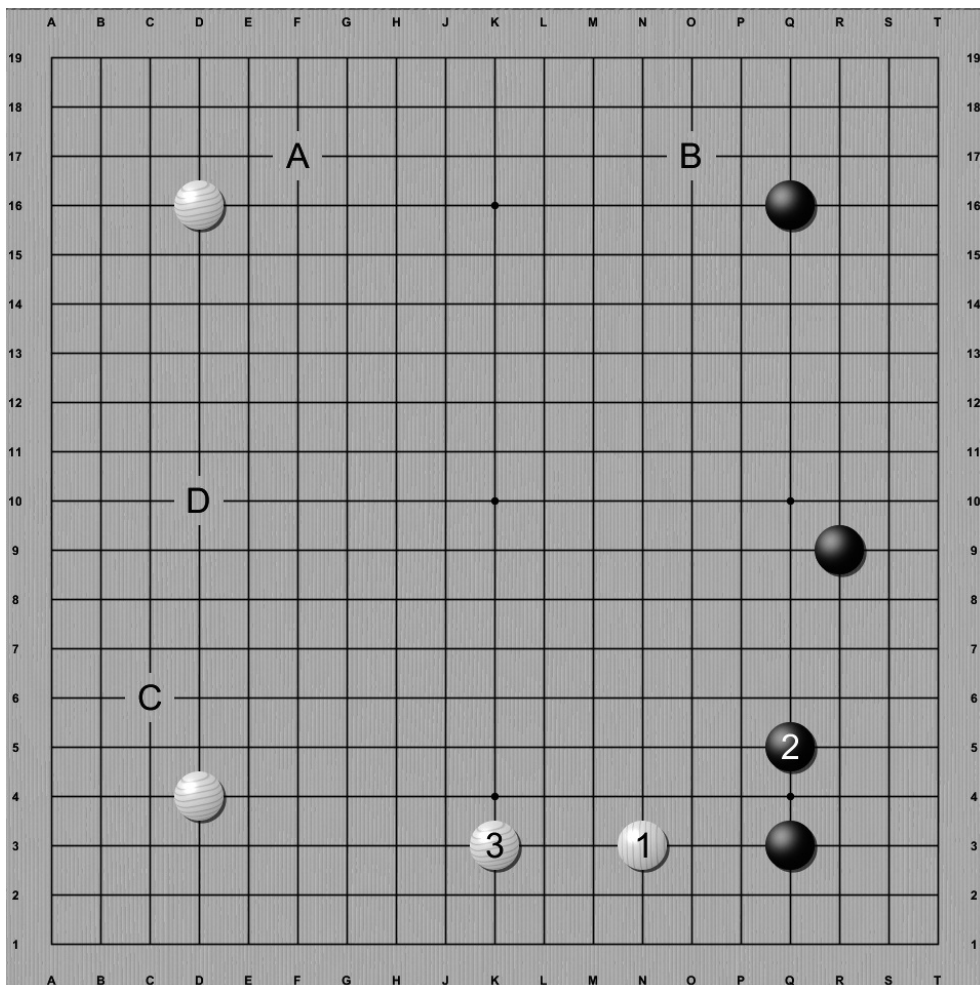
Чёрные могут выбирать:

Пункт А закрывает последний угол.

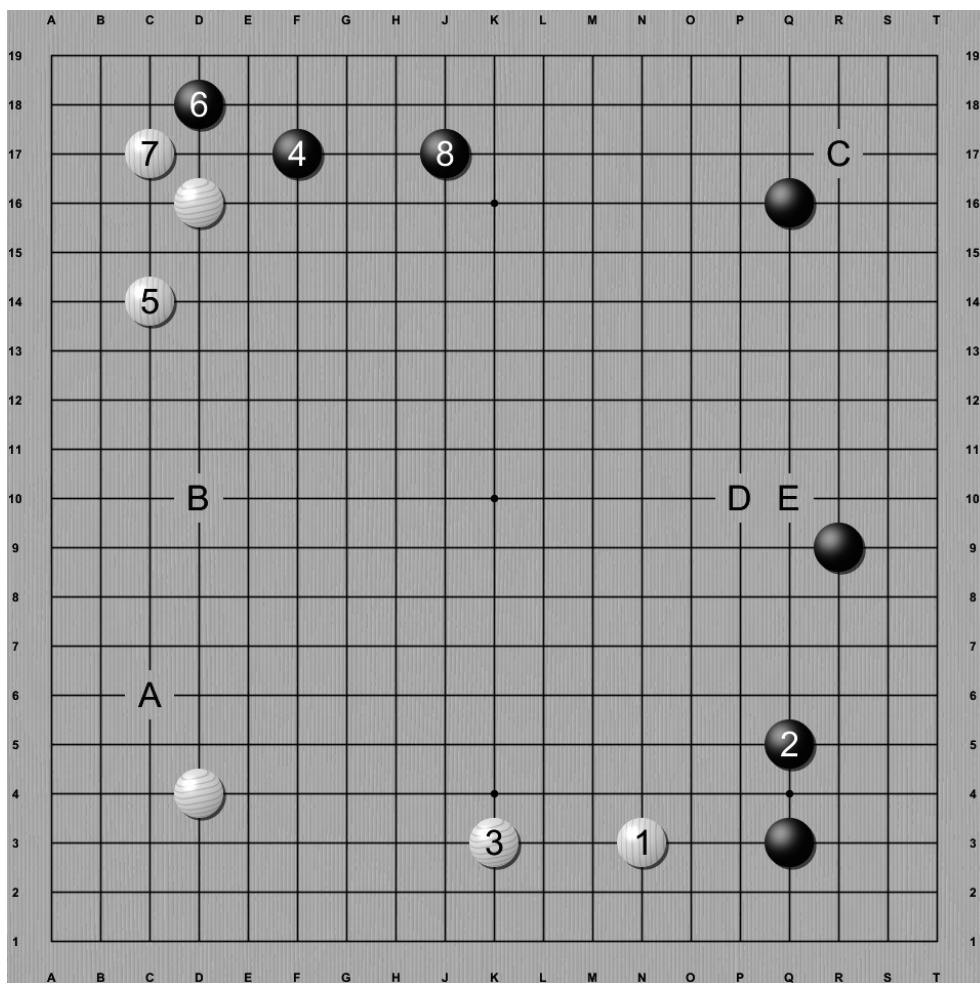
Пункт В прикрывает слабый пункт фусэки Кобаяши.

Пункт С пытается разделить камни Белых и начать разрушение их границ.

Пункт D уменьшает влияние Белых (о вторжениях и сокращениях мы как раз поговорим в следующей главе).



Другая идея атаки нижнего правого угла это использование нестандартного подхода - **ход 1**. Обычно Чёрные просто закрывают угол **ходом 2**, получая территорию как компенсацию за не сработавшую ловушку. **Белые 3** стандартный прыжок на два пункта для создания базы Белых. После чего Чёрные будут решать, как дальше развернуть игру, поскольку у них сэнтэ. **Выбор А** оформляет границы как на предыдущей странице и это правильное направление игры, которое объединяет влияние Чёрных камней. **Выбор В** защищает угол, и Чёрные получают практически всю правую сторону. **Выбор С и D** направлен на разрушение обширных границ, дробя их на более фрагментированные группы...



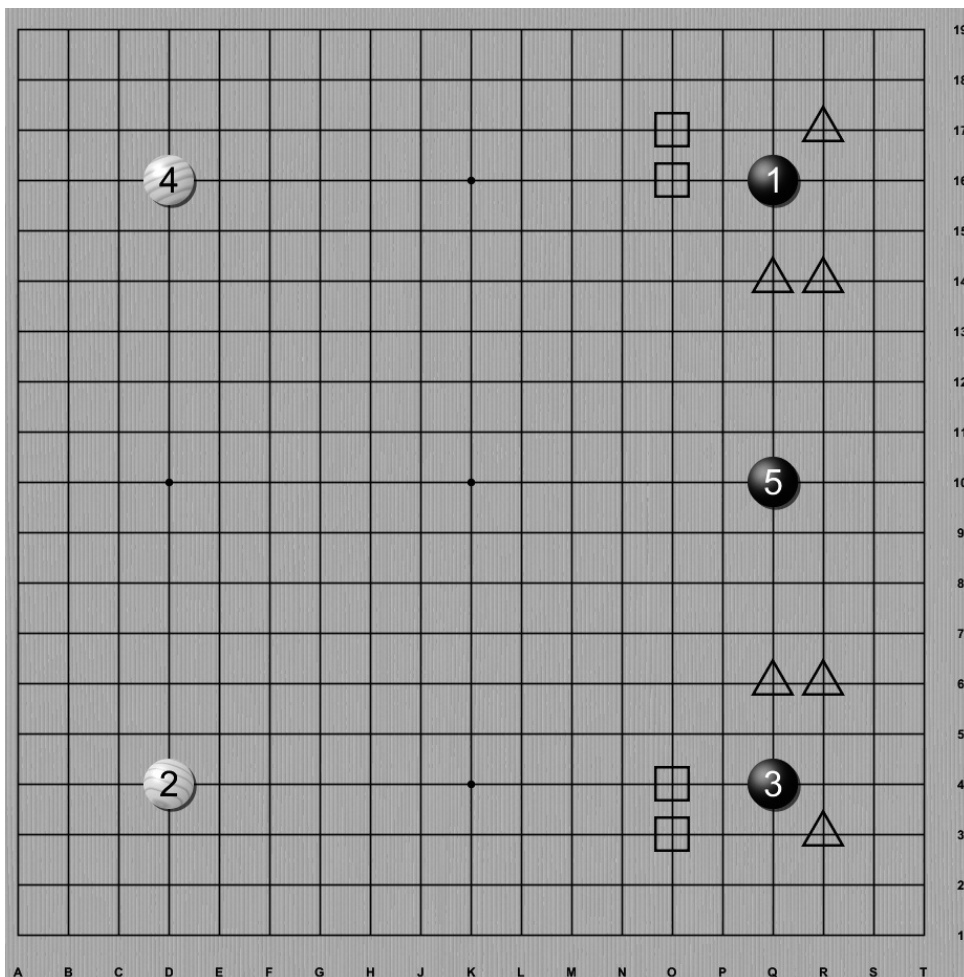
Обычно выбирают создание границ, поэтому предполагая, что противники выберут знакомый сбалансированный вариант розыгрыша дзёсэки, доска будет выглядеть так и у Белых будет **сэнтэ**. **Выбор А и В** усиливают границы Белых, но отдают сэнтэ Чёрным оставляя последним решение, где и как столкнуться границы территорий. **Выбор С** стандартное вторжение в угол, которое мы рассматривали на **странице 66**. Белые получают угол, вламываясь в границы территории Чёрных сохраняя сэнтэ. Это очень активный ход, который охотно разыгрывают большинство игроков. **Выбор D и E** сокращение, которое мы рассмотрим в следующей главе. Конечно, вариантов гораздо больше, но это самые распространённые, которые мы встречаем при этом розыгрыше.

Вывод: Китайское фусэки мощный выбор, но обычно приводит к борьбе двух больших территорий и мелкой борьбе на границах столкновений.

Много игроков не очень любят такой стиль игры даже, несмотря на то, что это хорошая стратегия для общей победы, поэтому либо избегают построения этого фусэки, либо разрушают его формирование (как с фусэки Кобаяши). Мой совет, обязательно попробуйте его и посмотрите, подходит ли этот стиль непосредственно вам. Если да, то Китайское фусэки отличный инструмент, который легко и удобно использовать, если же нет, то играйте его время от времени, что бы понимать как против него бороться.

► Сан-Рен-Сей

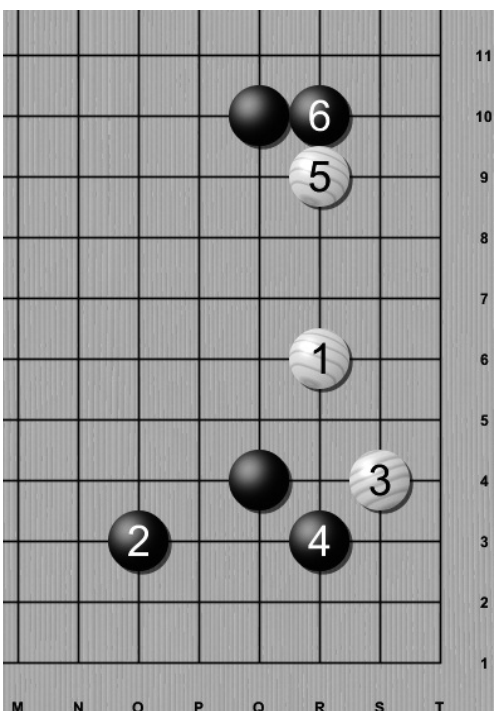
И как говорится, последнее по очереди, но не последнее по важности, это фусэки Сан-Рен-Сей. В переводе это означает “три звёздных пункта в линию” и оно весьма отличается от тех фусэки, что мы рассмотрели раньше. Первое и главное отличие, что Сан-Рей-Сей не создаёт каких либо диспропорций между нашими камнями и идеально симметрично. Второе весьма важное различие, что оно не создаёт каких либо ловушек. Собственно, согласно названию, это просто три камня в линию, но они идеально дополняют друг друга. Давайте же посмотрим, почему и как это работает:



Вот собственно и Сан-Рей -Сей. Он не выглядит очень сложным и идея, стоящая за ним весьма проста. Три звёздных пункта в линию с постановкой центрального камня **ходом 5** формирует поддержку угловых камней. Причём поддержка совсем не так проста, как может показаться. На картинке мы видим пункты отмеченные треугольниками, которые теперь становятся бесполезными для атаки, поскольку получаемый результат будет несопоставим с затраченными усилиями. Теперь для атаки следует использовать только пункты отмеченные квадратами.

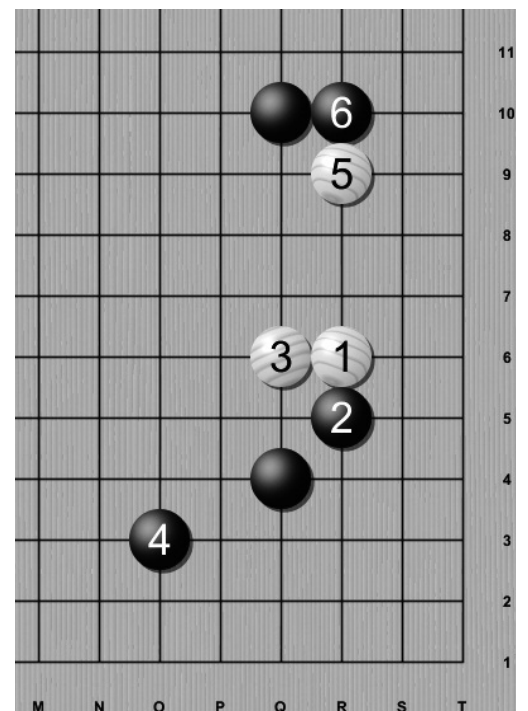
Атака угла со стороны, где у вас нет камней для начала партии и так была идеей так себе, но в принципе так играть было можно, особенно если вам претит играть в чётко разделённых границах. Теперь с сыгранным ходом 5, такие атаки обеспечат значительное преимущество Чёрным, так как он обеспечивает прикрытие основных

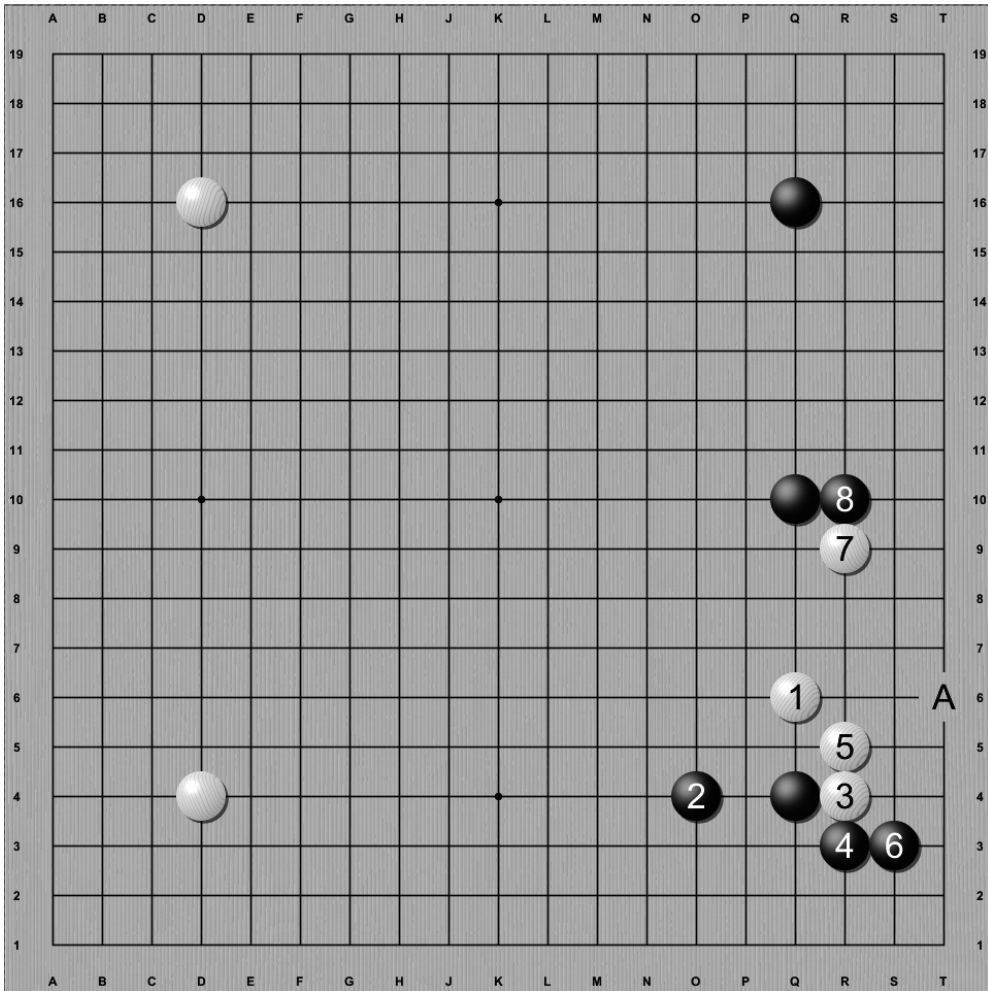
слабостей у **пункта 4-4**, включая вторжение в **пункт 3-3**. Давайте сначала посмотрим, что произойдёт при атаке Белых в пункты отмеченные треугольниками...



Левая картинка: Если Белые пытаются атаковать угол с неправильного направления, а Чёрные столь великодушны, что разыгрывают обычное дзёсэки, которое мы уже анализировали, то существование камня на стороне позволяет Чёрным строить железный столб **ходом 6** и запереть Белых.

Правая картинка: при другом раскладе где Черные играют более агрессивно, Белые ещё более сжаты с обеих сторон, так что такое малое пространство не оставляет шансов на выживание без продолжения борьбы за спасение вторгшихся камней.



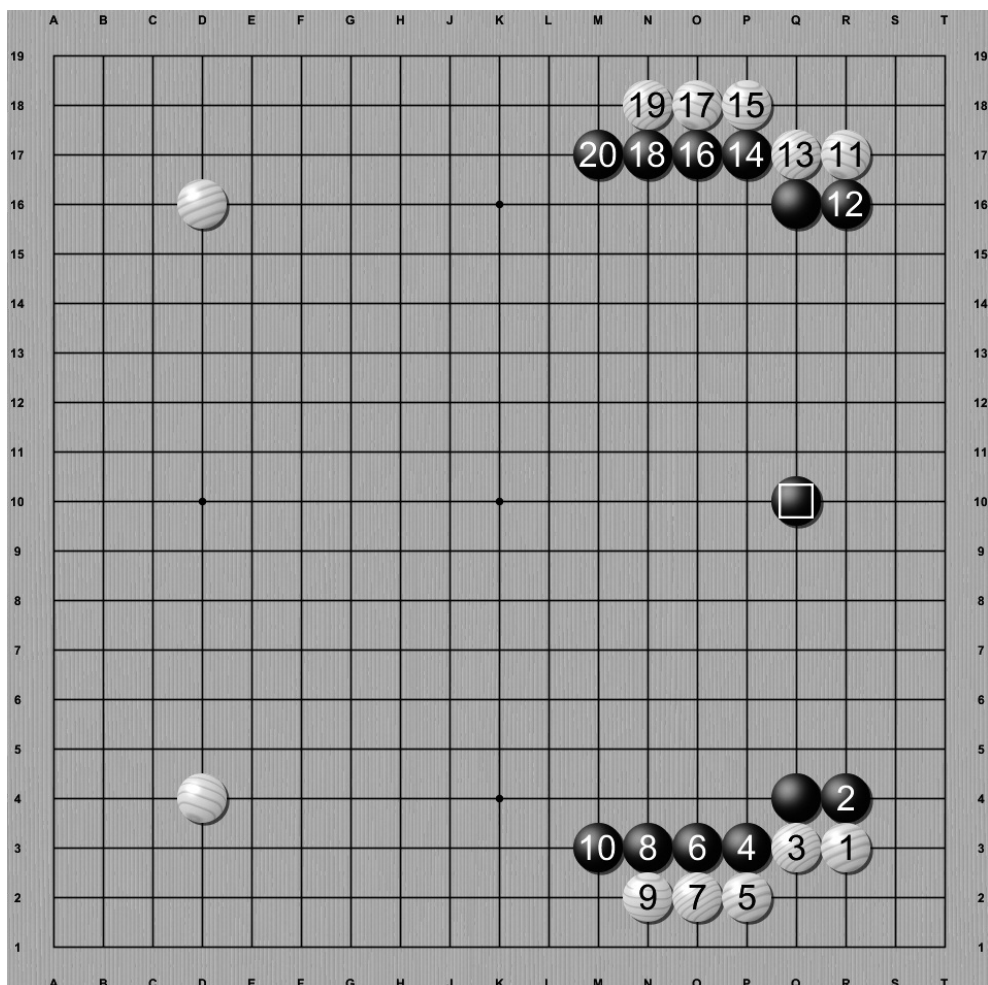


Если Белые атакуют по четвёртой линии, то розыгрыш немного поменяется. У Белых, казалось бы, появляется больше территории для выживания, но это иллюзия. **Ход 6** даёт возможность Чёрным сделать прыжок обезьяны в **A** и практически полностью уничтожить глазное пространство белых.

Железный столб после **ход 8** по-прежнему довлеет над стороной Белой группы, поэтому единственный способ избежать окружения это попытка выпрыгнуть в центр, там самым обеспечивая влияние и территорию Чёрным.

Это ужасный результат для Белых и ситуация на картинке красноречиво это показывает. Посмотрите на Чёрных. Они уже обезопасили угол и все их камни либо соединены напрямую, либо работают друг на друга. Для сравнения у Белых есть два угла, которые будут атакованы и слабая группа, которую ещё нужно спасать.

Теперь, после разработок АльфаГо, раннее вторжение в пункт 3-3 весьма популярный ход, но Сан-Рей-Сей делает такое вторжение гораздо более сложным с точки зрения приемлемого результата. Давайте предположим, что Белые вторглись в оба угла и посмотрим, что произойдёт:

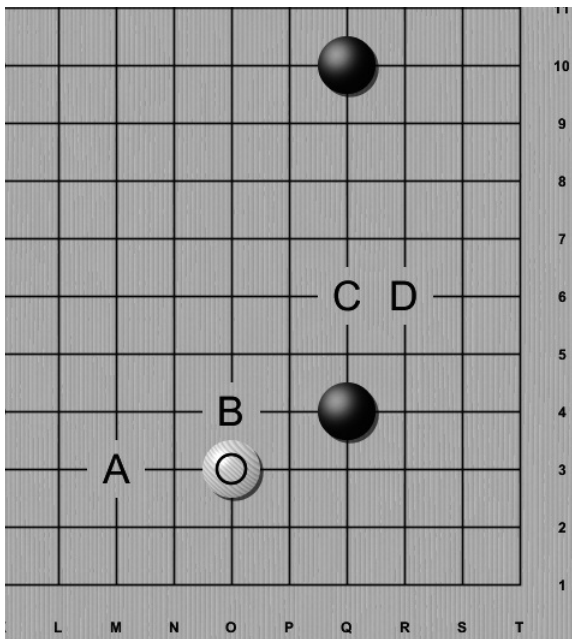


Опять отмеченный камень в звёздном пункте это ключевой пункт в отличном результате Сан-Рей-Сей фусэки.

Белые успешно вторглись в каждый угол и Черные прилежно разыграли дзесэки, чтобы построить две огромные стенки с камнем в звёздном пункте, который надёжно связывает и укрепляет силу этих стен. Конечно, пространство между стенами настолько велико, что Белые точно сократят его или даже при вторжении смогут построить живую группу, но такое вторжение точно не будет легкой прогулкой.

Чёрные в свою очередь будут рассчитывать на ещё большую выгоду при атаке слабых камней вторжения белых, опираясь на влияние этих мощных стен. Мы рассмотрим, как влияние и стенки эффективно могут быть использованы в следующей главе, но и сейчас, по моему очевидно, что Белые не очень рады такому результату.

Определив, какие идеи не работают, давайте глянем, что случится, если мы начнём атаку Сан-Рей-Сей с правильного направления:

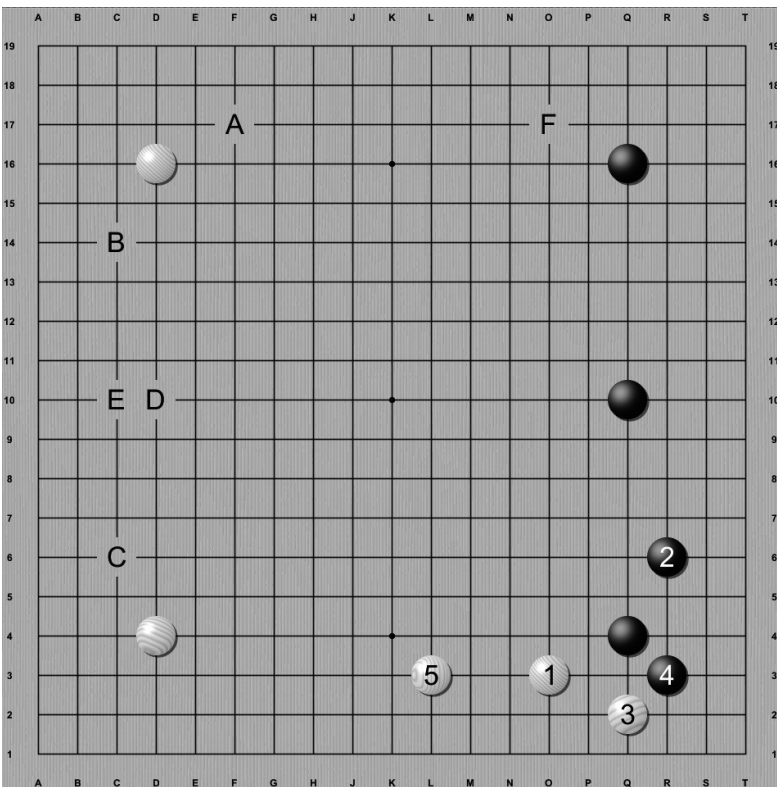


Как только мы атакуем угол в Сан-Рей-Сей с правильного направления то обычно Чёрные выбирают из 4 вариантов.

Выбор **A** это клещи, которые приводят Чёрных к потере угла, но строят стенку, которая, как мы видели на предыдущей странице, может быть не худшей идеей, но Белые заканчивают в сэнтэ и могут атаковать второй угол незамедлительно.

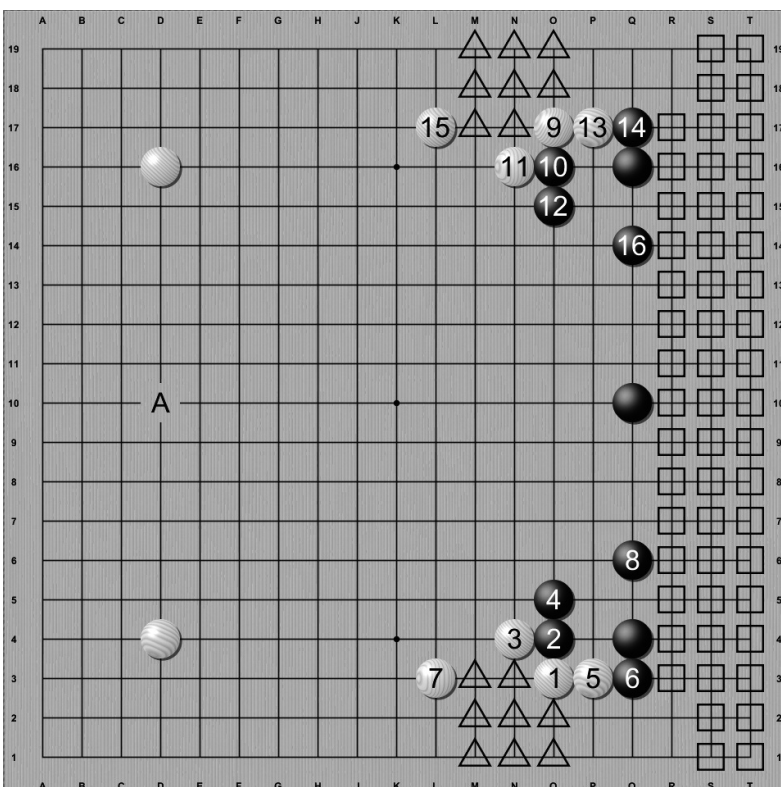
Выбор **B** разыгрывает дзёсэки, которое мы разбирали на **странице 75-76**, которое обеспечивает сохранение угла и построение небольшой стенки, но Белые опять с сэнтэ.

И выбор **C** или **D**, которые равнозначны, направлены на защиту максимальной территории и приводит к разграничению доски, которая в данном случае будет в пользу Чёрных, поскольку при любом розыгрыше дзёсэки Чёрные получают сэнтэ...



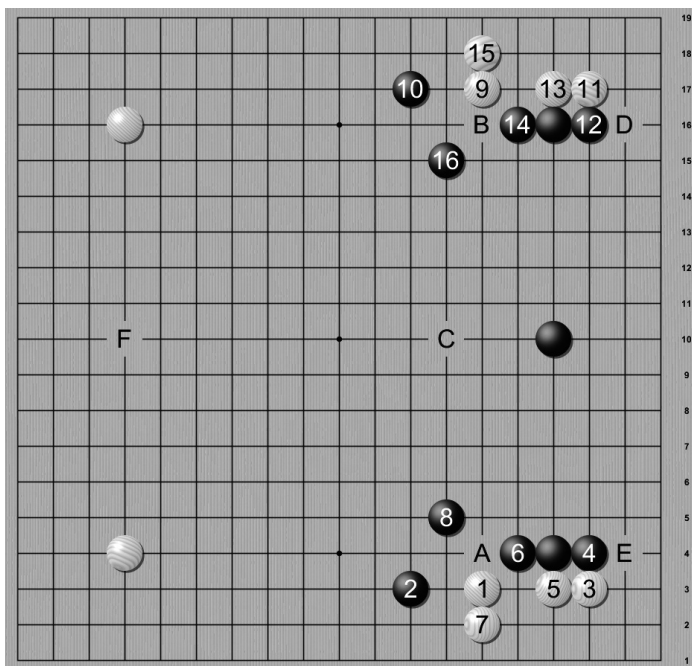
Давайте посмотрим, как это работает. Это один из самых распространенных вариантов за Чёрных и хотя при таком розыгрыше не оформляются надёжные границы территории, но сохранение сэнтэ является настолько важным, что обеспечивает его популярность. После того как оба игрока завершают розыгрыш дзёсэки именно Чёрные определяют дальнейшее развитие игры.

Если Чёрные выбирают **A** или **F** то игра будет проходить как борьба оформленных границ и у Черных есть небольшое преимущество от розыгрыша Сан-Рей-Сей. Если Чёрные выбирают **B**, **C**, **D** или **E**, то территории будут разделены и сценарий игры будет сконцентрирован на вторжениях и суровых локальных схватках.

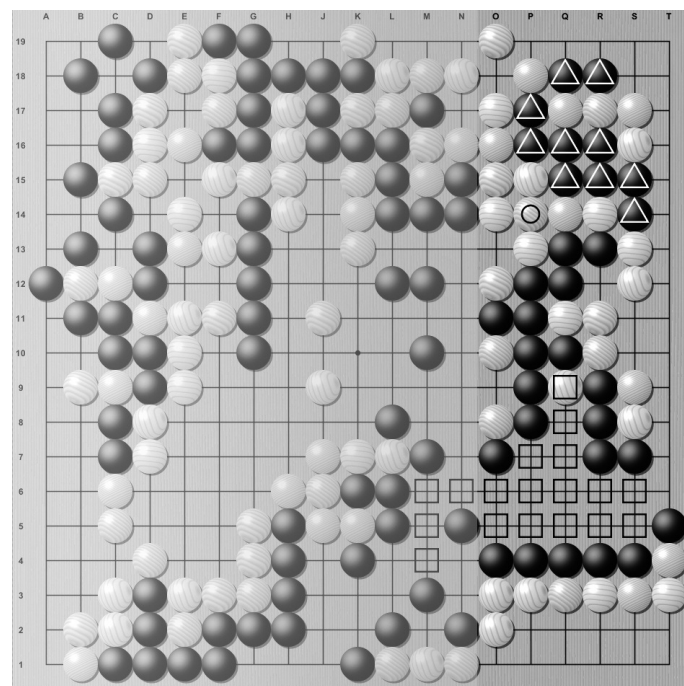
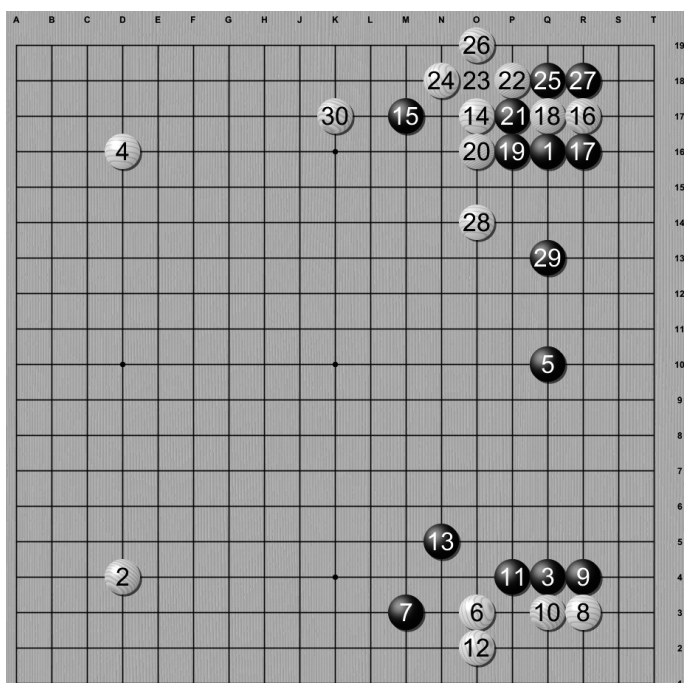


Если же Чёрные разыграют это дзёсэки, где сэнтэ получают Белые то, скорее всего второй угол будет немедленно атакован. При розыгрыше этого же дзёсэки, мы, скорее всего, увидим такую картину.

Площадь, отмеченная квадратами, это то, что Чёрные могут считать практически своей территорией, поскольку здесь высокая концентрация камней и вторжение будет просто подарком очков Черным. Треугольниками отмечено то, что уверенно получают Белые в результате обмена. С первого взгляда результат явно в пользу Чёрных, но поскольку у Белых по прежнему сэнтэ, то он будет компенсирован, так как Белые сами ставят Сан-Рей-Сей у себя в точке **A**, заставляя теперь Черных атаковать это фусэки, и в отличие от крепких стен на предыдущих картинках, влияние здесь не столь велико и по факту Черные остаются с единственной стороной...



Поскольку предыдущее дзёсэки оказалось не столь замечательным как казалось с первого взгляда, большинство игроков предпочитают клещи. Когда Белые ожидаемо, атакуют угол, Чёрные блокируют их с “неправильной” стороны (отличие от “правильной” стороны см. на страницах 77-80), чтобы использовать камень в звёздном пункте на стороне. Это хорошая идея совместить крепкую стену, которая строится после атаки на пункт 3-3 и стабильную территорию, получаемую при таком розыгрыше. При атаке вторгающегося камня с “неправильного” направления, дзёсэки заканчивается с определёнными слабостями в позиции Чёрных и сэнтэ Белых. Поэтому Белые могут сразу использовать слабости в А, В, С, D или E, но обычно их оставляют как адзи. Как более срочный ход Белые могут уменьшать потенциальную территорию Чёрных играя в С или так же строя Сан-Рей-Сей в F. Похоже на сбалансированный вариант, но...



Эта глава заканчивается, но помните, **мы никогда не можем сказать, что знаем все дзёсэки и способны предсказать все ходы и идеи нашего противника.** Го это игра, которая не поддаётся предсказанию и за это мы её и любим. **Будьте внимательны к своим планам и пытайтесь осознать, зачем и почему вы ставите этот камень, но не предполагайте, что соперник именно так ответит, как вы хотите или ждёте.** Как иллюстрация этого посмотрите на пример из реальной партии слева. Чёрные разыграли Сан-Рей-Сей и Белые атаковали правый нижний угол против чего Чёрные применили клещи. Владея сенте, Белые таким же образом атаковали верхний правый угол и снова были взяты в клещи, но на этот раз разыграли другое дзёсэки пытаясь разрушить стенку Чёрных, но вместо этого у них в текущей ситуации, получается, окружить угол. Я говорю в текущей ситуации, потому что на **правой картинке** вы можете видеть результаты этой партии. Отмеченные треугольниками камни мертвы, Белые успешно захватили угол и сумели так удачно вторгнуться на сторону, что практически полностью разрушили территорию Чёрных, на которую те рассчитывали. Из огромных границ по факту осталась крохотная территория отмеченная квадратами.

Вывод: Сан-Рей-Сей это мощное, но простое и гибкое фусэки оказывающее влияние на всю доску. Оно хорошо для экспериментов с самой концепцией стратегии учитывающей всю доску именно поэтому я приберёг её под конец главы. Моя рекомендация попробовать все стили игры, которые проистекают из различных вариантов розыгрышей этого фусэки. Вне зависимости от любого варианта вашего стиля: оформления границ, построения огромных стен, хаотичных борющихся группок, Сан-Рей-Сей будет хорошей опорой вашей стратегии.

»» О борьбе

Не сюрприз, что процесс борьбы с противником это наиболее захватывающая часть любых игр. Но не исключение и методы применяемые в Игре обширны и интересны в изучении. Некоторые из них кажутся достаточно простыми, но большинство вещей в Го просты в понимании и весьма сложны в применении. Глубина и накал борьбы, которые разворачиваются в партии, украшают Игру.

Есть множество книг посвященных разным категориям борьбы, вторжению в территорию, уменьшению территории соперника, атака группы с опорой на влияние или просто убийство вторгнувшейся группы. Так почему бы не посвятить каждой категории по главе, ну или хотя бы не разбить главы на “атаку” и “защиту”? Просто потому, что это взаимосвязанные процессы. Например, невозможно анализировать как работает вторжение, без понимания как против него будут защищаться и какие контрмеры надо предпринять чтобы вторжение было успешным.

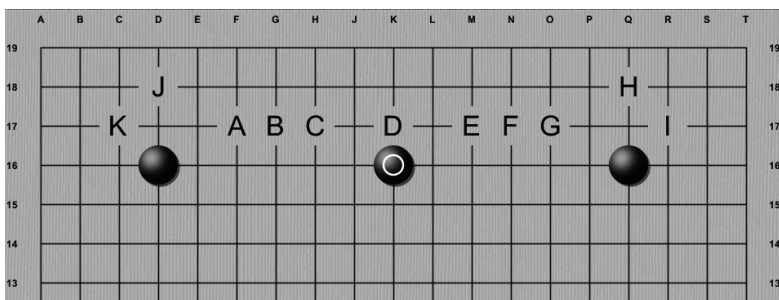
Это значит, что перед нами огромная глава про атаку и защиту с подразделами для каждого из основных категорий: вторжений, уменьшения территории и атаки с опорой на влияние.

Относительно отдельно будет рассмотрен только вопрос убийства групп (проблема жизни и смерти), поскольку в нём надо изучить формы обеспечивающие выживание и тэсудзи (мастерские ходы). Ведь чтобы достигнуть цели надо сначала её понять. Поэтому если мы не знаем какие формы нужно строить и какие мастерские ходы надо применять для их создания или разрушения, то проблематика жизни и смерти групп вряд ли будет нам доступна в полном объёме.

Также стоит упомянуть что основная разница между вторжением и уменьшением - вторжение направлено на полный захват территории, в то время как уменьшение нацелено на её минимизацию. Главный вопрос при выборе между вторжением или уменьшением: “смогу ли я выжить в окружении камней соперника?”.

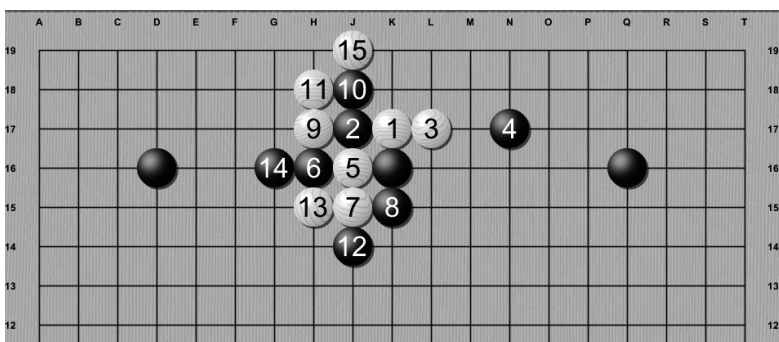
Ответ “да” - вторгаемся, “нет” - лучше что мы можем предпринять - уменьшать территорию. Но иногда это столь не простой вопрос, что мы вторгаемся в любом случае. Обычно после этого вопрос жизни и смерти группы вторжения может стоять результата всей партии. Поэтому в части посвящённой вторжениям, мы сфокусируемся на том как принять правильное решение и проанализируем какие вторжения не повлекут за собой битвы с сомнительным исходом. Сначала мы рассмотрим безопасные ходы, а затем более рискованные (но и с большим выигрышем).

Давайте быстренько глянем на каждую категорию, чтобы понять о чём идёт речь, как они выглядят на доске и как их применять:

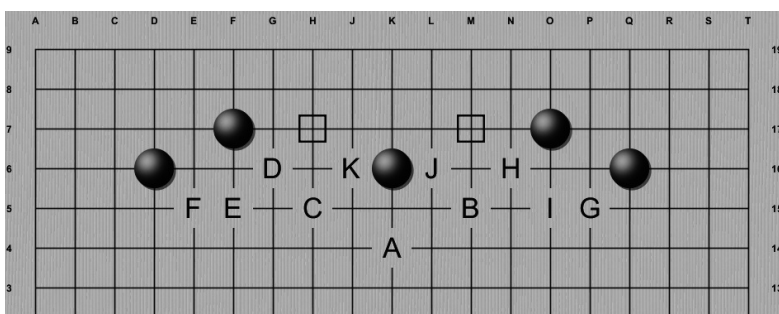


Пример вторжения

Перед нами Сан-Рен-Сей фусэки. В начале игры у нас есть ходы приносящие больше очков чем вторжение, но поскольку все Чёрные камни стоят на 4 линии, то у нас есть место и для вторжения. 11 пунктов куда можно вторгнуться показаны на картинке и это ещё не все пункты вторжения!

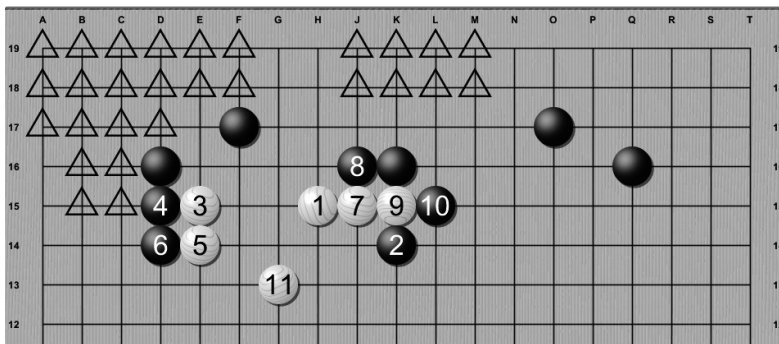


Из соображений симметрии давайте предположим, что Белые решили вторгнуться в D прямо под центральный камень фусэки. Чёрные вряд ли смогут убить группу вторжения и один из возможных вариантов розыгрыша можно видеть на картинке слева. Конечно возможных вариантов ответа и розыгрышей гораздо больше, но в целом они примерно заканчиваются с таким результатом. Белые живут, а Чёрные получают влияние вокруг белых камней.

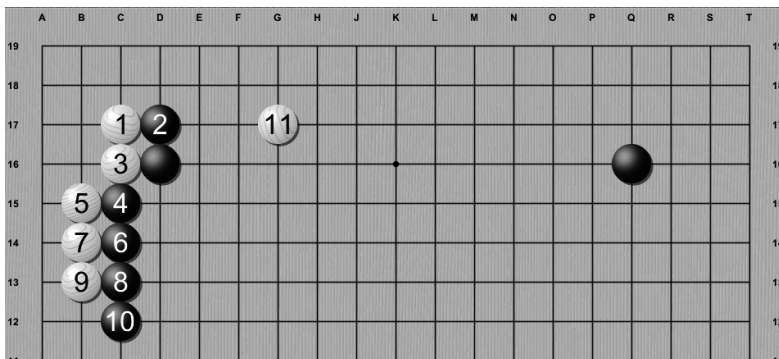


Пример уменьшения территории

Давайте добавим пару камней на третью линию. Теперь вторжение под центральный камень практически нереально, хотя пункты отмеченные квадратами казалось бы позволяют это сделать, но это не так. Поэтому задача Белых препятствовать увеличению территории Чёрных играя над камнями противника.

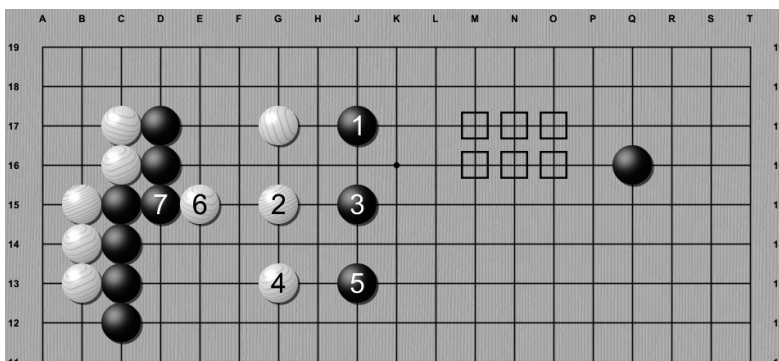


Давайте для примера Белые сыграют в C как один из многих возможных вариантов. Чёрные получают все отмеченные треугольниками пункты, как территорию, а Белым приходится тратить ходы уменьшая территорию Чёрных и распространяясь к центру. Чёрные безусловно довольны результатом, но это лучшее что могут сделать Белые в данной ситуации.



Пример использования влияния для атаки

Перед нами знакомая картинка. Белые вторглись в угол 3-3 и оба игрока разыграли стандартное дзёсэки. На 11 ходу Белые должны играть позади стенки Чёрных для уменьшения потенциальной территории противника, но Белые сыграли слишком близко (помните, чем больше стенка тем дальше нам надо от неё играть).



Чёрные используют эту ошибку и захватывают базу Белых, прижимая их к своей стене. Белым необходимо выпрыгивать, чтобы не потерять камень. Чёрные радостно преследуют убегающих и пока Белые думают, как ловко они свели на нет влияние стенки, Чёрные строят новую стену, делая отмеченные квадратами пункты практически неуязвимыми для вторжения Белых.

►► Вторжения

Как мы видим, вторжение происходит или за камни или глубоко внутрь территории противника с целью получения максимально возможной выгоды. Обычно после вторжения наш ждёт долгая и продолжительная борьба, но даже если она закончится для нас успешно, наш противник всё равно в какой то мере компенсирует потери от нашего вторжения, если конечно не будет полностью уничтожен. Поэтому вторжение может считаться успешным если мы получим очков больше чем сможет компенсировать соперник защищаясь. Следует помнить, что после вторжения, доска изменится настолько сильно, что следующее вторжение может быть на порядок сложнее или в принципе невозможно, поэтому крайне внимательно отнеситесь к пункту начала вторжения. Но мы уже столько времени рассуждаем об атаке и защите, что пришло время дать им определение.

Что такое атака?

Атака это процесс давления на камни противника когда мы уменьшаем число свобод у группы камней или окружаем её, либо захват пространства для создания двух глаз.

Что такое защита?

Защита это процесс получения дополнительного числа свобод или увеличения глазного пространства или захват пунктов потенциального вторжения. Группа которую нельзя убить называется живой и больше не нуждается в защите, но может служить отправной точкой атаки или контратаки.

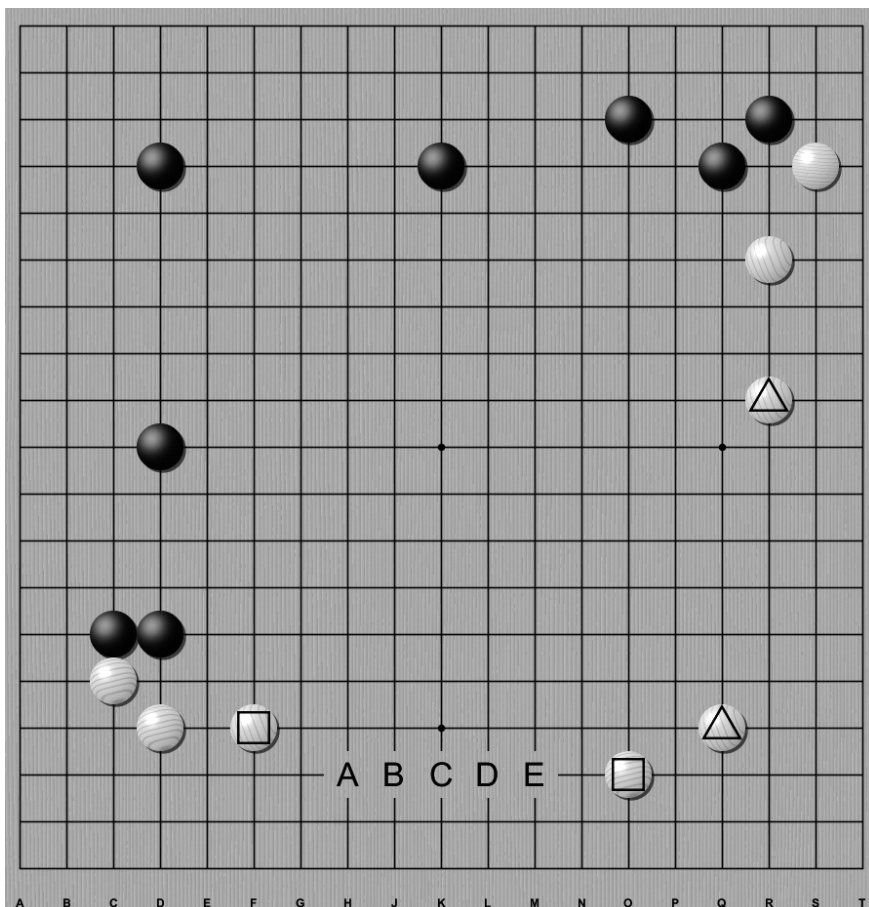
Как уже упоминалось обе концепции глубоко взаимосвязаны. Группа которую атакуют, при правильной защите, позже может быть использована для атаки и наоборот. Игрок который атакует от группы камней всегда должен помнить, что чрезмерно агрессивные ходы могут подвергнуть опасности уничтожения всю группу атаки. Итак, о чём надо спросить себя прежде, чем принять решение о вторжении?

Когда и где вторгаться?

- Есть ли у противника камни между которыми много пространства? Если есть, то имеет смысл найти пункт где легче всего разъединить камни, особенно когда они стоят на 4 линии.
- Сможем ли мы выжить в пункте вторжения?
- Какой из пунктов вторжения сулит нам большую выгоду или проблем нашему противнику?
- Если мы вторгаемся и выживаем, захваченная территория будет ли достаточна, чтобы компенсировать влияние, которое получит противник?
- Скольким группам угрожает наше вторжение и есть ли у нас такое развитие атаки, чтобы получить преимущество?
- Действительно ли нам нужно вторжение чтобы одержать победу? В конце концов вторжение дело добровольное.

Вроде как не просто понять, но тем интереснее. Давайте же рассмотрим, как можно применять вторжения в ваших партиях и как от них защищаться. Не бойтесь проигрывать. Экспериментируйте, учитесь, а главное, всегда получайте удовольствие от игры.

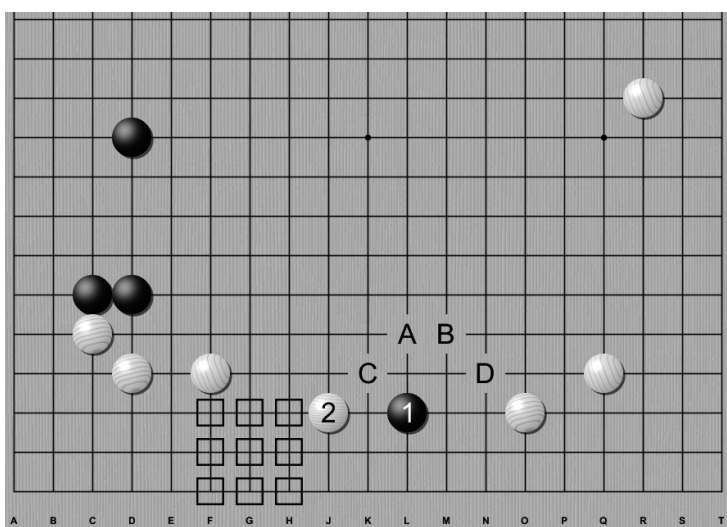
Простые правила, которые отвечают на уже заданные вопросы, звучат так: “чем больше расстояние между камнями соперника, тем лучше” и “если камни противника стоят на четвёртой линии, проще вторгаться, если на третьей, проще уменьшать”. Давайте рассмотрим первый пример вторжения:



Картинка слева иллюстрирует стандартное начало многих партий. Чёрные сыграли Сан-Рей-Сей наверху. Белые атаковали правый верхний угол, затем Чёрные атаковали нижний левый угол. Оба игрока закончили дзёсэки и Белые сыграли в правом нижнем углу по третьей линии, защищаясь от потенциальной атаки Чёрных в пункт 3-3. Ход Чёрных и он хочет вторгнуться в пределы Белых. Чёрный отметил, что расстояние между камнями отмеченными треугольниками **6 пунктов**, в то время как между камнями с квадратами **7 пунктов**.

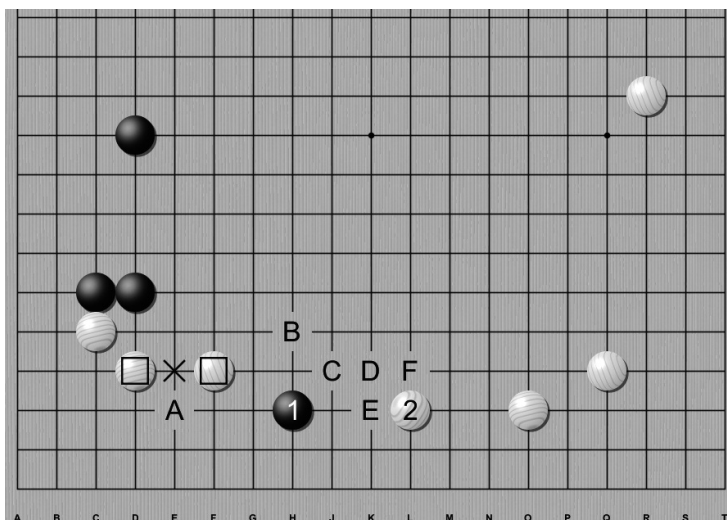
Поэтому Чёрные выбирают для вторжения сторону где у него будет больше пространства. Есть **5** потенциальных пунктов для вторжения без прилипания к камням соперника. Какой же из них предпочесть? **Мой совет, чем ближе к камню на четвёртой линии тем лучше.**

У Чёрных теперь множество вариантов угрожать территории Белых, но почему?



Давайте предположим, что Чёрные проигнорировали наш хороший совет и сыграли в пункт **D** на первой картинке. **Ответ Белых 2** лишает Чёрных **базы** (пространства для построения двух глаз) и теперь Чёрный камень зажат между камнями соперника и ему не остаётся ничего другого, как либо выскакивать в **A** или **B** или начинать борьбу в пунктах **C** или **D**.

Белые камни значительно сильнее и крепче чем одинокий камень вторжения Чёрных. Также Белые практически гарантированно получают отмеченные квадратами пункты как территорию. Белые эффективно укрепляют территорию, атакуя соперника, и Чёрные заняты тем же - тратят свои ходы на укрепление территории Белых...



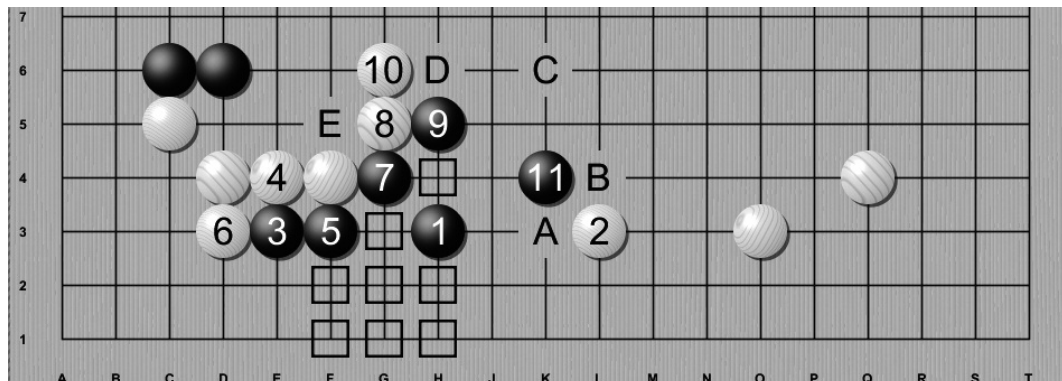
Теперь давайте посмотрим на вариант выбора пункта **A** с первой картинки, т.е. вторжение ближе всего к камню на четвёртой линии.

Белый **ход 2** также направлен на лишение Чёрных базы и казалось бы ситуации похожи, Чёрные оказываются в положении “бей или беги” с пунктами **B-F**.

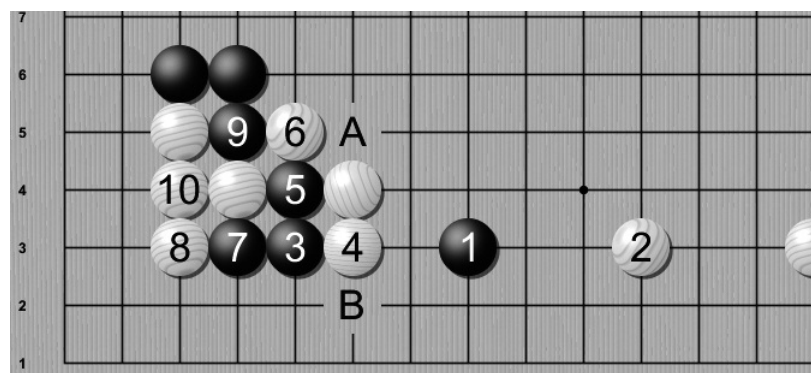
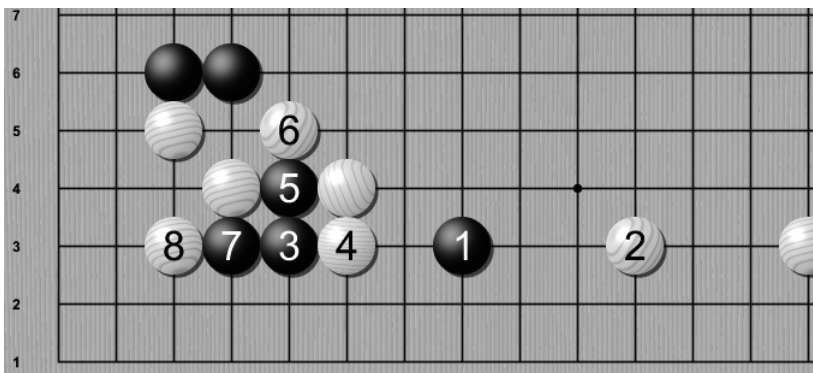
Но в этом случае, Чёрные могут играть в **A**, под камнями Белых, угрожая разрезанием в слабом пункте соперника “**X**”.

Конечно Белые смогут удержать какую то территорию после **хода 2**, но в этот раз с обеих сторон получились гораздо менее крепкие группы и это проблема...

Причина почему мы избегаем вторжения рядом с камнями на третьей линии теперь более менее очевидна. Мы так не делаем поскольку у нас не будет достаточно пространства для выживания под ними или серьёзных угроз, в отличии от камней на 4 линии. Давайте посмотрим как работает наш пример после угрозы разрезания:

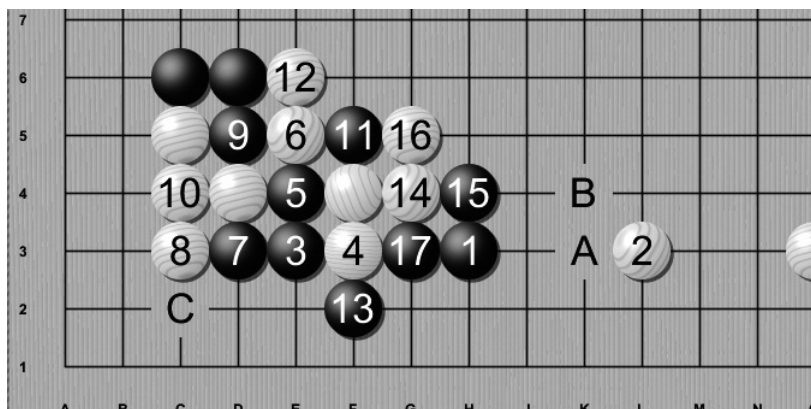
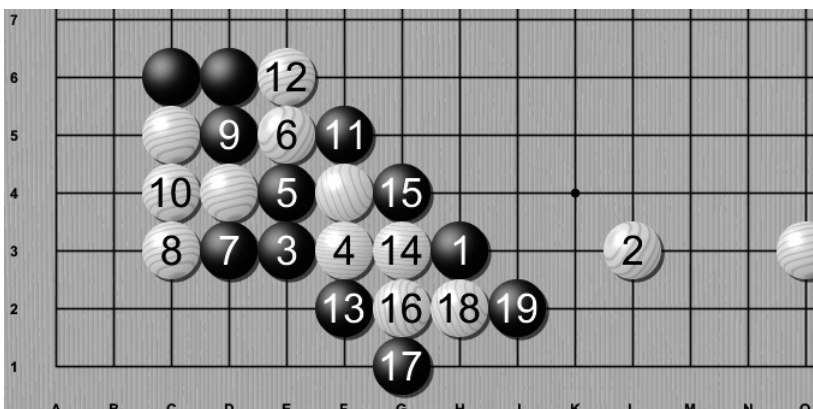


Когда вы сталкиваетесь с угрозой разрезания, практически всегда имеет смысл защититься против него. Большинство игроков, в этом случае без затей, соединяются в **4**. Чёрные, в свою очередь, продлеваются в **5** на соединение с камнем вторжения и создание базы. **Белый 6** защищает остатки территории в углу, а **Чёрные 7** увеличивает глазное пространство. После угрозы Белых ход **8**, **Чёрные 9** строят две формы “пасть тигра”. Белые вынуждены продлеваться для защиты в то время как после удара в плечо ходом **11** Чёрные укрепляют территорию фактически получая отмеченные квадратами пункты. Чёрная группа в безопасности и Белым самое время укрепить пункт разрезания в **Е** иначе можно начинать готовиться к будущим проблемам. Чёрные могут продолжить или атаку или распространение в пунктах **А, В, С** или **Д**. **Успешное вторжение!**



Левая картинка: Давайте предположим, что ходом **4** Белые решили разъединить черные камни. **Чёрные 5** режут, **Белые 6** наконец защищаются от разрезания, **Чёрный 7** движется в сторону угла, на что **Белые 8** блокируют. Что дальше?

Правая картинка: **Чёрные 9** угрожает белому камню атари, поэтому Белые вынуждены соединяться ходом **10**, после чего у Белых две слабых точки. Атари в **А** и угроза захватить камни построив “лестницу” ходом в **В**...

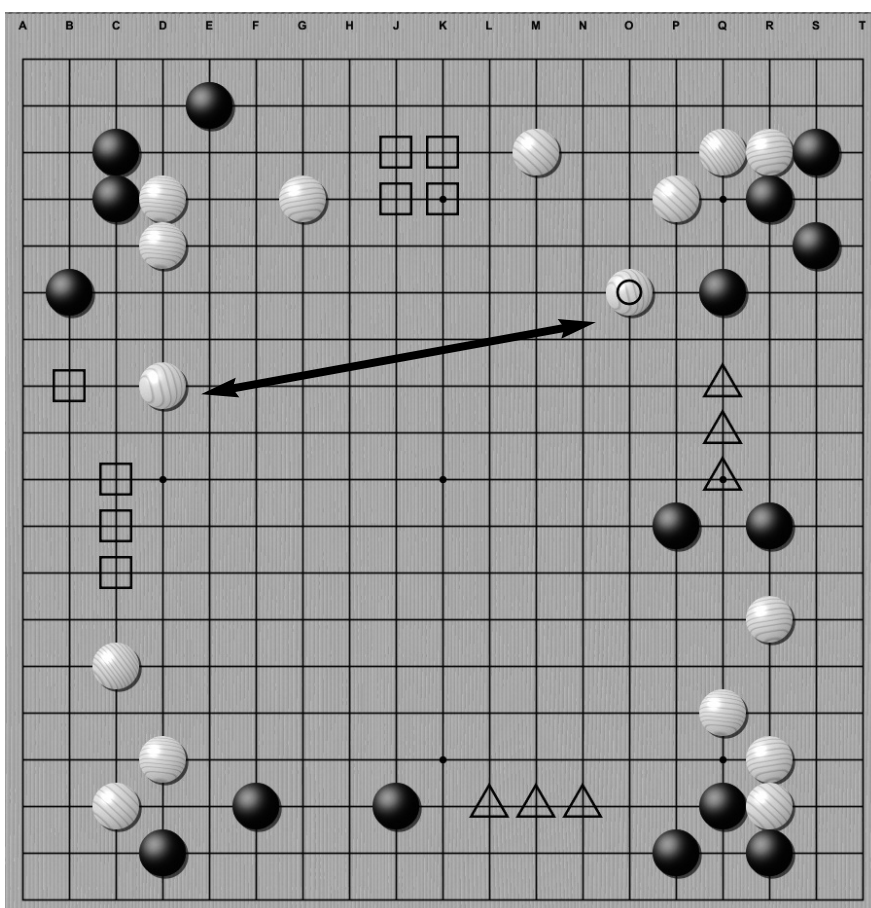


Левая картинка: Посмотрите, если Белые недостаточно осторожны и играют ход **14** так, тогда они будут пойманы “лестницей” и Чёрное вторжение превратиться в триумф, на который они вряд ли рассчитывали перед вторжением.

Правая картинка: Даже если Белые более аккуратны с ходом **14**, Чёрные всё равно получают несколько вариантов продолжения развития, базу и сохраняют сентэ. Теперь Чёрный может распространяться в **А** или **В** или даже снова атаковать в **С**.

Итак, следует запомнить две вещи: Первое. При атаке мы должны найти слабые точки противника и максимально доступное пространство, обычно и то и другое будет именно под четвёртой линией камней противника.

Второе. Нам всегда следует заботиться о формах наших камней и, как огня, избегать создания “кучек” из наших камней на доске. *Мы не сможем эффективно атаковать или защищаться если у нас не созданы хорошие формы и не защищены основные слабости.* Помня об этом, давайте разберём пример из реальной игры и рассмотрим важные идеи, которые мы должны учитывать как перед так и во время вторжения

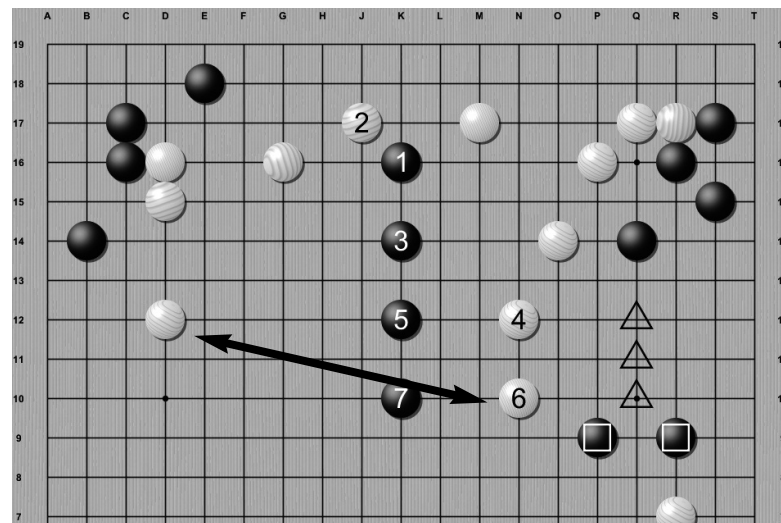
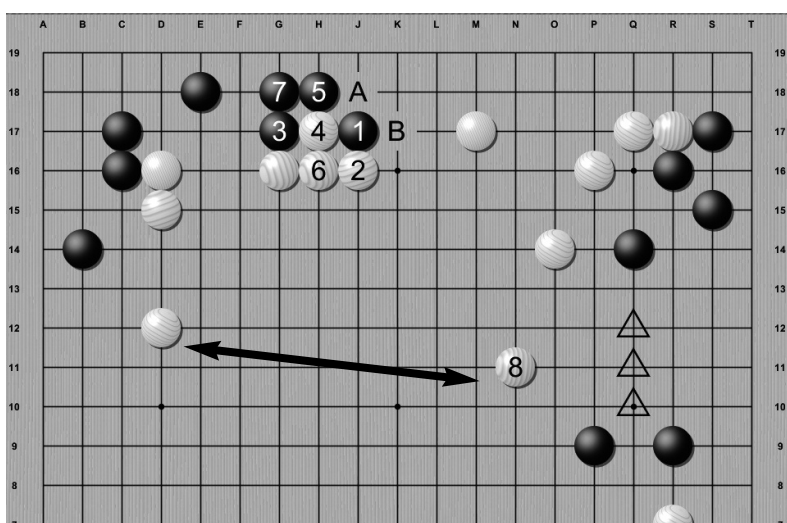


Это пример партии, в которой только что завершён дебют. Белые делают первый ход для увеличения своей территории в верхней части и на левой стороне доски, при этом Чёрные уже укрепились в двух углах и на нижней стороне.

Квадратами отмечены точки где Белые камни слишком далеки друг от друга. Треугольниками обозначены пункты, где Чёрные построения не достаточно крепки, и у Белых есть вспомогательные камни в случае вторжения.

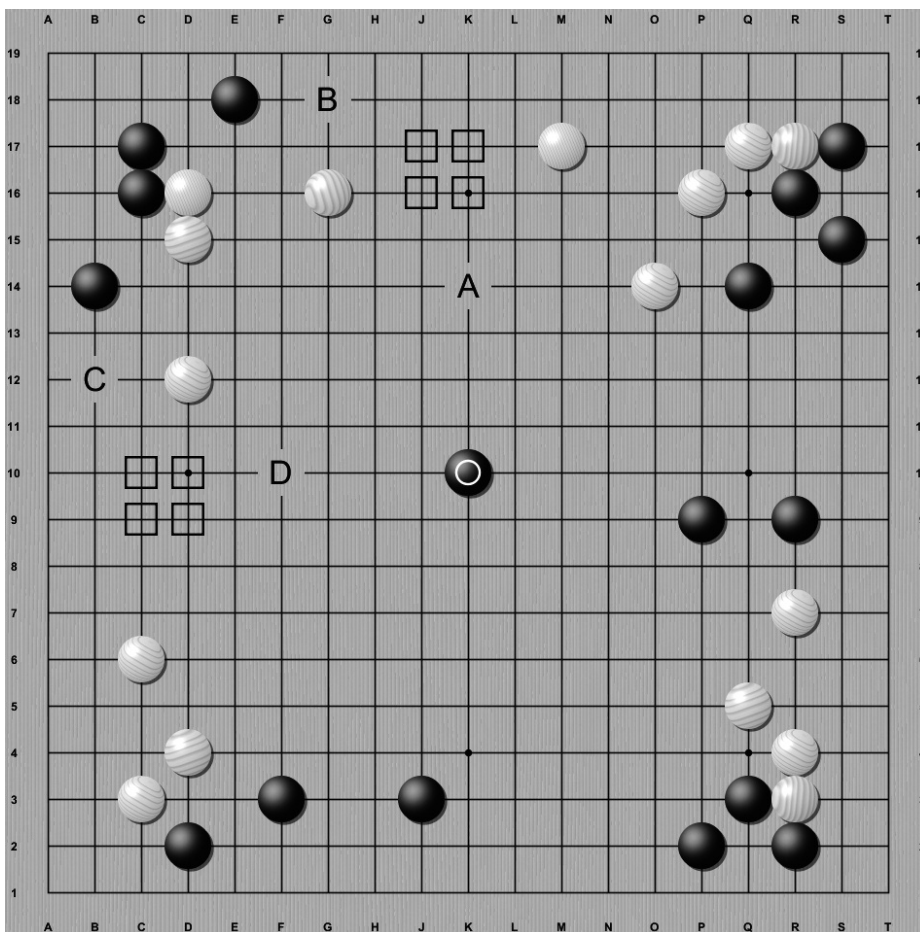
Теперь ход Чёрных и он понимает, что хотя эти пункты хороши для вторжения, тем не менее камням атаки потребуется дополнительная помощь, так как у Белых слишком много занятых пунктов в этой части, особенно наверху.

Стрелка, которую мы нарисовали на картинке, обозначает **сектор влияния** Белых, и его легко себе представить, так как он ограничен крайними камнями границы Белых. Вторжение в этот сектор крайне проблематично для Чёрных...



Левая картинка: Если Чёрные будут продвигаться по третьей линии с опорой на ближайшие камни, даже при пассивном сопротивлении со стороны Белых, захваченная территория будет небольшой, а Белые смогут её атаковать в **А** или **В**. При этом сектор влияния Белых продвинется в центр, а группы укрепятся. После чего вторжение в отмеченные треугольниками пункты станет ещё проще и Чёрные столкнутся с альтернативой - защищаться или погибать.

Правая картинка: Если Чёрные вторгнутся по четвёртой линии, а Белые отрежут камень вторжения от угла, Чёрные будут вынуждены выпрыгивать в центр **ходом 3**. Белые продлевают свой сектор влияния и вроде **ход 7** позволяет Чёрным вырваться из окружения. Вторжение кажется весьма успешным, но ход у Белых а отмеченные квадратами камни могут быть окружены и убиты. Вторжение, которое вредит нашим камням в других частях доски это плохое вторжение...

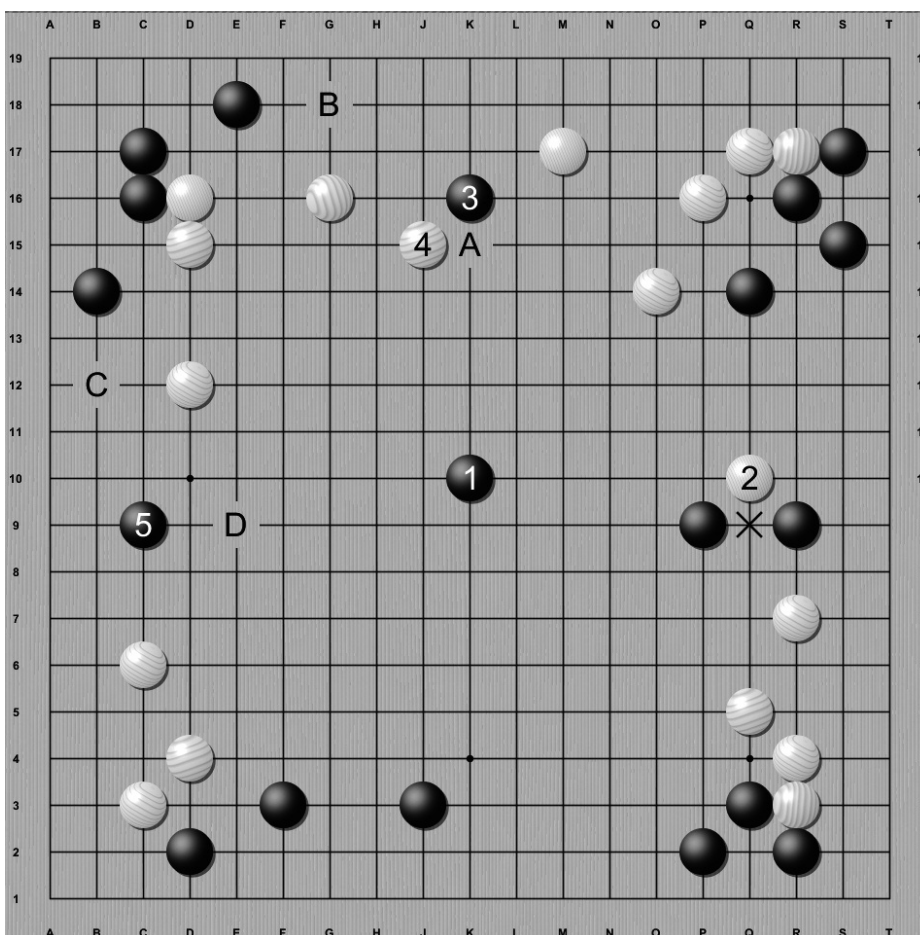


Чёрные, учитывая все проблемы, которые мы рассмотрели на предыдущей странице, решают изменить подход и сначала сыграть камень, который будет опорой дальнейших вторжений.

Для этого он ходит в центр доски (**тэнгэн**). Давайте посмотрим на всю доску. Чёрный камень не только работает с камнями правой и нижней сторон, но разом пробивает **две** бреши в защите Белых.

Теперь при вторжении в верхние пункты отмеченные квадратами, в зависимости от ответа Белых, он может либо выпрыгивать в **А**, к камню в тэнгэне или соединяться по второй линии в **В**. **Ходы А и В** практически **миаи**, таким образом за один ход решаются обе проблемы, которые мы рассматривали на предыдущей странице, бонусом к этой ситуации будет практически её зеркальное повторение на левой стороне с точками **С** и **Д**. Восхитительный ход Чёрных, который закрывает **4** проблемных точки одним ходом, просто замечательный результат.

Совет: Если вы планируете вторжение, то чем больше у вас камней в этой области, тем выше у вас шансы на результативное вторжение. Пункты, которые создают несколько угроз или миаи, это критические пункты успешного вторжения.

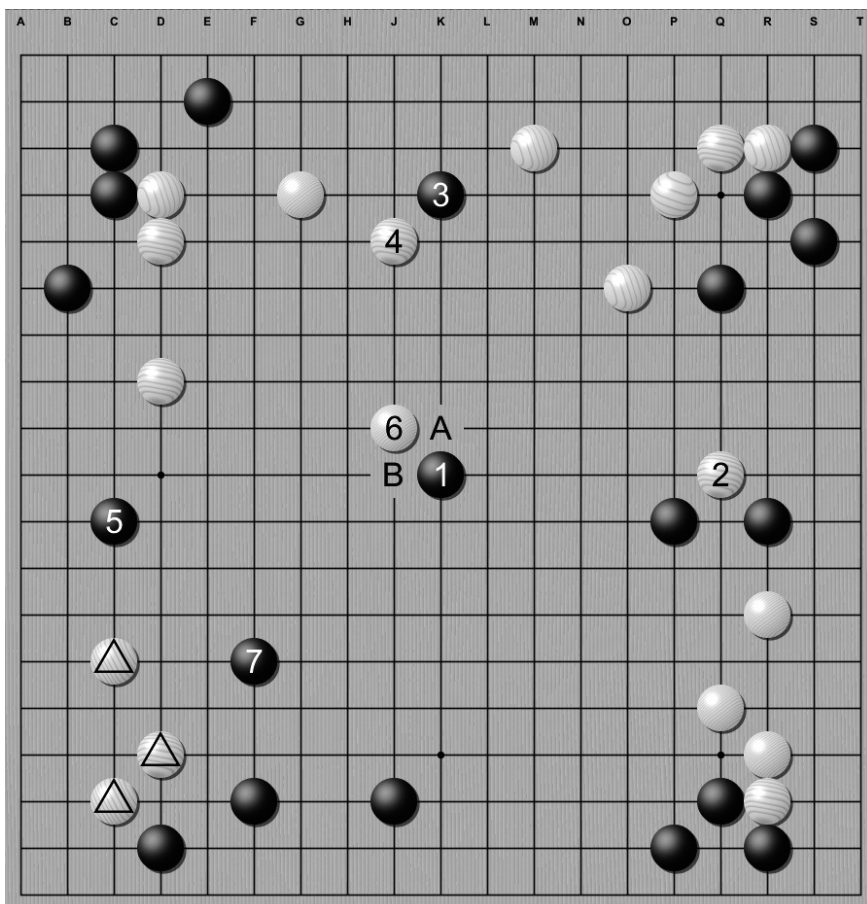


Белые не готовы принять сейчас окончательное решение, поэтому угрожают Чёрным в другом месте доски, надеясь изменить баланс на доске в свою пользу перед ответом на основную угрозу.

Белые играют **ход 2** угрожая разрезанием в пункте **Х** и пытаются понять, удастся ли получить какую то компенсацию, если Чёрные решатся на вторжение.

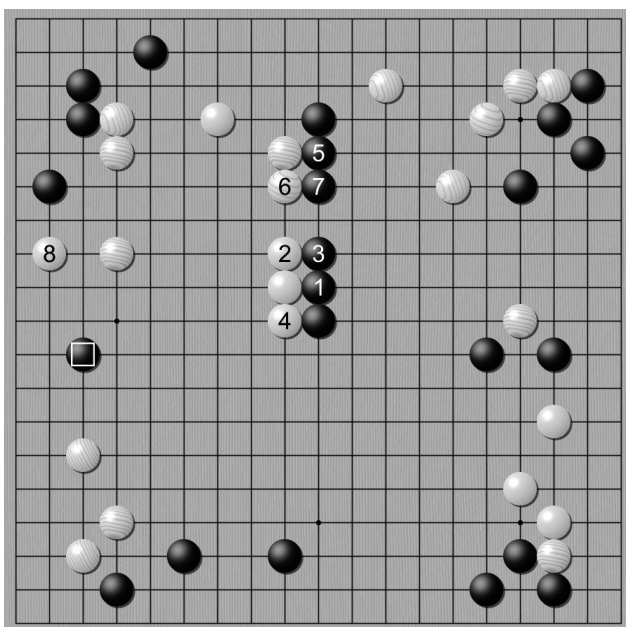
Чёрные игнорируют Белую атаку и вторгаются **ходом 3**. Белые пытаются распространиться налево при этом отрезать Чёрный камень **ходом 4**, но хотя Белым удалось предотвратить прыжок через пункт, Черные ходы и в **А** и в **В** заработают очки. Однако не смотря на наличие двух альтернатив Чёрные жадничают и также вторгаются **ходом 5**. На этой стороне ходы **С** и **Д** также обеспечивают выживание камню вторжения и не плохой результат по очкам. Белые оказываются в затруднении, получив вторжения с обеих сторон и начало окружения левой группы...

Совет: Если вы в затруднении, как дальше следует развивать ситуацию в конкретной области доски, попробуйте сыграть тануки (ход в другом месте) и поменять баланс на доске. Возможно позже, когда в этой части доски будет больше камней, принять решение станет проще.



Как это ни странно но симметрия часто будет ключём к правильному решению. Белые выбирают “удар в плечо” Чёрному камню **ходом 6**. Такой ответ приводит к двум альтернативным решениям, которые вы видите на картинках ниже. Если Белые играют **A** или **B**, то Чёрные оказываются перед сложным выбором, защищать камень в центре или идти на помощь камням вторжения. Проблема аналогичная той, с которой столкнулись Белые несколькими ходами ранее, так как у Чёрных не получается защитить все камни одним ходом, поэтому **ход 7**, который угрожает отмеченной белой группе, увеличивает границы на нижней стороне и помогает центральному камню **5**, было бы признанным очень хорошим в обычных обстоятельствах, так как он выполняет столько полезных действий, но не сейчас, поскольку **Белый сам выбирает какой камень Чёрных он будет окружать**. Постарайтесь не давать своим соперникам такого выбора!

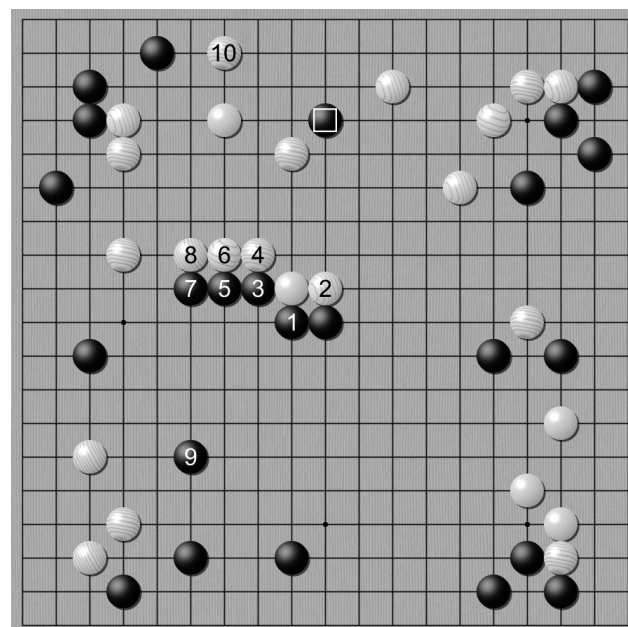
Мы еще вернёмся к этой игре, когда на **странице 118** будем рассматривать приёмы уменьшения территории, и увидим как развивались события дальше.



Вот два варианта развития событий, которые Белые могли предвидеть когда играли удар в плечо Чёрному камню.

Оба варианта заканчиваются атакой камня вторжения, но и компенсацией Чёрным за потерю атакующего камня.

Правая картинка выглядит предпочтительней за Чёрных.



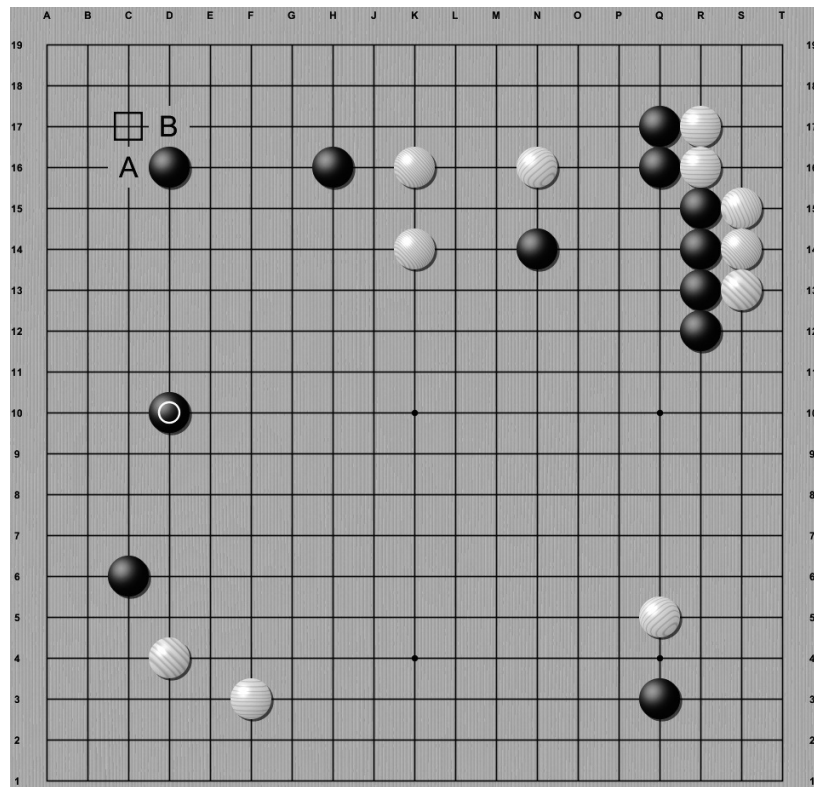
Определение и совет: Линия **сектора влияния** это воображаемая линия между крайними камнями границы территории игрока. Вторжение в этот сектор будет сложным, поэтому для успеха нужны камни опоры поблизости.

Совет: если у вас нет возможности сразу атаковать камни вторжения, постарайтесь тогда снизить полезность камней опоры. Если вам удастся изменить баланс вокруг них, тогда парировать вторжение станет гораздо легче.

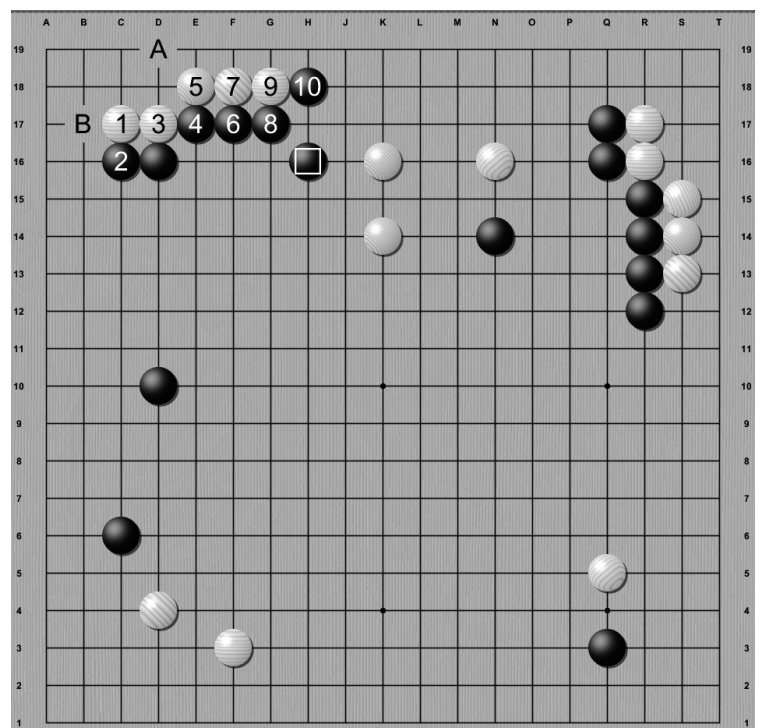
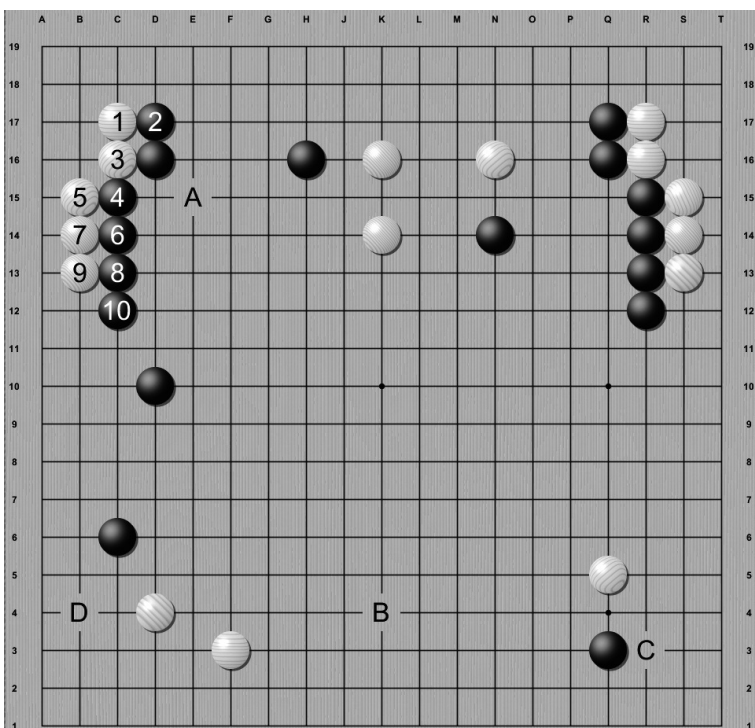
Совет: постарайтесь избегать создание разрозненных малых группочек в разных местах доски. Одна большая живая группа, как правило, гораздо лучше отвечает задачам вторжения, чем несколько малых групп в разных точках.

Совет: Жадность это плохо! Атакуйте следующие области на доске, только когда уверены в безопасности группы вторжения. Плохо защищённая группа это гораздо хуже, чем пара свободных пунктов территории соперника.

Весьма интересный вариант вторжения это “контактная” игра, в которой мы прилипаем камень вторжения к существующим камням противника. Как мы уже видели, начинающие игроки обычно предпочитают, чтобы у камня было побольше пространства для манёвра и построения глаз, но иногда, когда пространства много или достаточно камней опоры в этой части доски, мы можем атаковать вплотную к камням соперника угрожая нескольким направлениям сразу, вынуждая ответные шаги в выгодном для нас направлении. Например:

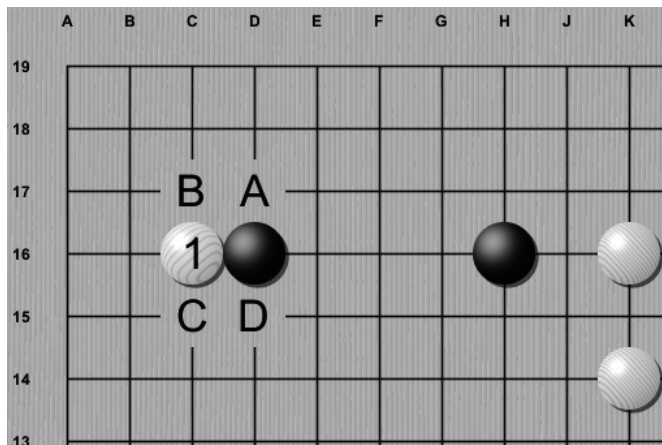


Чёрные казалось бы прочно захватили верхний левый угол. Они как раз продвинулись к левой стороне имея камень в углу, поэтому Белые решаются на вторжение в угловой пункт 3-3 и теперь Чёрные выбирают блокировать в **A** или **B**...



Левая картинка: Если Чёрные блокируют в **B**, то разыгрывается стандартное дзёсэки, которое мы уже видели и которое закончится в пользу Белых, так как Белые получают угол и сохраняют сентэ, для игры в отмеченных пунктах доски.

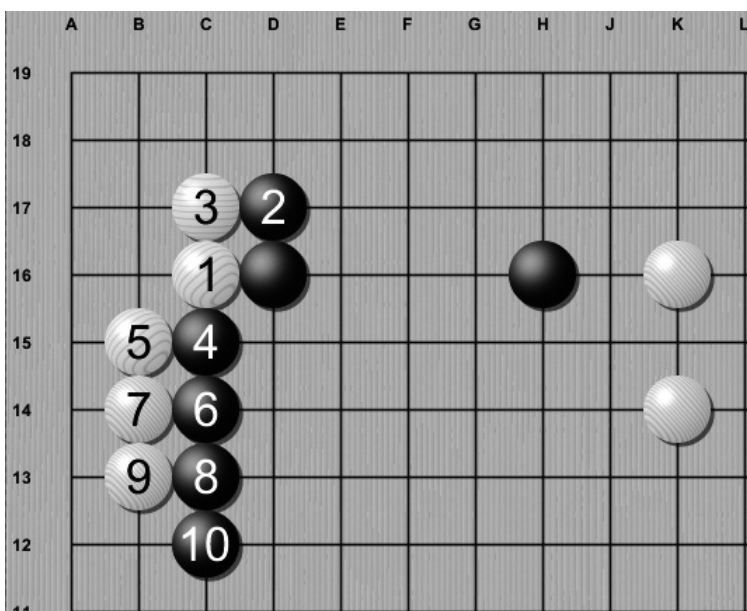
Правая картинка: Но если Чёрные блокируют с другой стороны, то отмеченные пункты позволяют отклониться от стандартного розыгрыша. Белые вынуждены защищать либо **A** либо **B** поэтому Чёрные скорее всего получают сентэ, прочную стенку и базу для угрозы камням белых на верхней стороне.



Тогда Белым надо лишить Чёрных возможности выбора направления защиты, прилипание к камню в пункте 4-4 как раз решает эту задачу.

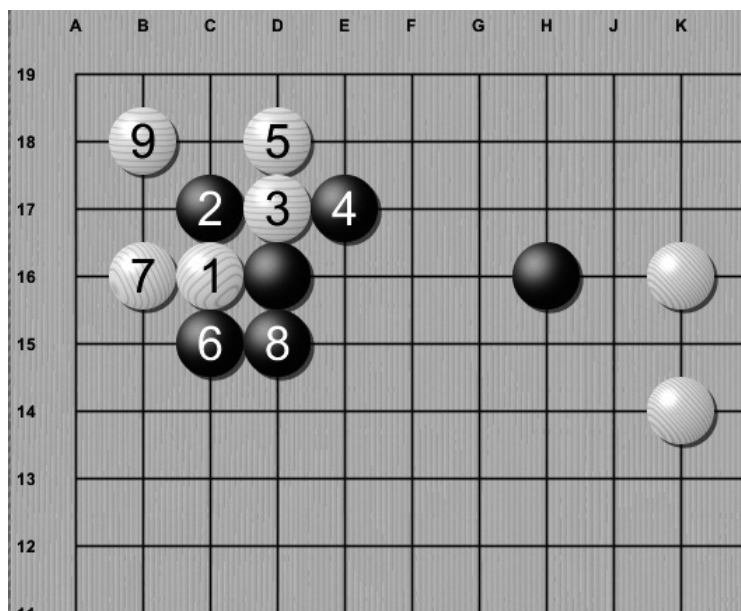
У Чёрных четыре варианта ответа: **A**, **B**, **C** и **D** но не один из них не может повернуть Белых к верхней стороне, в чём собственно и состояла локальная задача Белых.

И любой из этих выборов будет стоить Чёрным угла, что иллюстрируют картинки ниже, поэтому между неопределённостью или вариацией дзёсэки, Чёрные как правило выбирают наиболее безопасный вариант.



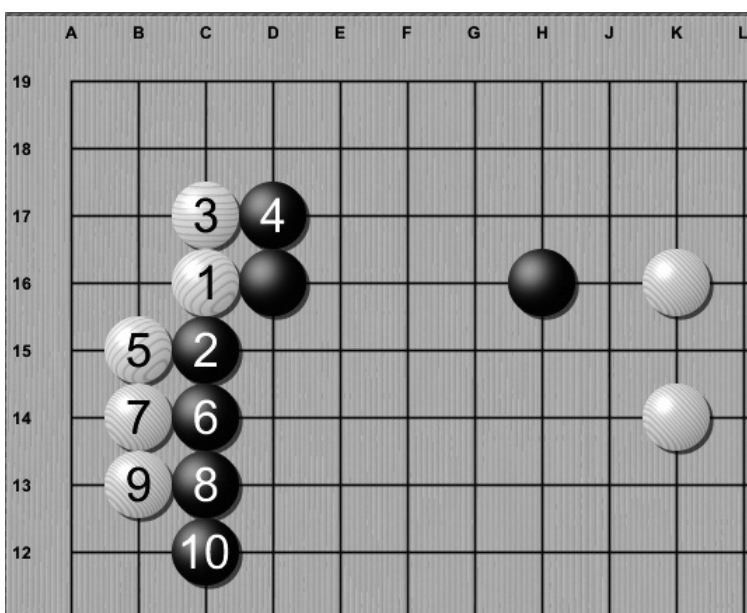
Выбор А

Это дзёсэки которое мы уже знаем, изменена только последовательность ходов.



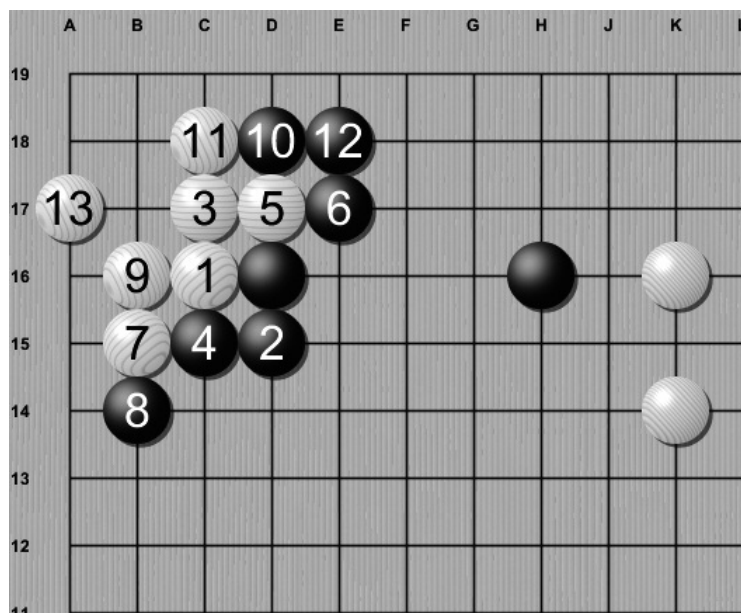
Выбор В

Возможный вариант. Разрезание в пункте **2** ведёт к затяжным сложным боям, которые редко заканчиваются в пользу Чёрных.



Выбор С

Опять дзёсэки которое мы уже знаем как в выборе А, изменена только последовательность ходов.

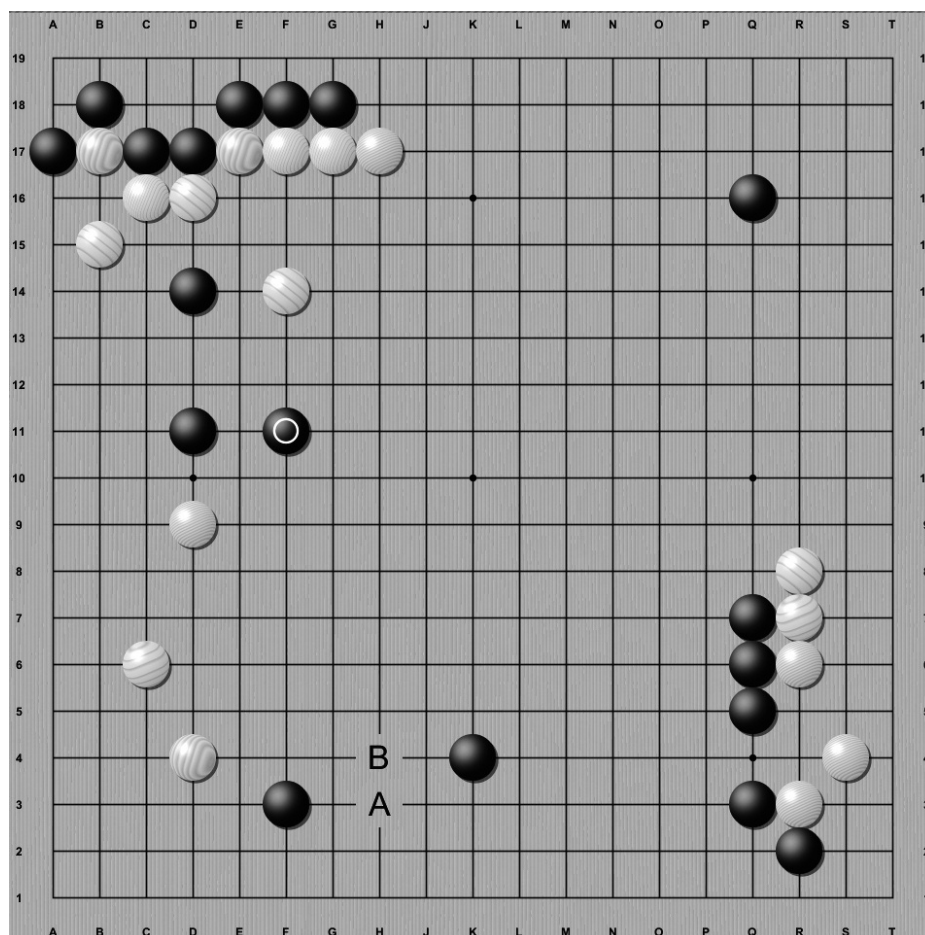


Выбор D

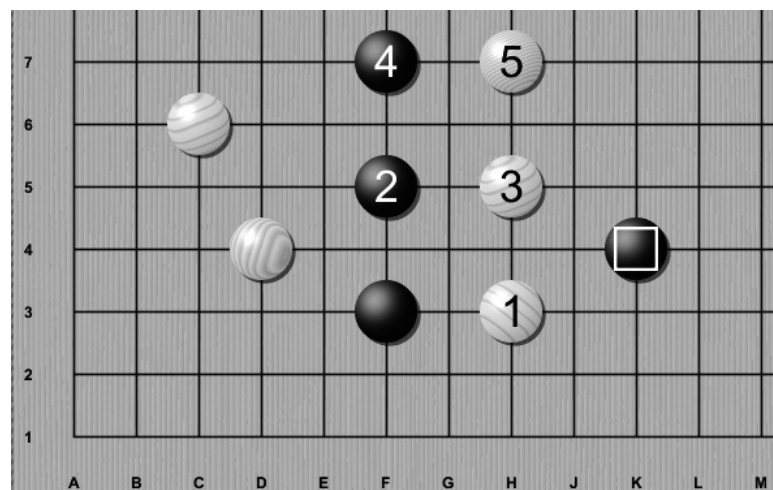
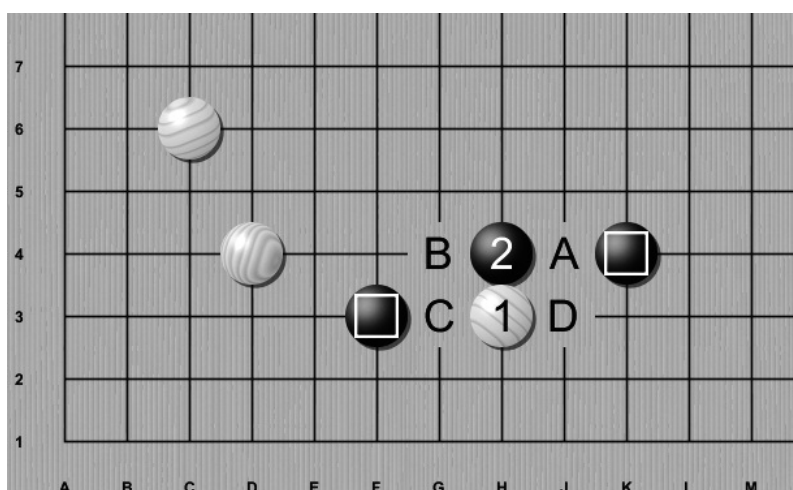
Чёрные опять же теряют угол, при этом получают форму хуже чем при выборе вариантов **A** или **C**.

Совет: Когда противник играет вплотную к вашим камням, наиболее безопасный способ это продлиться, а не играть ханэ, поскольку это приведёт к ханэ против вас, разрезая камни как в выборе **B**. Если у вас нет достаточного количества камней опоры в этой части доски, то выбор ханэ может принести больше осложнений вам нежели вашему сопернику. И наоборот, если вы атакуете в плотном контакте, то агрессивное ханэ против вас, это хороший шанс наказать соперника.

Ранее когда мы обсуждали виды соединений, мы говорили, что чем больше расстояние между камнями, тем больше пунктов разрезания существует и тем меньше оснований считать их соединёнными. Практическим выражением этой идеи было фусэки Кабаяши. И теперь мы рассмотрим что произойдёт если между камнями “большой ход конём” три пункта:



Как обычно мы рассмотрим пример из реальной игры. В этом случае Чёрные разыграли фусэки Кабаяши и около 20 ходов спустя Белые решают, что настал момент атаки на слабый пункт этого фусэки в **A**. Пункт **B** тоже слаб, но он используется если мы хотим сокращать территорию, а не вторгаться, поскольку приводит к обмену - территория Чёрным, стенка влияния Белым, что прекрасно иллюстрирует разницу между концепциями вторжения и уменьшения территории. Теперь же давайте исследуем вторжение в пункт **A**.

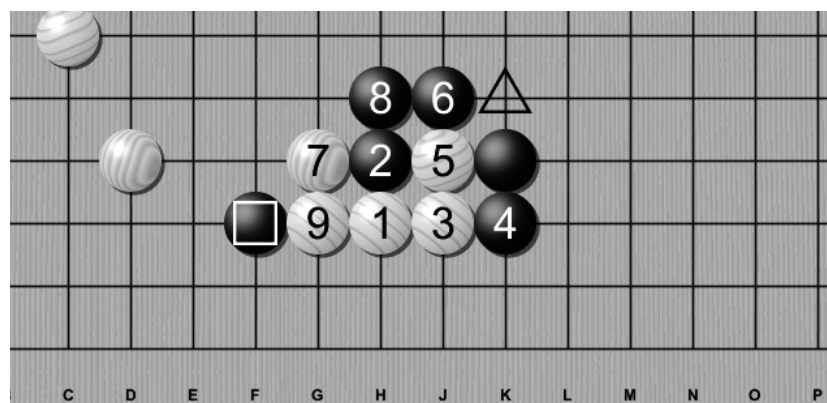
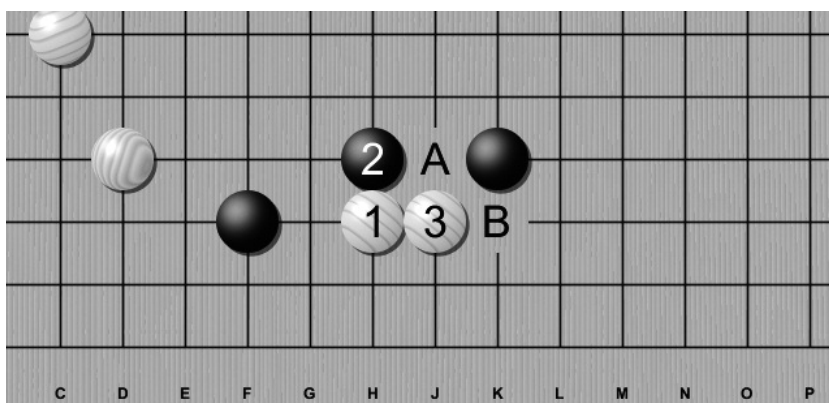


Левая картинка: После вторжения в **1**, у Чёрных практически нет иного варианта как ответ в **2**, если конечно он хочет сохранить соединение между отмеченными камнями.

Белый камень практически не уязвим и может выбирать из 4 вариантов продолжения.

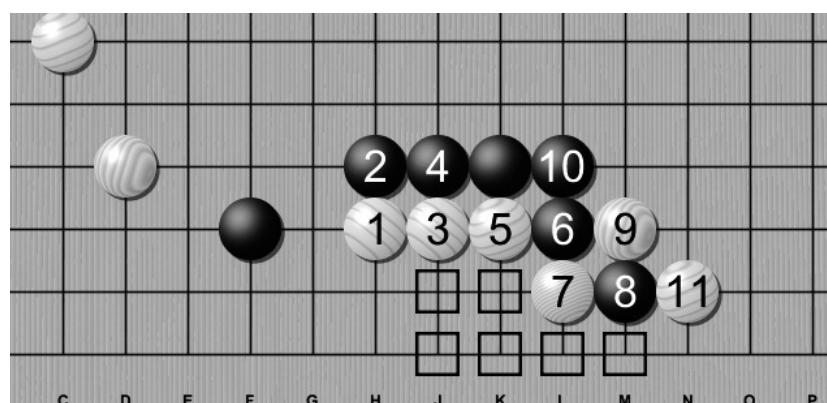
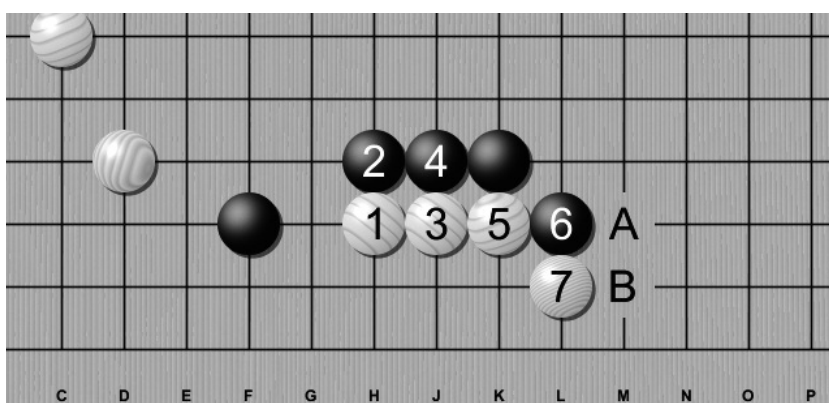
Правая картинка: Выпрыгивание будет плохой идеей. Белые будут просто следовать параллельно, а у левой группы Чёрных нет глаз, а отмеченный камень остаётся один.

Если у Белых достаточно камней в этой части доски, на которые можно опереться при вторжении, то результат будет достигнут легче и быстрее, но даже без них, Белые выживают после вторжения в слабый пункт фусэки Кабаяши при розыгрыше безопасного варианта с продолжением вместо ханэ. Давайте посмотрим как и почему:



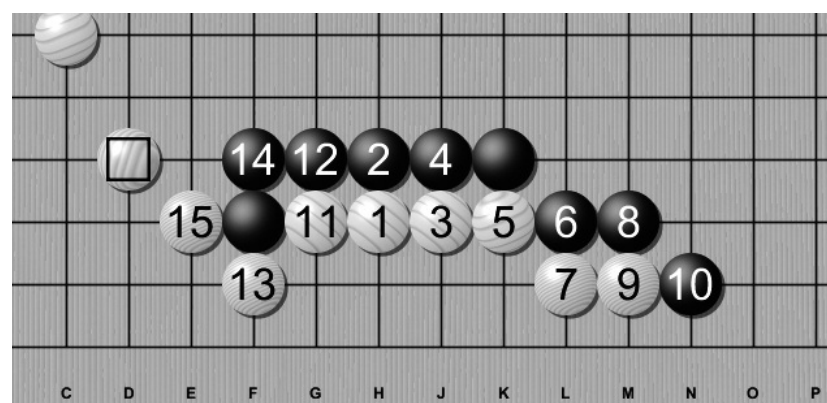
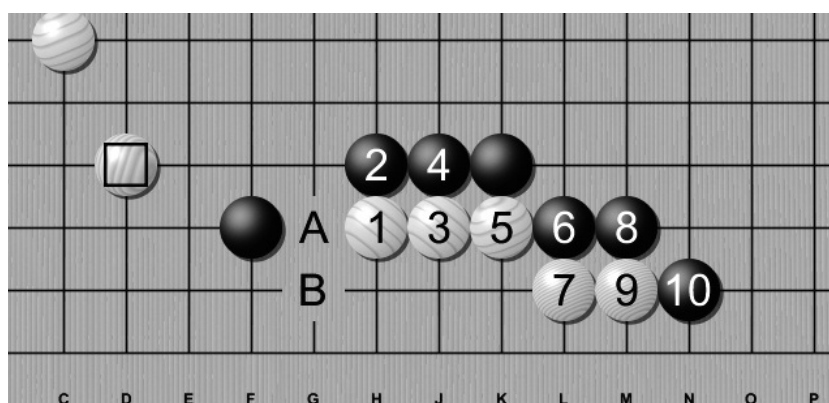
Левая картинка: После **Чёрные 2** на голову Белого камня, Белые продлеваются в **3** с угрозой разрезания в **A** или продлением в **B**...

Правая картинка: Как видно позволить Белым разрезание это плохая идея. Если **ход 4** блокирует продвижение Белых, то на картинке видно логичное развитие этого игрового эпизода и отмеченный Чёрный камень практически мёртв...



Левая картинка: Поэтому Чёрные практически всегда соединяются **4 ходом**. Белые продлеваются в **5**, Чёрные играют ханэ на голову трёх камней **ходом 6**, тогда Белые играют ханэ чтобы уползти из под атаки. Чёрные выбирают продолжение в **A** или **B**...

Правая картинка: Но агрессивное двойное ханэ на **8** ходу не работает, поскольку эпизод слишком близко к краю доски и после ряда атаки на **ходах 9** и **11**, Белые захватывают Чёрный камень и отмеченные пункты обеспечивают глазное пространство для группы вторжения...

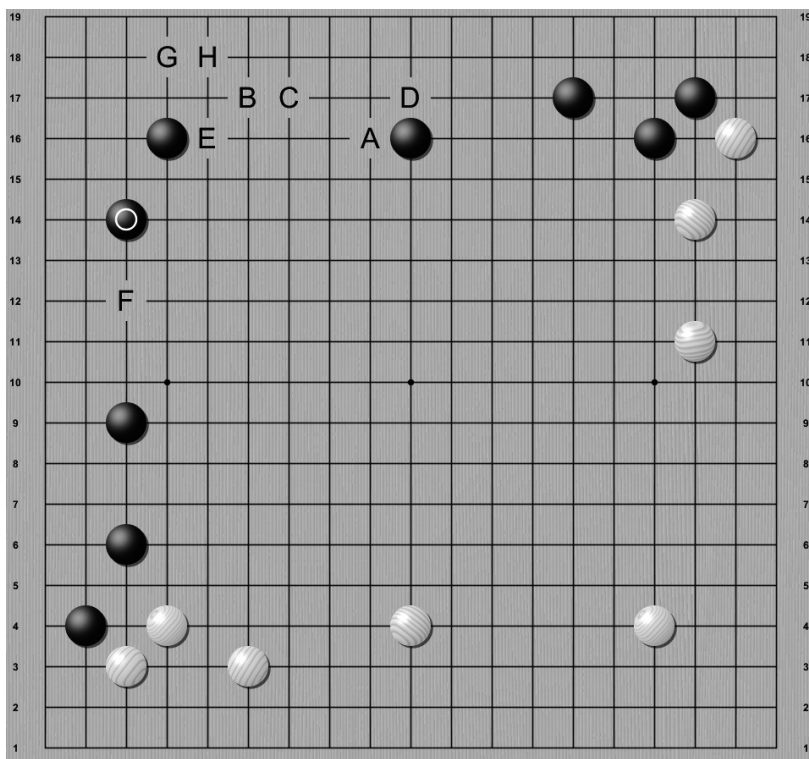


Левая картинка: Поэтому Чёрные на **8** ходу могут только продлеваться. Белые тоже продлеваются **ходом 9** и теперь, после того как атаки исчезло, Чёрные могут поставить ханэ **ходом 10**. Теперь, с опорой на отмеченный камень Белые могут оформить границу в **B** или в **A** протиснуться через край...

Правая картинка: Чёрные как правило соединяют свои камни под угрозой разрезания и не могут остановить Белых от соединения с камнем опоры, иначе возможен вариант как на второй картинке. Итого, вторжение Белых весьма успешно!

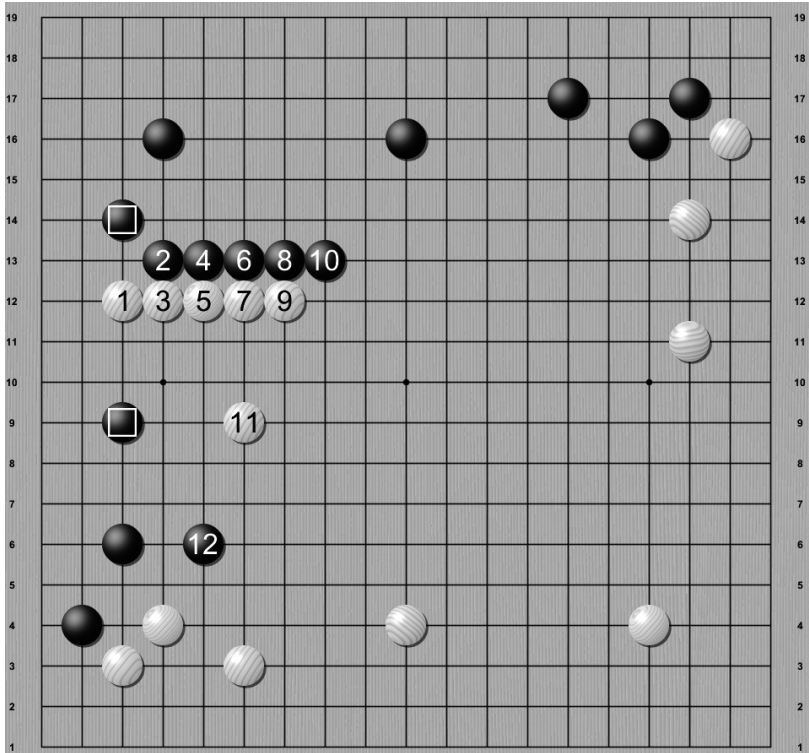
► Уменьшение

Как мы уже говорили, уменьшение нацелено на минимизацию очков противника, от области влияния или живой группы, при этом крайне важно расположение камней и, если камни противника в основном находятся на третьей линии, то идея уменьшения может быть более результативна по сравнению с вторжением, поскольку нам может не хватить пространства для выживания. Это значит, что нам придётся убежать чтобы выжить, в то время как наш противник получит все преимущества от атаки слабой группы. Но просто декларации этой идеи, я думаю недостаточно, поскольку нам нужно понимать **почему** это правильно, а для этого рассмотрим практический пример:



Вот примерная партия где оба противника разыграли простые дзёсэки при атаке на угловой пункт 4-4. Например Чёрные решили защитить верхний угол сыграв малый ход конём и отдали сентэ Белым. Обычно Белые делают симметричный ход на сторону, которую он контролируют или как вариант есть возможность вторжения в пункты от **A** до **G**, поскольку оба Чёрных камня стоят на 4 линии на весьма значительном расстоянии друг от друга.

Но давайте представим, что Белые не хотят играть ни один из этих вариантов, а по какой то непонятной для нас причине решили вторгнуться в пункт **F**. Этот пункт совсем не подходит для вторжения, поскольку камни Чёрных стоят на третьей линии, обе группы живые, и поэтому выгоды их разделения для Белых нулевые.



Действительно, после того как Белые играют **ход 1**, Чёрные просто отвечают диагональным **ходом 2**. Отмеченные Чёрные камни блокируют создание базы для Белых камней и тем ничего другого не остаётся как убежать.

Но Белые не могут убежать быстро, так как если он сделает прыжок через пункт то **ход 2** обеспечил Чёрным прекрасную возможность разрезания группы вторжения, поэтому Белые медленно выползают, а Чёрные, преследуя, строят крепкую стену, защищая верхний левый угол и после **Чёрные 12**, Белая стенка теряет всякий смысл.

В итоге Белые не получили ничего, кроме уничтожения возможности своей атаки на верхний левый угол, поскольку теперь стена Чёрных надёжно защищает угол.

Конечно успешное вторжение приносит гораздо больше очков по сравнению с уменьшением, но неудача серьёзно увеличивает шансы на победу нашего соперника.

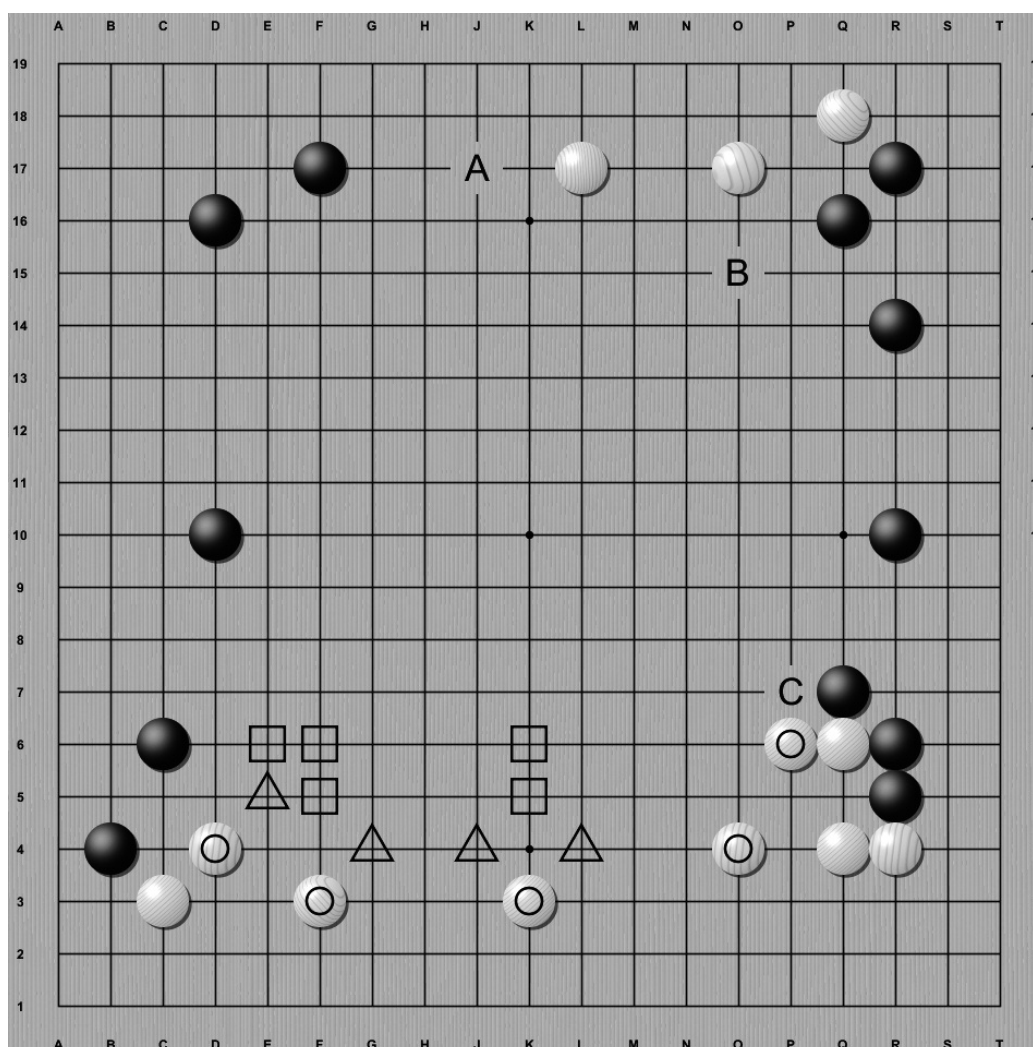
Где и когда мы уменьшаем?

- Большая группа камней противника начинает формировать широкие границы, при этом часть камней стоит на третьей линии? Тогда стоит подумать об уменьшении.
- Уверены что можем выжить или соединиться со своими камнями при уменьшении?
- Какой пункт даёт нам лучший вариант или принесёт больше неприятностей противнику?
- Имеют ли смысл наши усилия по уменьшению территории или лучше сосредоточиться на оформлении собственных границ?
- Будет ли уменьшение и борьба которая последует достаточно выгодна для нас или в достаточной степени дестабилизирует противника?
- **ДЕЙСТВИТЕЛЬНО** ли нам нужно уменьшение чтобы выиграть игру?

Принятие решения об организации уменьшения похоже на решение о вторжении, но с учётом того что за принятием этого решения стоит меньше рисков, так как схватка после уменьшения менее опасна и “кровавая”.

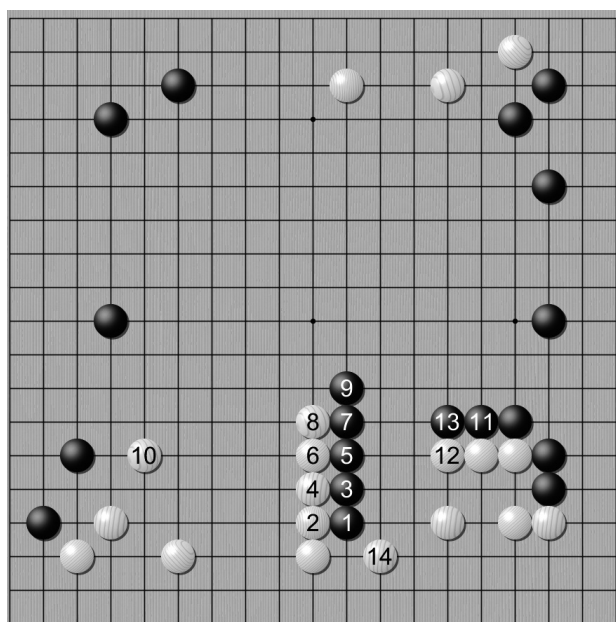
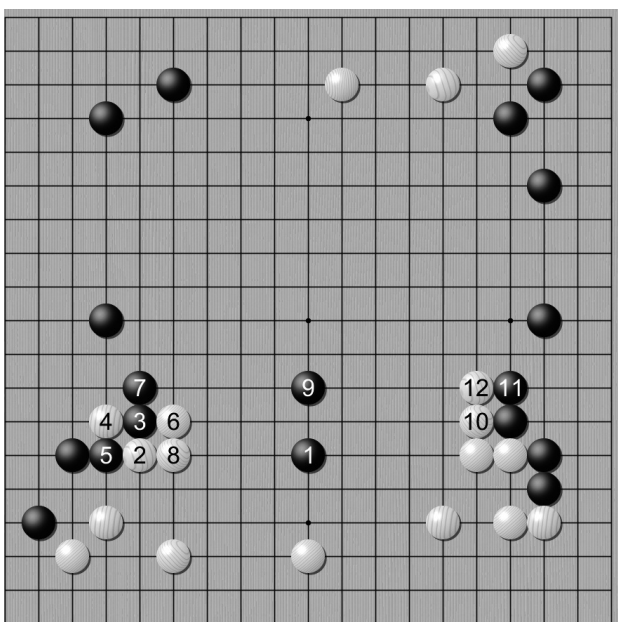
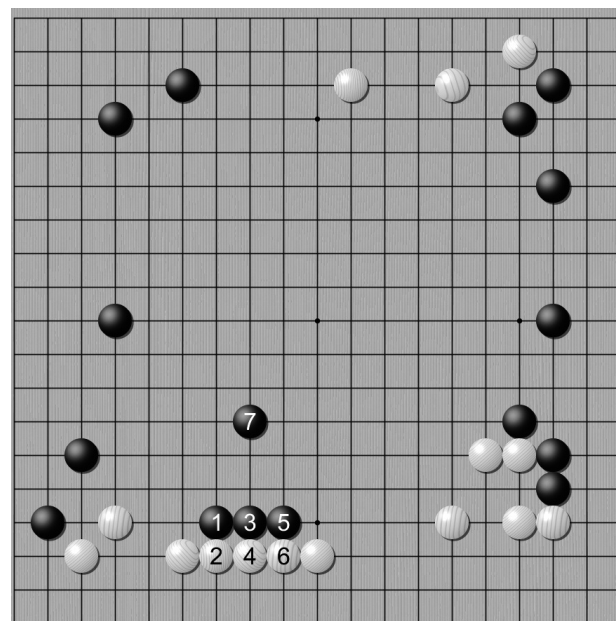
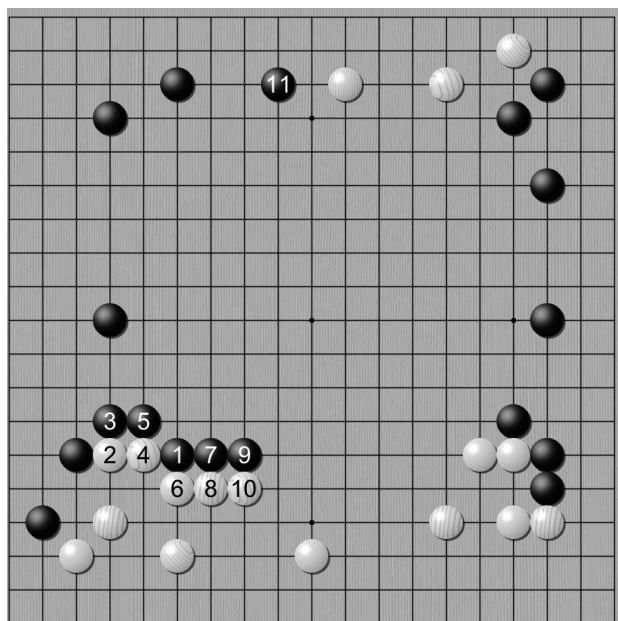
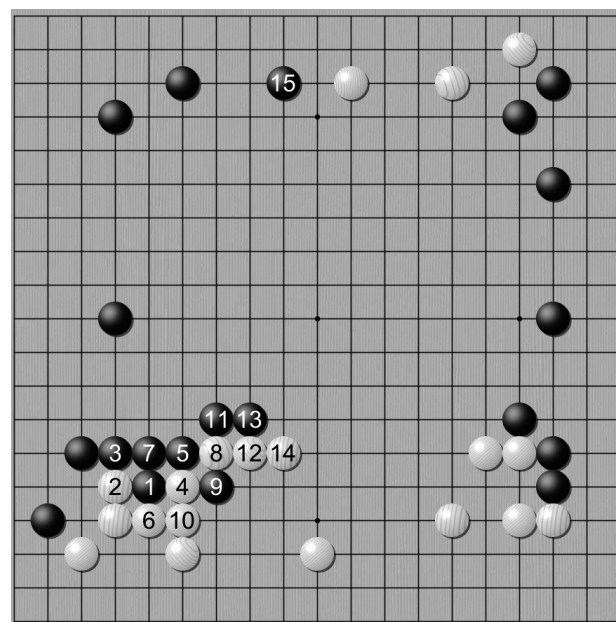
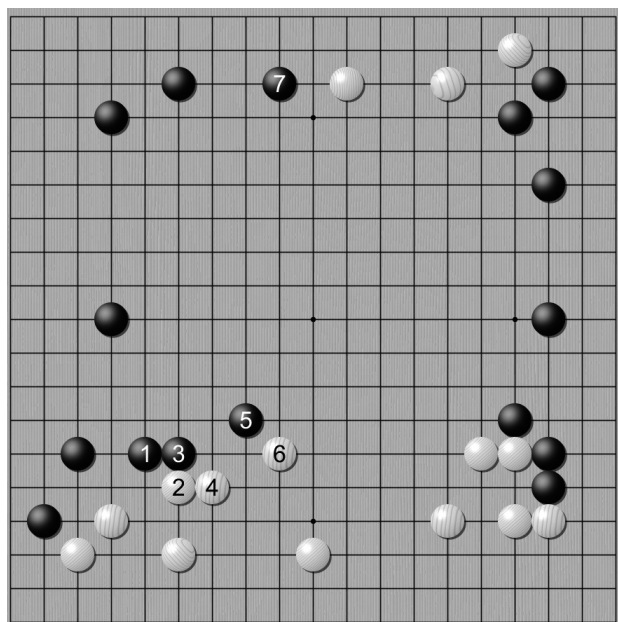
Для уменьшения мы обычно применяем два приёма: **“Удар в плечо”** (диагональное присоединение) или игра напротив камня по третьей линии, обычно через один пункт. Это называется **“закупоривание”** камня.

Давайте посмотрим как это выглядит перед тем как обратимся к более подробным примерам:



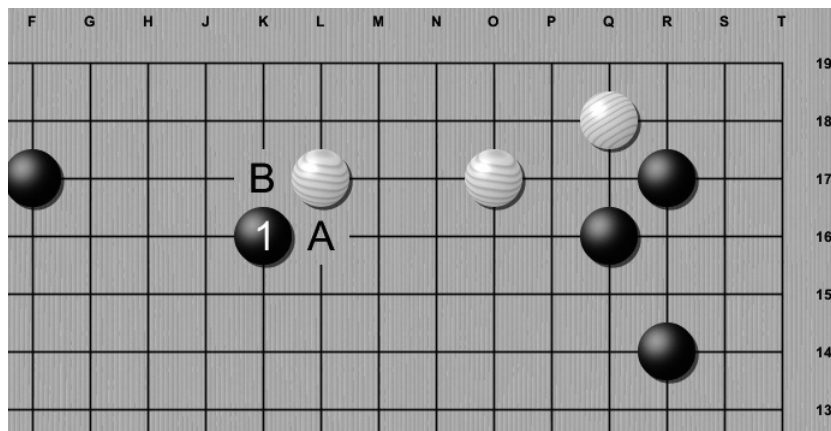
В этой партии Чёрные обеспокоены о границами территории которые Белые начали строить с помощью камней обозначенных кружочками. Чёрным сложно будет вторгнуться в столь плотное построение, но можно уменьшить границу Белых либо закупоривая камни противника в пунктах отмеченных квадратами либо ударами в плечо показанные треугольниками. Конечно Чёрные могут также игнорировать Белых и формировать свои границы в **А**, **В** или **С**. Итак, **что же нам предпочесть?**

Эти картинки помогут нам визуализировать возможные варианты розыгрыша позиции. Этот процесс называется “**чтением**” позиции. Использование воображения и затем оценка какой результат предпочтительней, возможно самый сложный и ценный навык, хорошая новость, что чем больше вы практикуете тем проще вам его использовать и тем выше точность вашей оценки.

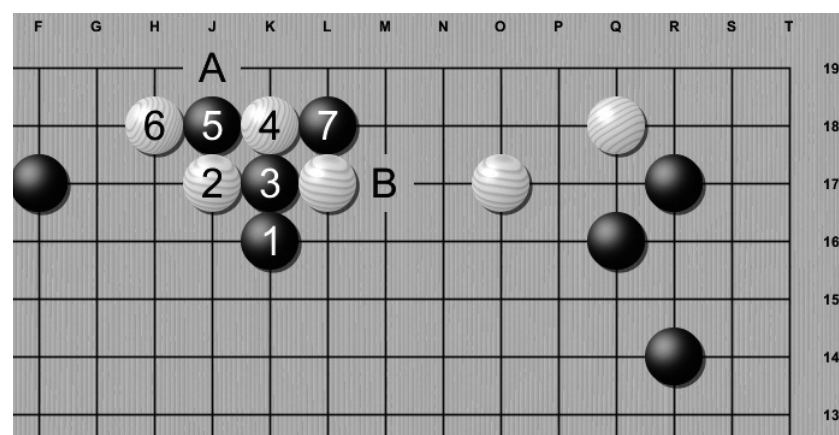
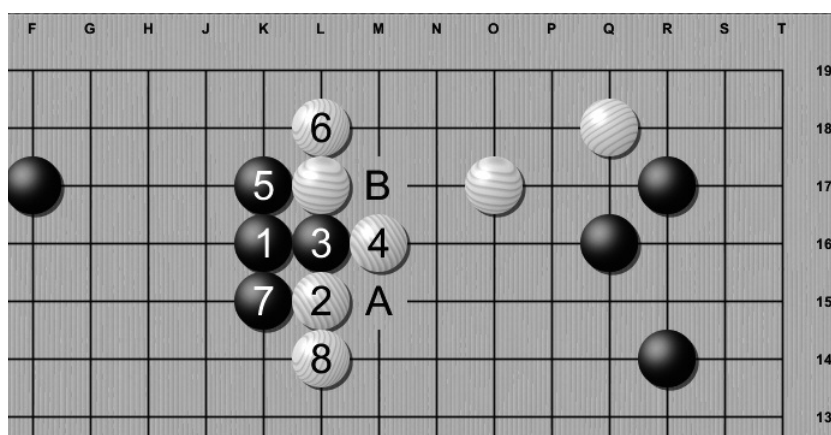


Слева мы видим три уменьшения с помощью закупоривания, а **справа** три уменьшения с атакой ударом в плечо. Конечно вариантов развития позиции гораздо больше, но поскольку предсказать все варианты проблематично, давайте рассмотрим наиболее вероятные ответы нашего противника и оценим результаты. В этом случае, первые два “закупоривания” выглядят наиболее убедительно, для формирования Чёрных границ.

Лучший способ просчитать последствия наших ходов это понимание каким образом обычно следует ответ и какую область в данном случае вероятно будет защищать противник. Давайте начнём с “удара в плечо” и рассмотрим возможные ответы:

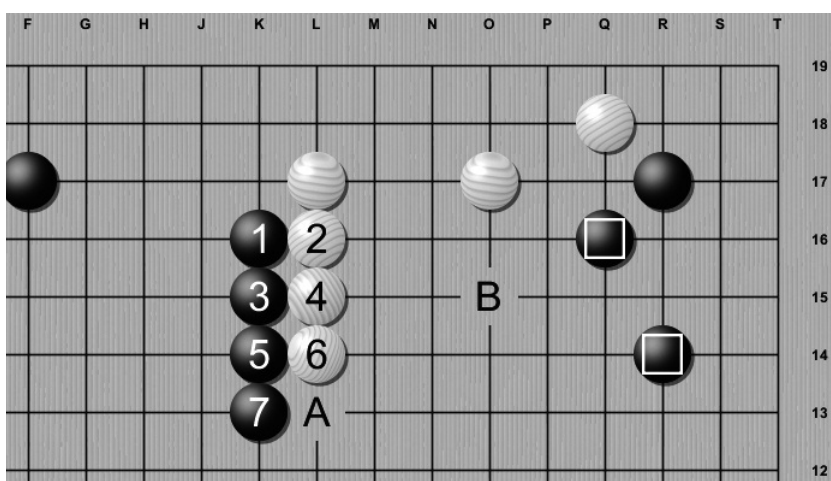


Давайте предположим, что в примере на странице 114, Чёрные выбрали “удар в плечо” наверху, вместо распространения по третьей линии. У Белых два возможных ответа: **А** или **В**. Выбор **А** приведёт к построению двух стен бегущих к центру, но позиция Белых слабее из-за Чёрных камней справа. Выбор **В** гарантирует территорию Белым, но взамен Чёрные получают сильное влияние на центр.

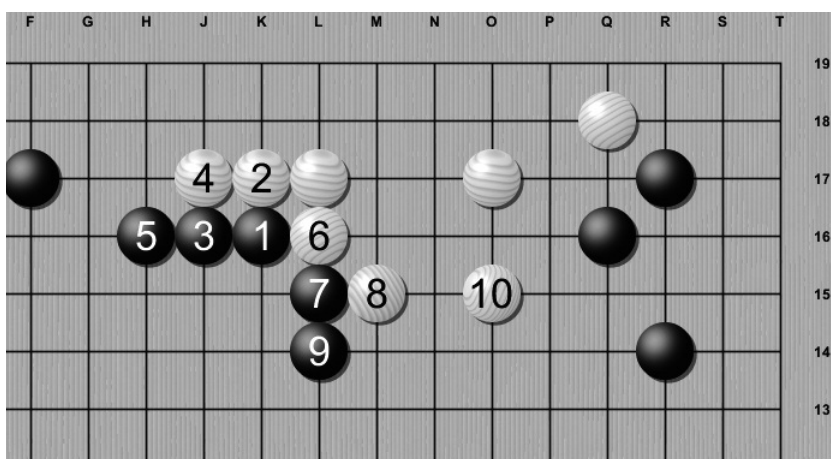


Левая картинка: Игра быстрых ходов, например прыжок через пункт, вместо простого распространения, как правило менее удачна для Белых. В этом случае, Чёрные также строят стенку, а у Белых два пункта разрезания в **А** и **В**.

Правая картинка: и в этом случае Белые получают разрезание. Если Белые играют в **А** захватывая Чёрный камень, Чёрные могут ответить в **В** и захватить Белый камень разыграв лестницу, при этом группы Белых разделены и пока не обеспечили себе выживание.

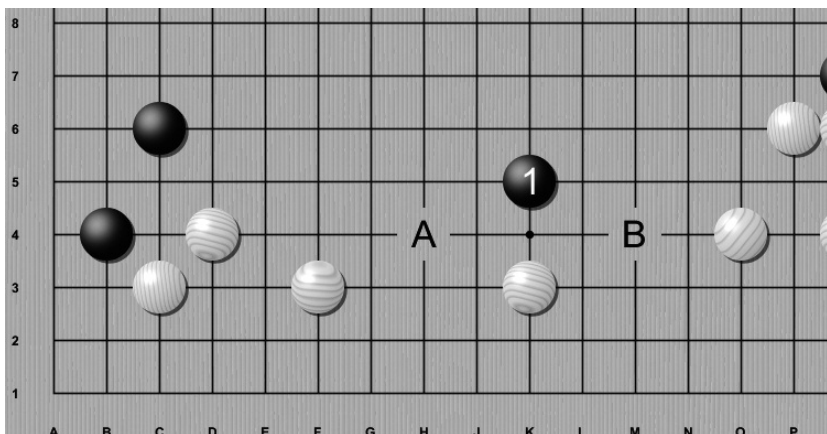


Поэтому давайте посмотрим как скорее всего ответит наш соперник. Если Белые блокируют по направлению в центр, Чёрные с удовольствием воспользуются преимуществом темпа. Если Белые будут развиваться в том же направлении, то закончится это “толчком сзади” так как Чёрные строят стенку быстрее. На ход белых в **А**, Чёрные разрушают всё влияние от построенной стенки ходом **В**. Если Белые играют в **В**, Чёрные накрывают стенку ходом в **А**.



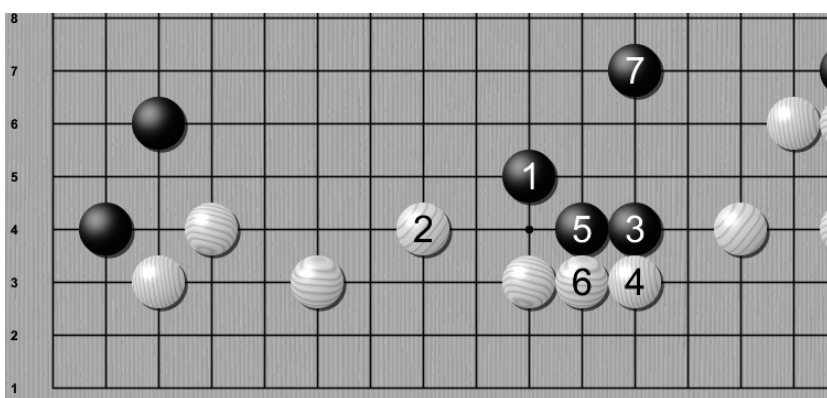
Если Белые продлеваются по верхней стороне, то результат будет более сбалансирован. Чёрные получают влияние на центр, но за Белыми гарантированная территория и ходом **10** открывается возможность атаки правой стороны. Поэтому в данном случае продление на сторону выглядит более удачно. Хотя в общем случае блокировка с движением в центр это правильный выбор. Оценка общей ситуации на всей доске это ключ к выбору развития локального розыгрыша.

Теперь перейдём к “закупориванию”, что может быть сложнее для расчёта чем “удар в плечо”, особенно если у противника много камней в этой области, но в наиболее общих случаях есть 2 ответа, которые обычно используют:



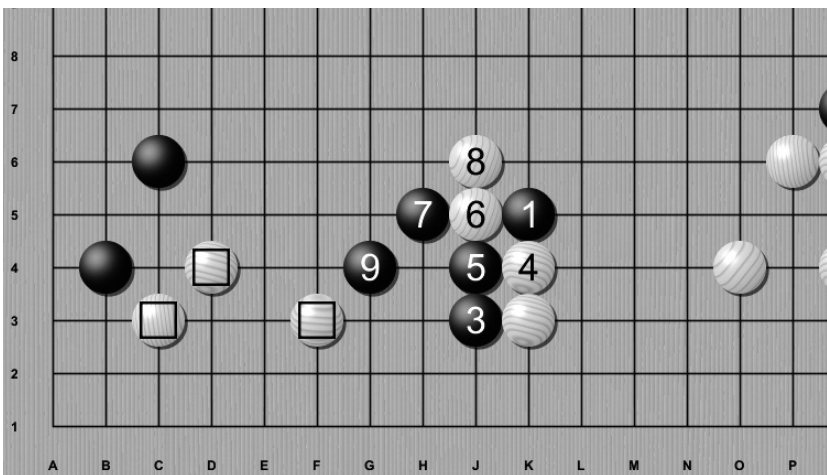
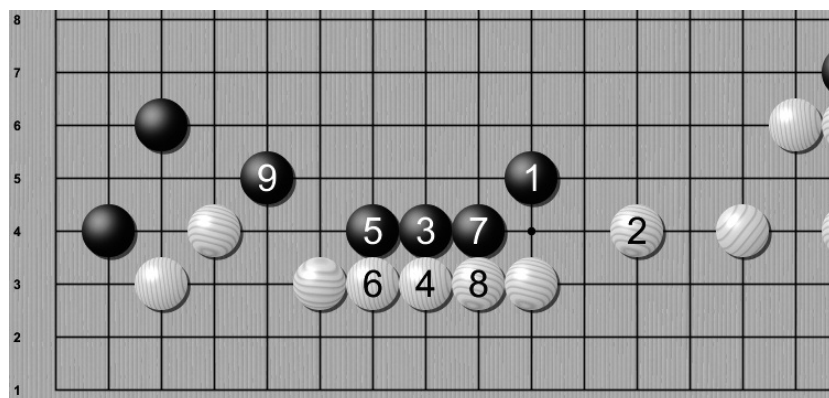
Обычно для закупоривания используют атаку через один пункт. Когда Чёрный накрывает Белый камень на третьей линии, типичный ответ за Белых это **А** и **В**. Эти ходы как правило **миаи** и когда Белый выбирает вариант защиты, Чёрный как правило занимает другой пункт.

В зависимости от ситуации на доске, Белый может просчитать вариант который принесёт наибольшую выгоду и принять наиболее выгодную стратегию защиты...

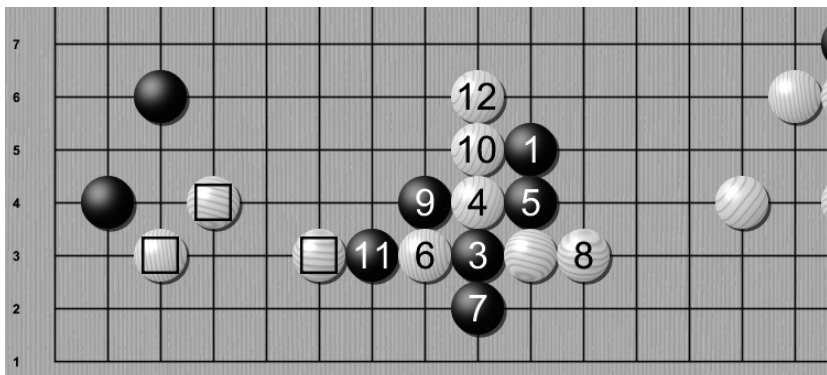


Левая картинка: В этом случае, как только Белые играют в **А**, Чёрные ходят в **В**. Белые защищают территорию **ходом 4** и Чёрные продолжают давление **ходом 5**. Белые блокируют в **6** и Чёрные закончили с уменьшением и теперь могут выпрыгнуть в центр **ходом 7**.

Правая картинка: Если Белые играют в **В**, Чёрные играют в **А**. Ходы подчиняются той же логике, что и в предыдущем варианте, различие только в том что Чёрные могут сыграть **ход 9** вместо выпрыгивания в центр, поскольку рядом есть камни поддержки.



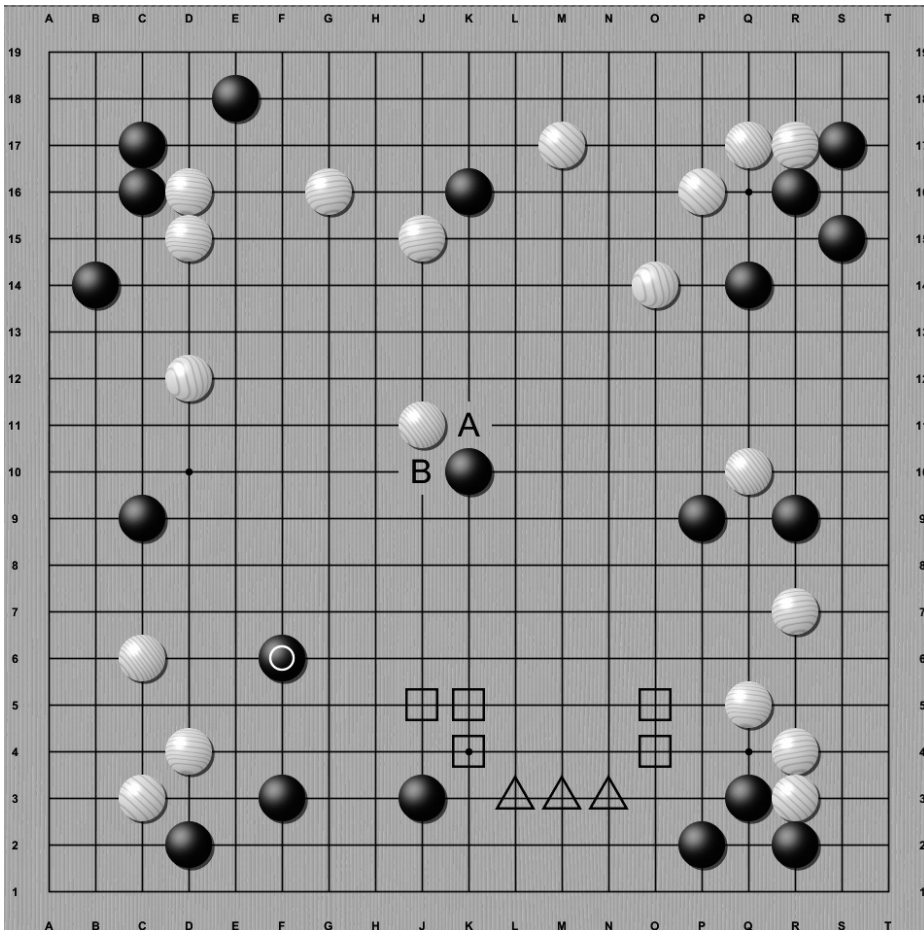
В отличие от “удара в плечо”, “закупоривание” может выглядеть как ход, который можно проигнорировать, что не всегда правда, т.к. мы можем быть наказаны за пренебрежение угрозой закупоривания камней. Если Белые отыграют **ход 2** ещё где то, последует прилипание **ходом 3**. Естественным ответом Белых будет продлиться в **4**, но Чёрные **5** портят Белым форму в которой у них получаются два камня с камнем противника на голове, если будут разыграна эта последовательность, то отмеченные камни Белых оказываются под угрозой...



Белые могут попытаться вырваться разрезая Чёрные камни **ходом 4**. Как правило, это не самая лучшая идея. Чёрные **5** угрожает разрезанием Белых. Белые **6** угрожает атари и Чёрные **7** продлевается чтобы спасти камень и угрожать Белым. Теперь Белые вынуждены продлеваться **ходом 8** или они потеряют камень и всю территорию. Чёрные **9** это атари, и если Белые решат спасти разрезающий камень, как показано на картинке, тогда будет потерян камень сыгранный **ходом 6** и отмеченные камни в ещё более сложной ситуации чем в предыдущем варианте.

Важно: Следите за формами! Не стоит быть чрезмерно агрессивным, если у вас нет чёткого плана.

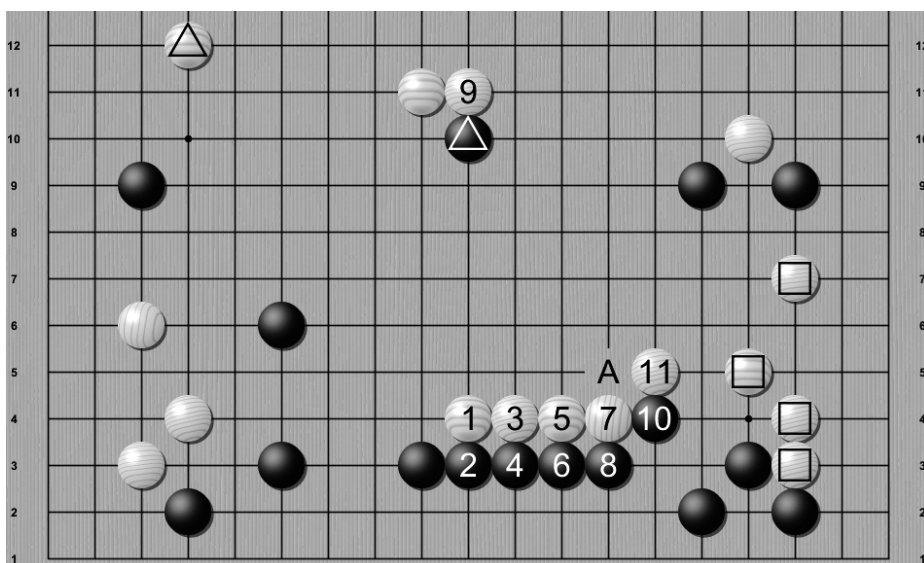
Теперь давайте рассмотрим “уменьшение” в реальной партии. На **странице 108** мы оставили ситуацию, когда Белые выбирали направление развития игры и рассмотрели оба варианта. Теперь Белые уверены, что они уже получают преимущество и как результат могут сыграть в другом месте:



Мы уже проверили выбор **A** и **B** на **странице 108** и в разделе по вторжению обсудили насколько успешным может быть белое вторжение в пункты отмеченные треугольниками. Однако ситуация поменялась и перспективы вторжения теперь под большим вопросом, в отличии от расстановки 10 ходов назад. Теперь мы можем применить полученные знания об “уменьшении”, особенно учитывая факт, что вторжение в эти пункты теперь не кажется нам хорошей идеей.

Пункты отмеченные квадратами наши главные кандидаты для “уменьшения”. Некоторые из них достаточно рискованы, некоторые не достаточно эффективны, но мы их отметили, чтобы подчеркнуть идею, что ходы уменьшения это ходы на 4 и 5 линии, тогда как вторжение обычно это 3 линия.

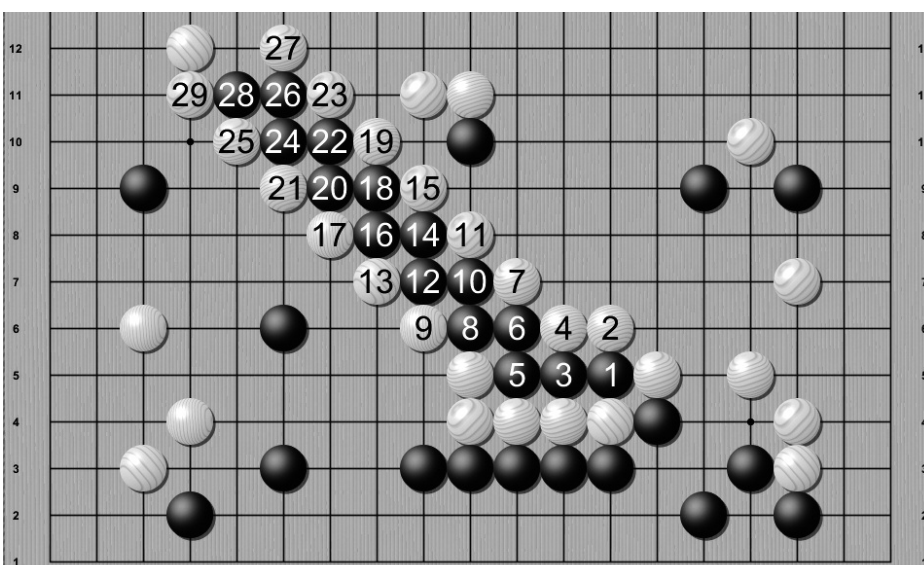
Белые выбрали удар в плечо предполагая ответные ходы Чёрных...



Чёрные предпочли получение территории и продлевались по третьей линии до **хода 8**. Белые медленно, но неуклонно, продлевались по направлению к камням поддержки отмеченные квадратами и чувствовали себя настолько уверенно, что смогли сыграть тэнуки и **ход 9** сыграли в одном из ключевых пунктов, которые мы анализировали ранее.

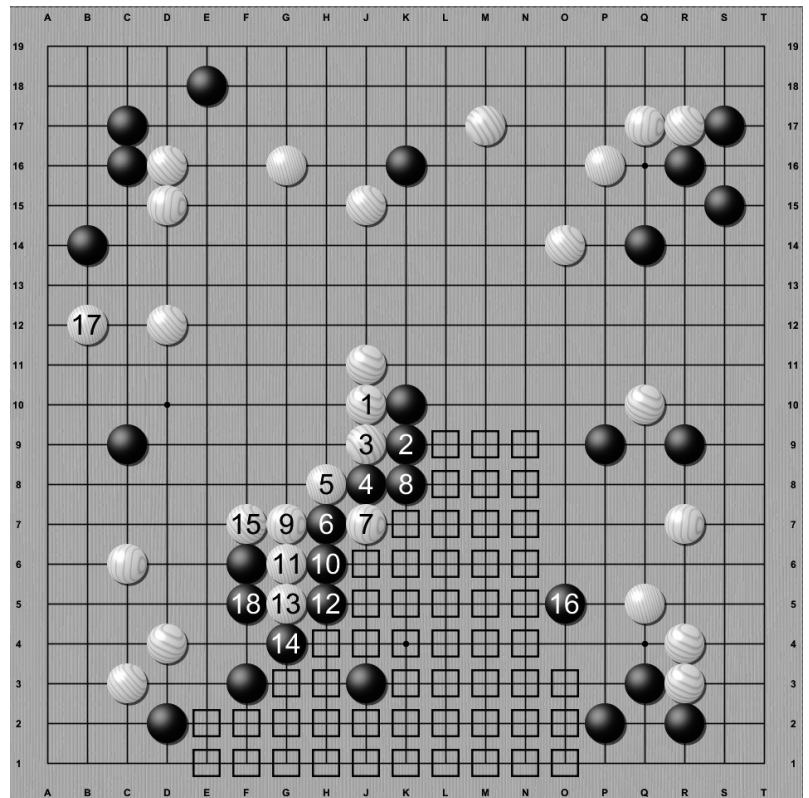
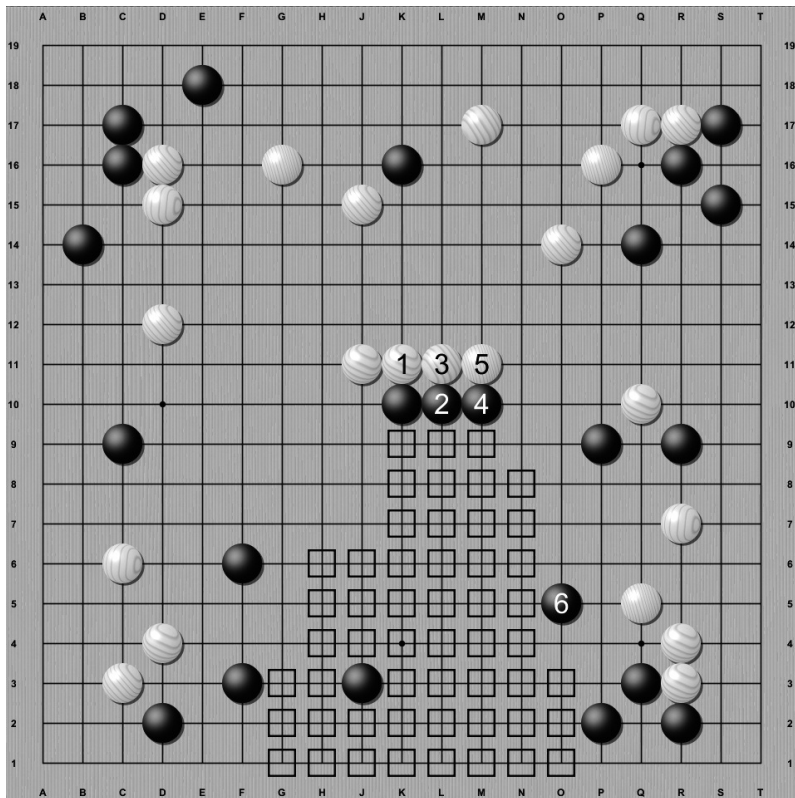
Чёрный осознал проблему и попытался разрезать Белых **ходом 10**, но **ходом 11** Белые соединяют свои камни.

Кажется что у Чёрных есть возможность разрезания в **A**, а камень с треугольником будет “ломщиком” возможной лестницы, но у Белых есть свой “ломщик” в этом розыгрыше.



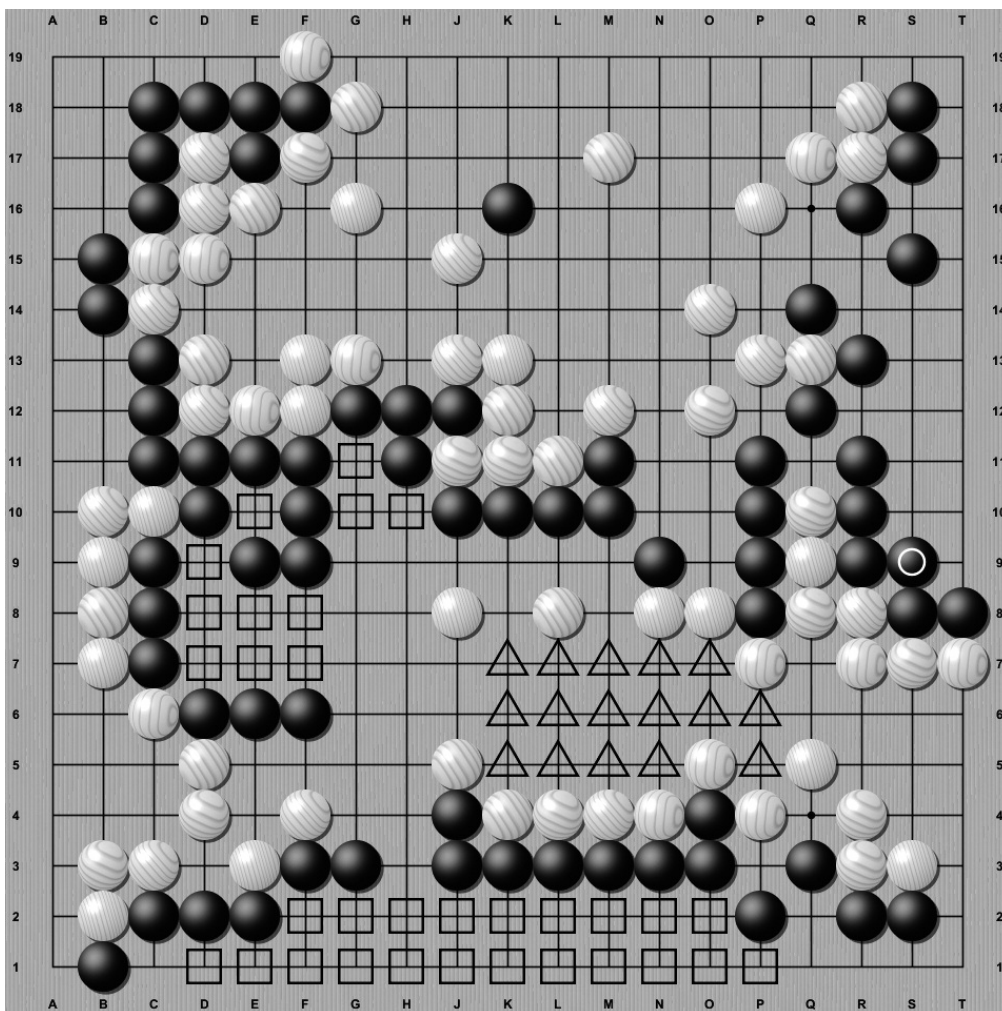
У Белых есть четыре пункта атари на Чёрные камни чтобы увести лестницу от ломщика Чёрных и построить её в свою пользу, убивая разрешающий камень. Понимая это Чёрные вряд ли будут играть в **A**.

Уменьшение было успешным, поскольку Белые не только без потерь уменьшили территорию противника, но ещё и смогли занять один из ключевых пунктов...



Идея “уменьшения” проигрывает “вторжению” в глазах большинства игроков. Конечно, ведь при вторжении получаются гораздо более эффектные схватки и в целом, результат кажется значительней, но если вы **отыграете “уменьшение” с сентэ**, как на предыдущей странице, то итоговый счёт может оказаться больше чем казалось в начале.

На картинках выше мы видим два возможных варианта розыгрыша, если Белые будут играть в ключевые пункты в центре. Очевидно, что Чёрные найдут возможность сыграть **ход 6** на левой картинке или **ход 16** на правой и при этом построить эффективную стенку. В результате отмеченные квадратами пункты практически верная территория Чёрных...



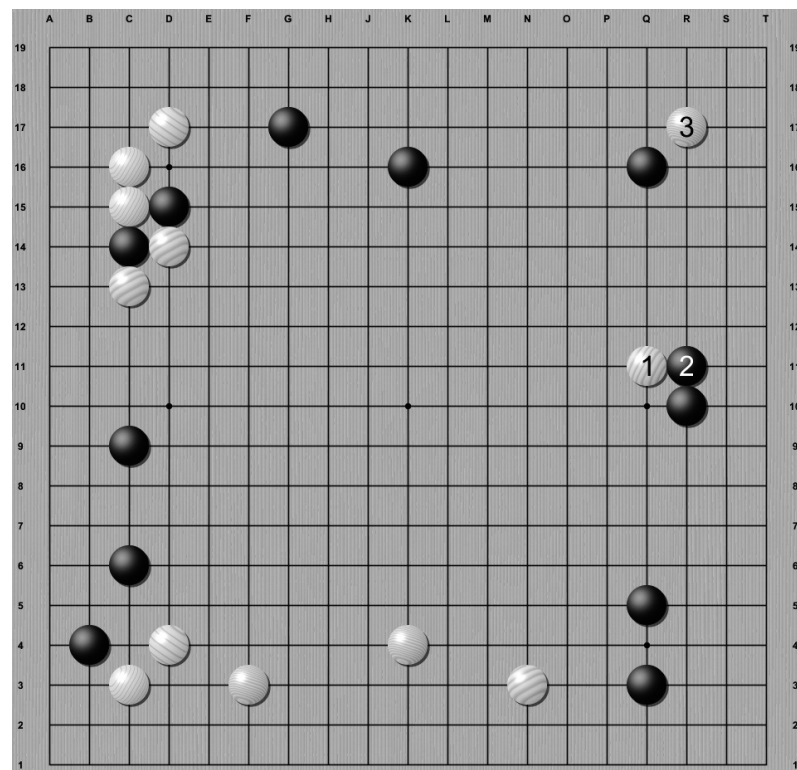
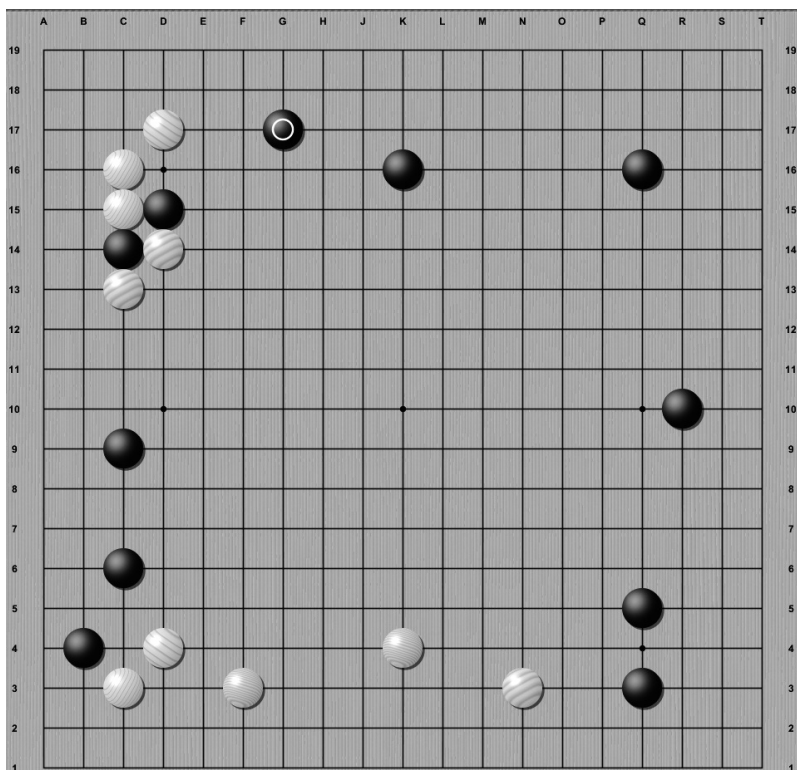
Сравним полученный результат первых картинок с этим. Это положение в реальной игре на **141 ходу**.

Квадратами отмечена территория Чёрных, а треугольниками Белых. На верхних картинках территория Чёрных порядка 50 очков в обоих случаях. После “уменьшения” территория Чёрных будет около 30 очков, у Белых порядка 16. Поэтому реальное преимущество будет $30 - 16 = 14$ очков, по сравнению с больше чем 50!

Сокращение преимущества на **36** очков благодаря уменьшению с сентэ по сравнению с отказом от “уменьшения”. Конечно, результат примерный и при реальной игре вы вряд ли предскажете точно, но уже сейчас понятно, что уменьшение может принести заметное перераспределение очков, пусть сейчас вы и не можете сказать сколько.

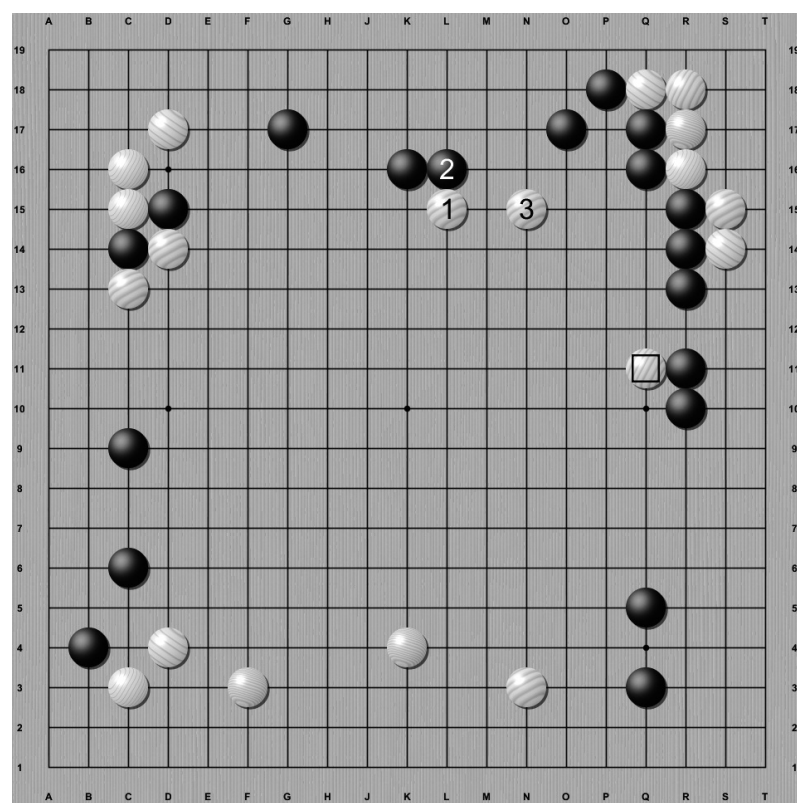
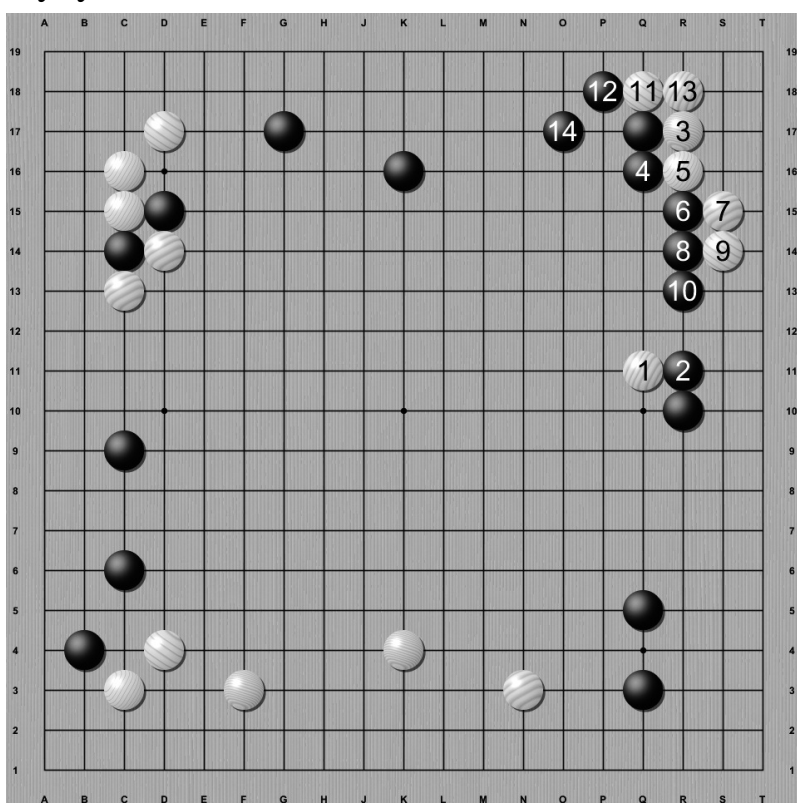
Помните: Уменьшение может казаться более слабым оружием по сравнению с вторжением, но оно должно быть в вашем арсенале приёмов. Если противник строит границы территории куда крайне сложно вторгнуться, уменьшайте.

Самое сложное и с вторжением и с уменьшением это выбрать правильный момент. К сожалению, простого ответа на этот вопрос нет, но **обычно лучшее время для вторжения/уменьшения когда противник определился в каких частях доски он предполагает развиваться.** В момент когда противник ясно обозначил свои планы на доске, тогда смело разрушайте их вторгаясь или уменьшая или и то и другое. Например:



Левая картинка: В этой игре, Чёрные укрепились наверху и с правой стороны доски, теперь когда Белым это очевидно, можно принять контрмеры.

Правая картинка: Белые 1 пытаются размыть границы Чёрной территории. Чёрные 2 пытаются соединиться, поэтому Белые 3 вторгаются чтобы Чёрные выбрали сторону которую те будут защищать...



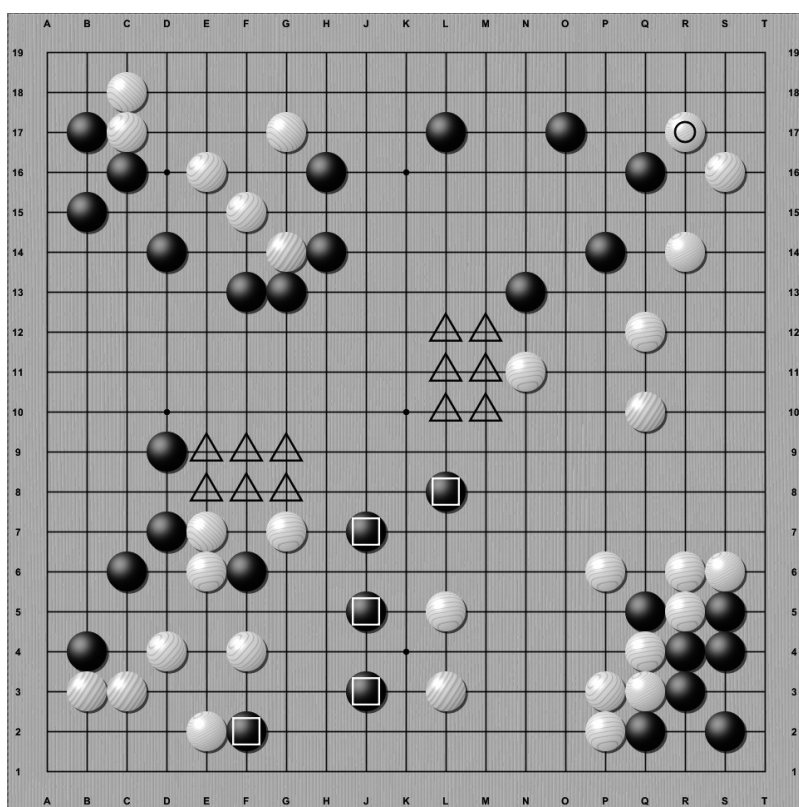
Левая картинка: Чёрные решают сохранить верх пожертвовав стороной, разыгрывая обычное дзёсэки, которое мы уже разбирали. Наличие камня в пункте 1 нервирует Чёрных и поэтому выбор развития игры состоялся именно на сторону, но Белые ещё не закончили атаку.

Правая картинка: Поскольку выбор Чёрных состоялся в пользу верха, Белые уменьшают его. Чёрные были слишком увлечены расширением границ и не укрепили угол и не поддержали влияние на центр! **Будьте безжалостны как Белые в этом примере.**

Хороший совет по атаке и защите состоит в том, что лучший ход это тот, который и **атакует и защищает**. Такие ходы не легко найти и они не всегда существуют, но попытки найти или изобрести их, являются подлинным украшением игры. Практика показывает, что такие ходы получаются, когда хороших защитных ходов нет и вы пытаетесь атаковать противника, то бы просто изменить баланс на доске.

Если вы не можете защититься, это не повод сдаваться. Атакуйте и пусть соперник не знает как защищаться.

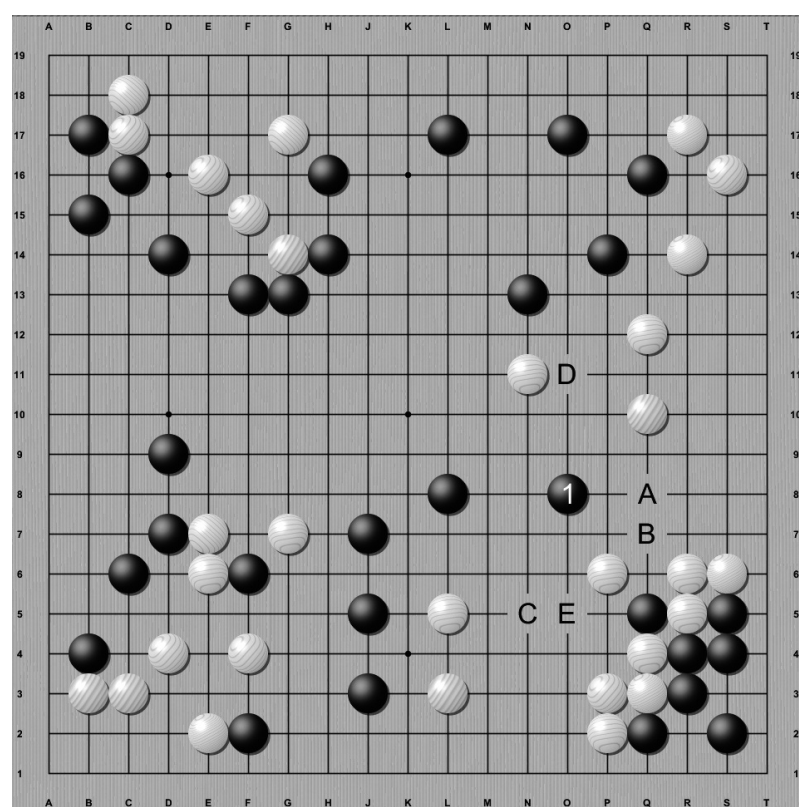
Возможно это даст шанс победить где то в другом месте доски, а поскольку каждый камень на доске связан с другими, то возможно это повлияет на то кто сможет победить в постройке “лестницы” или реализовать угрозу вторжения. Сначала вы будете делать такие ходы случайно, но в итоге научитесь планировать заранее. Давайте посмотрим как это работает:



Поскольку все примеры взяты из моих реальных игр, то здесь надо отметить, что я играю за Чёрных, поскольку к этому моменту положение близко к катастрофе и я всячески рекомендую так НЕ играть.

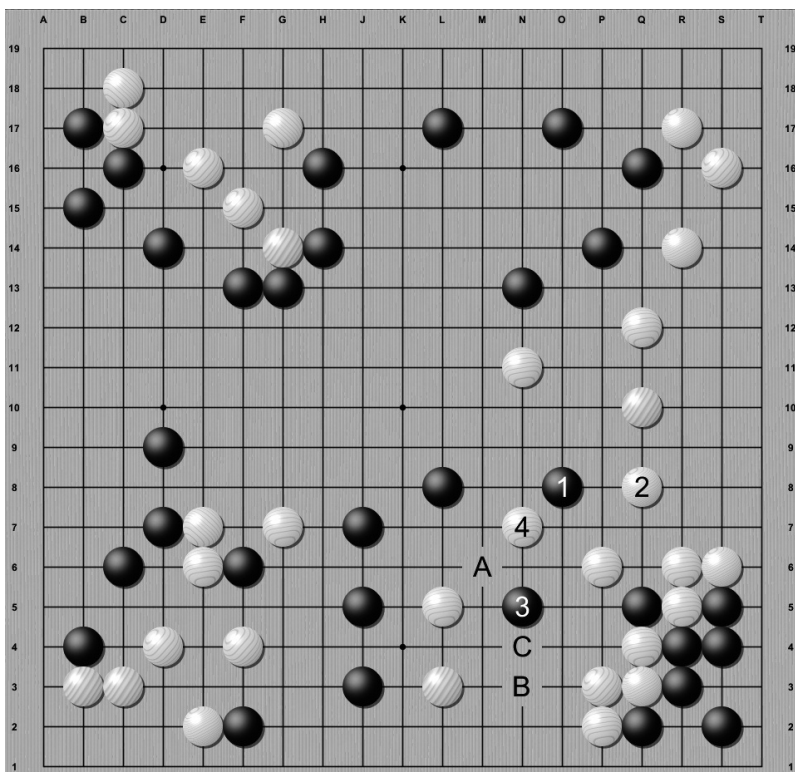
Чёрные попытались охватить большую территорию, что редко бывает правильной стратегией, и не смогли её защитить. Треугольником отмечены пункты при игре в которые Чёрные могут потерять от 15 до 20 очков и проиграть игру, поскольку отыграть их негде. Вдобавок, существует проблема камней отмеченных квадратом, которые практически полностью окружены и у них отсутствует база. Классическая ошибка наших уровней, которую надо стараться избегать любой ценой.

Чёрные должны не дать Белым занять отмеченные пункты и одновременно спасти свои камни. Но как?



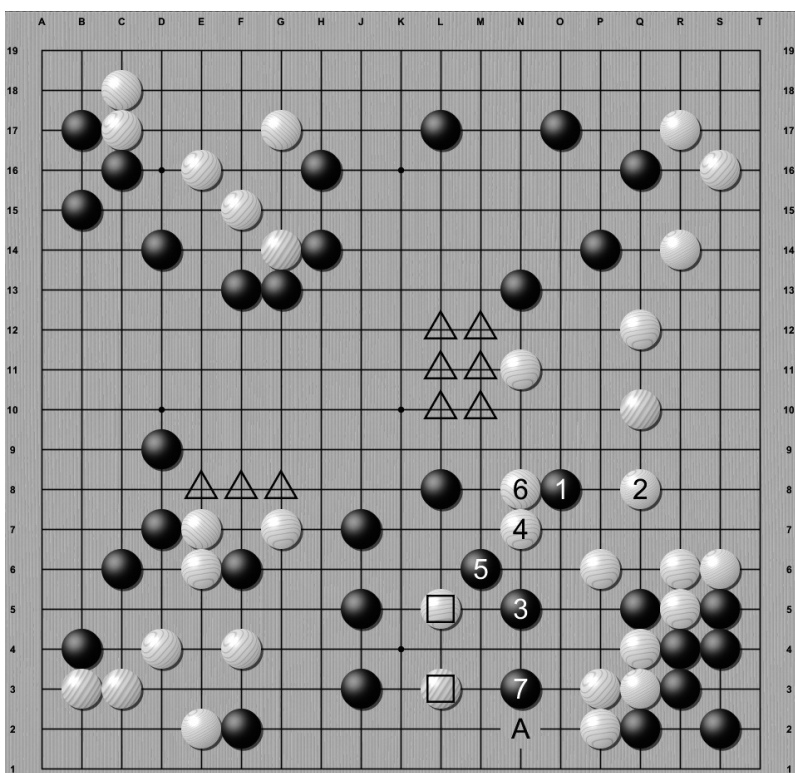
Чёрные не могут защитить сразу два пункта и спасти камни одним ходом, поэтому остаётся только один шанс: Вперёд за изменениями! Будем угрожать Белым и заставим их защищаться. Только изменив баланс на доске Чёрные могут надеяться на исправление ошибок начала игры.

Поэтому **Чёрные 1**. Это ход с множеством целей, который существует, только потому, что Белые, в своих попытках разрушить стратегию Чёрных, создали много адзи. Скорость распространения обычно означает дефекты форм. В этом случае, Чёрные могут играть **A** или **C**, уменьшая территорию Белых, и **B** или **E** отвлекая Белых от захваченных камней, заставляя Белых тратить ходы на захват этих дополнительных камней. Дополнительным бонусом всплывает игра в пункт **D** и захват Белого ключевого камня, который разом решит множество проблем. Если захватить этот камень, то Чёрные получая огромную территорию, вообще больше могут не заботиться о защите...



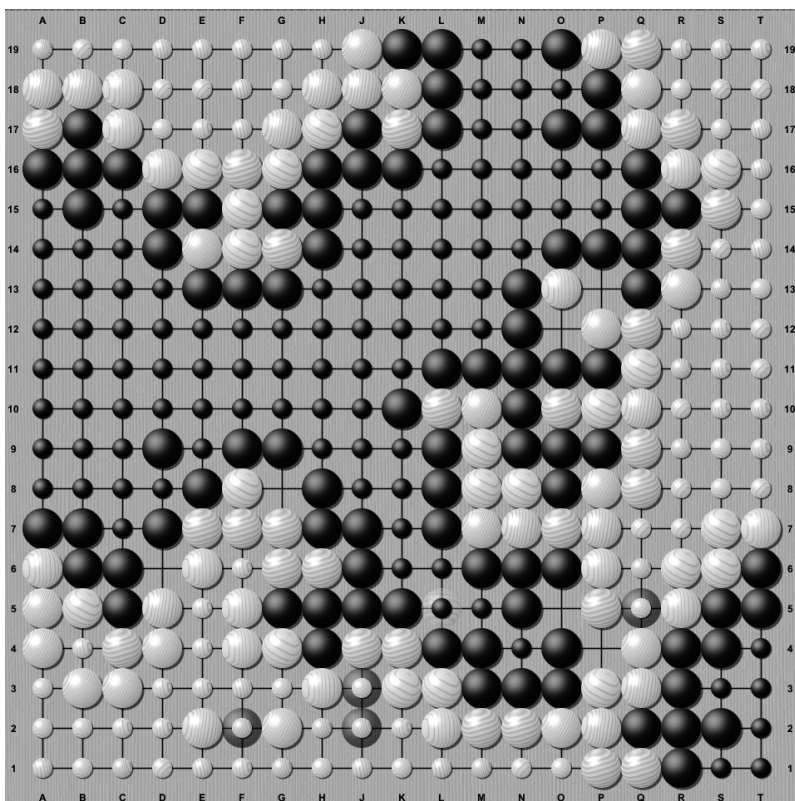
Белые могли бы проигнорировать ход Чёрных или атаковать этот камень **ходом 4**, не играя **ход 2** вообще, но был выбран вариант сохранить всё и сыгран камень справа, а не снизу, потому что Белые предполагали, что даже если Чёрные продолжат атаку, то можно будет соединиться ходом в **В** или **С**. Как будет видно, **ход 2** был бесполезен и был “медленным” ходом или “переконцентрацией”, т.е. таким ходом, который только слегка увеличивает влияние или защищает территорию, которая и так в безопасности.

Чёрные, развивая угрозу, сыграли **ход 3**, пытаясь уменьшить территорию Белых, но Белые осознав, сколько камней в опасности решили атаковать робкое Чёрное вторжение **ходом 4**, забыв о том, что **А** ключевой разрезающий пункт, поскольку они там не соединены...



Чёрные без промедления играют **ход 5**. Теперь Чёрных не удастся разрезать и вторжение уже можно считать успешным. И хотя у них по прежнему нет глаз, но положение значительно улучшилось, поскольку у Белых отмеченных камней, так же нет глаз и они практически полностью окружены.

С другой стороны, Белые довольны, что захватили Чёрный камень **ходом 6**, но из-за спешки с окружением, они не соединяют отмеченные камни, предполагая, что даже если Чёрный сыграет **ход 7**, который он разумеется сыграл, всегда есть ход **А**, который их спасает. Однако это ненужный риск и в целом идея, позволить окружить свои камни ради выгоды в другом месте, не очень хороша. Оно того как правило не стоит. Белые возможно и выживут, но как и **Чёрный 1**, который по прежнему жив и несёт несколько **адзи**. В конце концов...



В итоге, Белые смогли спасти только один из окружённых камней внизу, компенсируя захватом нескольких камней вторжения, а Чёрные спасли свой камень “**ход 1**”. Видно, что белые получили вторжение на нижнюю сторону справа, а Чёрные смогли закрыть оба своих дефекта в обороне, постоянно нанося угрозы и заставляя противника пассивно следовать, вместо активной игры (мы поговорим об этом далее).

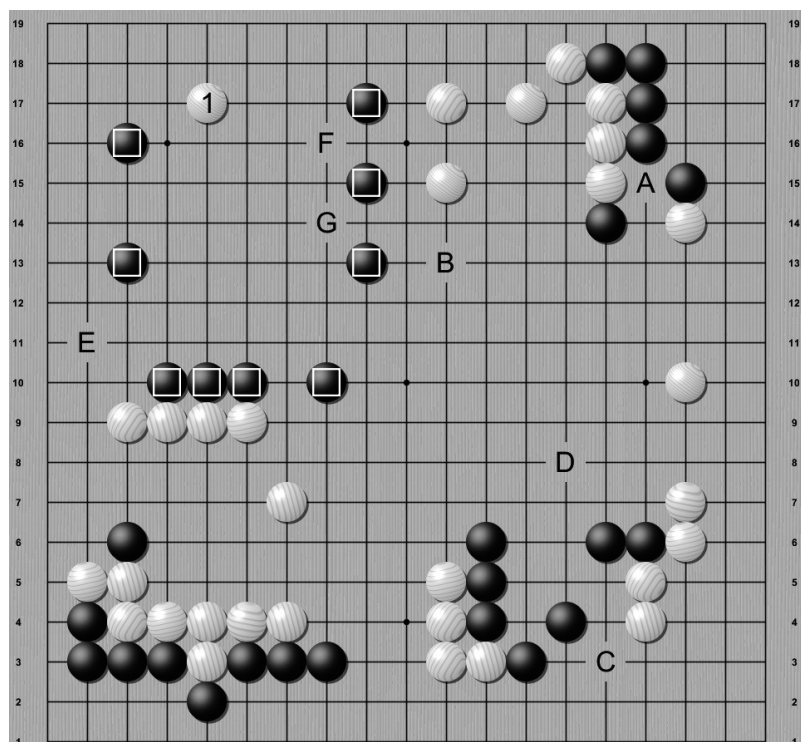
Помимо главной мысли, что если у вас нет хороших защитных ходов, то надо постараться поменять баланс на доске, в рассмотренном примере есть ещё две идеи:

- а)** Не отступайте от своей стратегии. Лучше пожертвовать малым и поддержать общий план на игру, чем пытаться ответить на каждую угрозу.
- б)** Постарайтесь не ставить результат на одну большую территорию. Это путь не из лёгких. Одна ошибка и вас ждёт фиаско.

Ещё один добрый совет, не надо спешить с вторжением в те части доски, которые противник уже тщательно укрепил, пока у вас не будет достаточно камней опоры поблизости. Жадность, которая призывает выбить противника из каждой части доски, вне зависимости от того сколько у него там камней, порой жестоко наказывается в Го.

Нужно принять тот факт, что порой вторжение слишком опасно и выбирать “уменьшение”. Порой территория противника кажется пугающе большой или слишком ценной, но возможно стоит подумать и укрепить свою часть доски, где очков не меньше, вместо прыжка на территорию соперника, где выживание будет под большим вопросом.

Вы может быть даже выживете, но в обмен противник получит такое влияние,, что это будет стоить партии. Давайте рассмотрим пару примеров:



В этой партии уже чётко видны границы территорий, а за центр предстоит борьба и весьма плотная. Следующий ход Белых и он выбирает из множества альтернатив:

Выбор **A** это угроза верхнему правому углу и отрезание Чёрных камней.

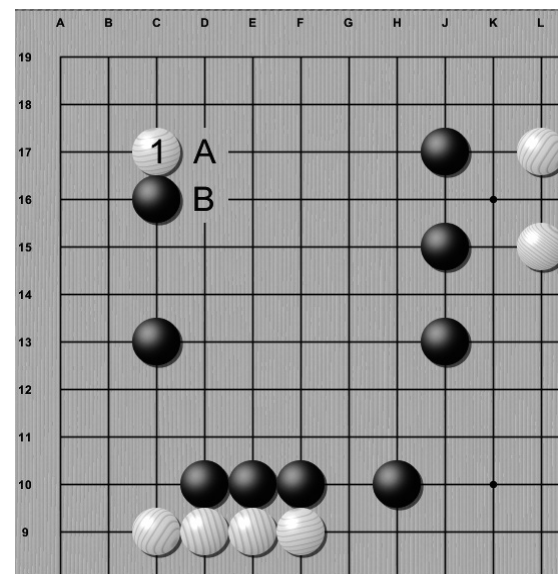
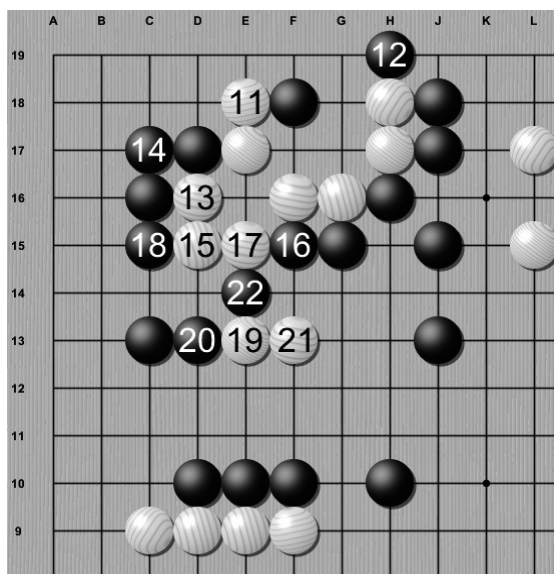
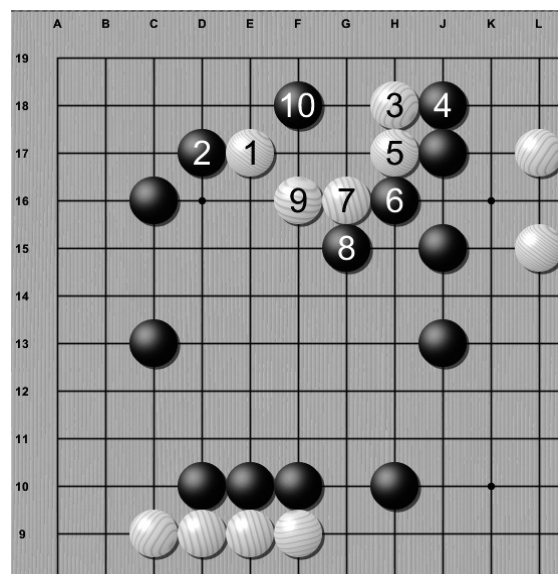
Выбор **B** это распространение в центр.

Выбор **C** это расширение левого нижнего угла.

Выбор **D** это расширение в центр и блокировка Чёрных внизу.

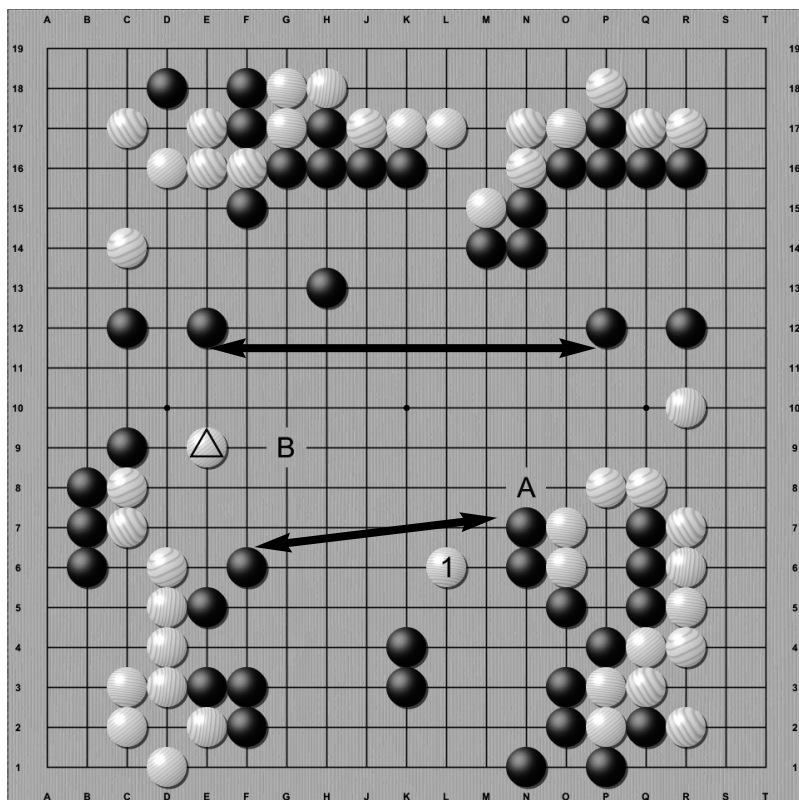
Выбор **E** это распространение по левой стороне с уменьшением территории Чёрных.

Всё это хорошие варианты, но Белый опасается, что отмеченные квадратом границы территории Чёрных, принесут победу противнику, поэтому он вторгается туда **ходом 1** без всякой предварительной подготовки в пунктах **F** и **G**...

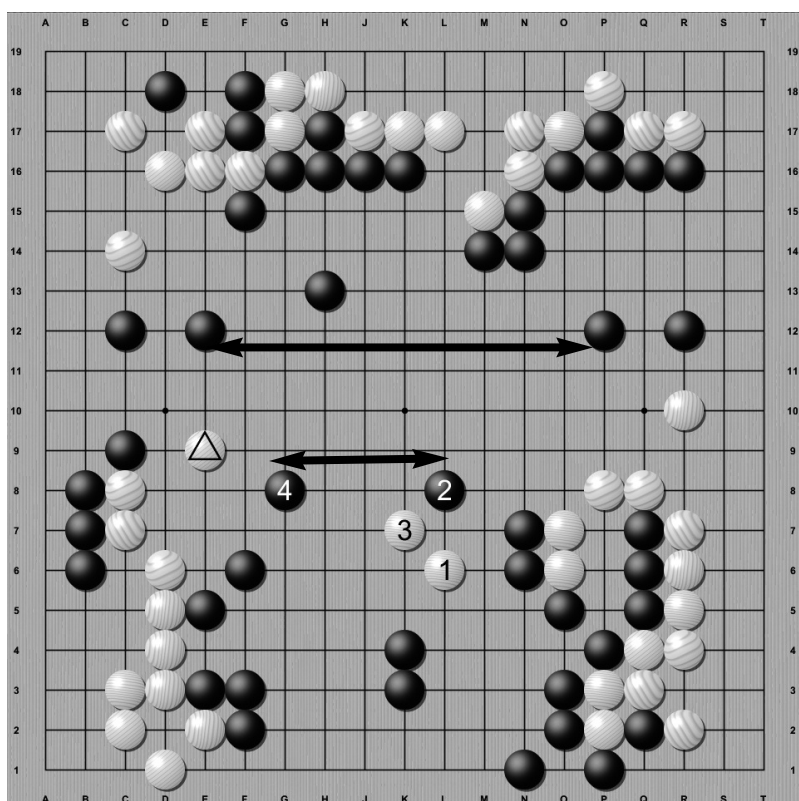


Левая и центральная картинка показывают нам судьбу этого вторжения. После **Чёрный 10** в центр симметрии Белой формы, камни вторжения мертвы. Белый пытается расширить территорию для построения глазной формы, но Чёрный лишает противника такой возможности и Белый сдаётся после **Чёрный 22**.

На правой картинке видно, что в данном случае плотная игра предпочтительней. Вспомним пример на **странице 110**, поскольку игра Чёрных в **A** очень рискованна, то они скорее всего будут играть в **B** и сохранят большую часть территории, но камни Белых по крайней мере выживут и вторжение будет полезным.

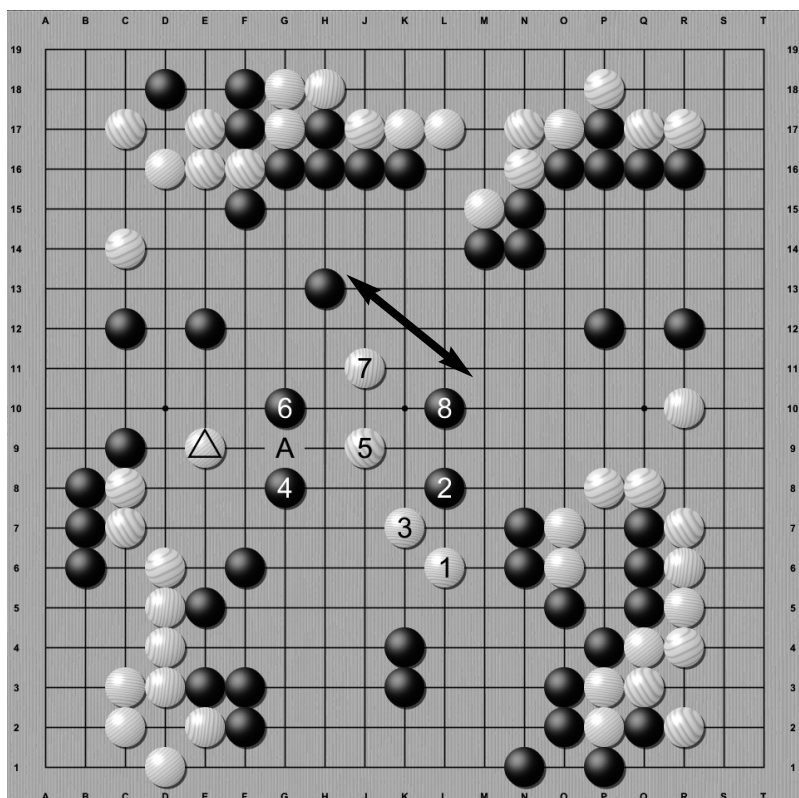


Здесь можно видеть ещё один пример тактики “большой территории”. Чёрные решили взять под контроль центр, пока Белые захватывали углы и стороны. Границы территории Чёрных впечатляют, но Белые уже закрепили территорию в углах, и если они хотя бы частично разрушат территорию Чёрных, то победа будет за ними. Как мы видим на картинке, Чёрные границы формируют две секторные линии, которые разделяет достаточно большое пространство. Такой разрыв действительно сложно защищать, поэтому Белые могут играть в **A** или **B**, чтобы предотвратить их успешное соединение, что угрожает тактике Чёрных по созданию “большой территории”. Территория снизу весьма впечатляет, поэтому Белые решаются на нечто среднее между вторжением и уменьшением за линией сектора **ходом 1**, с единственным камнем поддержки, который отмечен треугольником...



За Чёрных очень хочется немедленно и плотно атаковать камень вторжения. Когда у тебя много камней в этой области так и подмывает это сделать, но прикрепление к слабому камню обычно только помогает ему ускользнуть. **Наиболее эффективной тактикой борьбы с такого рода вторжениями - это атака издалека, которая укрепляет секторные линии, поглощая камни вторжения снова и снова.**

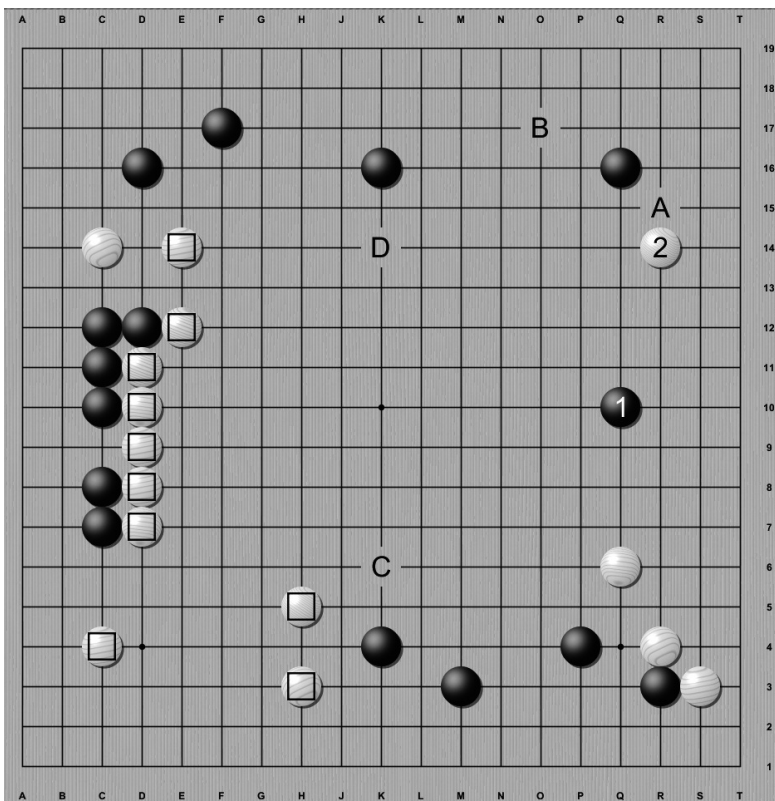
Таким образом вы сможете закрепить и даже расширить своё влияние, даже если камни вторжения выживут. В этом случае, Чёрные спокойно сыграли **ход 2** предотвращая Белых от соединения справа. Белый **ход 3** предсказуемо направлен на соединение с камнем поддержки слева, но **Чёрный 4** продлевая линию сектора снова поглощает камни Белых. Белые тонут в чёрном море, а Чёрные линии сектора всё ближе и ближе к друг другу...



Следующая попытка получить пространство и выпрыгнуть из-за линии сектора Белые **ходом 5**. **Чёрные 6** блокируют путь к камню поддержки, поэтому Белые выпрыгивают **ходом 7**, но куда? Наверху их ждут только камни Чёрных. Чёрные **играют 8** и полностью окружают Белые камни, эффективно сводя обе линии секторов, укрепляя своё “море” очков! Это **99 ход** партии. Белые не сдаются и **100 ход** партии был сыгран в **A**, что привело к напряженной борьбе на **51 ход** (что впрочем к данной главе не относится), которая заняла большую часть нижней части доски и почти увенчалась успехом с построением глаз. Однако Чёрные правильно защитившись в самом начале сохранили полученное преимущество: Играйте проще - распространяйтесь, **окружая камни соперника.**

Вне зависимости от того защищаетесь ли Вы или нападаете, следует помнить про важность срочных и больших ходов и удержание инициативы (сентэ) в партии. Для этого необходимо удерживать баланс между задачами выживания и активного развития.

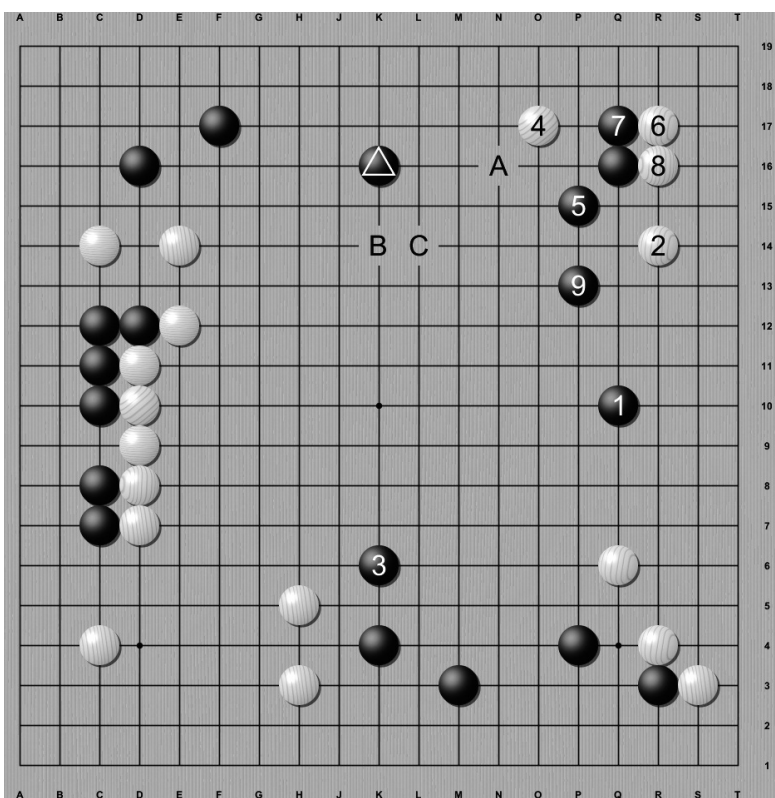
Постарайтесь вести, а не быть ведомыми. Пытайтесь играть не только отвечая на ходы соперника. Обеспечив безопасность группы сразу навязывайте свою игру, создавая возможности. Угрожайте! Расширяйтесь! Растите! Игнорирование ходов соперника и игра в агрессивном ключе может быть весьма рискованной и иметь последствия, но если это осознанное решение с расчётом, что потери будут меньше чем ваш более срочный и важный ход в другом месте, то это лучше стандартных ответов на угрозу при сохранении сентэ у соперника. Давайте глянем на пару примеров:



Чёрные сыграли **ход 1** и пытаются построить большую территорию справа и наверху. Белым не нравится такое развитие событий, поэтому играет **ход 2** приближаясь к Чёрному углу, но при этом получается что **Чёрные 1** выступает как бы частью широких клещей по отношению к атакующему камню.

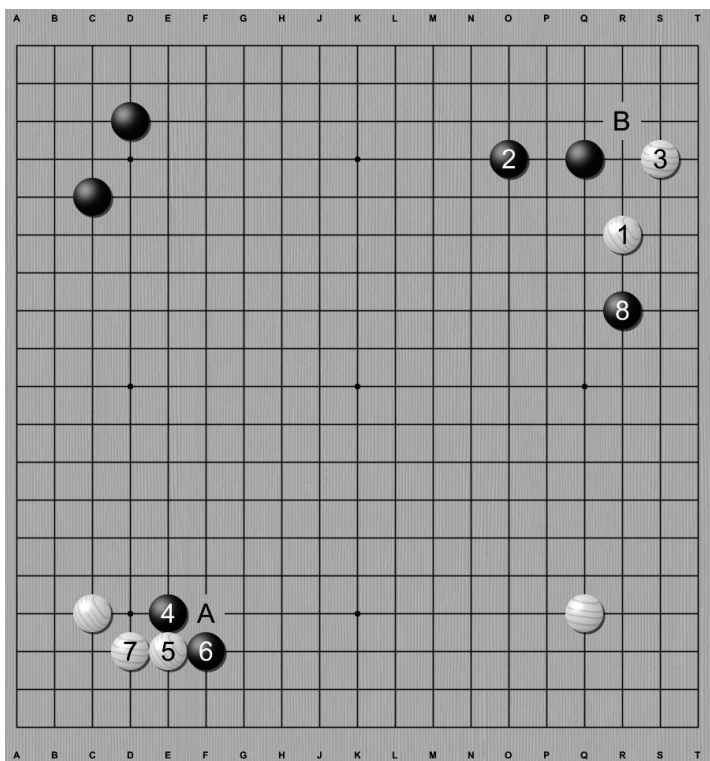
Нормальный ответ в этом случае за Чёрных это сыграть в **A** и защитить угол, оказывая давление на атакующий камень, или сыграть **B** если хочется отдать инициативу (что при такой концентрации Чёрных камней в этой части доски явно не лучший выбор).

Но Чёрных весьма беспокоит возможность Белых сыграть в **C** или **D** и укрепить границу которую образуют отмеченные Белые камни. И поскольку **Белые 2** уже прижаты и есть камень поддержки наверху, то у Чёрных появляется возможность не дать Белым сыграть в этих точках. При этом Чёрные понимают, что игнорирование атаки **Белые 2** приведёт к **ходу 4** в **B**.



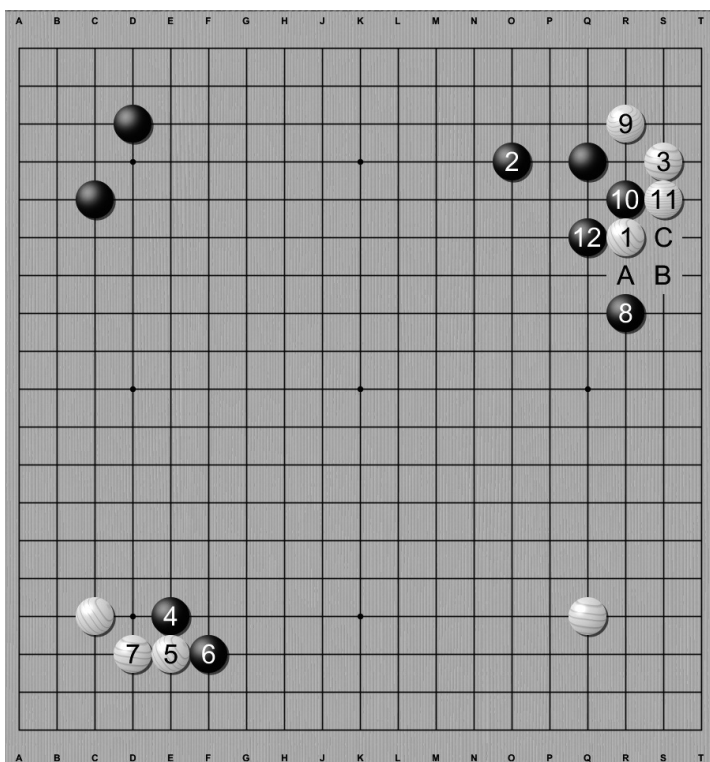
Чёрные осознают, что если игнорировать **ход 2**, то, скорее всего атака будет продолжена с другой стороны, поэтому играет **ход 3**, один из двух пунктов, которые он считает наиболее опасными, если Белые сыграют туда первыми.

Ходы с **4** по **8** это обычное дзёсэки и обычно следующий ход Чёрных должен быть в **A**, чтобы захватить камень Белых, но с учётом камня отмеченного треугольником и **хода 1**, есть более мощный ход, чем ход **A** и Чёрные играют **ход 9**, который расширяет границы, окружает белый камень, который был сыгран **ходом 4** и угрожает белым камням наверху, одновременно. Чёрные понимают, какие возможности у них есть, и могут игнорировать локальное преимущество Белых, всё ещё получая приемлемый результат, поэтому они Чёрные предпочитают решение собственных задач, нежели следовать ходам соперника. Белые поступают аналогично, и их следующий ход будет в **B** или **C** для укрепления своих границ и развития борьбы.

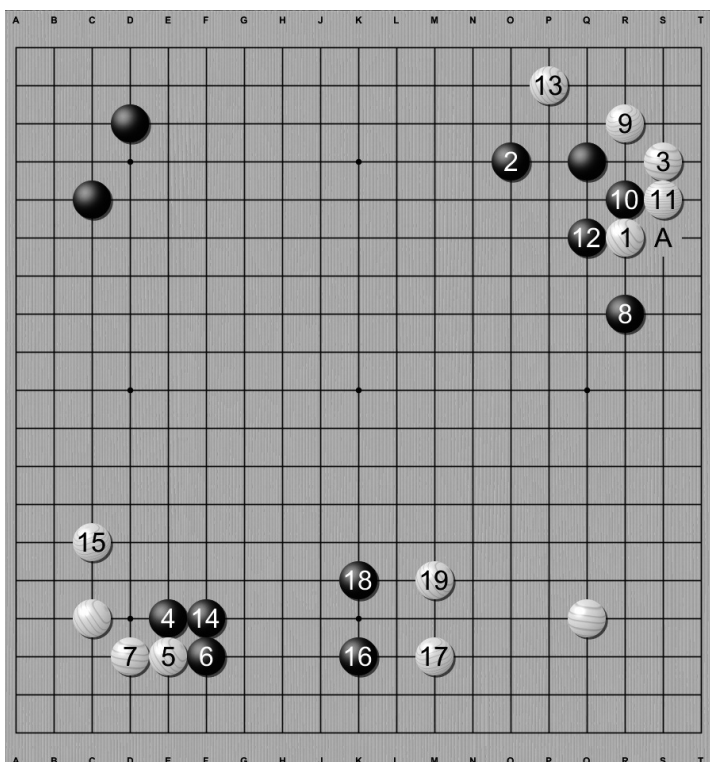


Эта идея применима ко всем фазам игры.

В этом примере оба игрока смело игнорируют взаимные угрозы и играют в совершенно разных частях доски, поэтому давайте разберём детально. Итак, начнём сначала: **Белые 1** это обычная атака ход конём, который мы рассматривали в прошлом примере и который играет практически во всех партиях. **Чёрные 2** стандартный ответ и **Белые 3** это следующий ход дзёсэки, который мы разбирали в предыдущих главах, но Чёрные хотят ускорить игру и немножко напугать Белых, поэтому играет **ход 4** и идёт атака на совершенно другой угол. **Ходы 5-6-7** тоже стандартное дзёсэки, но Чёрный снова оставляет его без завершения и играет **ход 8**, что бы оказать давление на белые камни. Белые не могут сыграть **A** и наказать Чёрных за отсутствие соединения и он вынуждено играет в **B**, что бы обеспечить выживание правой верхней группы...

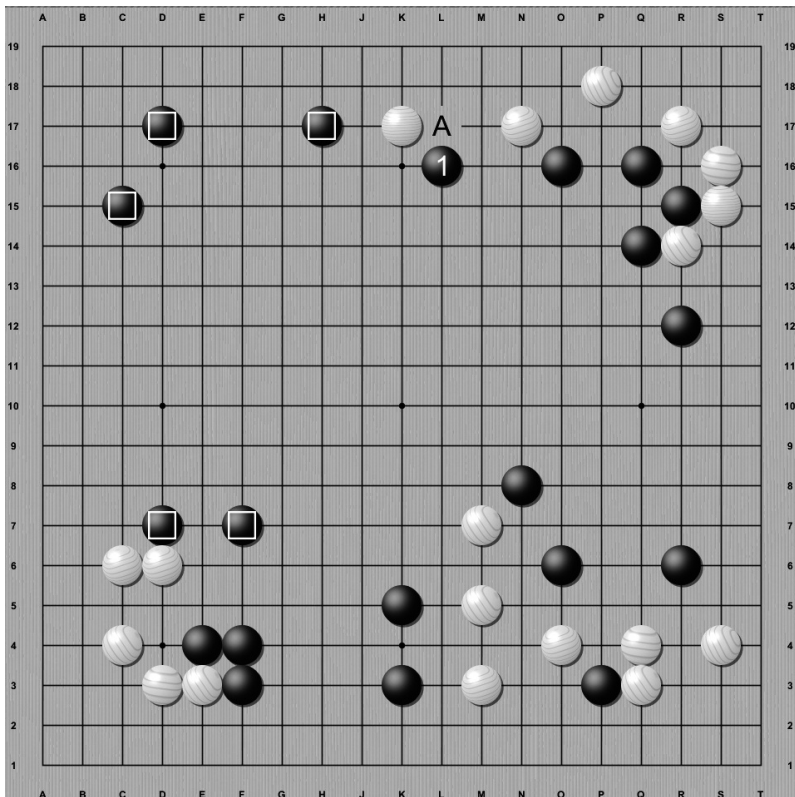


Такая быстрая игра, с сэнте ходами и созданием «срочных» пунктов, которые соперник не может игнорировать, крайне успешная тактика, которые вам необходимо попробовать применить, это добавит силы и уверенности вашей игре. И к тому же это не только эффективно, но и просто весело, что, безусловно, важный фактор. Чёрные продолжают играть агрессивно, чтобы не давать ни одного шанса Белым сыграть в левом нижнем углу. **Ход 10** это сентэ, поскольку угрожает разрезать Белых пополам и лишит глазного пространства. Белые не могут позволить себе такого, и вынуждены играть **ход 11** для защиты группы. Чёрные играют **ход 12** в развитии атаки, но с **ходом 11** Белые создали себе достаточно пространства, поэтому Чёрные угрожают только одинокому камню **ход 1**. Стандартный ответ за Белых это **A**, **B** или **C**, но не один из них не хорош и одиночный камень вряд ли столь важен на такой ранней стадии игры...



Итак, настало время Белым игнорировать ход Чёрных и они играют **ход 13** наверху, чтобы группа точно выжила и заодно угрожать потенциалу Чёрных на верхней стороне.

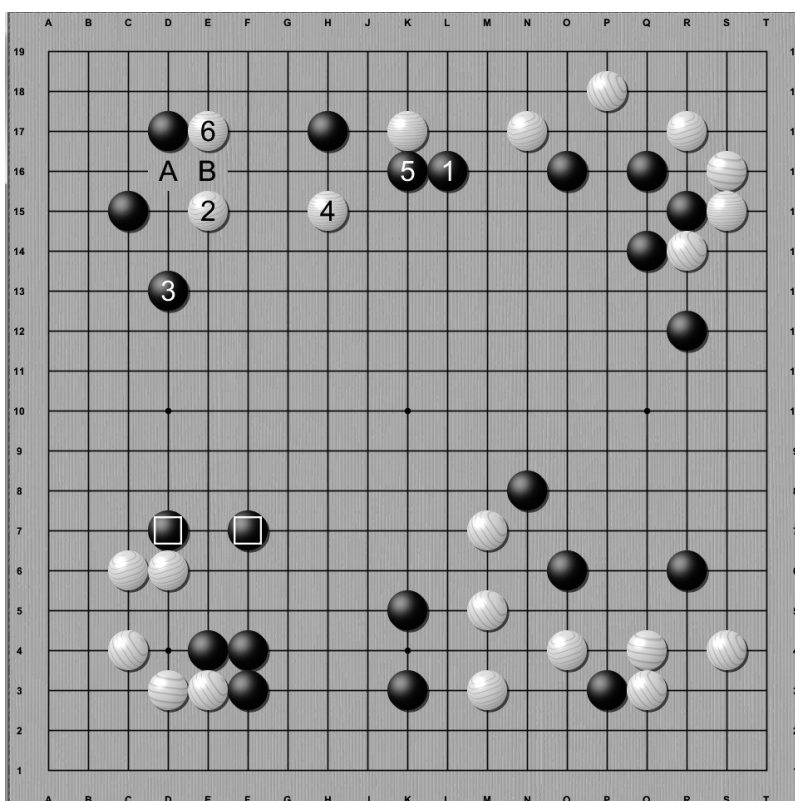
Чёрный **ход 12** был на самом деле обычной уловкой и конечно они не собираются терять время на ход **A** и захватывать всего лишь один камень, когда есть камни в левом нижнем углу, которые требуют внимания. Это кстати фактор и для Белых игнорировать **ход 12**. Помните, если вы создадите слишком много слабостей, то в один из моментов ваш соперник просто проигнорирует угрозу и начнёт использовать эти слабые пункты, поэтому Чёрные играют **ход 14**, чтобы защитить свои камни и разыграть нормальное дзёсэки до **хода 16** закрывая ранее созданные слабые пункты. **Белые 17** намерены вторгнуться в группу Чёрных и расширить свою территорию. Чёрные в свою очередь защищаются и распространяются **ходом 18**, а Белые следуют развитию эпизода **ходом 19**...



Позже у Чёрных неплохие шансы создать крепкую территорию на левой верхней стороне, с помощью отмеченных камней, а на правой стороне создание подобной территории идёт гораздо медленнее. Поэтому Чёрные играют удар в плечо **ходом 1**, чтобы расширить территорию и заставить Белых играть ниже по краю доски.

Основная угроза от этой атаки, что если Белые игнорируют этот ход, то Чёрные могут сыграть в **A** и захватить Белый камень. Обычно это достаточно серьёзная угроза, на которую стоит отвечать, но по сравнению с территорией, которые медленно, но верно огораживают Чёрные, угроза не столь и велика. Белые могут быть пассивны и точно проиграть или играть активно и искать свой шанс.

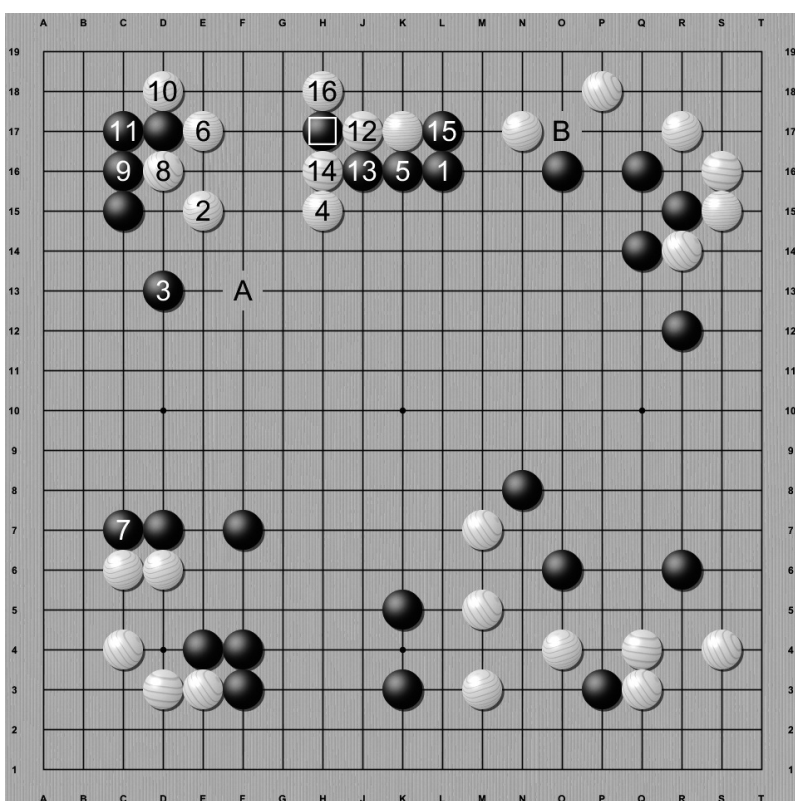
Поэтому Белые ходят в тенуки и пытаются уменьшить территорию Чёрных...



Белые 2 это обычная точка для уменьшения против такого угла. Чёрные не слишком огорчены таким ходом. Его первоначальная угроза по-прежнему актуальна, а отвечая на угрозу уменьшения можно укрепить границу на левой стороне **ходом 3**.

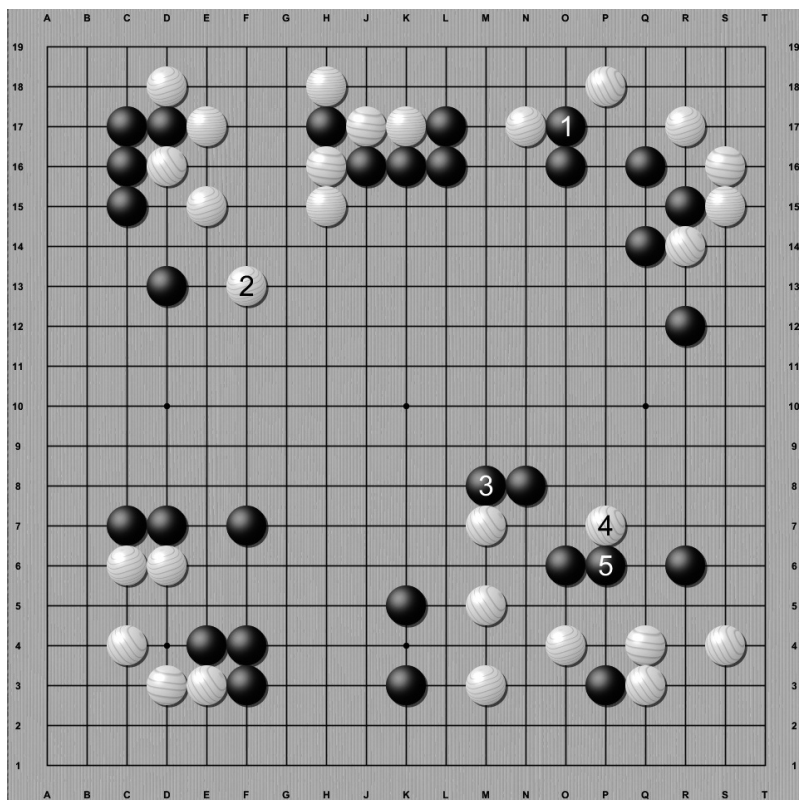
Помните: Вы обычно не можете съесть всё. Го это игра, которая регулярно наказывает жадность.

Это обычно лучшая защита. Вы уступаете немного в одном месте доски, но защитными ходами приобретаете больше в другом. Широкие защитные ходы, которые могут быть использованы для окружения обычно хороший выбор. Белые играют **ход 4** пытаются соединиться со своим единственным камнем поддержки, но **Чёрные 5** останавливают эти попытки. **Белые 6** пытаются начать борьбу и обычно Чёрные отвечают в **A**, угрожая разрезанием в **B**...



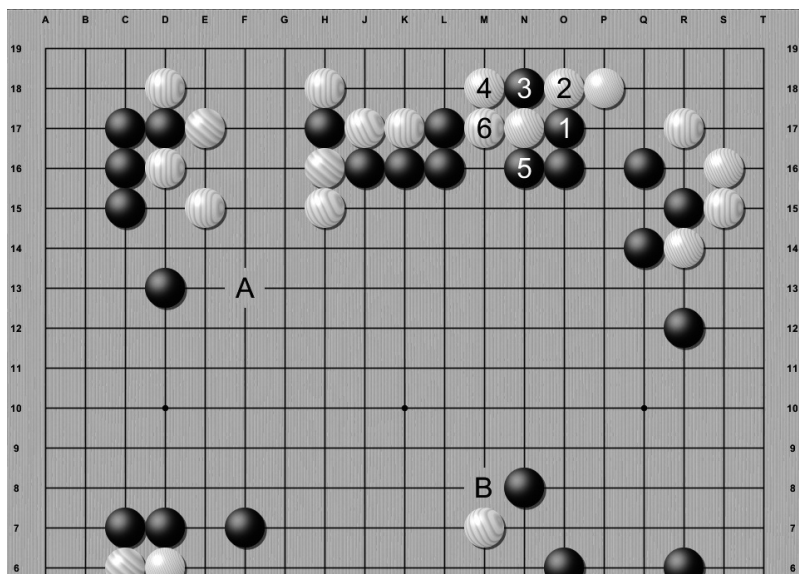
Но не в этой игре. Оба игрока играют активно, реализуя собственные задачи на доске. Чёрные много вложили в левую сторону, поэтому не сильно переживают от потерь, наверху и **ход 7** полностью блокирует возможность белого вторжения в эту область.

Белые и хотели бы сыграть туда, но как я говорил, нельзя захватить всё, поэтому Белые строят пасть тигра **ходом 8**. Чёрные защищаются **ходом 9**, Белые ставят атари **ходом 10** и **Чёрные 11** соединяются. Теперь, когда позиции Белых упрочились они пытаются соединиться **ходом 12**. Чёрные продлеваются в **13**, Белые отрезают черный отмеченный камень **ходом 14** и **ходы 15** и **16** завершают комбинацию, в результате которой Белые выживают наверху. Чёрные теперь могут сыграть в **A** чтобы увеличить свою территорию и соглашаясь с передачей сентэ или в **B** угрожая Белым и обеспечивая выживание своим 4 камням наверху.



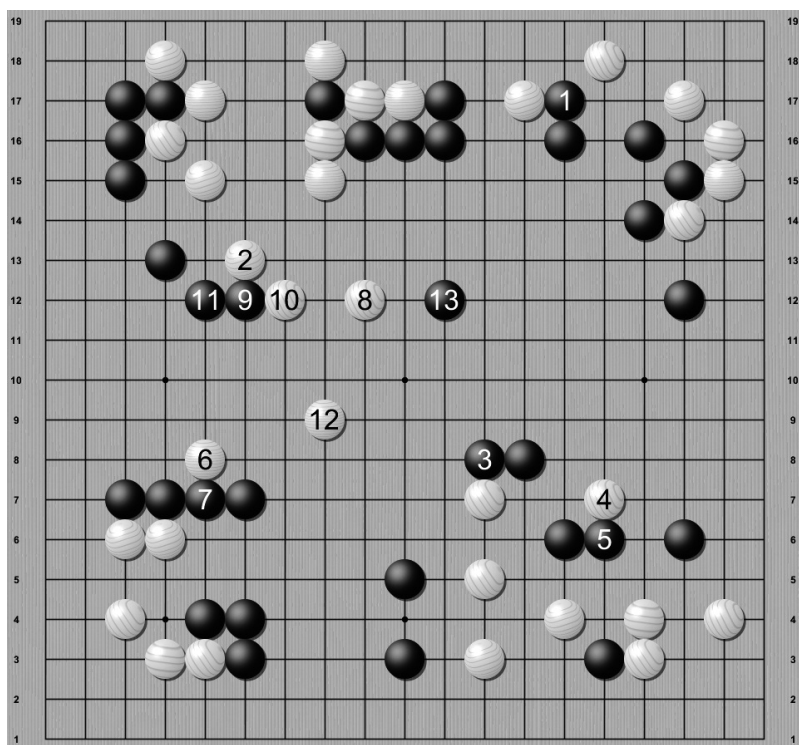
Черные предполагают, что они успеют сыграть в обоих пунктах, поэтому был выбран **ход 1**, который угрожает Белым, с целью сыграть слева, если Белые просто ответят на угрозу.

Однако, как уже не раз в этой партии, противник отказывается от простого ответа. На следующей картинке вы увидите, к чему бы привела защита. Белые разумно принимают решение, что **ход 1** это не самый важный ход партии, поэтому они играют **ход 2**, разрушая планы Чёрных на оформление территории наверху и левой стороне. Чёрные в свою очередь, идут на эти потери и игнорируя Белое вторжение играют **ход 3** чтобы заблокировать Белых и расширить границы на правой стороне, поскольку после **хода 1** и отсутствия ответа она становится более перспективной. Белые пытаются мешать атаке на обоих флангах, поэтому он играет **ход 4** справа и Чёрные защищаются **ход 5**...



Давайте посмотрим, почему Белые игнорируют Чёрный **ход 1**. Если Белые защищаются **ходом 2**, его камни будут соединены, но в логике розыгрыша, который представлен на картинке, Чёрные получают **ход 5** без усилий и сэнте в конце розыгрыша.

Не только разница в очках из-за потери камня, который не столь важен в данный момент, беспокоит Белых, сколько факт, что если Чёрные будут сосредоточены на захвате этого камня, то Белые смогут сыграть в другом месте **два раза** и тогда будет возможно сыграть и в **А** и в **В**, что Чёрные не в коем случае не позволят этого в реальной игре...



Следующий Белый выпад это прыжок через один пункт и Чёрные защищаются **ходом 7**. Подобный выпад редко кто может игнорировать, даже в подобной игре, где каждый разыгрывает собственную стратегию. Белым необходимо уменьшать левую и правую сторону, поэтому он играет **ход 8** в центр. Чёрный игнорирует угрозу правой стороне и защищает левую сторону ходом 9 угрожая разрезанием всех Белых камней в центре. **Белые 10** естественная защита, которая так же строит хорошую форму, поэтому **Чёрные 11** защищаются, хотя и позволяя Белым поставить большой ход конём **ход 12**, который соединяет свои три камня в хорошую форму и позволяет прикрыть камни атаки от контратаки Чёрных, как минимум с одной стороны. Как вы видите, большинство ходов было одновременно и защищающими и атакующими. **Старайтесь найти ход, который угрожает пока вы укрепляетесь, и старайтесь избегать ходов, которые могут быть игнорированы.**

Старайтесь найти ход, который угрожает пока вы укрепляетесь, и старайтесь избегать ходов, которые могут быть игнорированы.

Помните: Всегда заботьтесь о безопасности групп. Отвечайте когда сентэ у соперника и он угрожает вашим группам, но всегда будьте готовы если соперник сыграет медленно или угроза не велика перехватить сентэ!

► Используем влияние для атаки

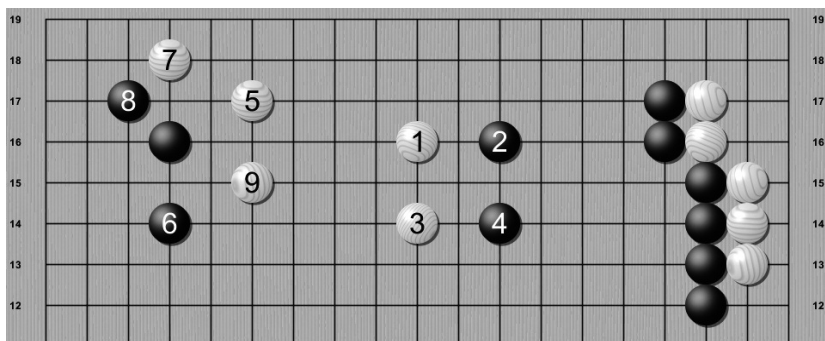
Пока мы изучали уменьшение и вторжение мы уже познакомились с идеей атаки с опорой на стенки и используя влияние (как в примере на странице 124), но теперь настало время немного углубиться в данную тему.

Главная мысль, которую вы должны помнить состоит в том, что **стенку не нужно защищать**. Если вы обнаружили, что вы защищаете стенку пытаясь выжить, это значит что у вас не получилось использовать её правильно, поскольку создание стенки как правило это обмен влияния на территорию. Если соперник сумел получить территорию в обмен на построение вами стенки, а затем разрушил её влияние, заставляя вас бороться за её выживание, это значит что он получил всё о чём только можно мечтать в этом розыгрыше и всё что вы потратили на создание стенки пошло прахом.

По началу вы достаточно часто будете оказываться в подобных ситуациях, но не отчаивайтесь. С помощью практики, правил и примеров этой главы, вы научитесь избегать подобных казусов.

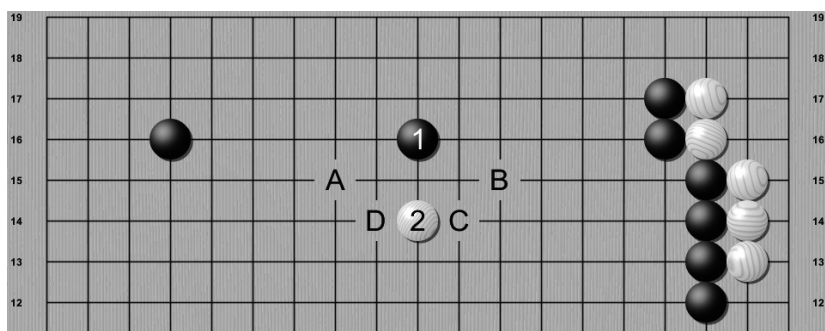
Первое что нужно запомнить, когда у вас есть стенка - распространяться нужно достаточно далеко, чтобы полностью реализовать её потенциал. Основное правило – **от стенки распространяются на количество камней в стенке плюс один**. Конечно это относится прежде всего к стенкам без разрывов и пунктов разрезания. В случае если такие пункты есть, то либо сдержите свой порыв и распространитесь ближе, либо защитите данные пункты и затем уже распространяйтесь.

Аналогично если вы хотите играть против стенки соперника, играйте с осторожностью и не прижимайтесь к стенке слишком близко, иначе вас немедленно атакуют, как в примере на странице 102. Другое общее правило – **ключевой пункт моего противника это мой ключевой пункт**, что в данном случае означает, что если вы хотите разрушить влияние стенки, то надо играть около пункта в который противник бы играл, была бы у него такая возможность.



Ход 1 это ключевой пункт для обоих игроков

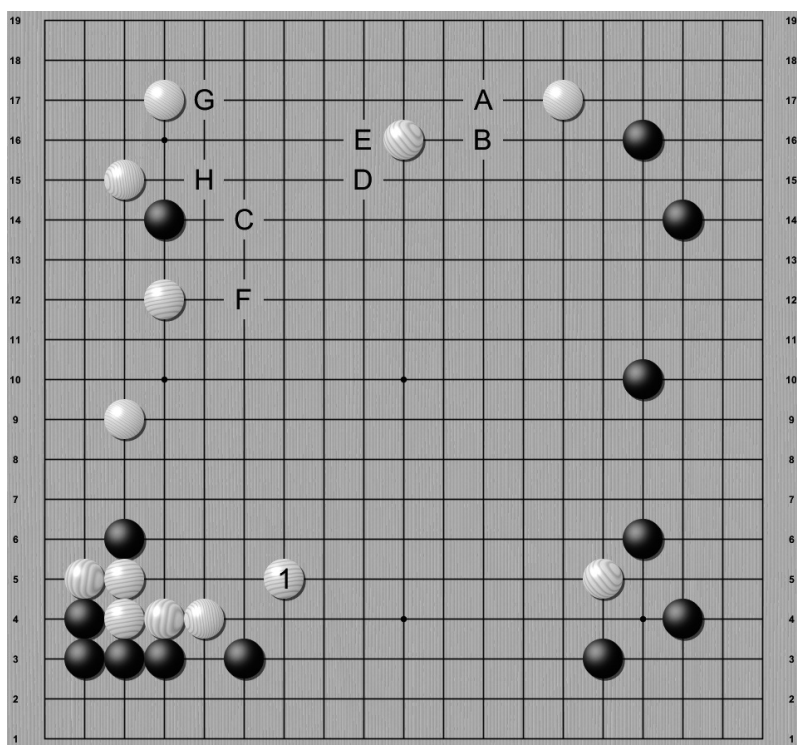
На этой картинке, Белые захватывают ключевой пункт и заставляют Чёрных защищать стенку **ходом 2**. Данный розыгрыш из самой простой последовательности ходов можно считать локальной победой Белых, поскольку у Чёрных уменьшено влияние стенки и вторжение на верхнюю сторону успешно состоялось.



На этой картинке, если Чёрные захватывают ключевой пункт, теперь Белые могут только попытаться уменьшить территорию и не смогут провести вторжение. Вне зависимости от дальнейшего выбора Чёрных между **А, В, С** или **Д** результат будет значительно лучше в сравнении с предыдущей картинкой, поскольку даже если Белые пытаются уменьшить территорию, локальное преимущество обеспечит достаточно количество территории.

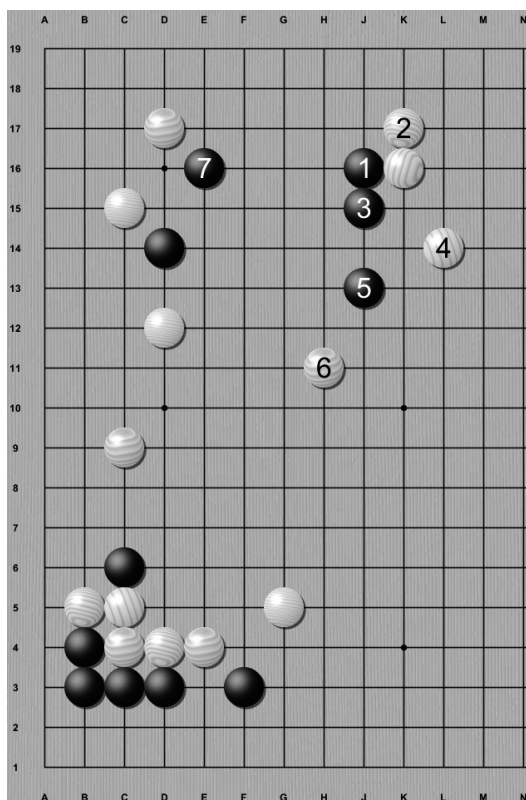
Главная хитрость в распространении от влияния состоит в не в том, что бы реально оформить широкие границы территории, а в потенциальной **угрозе** в которую ваш соперник должен поверить, занервничать и пытаться вторгнуться. Иногда противник проигнорирует вашу угрозу и позволит вам расширяться пока вы окончательно не оформите это в свою территорию. Это конечно идеальный случай, который крайне редко случается в игре, поскольку то к чему вы должны быть готовы это **постоянное уменьшение или вторжение**, но практикуясь вы будете расти в мастерстве и в принципе это должно быть частью вашего плана на игру. Соперник не может уменьшить всё и везде и если вы играете корректно **вы получите достаточную компенсацию за некоторые локальные потери**.

Поскольку звучит это несколько необычно, давайте посмотрим на практический пример, что бы раскрыть данную идею полностью:



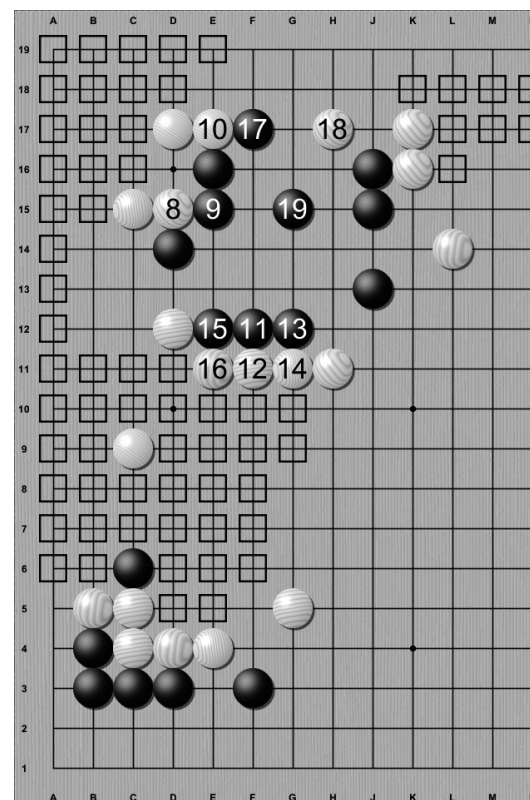
В этой игре Чёрные попытались атаковать Белый 4-4 левый нижний угол, попали в клещи и разыграли дзёсэки 3-3 вторжения, которое мы с вами уже проходили. Теперь у Белых отличные границы наверху и слева, а у Чёрных низ и права. Не смотря на то что доска выглядит достаточно сбалансированно, Чёрные чувствуют себя неуютно из-за потенциала Белых и вместо того, чтобы сосредоточиться на росте собственной территории, считают что настало время для уменьшения потенциала или вторжения в территорию Белых.

Какой ход выбрать это конечно предмет дискуссии, но если принято решение вторгаться, то нужно рассмотреть все пункты с **А** по **Н**, как мы видим вторжение в **А** достаточно эффективно, Чёрные выбирают вторжение в **Е**. Что его и сгубило.



Левая картинка: Белые спокойно распространяются и стараются окружить Чёрных. После атаки на голову **ходом 6**, Белые не только ограничили распространение Чёрных но и начали строить новые границы с опорой на левые нижние камни. Чёрные в беде и пытаются выжить **ходом 7**.

Правая картинка: Белые камни в безопасности, поэтому он медленно сжимает глазное пространство Чёрных, заставляя последних извиваться внутри маленького пространства чтобы не быть окруженными и уничтоженными. **Ход 19** обеспечивает два глаза группе Чёрных и удачное вторжение, но какой ценой! Все отмеченные пункты теперь окружены белыми стенками, поэтому белый выигрыш в очках и влиянии гораздо больше потерь от вторжения.



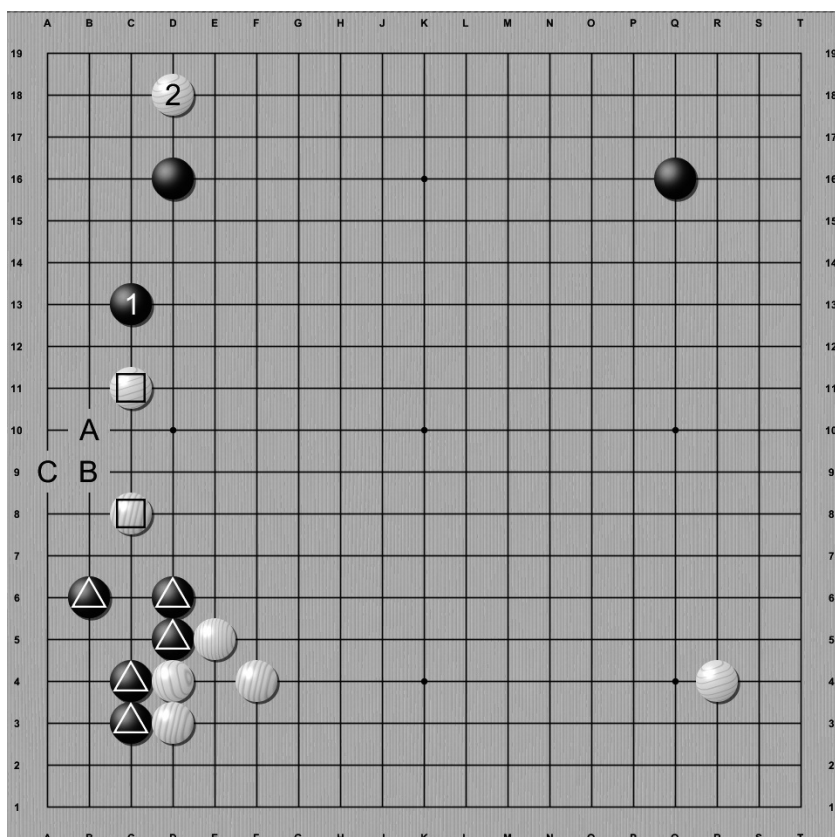
белый выигрыш в очках и влиянии гораздо больше потерь от вторжения.

Главная идея это создать угрозу формирования большой территории и завлечь противника в нашу сферу влияния. Пока он пытается выжить, мы получаем выгоду от укрепления границ. Как видите, нам даже не нужно убивать группу вторжения. Компенсация будет достаточна даже если противник выживает, но нужно направлять его в нужную нам сторону. Так какие же правила применения этой тактики?

Что нужно знать про стены:

- Если у вас есть стенка, попытайтесь распространиться от неё как минимум на такое расстояние сколько камней в стенке. Если у соперника есть стенка и вы хотите уменьшить её влияние, работает такая же арифметика.
- Попробуйте создать больше границы и завлечь противника в них. Если он почувствует, что у вас значительная потенциальная территория и ему необходимо вторгаться что бы выиграть, то нужно **прижимать камни вторжения к стенке** и либо убить их либо извлечь выгоду от укрепления границ во время окружения слабой группы вторжения развивая **линию сектора**.
- Необходимо превращать стену в территорию только если противник игнорирует угрозу расширения границ. Если оформление границ это самый большой ход на доске, а соперник не решается на противодействие, вперёд, эта территория будет вашей.
- Не жадничайте и не надо думать что большая стенка равна большому количеству очков. Помните, пока вы строите стенку. Соперник оформляет территорию. Не позволяйте противнику и получить территорию и уменьшить влияние **стенки**. **В момент когда построение стенки перестаёт быть ходами сентэ, необходимо распространяться от стены** или готовиться к серьёзным уменьшениям влияния.
- Никогда не создавайте стенки между камней соперника, потому что это просто куча камней которая не приносит вам ничего.

На бумаге выглядит убедительно, но нужно продемонстрировать как это работает в примерах, для лучшего понимания. Давайте же этим и займёмся:



В этой партии Чёрные играют **ход 1** чтобы оказать давление на два отмеченных белых камня.

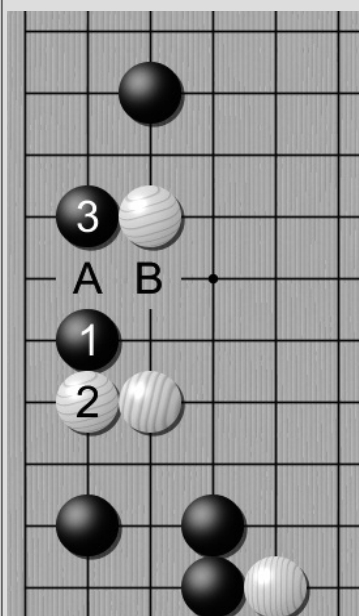
Это большой ход конём от **пункта 4-4** в углу, Чёрные одновременно и атакуют и расширяются.

Почему этот ход служит атаке? В предыдущих главах мы видели, что прыжок через два пункта создаёт базу для группы, но при окружении требуется укрепление территории.

В этом случае, после **хода 1** и с учётом отмеченных треугольниками камней, Чёрные чувствуют себя крайне комфортно, в чём мы убедимся на следующей странице. Чёрные могут играть в **А** или **В** уничтожая базу белых камней или **прыжком обезьяны** в **С** разрушая глазное пространство.

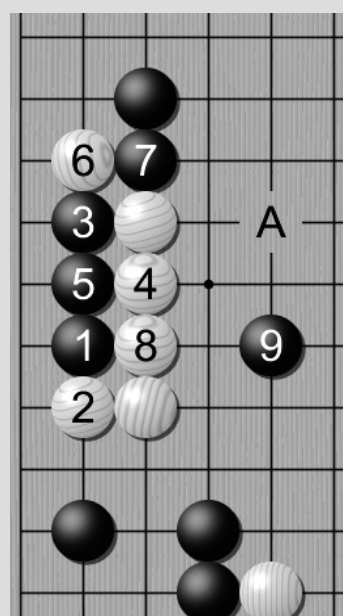
Не смотря на это Белые больше озабочены перспективами Чёрных на верхней стороне, поэтому они игнорируют печальное положение этой группы и играют **ход 2...**

Окруженные два камня в беде



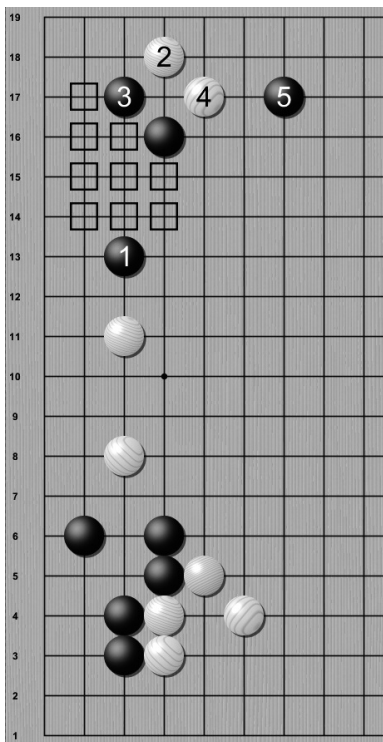
Левая картинка: Опираясь на камни поддержки Черные могут сыграть **ход 1**. Белые блокируют **ходом 2**, теперь Чёрные могут играть **ход 3** и попытаться соединиться со своими камнями. Белые не могут сыграть в **А**, поскольку ответным ходом Чёрные будут играть в **В** ставя белый камень в положение атаки.

Правая картинка: Белые могут только продлеваться **ходом в 4**, пытаясь соединиться со своими камнями. **Чёрные 5** соединяются и угрожают разорвать соединенные белых камней и заодно защищаются от **хода 6**. После **Чёрные 7** у Белых два дыхания, а у Чёрных трёх камней три дыхания. **Белые 8** соединяются и **Чёрные 9** атакуют Белую группу, у которой нет глаз и теперь она вынуждена пытаться убежать играя около пункта **А**.



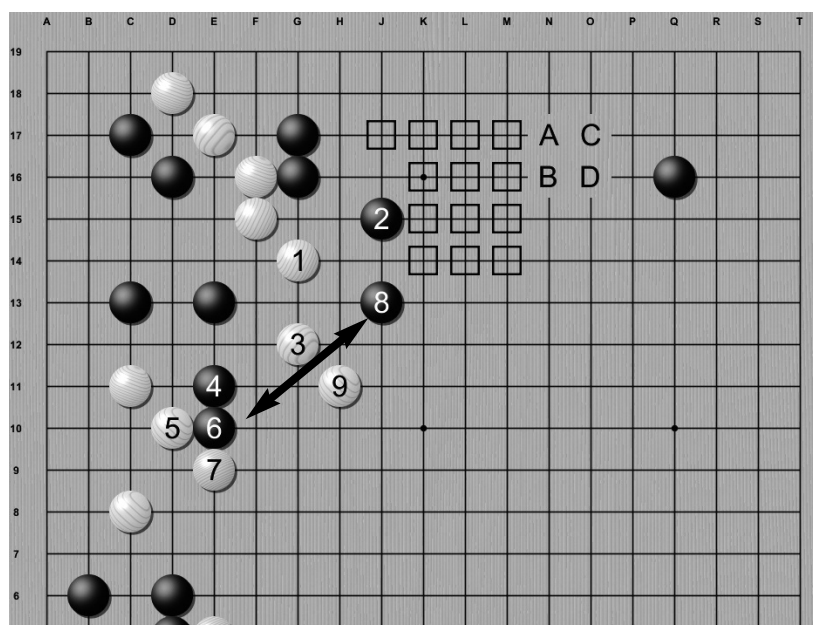
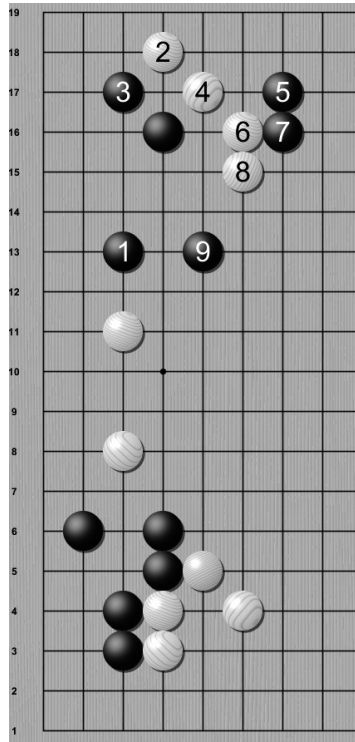
Черные уже с прибытком и заработает еще не мало очков прижимая слабую группу к краю доски.

Старайтесь не попадать в такой переплёт!



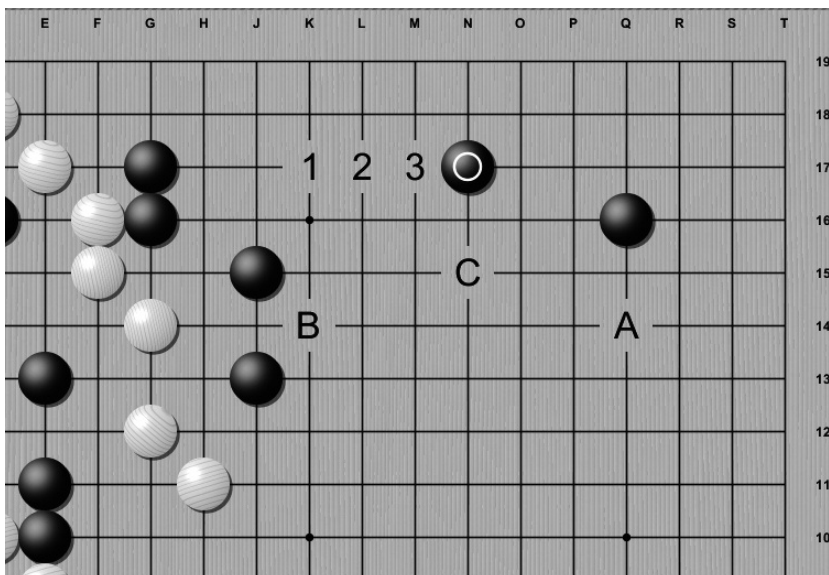
Левая картинка: Чёрные играют **ход 3** защищая очковую базу. После **хода 3** отмеченные пункты уже практически не доступны для Белых и поскольку теперь Чёрные в безопасности, они могут переключиться на атаку. Белые хотят потянуться за угол и играют медленный **ход 4**, который на самом деле следовало бы сделать в пункт **хода 5** что бы создать базу. Теперь у Белых совсем плохо с глазным пространством и Чёрные мгновенно атакуют клещами **ход 5**.

Правая картинка: Белые пытаются выскочить, но после очевидного обмена **ходов с 6 по 8**, Белые всё также далеки от создания базы. **Чёрные 9** обеспечивает выживание группы и отсекает Белых от одиноких камней, которые ещё больше окружаются. **Когда у вас сильная группа, то и атака от неё будет сильна.** Если же нет, вас просто сразу контратакуют.

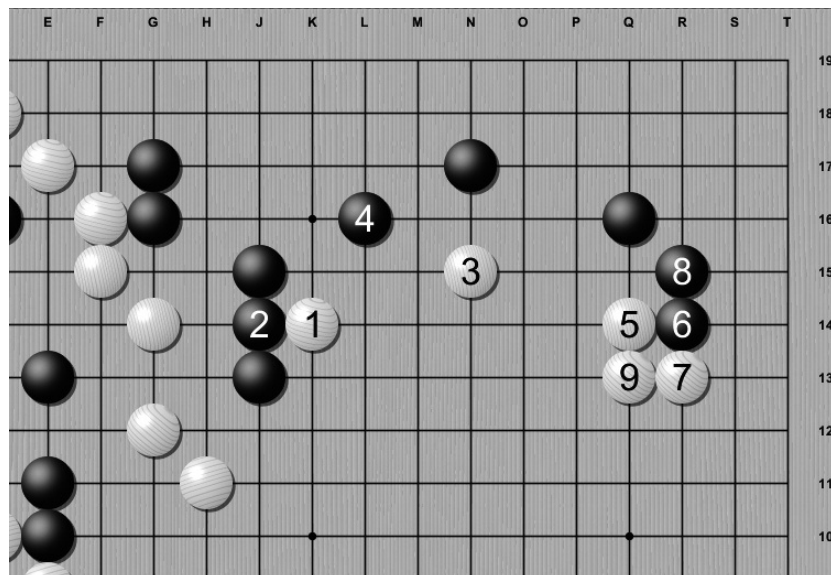


Давайте посмотрим что было дальше. Белые всё ещё пытаются убежать **ходом 1** и возможно контратаковать два камня Чёрных, но **Чёрные 2** защищают свои камни и разворачивают Белых. Отрезанные от верха, Белые пытаются выпрыгнуть в **3** и Чёрные играют **ход 4**, который угрожают сразу обеим группам Белых. Теперь Белые больше не могут оставлять без внимания свои два камня. Они должны защищать их и после обмена ходами с **5 по 7** Белая группа всё ещё не гарантировала выживание (по прежнему можно применить **прыжок обезьяны**, о котором мы говорили раньше, который выбьет глаз группы), но Чёрные хотят строить влияние и играет **ход 8** продолжая угрожать окружением, поэтому Белые

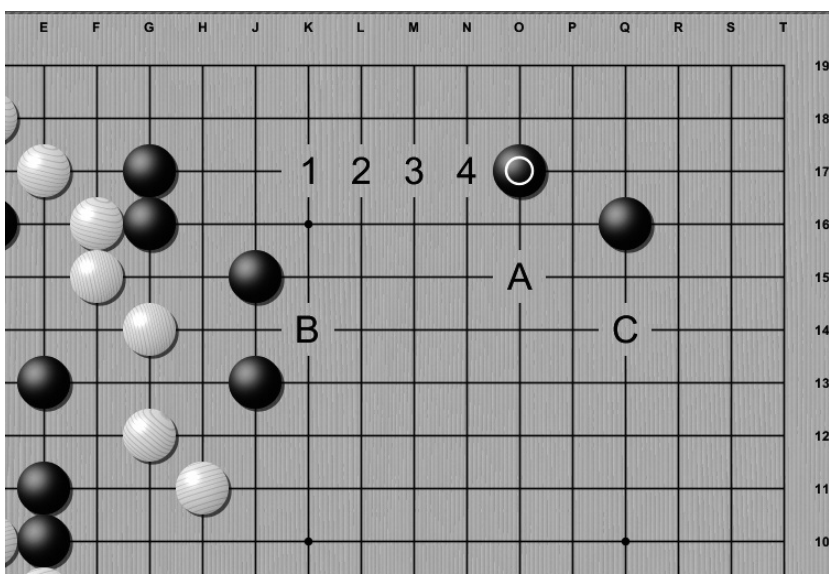
вынуждены играть диагональный **ход 9** вырываясь за линию сектора Чёрных. Белые построили цепочку камней, **стенку которая направлена в никуда** и потратили **9** ходов на спасение бесполезных камней, в то время как Чёрные построили стенку на верхней стороне с влиянием на область отмеченную квадратами и обращённую к правому верхнему углу и обеспечили выживание левой верхней группы. Итак какой лучше следующий ход за чёрных? **А, В, С** или **D**?



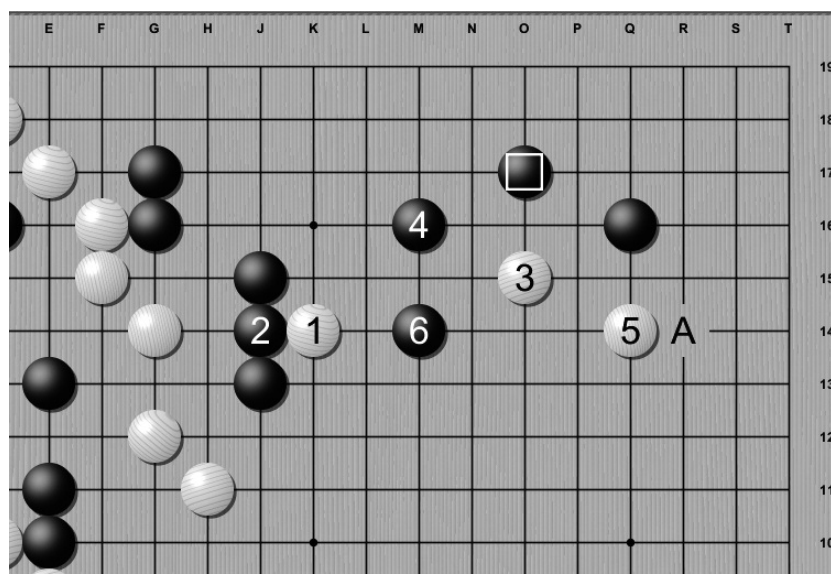
Левая картинка: Если Чёрные играют ближе к стенке, то вторжение Белых в пункты **1**, **2** или **3** или рядом практически невозможно. Просто для вторжения слишком мало места, но достаточно пространства и слабых мест для уменьшения территории и ослабления влияния, как например **A**, **B** или **C**.



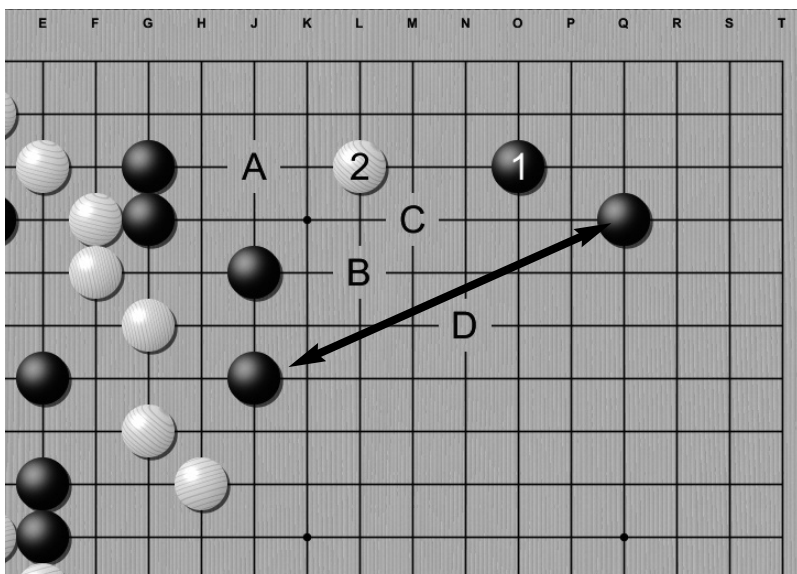
Правая картинка: В розыгрыше как на картинке Белые могут занять все эти пункты и поскольку большой ход конём слабая защита угла, то Чёрные должны будут играть защитные ходы **6** и **8** чтобы сохранить территорию в углу. Белые значительно ослабят влияние Чёрных.



Левая картинка: Если Чёрные играют ближе к углу и дальше от стенки, то вторжение Белых более вероятно. В этом случае Чёрный угол крепче и можно играть более решительно. Например, по-прежнему есть пункты уменьшения в **A**, **B** или **C**, но они не столь эффективны как раньше, поскольку теперь **B** дальше и Чёрным не нужно срочно защищать угол от вторжения.



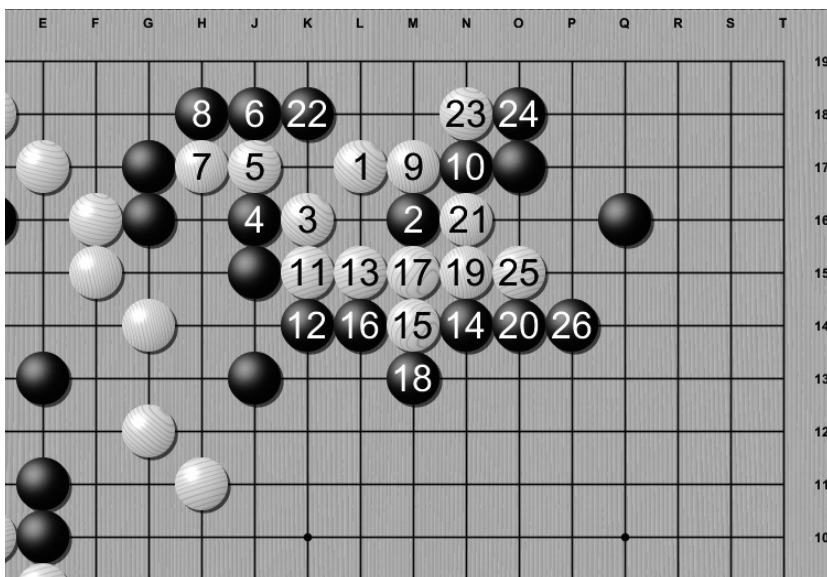
Правая картинка: В розыгрыше как этот, Белые будут рассечены поскольку отмеченный камень защищает угол а **ход 1** слишком далеко от остальных Белых камней. Это значит что Чёрные могут играть **ход 6** и создать две слабых группы Белых.



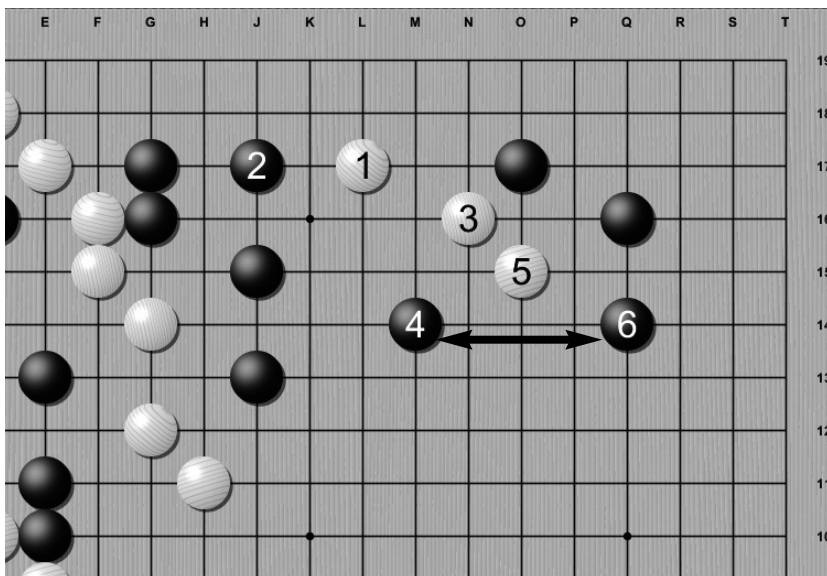
Поэтому, в реальной игре, Чёрные предпочли сыграть подальше от стенки, приглашая белых к вторжению, одновременно защищая угол. Белые увидели возможность вторжения глубоко в территорию Чёрных далеко от линии сектора противника.

Чёрные могли бы легко лишиться вторжения глазного пространства сыграв в **A**, окружить ходом **B** или сыграть удар в плечо ходом **C**, либо увеличить линию сектора и сплести сеть окружения ходом в **D**.

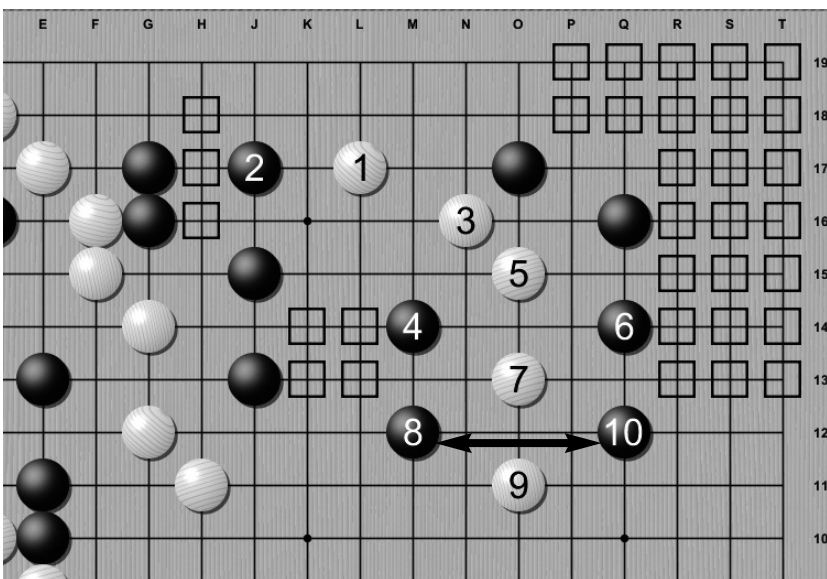
Чёрные обеспокоены слабостями маленькой стенки, поэтому предпочитает играть в **C**, но в большинстве случаев всё таки атака издалика камней вторжения более эффективна и безопасна...



Последствия выбора Чёрных в целом свелись к решению задачи на жизнь и смерть, которые мы с вами будем рассматривать в следующей главе и в этом случае получилось довольно сложная задача которая могла решиться в обе стороны. Чёрные на самом деле выиграли схватку, Белая группа мертва и партия за Чёрными, поскольку у них преимущество в верхней части доски и влияние на внешнюю сторону. Моя рекомендация, **старайтесь избегать ситуаций, когда одна схватка решает исход партии**. Не только потому что они избыточно сложны, но и зачем, если есть варианты легче и проще получить не меньшее количество очков.

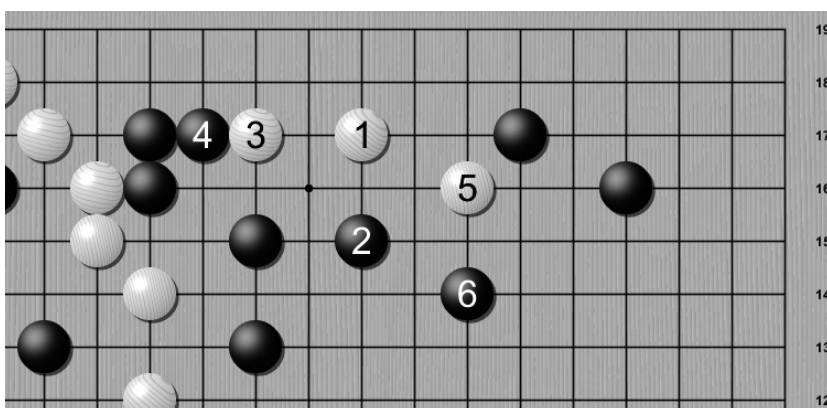


На самом деле Чёрные **ходом 2** могли построить форму «стол» (которую мы рассматривали ранее), которая бы лишила Белых шансов на выживание на этой территории. Белые были бы вынуждены бежать, а Чёрные спокойно расширяли бы свой **сектор влияния** давя на Белых и зарабатывая очки без всякого риска. **Белые 3** пытаются создать немного пространства, но **Чёрные 4** строят хорошую форму, разрушая эту попытку. Белые могут попытаться выползти **ходом 5**, но **Чёрные 6** продлевает линию сектора, окружая белые камни у которых по прежнему нет ни глаз ни камней поддержки...



Белые продолжают убегать и выпрыгивают **ходами 7 и 9**, а Чёрные продлевают линию сектора **ходами 8 и 10**, но уже за камнями противника. Это было достаточно ожидаемо, Чёрным надо продлеваться двум группам, а у Белых убегает одна группа, но какой ценой удался побег?

Посмотрите на отмеченные пункты. Теперь это практически 100% территория Чёрных, которые конечно немного уступили в изначальных планах, но у них огромный угол и сильная группа в центре, а что получили Белые? Две цепочки камней без глаз и которые до сих пор не гарантировали себе выживание!



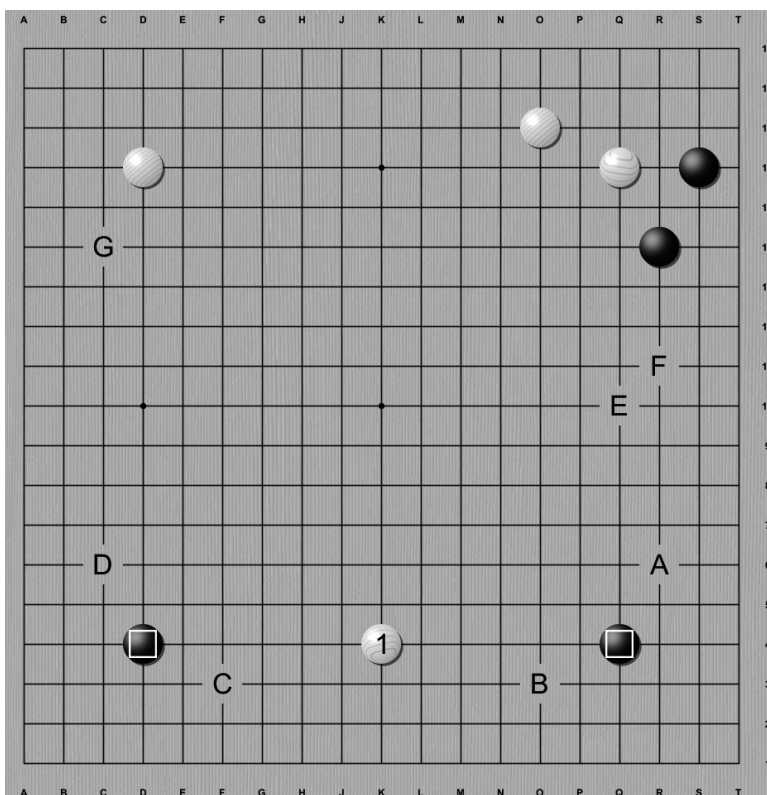
Даже ход на голову в **2** мог быть более удачным решением чем удар в плечо которое было реально сыграно. Если Белые и пытаются создать базу и угрожают соединением с камнями слева **ход 3**, то даже плохая форма **ход 4** останавливает эти планы и соединяет Чёрные камни. Теперь белым надо бежать **ходом 5** и после **Чёрные 6** мы возвращаемся к сценарию, который только что рассмотрели выше.

Помните! Не паникуйте! Заманите противника на вторжение и либо выдавливайте его к стенке, либо продлевайте свою линию сектора снова и снова. Пока ваш противник занят выставлением камней на доску, вы получаете очки преследуя его.

Успешное использование влияния это одна из сложнейших концепций в игре. Я вас уверяю, что даже лучшие игроки, иногда просчитываются, в попытках оценить, стоит менять влияние на территорию или нет, так что не волнуйтесь – вы часто будете задавать себе этот вопрос и часто будете ошибаться.

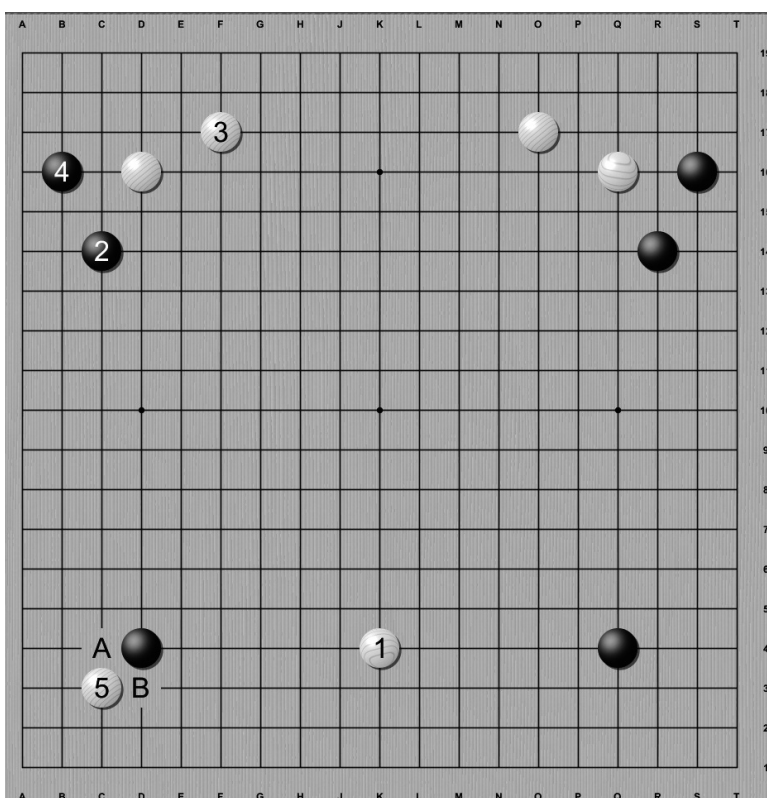
Не смотря на это, есть общая рекомендация упрощающая принятие решения: **Если у соперника хорошая позиция для разрушения вашего влияния, тогда не надо упорствовать в его удержании.** В этом случае, переключение стратегии на захват территории, практически всегда хорошая идея. Этот совет может показаться слишком расплывчатым, но как правило, для ситуации на доске, он более очевиден.

Давайте рассмотрим практический пример чтобы стало яснее, а на странице **139** мы рассмотрим ситуацию, где ответ будет не столь очевиден:



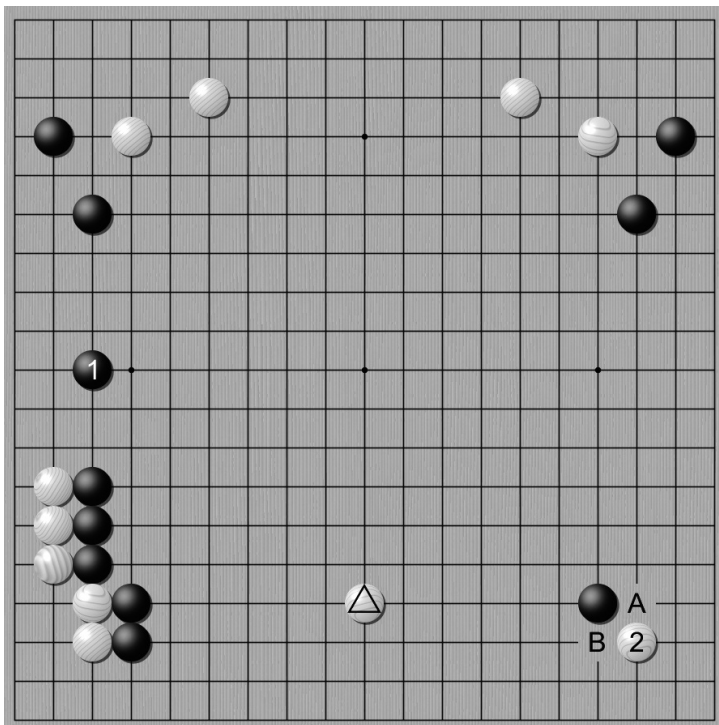
В этой игре Белые не доигрывают дзёсэки в правом верхнем углу и играют **ход 1**, как раз между Чёрными угловыми камнями. Этот ход сразу же разрушает планы Чёрных на создание влияние или оформление границ по нижней стороне, к тому же позиция крайне удобна для вторжения в пункт **3-3** нижних углов, что крайне популярно после Альфа-Го. У Чёрных много вариантов продолжения. Он может защитить углы в **A**, **B**, **C** и **D**. Он может доиграть дзёсэки в правом верхнем углу либо в **E** либо в **F** и сконцентрироваться на правой стороне. Он может сыграть в самой большой области доски в **G** и атаковать угол Белых или вообще придумать что то другое.

Последний вариант **G** кажется наиболее удачным, поскольку делается в самую большую область, но на самом деле это ход одновременно и слишком жадный и слишком пассивный. Чёрные игнорируют опасность от **хода 1** и пытаются получить максимум не оказывая давление на него...



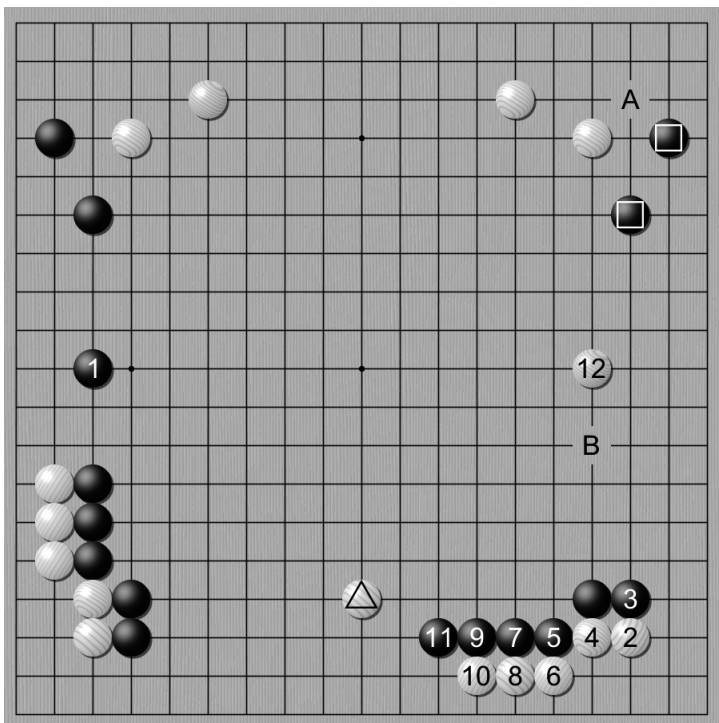
Итак, Чёрные атакуют верхний левый угол **ходом 2**. Белые защищаются **ходом 3**, и затем снова бросают дзёсэки не доигранным ради вторжения в пункт **3-3** **ходом 5**.

Оставлять две не доигранные комбинации достаточно рискованно, но Белые зная, что вторжение в угол через пункт 3-3, сохраняет за ними сентэ, планирует защитить верхние углы по итогам розыгрыша. Теперь же Белые хотят выжать максимум из **хода 1** и ситуации когда его камень не атакован. Теперь у Чёрных выбор между двумя посредственными ходами. Блокирование в **A** означает, что Чёрные разворачиваются к пустому пространству, которые Белые могут легко уменьшить. Блокировка в **B** означает что Чёрные строят стенку против Белого камня, который уже уменьшает влияние Чёрных. Выбор в **A** лучше поскольку заставит Белых потратить свой сентэ ход на уменьшение влияния Чёрных. Это даст им время атаковать не доигранные дзёсэки и наказать Белых за жадность...



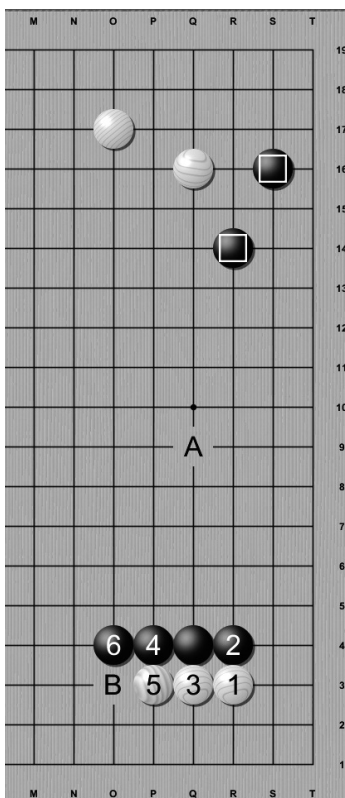
Но Чёрные выбирают не правильное направление. После розыгрыша дзёсэки, который мы рассматривали ранее, Чёрные играют ход один, который одновременно и далек от стенки и не сильно способствует соединению с камнями сверху слева. Он не позволяет ни завершить розыгрыш в пользу Чёрных не создать сильную группу для атаки на белые камни. Это сомнительный ход, который оставляет множество слабостей в позиции, но сейчас мы на это обращать внимание не будем, поэтому вернёмся к влиянию.

Белые счастливы, что их отмеченный треугольником камень находится в лучшем пункте Чёрных и что им не пришлось тратить сентэ на уменьшение Чёрных, поэтому немедленно вторгается в другой угол! Снова, два выбора **A** и **B**. Белые ожидают, такого же розыгрыша, но Чёрные не довольные результатом, меняют направление...



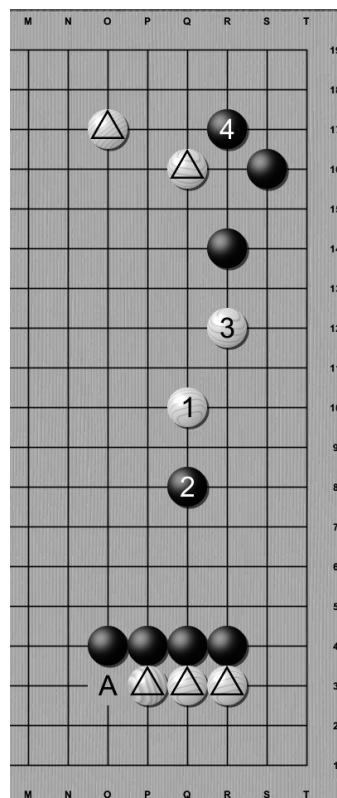
Теперь Чёрные блокируют с другой стороны и правильно завершают дзёсэки, но результат всё же не удовлетворителен. **Белые 12** немедленно разрушает влияние стенки Чёрных и давит на два отмеченных верхних камня. Белые камни **выживают** в углу, а у Чёрных стенка направленная в никуда.

Чёрные могут сыграть в **A** обеспечивая выживание наверху и дать шанс Белым уменьшить его ещё больше справа внизу. Или они могут сыграть в **B**, что конечно ближе нежели он бы хотел, но всё таки что то можно из этого получить. Оба варианта не идеальны и в конце концов любая блокировка будет играть против Чёрных. Так что же тогда выбрать? Старайтесь избегать навязанных вам противником ходов, которые явно не в вашу пользу. Если ваш соперник лишил вас влияния, тогда оформляйте территорию...

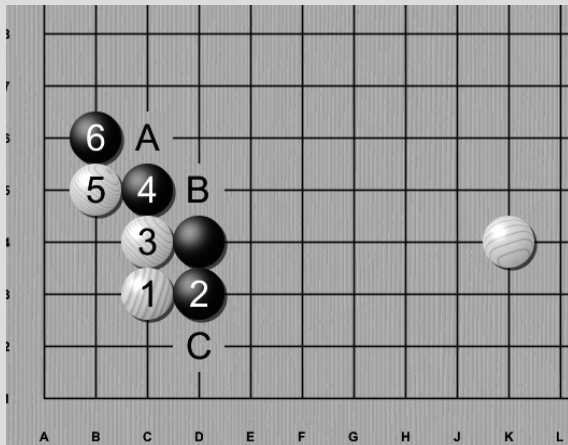


Да, но как? Даже если вы не знакомы с дзёсэки для восстановления очков в углу, по крайней мере играйте что то простое вроде того что вы видите в примере, вместо слепого повторения дзёсэки, которое несёт потери. **Просто помните о своей цели и будьте последовательны.** В этом случае, если вы не можете отвоевать территорию, тогда надо избежать розыгрыша заканчивающегося сентэ Белых. **Левая картинка:** Чёрные не играют ханэ. **Ходы 4 и 6** просто продлевают группу Чёрных и теперь **A** и **B** это **миаи**. Если Белые играют в **B** защищая территорию, тогда Чёрные играют в **A** наращивая влияние и помогая отмеченным камням.

Правая картинка: Белые решают придерживаться первоначального плана и сыграть в звёздный пункт и уменьшить влияние Чёрных. **Чёрные 2** опять слишком близко, но у Белых не достаточно пространства для хода. После обмена **ходами 3 и 4**, теперь все **три группы** Белых в опасности. В отличие от реальной партии, Белые ещё не выжили



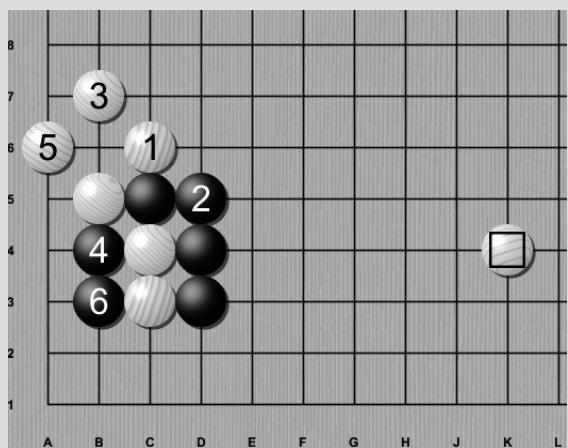
в нижнем углу и Чёрные по прежнему могут сыграть в **A** и заставить Белых нервничать. **Но есть вариант ещё лучше!**

Дополнительное дзёсэки против пункта 3-3 уменьшающее влияние противника

После того как Альфа Го сделала популярным раннее вторжение в пункт **3-3**, это дзёсэки стало крайне популярным на нашем с вами уровне, поскольку либо мы получаем угол, либо организуем влияние на две стороны вместо одной!

Первый ход дзёсэки это на самом деле **ход 6**. До **хода 5** это обычное дзёсэки, но **двойное ханэ ход 6** заставляет Белых принять решение что же они хотят от вторжения. Это уже небольшая победа Чёрных поскольку, при любом раскладе они получат больше чем мы видели на предыдущей странице, если удастся разрушить влияние.

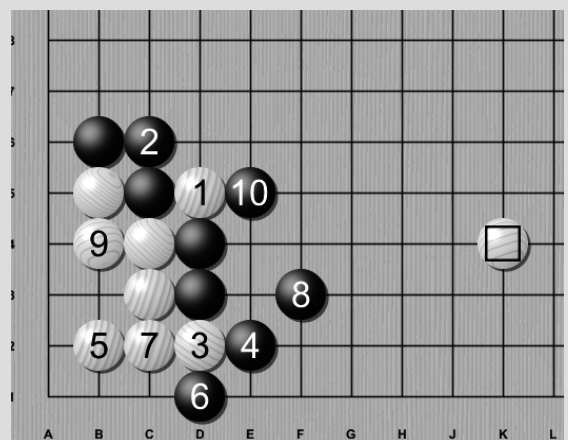
Итак Белые могут либо сыграть атари в **А** или **В** или же ханэ в **С**...

**Выбор А – Чёрные возвращают угол**

В отличии от главы с дзёсэки, мы не будем анализировать каждый возможный вариант развития событий, поскольку в данном случае выбор более менее очевиден и нам полезно попрактиковаться в нахождении ошибочных ходов, подготавливаясь к следующей главе. Поэтому будем рассматривать только правильную цепочку ходов.

Белые 1 это атари, поэтому очевидно **Чёрные 2**.

Белые 3 ставят ещё одно атари, но **Чёрные** ставят своё атари **ходом 4**. Белые вынуждены брать камень **ходом 5** и **Чёрные 6** захватывают камни Белых, возвращая угол. Отмеченный камень по прежнему представляет угрозу, но у Чёрных теперь территория в углу от которой можно атаковать Белых.

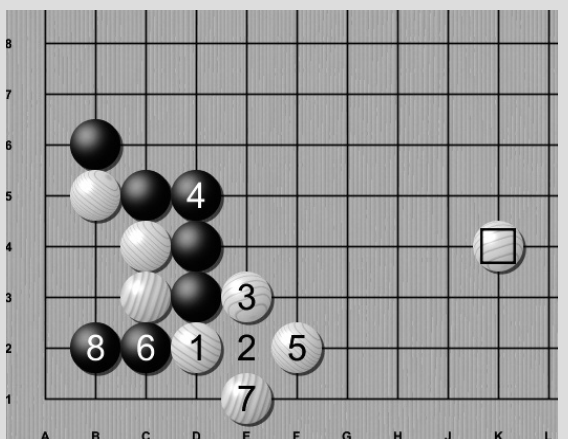
**Выбор В – Чёрные получают влияние на 2 стороны**

Белые 1 ставят атари, поэтому **Чёрные 2** укрепляются.

Белый 3 ставит ханэ, уменьшая дыхания Чёрных, поэтому Чёрный вынужденно отвечает **ходом 4**. Белые могли бы соединиться, но желая получить дополнительное глазное пространство ставит форму «пасть тигра» **ходом 5**. **Чёрные 6** ставит камень Белых в атари, поэтому **ход 7** вынужденный.

Теперь Чёрным необходимо защищать пункт разрезания **ходом 8** и Белые получают возможность выжить **ходом 9**.

Чёрные 10 завершает дзёсэки и если у Чёрных есть камень который замкнёт «лестницу», то камень Белых пленён. Отмеченный камень по прежнему представляет угрозу, но у Чёрных влияние на обе стороны.

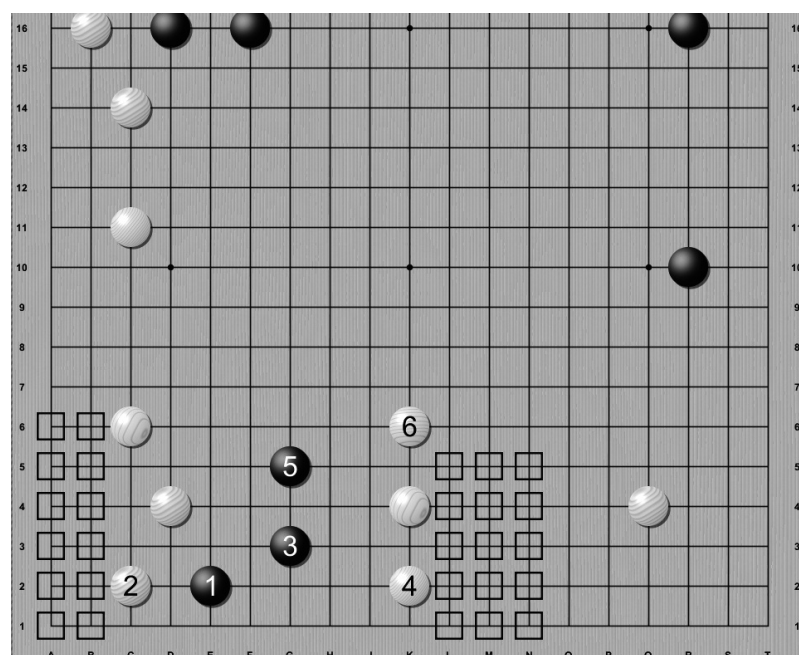
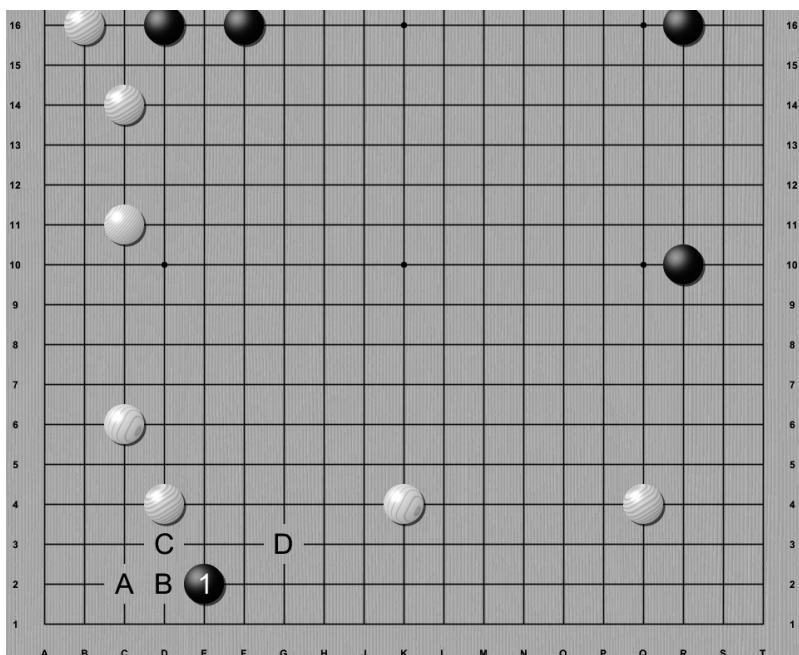
**Выбор С – Чёрные возвращают угол (снова)**

Белые 1 сразу ставят ханэ и **Чёрные** блокируют в **2**.

Белые 3 делают разворот и угрожают захватить все Чёрные камни, но **Чёрные 4** соединяются.

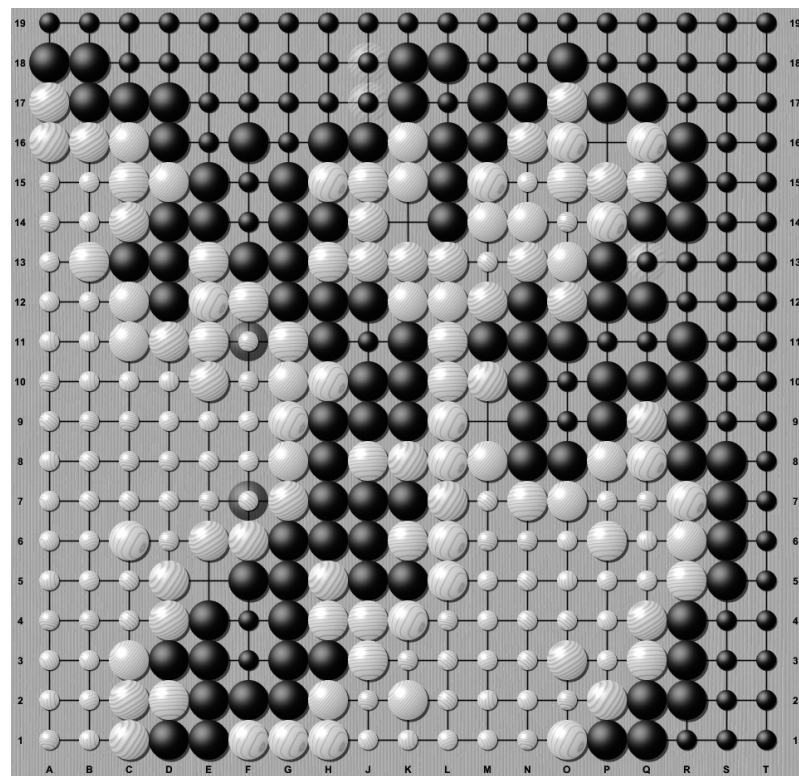
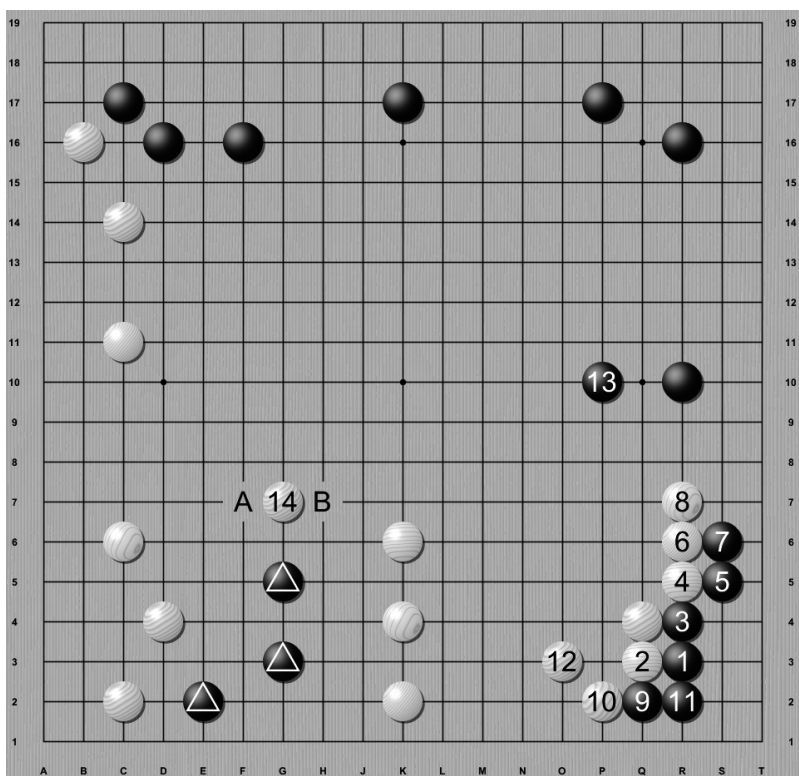
Белые 5 атари и **Чёрные 6** делают тоже, вынуждая Белых захватывать камень **ходом 7**.

Чёрные 8 захватывают угол и получают влияние на левой стороне. У Белых сентэ и хорошая форма направленная на отмеченный камень. Результат сбалансирован для обоих игроков, которые поменялись сторонами и теперь Чёрные могут играть на левой стороне, а Белые снизу.



Левая картинка: Всё что нам нужно, это безопасность наших групп, использование влияния и наших опорных камней и захват территории, пока противник пытается выжить. В этой игре, оба игрока разделили доку по диагонали и **Чёрные 1** это первое вторжение в игре. Белые могут сыграть **В** или **С**, но это будет слишком сложный розыгрыш. Выбор **Д** не приносит достаточных очков и отдаёт левый нижний угол Чёрным забесплатно, поэтому Белые выбирают наиболее безопасный вариант, который защищает угол и стабилизирует группу белых, выбор **А**.

Правая картинка: После того как Белые сыграли **ход 2**, у Чёрных недостаточно глазного пространства, поэтому они вынуждены выбегать и получить немного территории **ходом 3**. Белые просто опускаются **ходом 4** уничтожая возможность Чёрных выжить на этом пространстве, поэтому Чёрные вынуждены убежать снова **ходом 5**, на что Белые просто преследуют его **ходом 6**. Посмотрите внимательно на отмеченную территорию. Белые получили эти очки не прикладывая практически никаких усилий, пока Чёрные боролись за выживание...

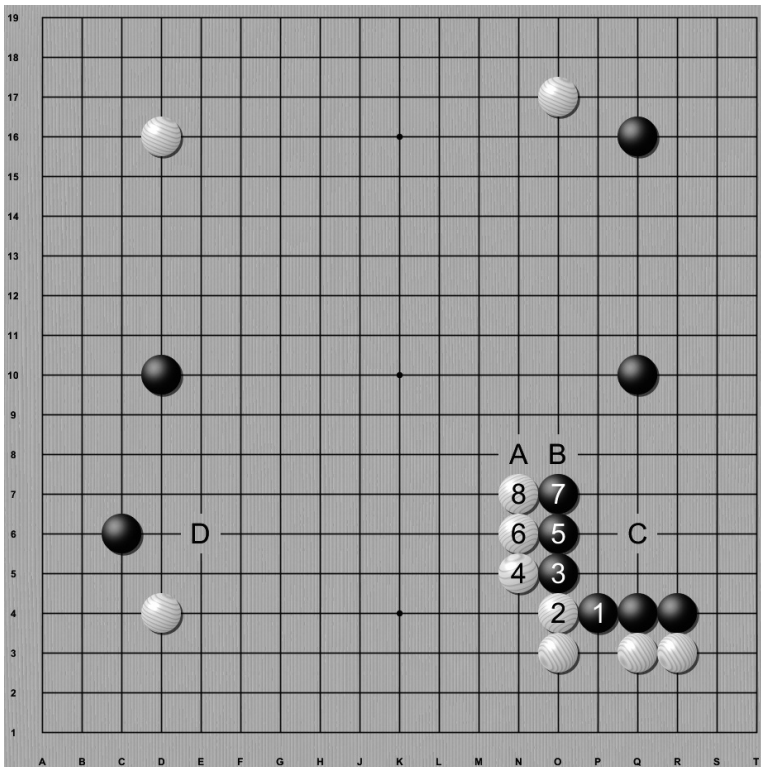


Левая картинка: Чёрные думают, что они уже в безопасности и вторгаются в пункт 3-3 правого нижнего угла. После того как дзёсэки разыграно, Чёрные используют сентэ для **хода 13**, который укрепляет границы правой верхней стороны и угрожает нижней части доски. Но Чёрные забыли про 3 отмеченных камня и после окружения **Белые 14**, Чёрные вынуждены выбрать между **А** и **В**, что бы попытаться убежать или соединиться со своими камнями и выжить.

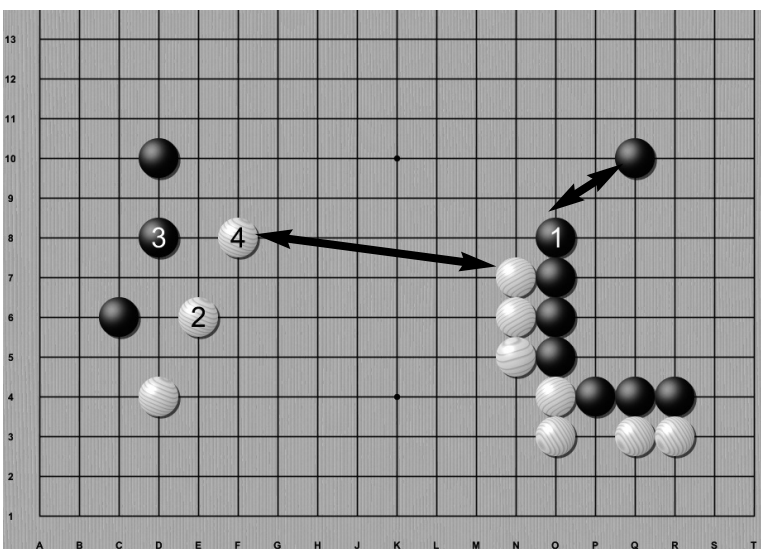
Правая картинка: Чёрным действительно удалось убежать, но какой ценой! Белые преследовали их до самого верха доски и получили достаточно очков для победы.

Важно: Играйте проще! Атакуйте издали, старайтесь окружить. Это легкий способ заработать очки. **Важно:** Срочные ходы важнее больших ходов. Заботьтесь о безопасности групп!

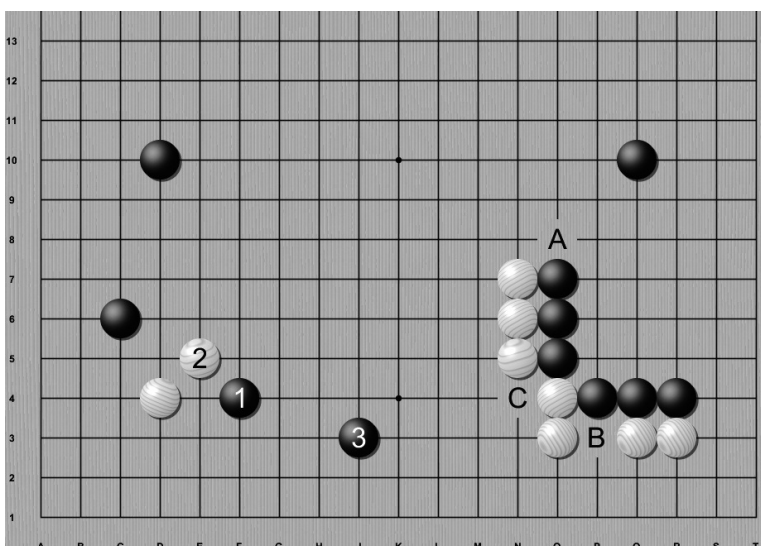
Решение что выбрать, влияние или территорию и когда следует остановиться, не всегда очевидно. Для того что бы это сделать нам необходимо учитывать всю доску, что конечно не просто. **Общее правило гласит, что когда наша тактика начинает приносить слишком большую выгоду нашему сопернику, следует остановиться и попытаться отыграть потери.** После каждого хода следует оценивать какая область больше и сосредоточить на этом наши наблюдения и конечно не забывать о наслаждении игрой. Давайте посмотрим на примере:



В этой игре Чёрные попытались использовать ту же идею которую мы с вами рассматривали на странице **136** захватывая центральную точку **ходом 1**. Остальные ходы это не дзёсэки а Белые давят на группу чтобы получить мощное влияние в центр, в обмен на территорию. Чёрные должны играть до **хода 7** чтобы защитить свою слабую точку **С**, но они совсем не рады значительному влиянию Белых. Главные точки для локального розыгрыша это **А** и **В**. Теперь ход Чёрных и он может продлиться в **В** и получить ещё безопасной территории или атаковать на голову в **А** увеличивая территорию в обмен на ещё большее влияние Белых. Если Чёрные не играют ни в одну из этих точек то в **В** играют Белые и уменьшают группу Чёрных. Чёрные уверены в безопасности группы, и даже если Белые сыграют в эту точку, то мысли Чёрных сейчас больше о ситуации на следующей картинке...

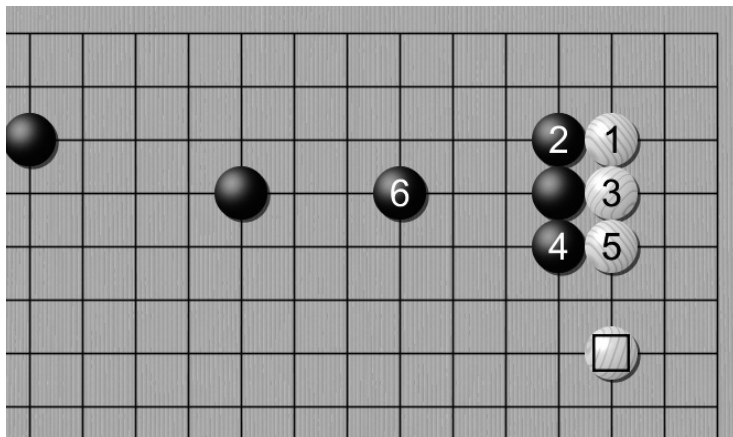


Если Чёрные продлеваются, то принципиально не увеличивают свою линию сектора. У Белых теперь довольно влияния и можно прекратить преследование и сыграть **ход 2** на левой стороне. Чёрные вынуждены играть **ход 3** чтобы укрепить слабое соединение между камнями и теперь Белые просто играют **ход 4**, который создаёт мощную линию сектора между стенами и получают большую часть доски! Чёрные просто не могут себе это позволить в обмен на пару очков на правой стороне...

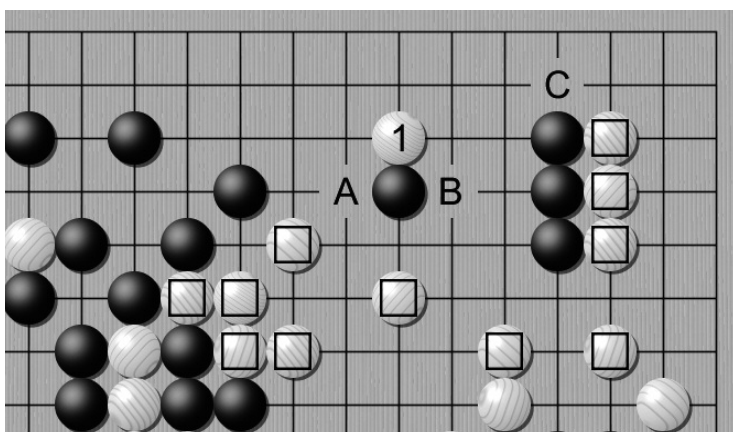


Поэтому Чёрные не играют в **А** и атакуют угол через два пункта **ходом 1**. Белые продлевают диагональ **ходом 2**, что бы избежать окружения и Чёрные играют **ход конём в 3** чтобы создать базу и угрозу разрезания в группах белых в **В** и **С**. Белые будут играть в **А**, создавая проблемы Чёрным, но как минимум Чёрные избежали создания огромных границ у противника. Решение не простое и в текущем моменте игры никто не способен предугадать насколько оно правильно.

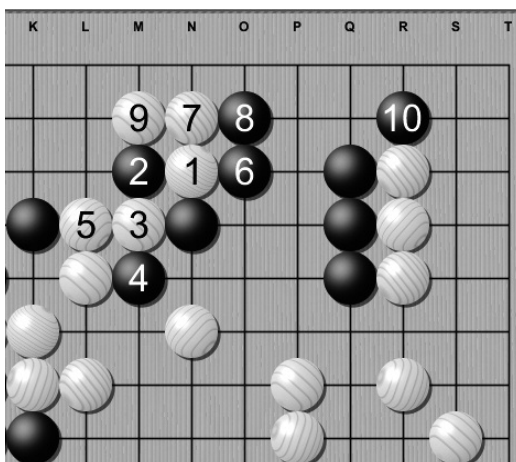
Ситуация на доске вещь постоянно меняющаяся и группы которые мы считали в безопасности, внезапно могут быть атакованы. Развивая идею постоянной оценки состояния всей доски после каждого хода, мы должны постоянно помнить что вторжение которое казалось не возможным в начале партии, может стать реальным когда больше камней появляется на доске. Поэтому мы **никогда не должны играть мелкие ходы как в эндшпиле на более ранних стадиях игры**, и стараться создать как можно больше адзи. Например:



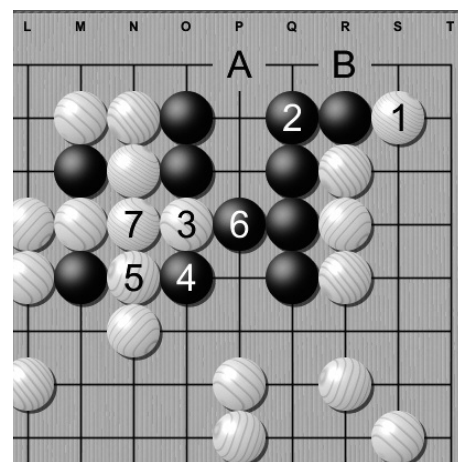
Это другая игра, где Чёрные пошли по более простому пути как на странице 136. В этом случае более сложный вариант не понадобился, поскольку у Чёрных уже был камень около **хода 6** и у него уже слишком много камней в этом районе, и теперь он думает что вся верхняя сторона это его территория. Это правда, что сейчас Белые не могут вторгаться, поэтому делают следующее. **Белые избегают играть в этой части, что бы Чёрные не закончили укрепление.** Игра в других частях доски не предполагает усиления этих камней...



Но по ходу игры, много ходов спустя, Чёрных начинает припекать. Обратите внимание на отмеченные Белые камни и сравните с тем что было раньше. Чёрные не укреплялись наверху отвечая на игру Белых, предполагая что эта часть уже в безопасности. Но теперь это не так. После **хода 1**, Белые могут убежать используя слабости в **А, В** или даже **С...**



То что произошло дальше было сложной задачей на «жизнь и смерть», которые мы будем изучать в следующей главе. Картинка схватки представлена здесь для иллюстрации и напоминания, что мы должны играть проще и избегать сложно прогнозируемых схваток, по крайней мере до тех пор пока мы точно уверены зачем это нам надо. Если вы хотите выучить розыгрыш, то несколько моментов:



Левая картинка: Чёрные пытаются разрезать **ходом 2** и Белые пытаются соединиться **ходом 3**. Чёрные радостно ставят атари **ходом 4**, помогая тем самым сыграть **ход 5**! Вы должны стараться избегать таких ходов, но Чёрные повторяют его **ходом 6**, заставляя Белых сыграть **ход 7**. Чёрные надавливают **ходом 8** и слишком поздно понимают, что камень 2 захватывается после **хода 9**, внезапно оказывается что у группы по прежнему нет двух глаз, после чего следует попытка расширения пространства **ходом 10**.

Правая картинка: Чёрный пан не сработал, не смотря на все попытки бегства, они построили мертвую форму. Почему она мертва? Сейчас ход Чёрных, но пункты **А** и **В** это **миаи**. Если Чёрные играют в **А**, тогда Белые в **В** и у Чёрных остаётся только один глаз. Тоже самое происходит если играется наоборот, в общем, Чёрные мертвы. Навыки плотной борьбы и форм которые ведут к жизни или смерти очень важны когда вы планируете вторжение или уменьшение, поэтому мы переходим дальше именно к этому. **«Жизнь и смерть»!**

►► О жизни и смерти группы камней

Необходимость определить **жива** группа **или мертва** обычно возникает после плотной схватки, которая может случиться в любом месте на доске, но всё таки чаще она происходит в углах и на сторонах, так как это основные места вторжений.

Существуют тысячи задач на жизнь и смерть (такой тип задач называется **тсумего**) и специальные сборники только для них, поскольку считается, что хорошее понимание выживания - это один из наиболее полезных навыков в игре. Говорят, что один из самых быстрых путей роста мастерства, это решение как можно больше задач на жизнь и смерть. С моей точки зрения с подобным подходом нужно быть осторожнее, поскольку сосредоточение на выживании локальных групп, может заслонить общую картину, происходящую на доске. Мне кажется, что более взвешенный подход, это изучение всего спектра задач.

В предыдущих главах, мы много говорили о формах из двух и более камней и соотношении между ними, но не сильно беспокоились о том, будет ли у них глазное пространство и может ли подобная форма иметь два глаза или нет. **Наша самая главная задача в тсумего это заставить противника нашими сентэ ходами построить форму, которая не может создать два глаза.**

Прежде чем достигнуть цели, хорошо бы понимать, в чём она состоит. В тсумего, *мы должны просчитывать каждый ход и каждый ход должен принуждать противника играть именно так как нужно нам.* Мы толкаем нашего противника шаг за шагом к пропасти, но в данном случае нам не достаточно общей идеи, как мы хотим сыграть, поскольку именно **правильная последовательность ходов крайне важна**, так как приводит либо к смерти группы противника либо к его выживанию.

Не нужно думать, что это урок крайне агрессивного нападения. Вовсе нет. Изучение вопросов жизни и смерти это также прекрасная практика защиты. У вас будет возможность наказать слишком жадного противника, который будет пытаться запрыгнуть в каждую вашу территорию, не смотря на вашу там силу, и вы должны понимать, как с ним там нужно поступить. В подобных случаях атака это активная защита. Также вам необходимо знать выживающие формы и слабые точки, которые возникают при решении проблем жизни и смерти в ходе партии, чтобы иметь возможность защищать собственные группы от атак соперника. В Го атака это часть защиты и наоборот.

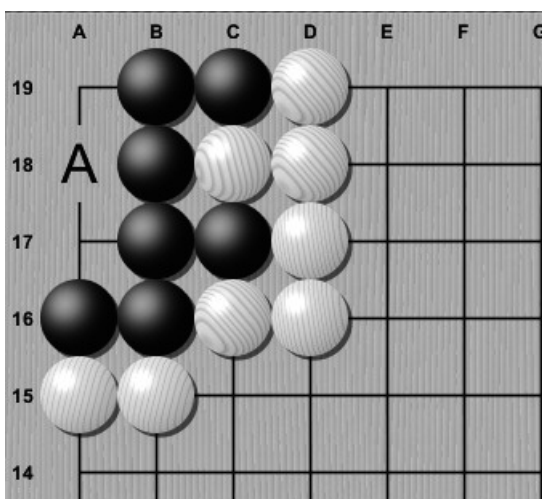
Иногда игроки жалуются, что проблемы на жизнь и смерть чересчур сложны и некоторые варианты вообще не могут возникнуть в реальной игре. Иногда я тоже так думаю, и поэтому, все примеры и варианты, которые мы рассмотрим, взяты из настоящих игр.

► Формы для жизни и смерти

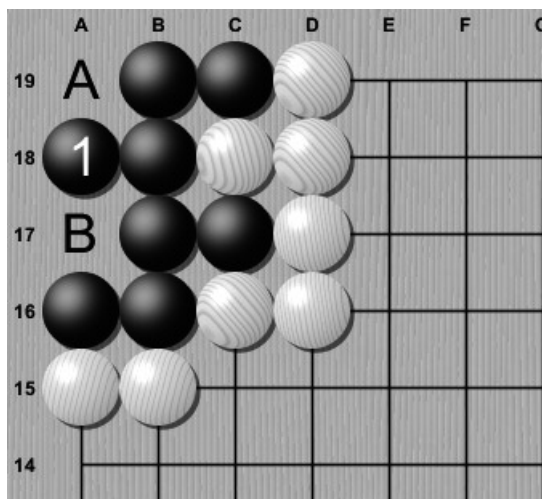
Наш первый шаг это узнать, какие формы живут, а какие умирают. Вторым шагом, после того как мы изучим нашу главную цель, это понять общие идеи построения таких форм и научиться применять “мастерские” ходы (**тэсудзи**), которые влияют как на защиту так и на атаку. Так давайте же начнём с формы и территории.

Формы с тремя пунктами территории

Территория, которая состоит из трех очков живёт или умирает в зависимости от того, чей ход. Учитывая насколько мала территория, обычно по ходу игры такие формы гибнут, но это не значит что вы не можете заставить противника сыграть где то ещё, для того что бы самому сыграть в критический пункт. Давайте рассмотрим возможные формы и примеры таких приёмов.

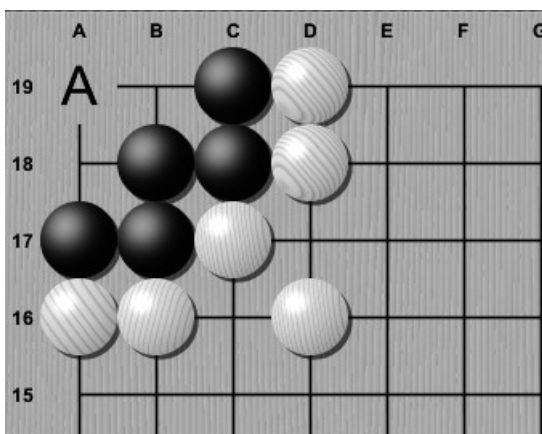
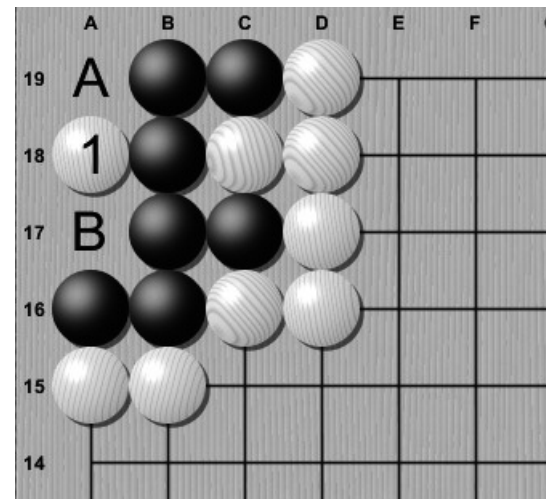


Первая форма это **три пункта в линии**. Центральная точка в **А** это жизненно важный пункт в этом случае...

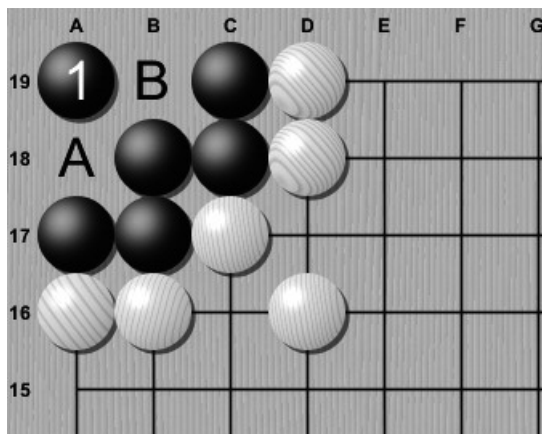


Левая картинка: Если Черные играют здесь первыми, то у них получается два глаза в **А** и **В**.

Правая картинка: Если здесь первыми играют Белые, тогда у Чёрных получается только один глаз, так как ему необходимо играть в **А** и **В** что бы захватить Белых.

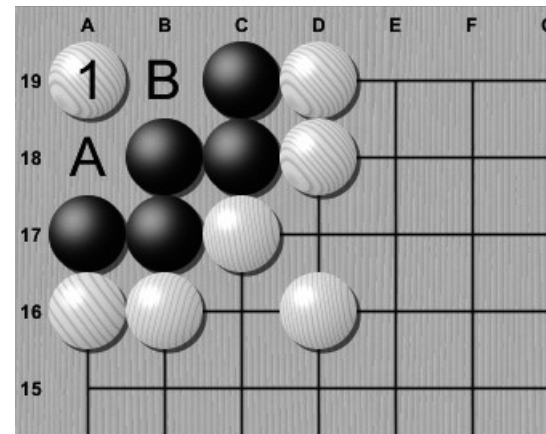


Вторая форма это **три пункта в изогнутой линии**. Центральный пункт в **А** снова жизненно важен...



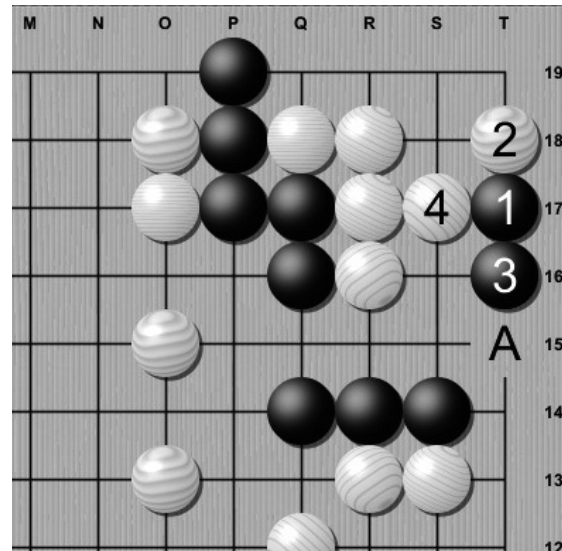
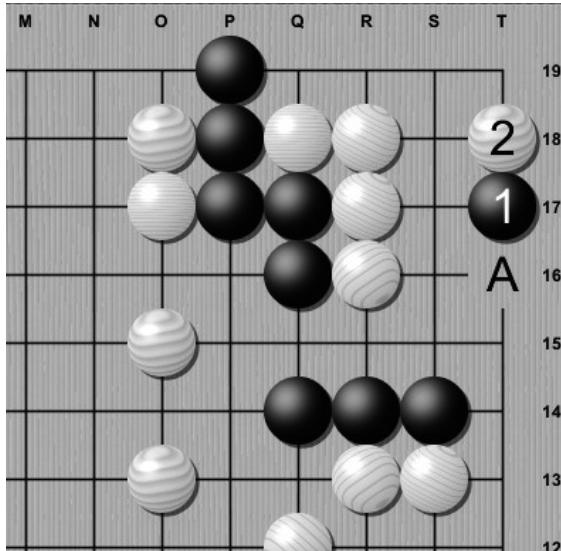
Левая картинка: Как и в прошлой форме, если Чёрные играют первыми, он выживает с двумя глазами в **А** и **В**.

Правая картинка: Если первыми играют Белые, тогда у Чёрных только один глаз.



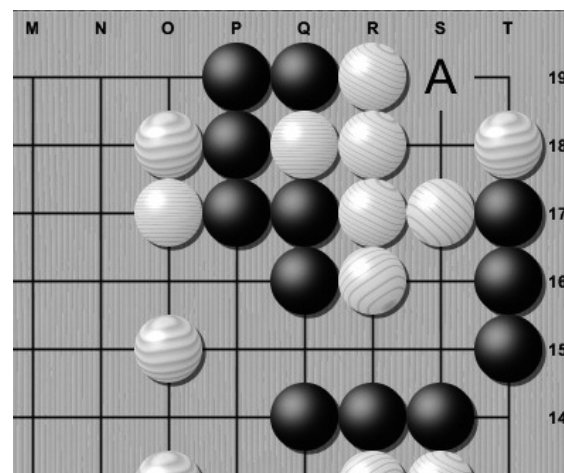
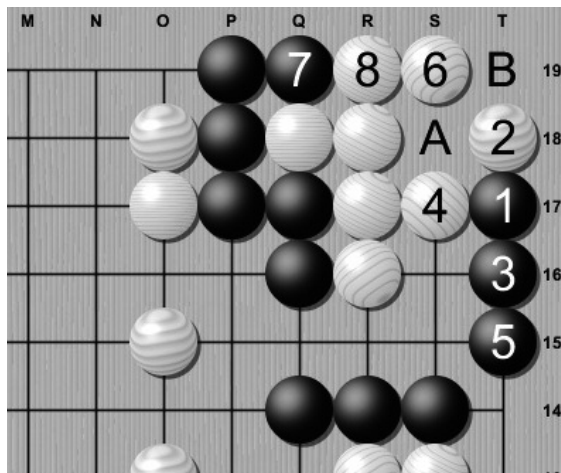
Полезное замечание: Центр симметрии у формы обычно критически важен для выживания. Это же относится и к пунктам в которых форма теряет симметрию. Множество жизненно важных пунктов можно отыскать если оценивать симметричность построений.

Как мы говорили, поскольку территория крайне мала, то защищающийся игрок редко оказывается в положении, когда у него есть шанс поставить камень в критическую точку, но иногда, при возможности угрожать в нескольких местах в локальном розыгрыше, обороняющийся игрок может закончить с сэнтэ для постановки камня для спасения группы. Давайте посмотрим пример из реальной игры:



Левая картинка: Мы видим взаимное окружение Белых и Чёрных групп. Если Чёрный сможет убить группу в углу, он выживает, если нет, то группы остаётся без глаз и погибает, поэтому Чёрным срочно необходимо убийство белой группы, поэтому идет попытка использовать “прыжок обезьяны” в **1** и Белые стандартно отвечают **ходом 2**. Если Чёрные соблазнятся стандартным продолжением в **A** тогда он может проиграть схватку.

Правая картинка: Если Чёрные продолжают, то Белые просто играют **ход 4** и тогда, если Чёрные не сыграют в **A**, это сделают Белые ставя Чёрные камни в атари, заканчивая схватку в пользу Белых.



Левая картинка: Если Чёрные разыгрывают обычную последовательность после “прыжка обезьяны” и играют **ход 5** соединяя свои камни, тогда белые сохраняют сэнтэ и, получая изогнутую линию из трёх пунктов, они играют **ход 6** и выживают. Даже после обмена **ходами 7** и **8**, ничего не может угрожать глазам в **A** и **B**. Белые живут, а Чёрные вынуждены признать, что их принудили играть ходы, которые были не в их интересах. На **странице 153** мы изучим приём **вбрасывания**, который бы лучше помог Чёрным нежели “прыжок обезьяны” и мог бы закончить схватку в пользу Чёрных.

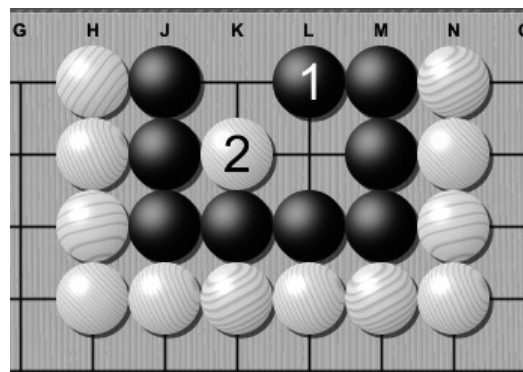
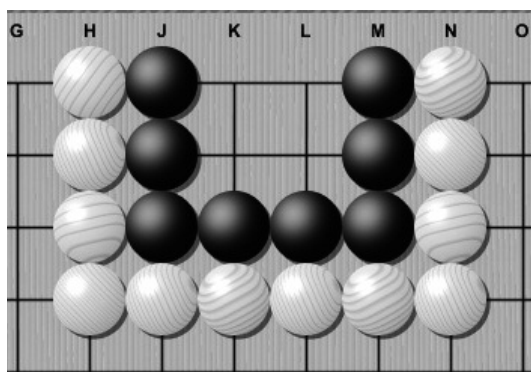
Правая картинка: Возможно было не совсем очевидно, что территория сожмётся до трёх очков в изогнутой линии, но как вы видите, вот результат и при наличии у Белых сэнтэ он играет в **A** первым.

Полезное замечание: Поиск угроз и сэнтэ ходов это ключ к победе в локальных схватках для всех, поэтому если вы обнаруживаете себя в ситуации вынужденных ходов, чтобы попытаться выжить, не сомневайтесь, противник загоняет вас в ловушку. Играйте осмотрительно и старайтесь избегать подобных ситуаций.

Форма из четырёх пунктов территории

Статус формы которая состоит из четырёх пунктов может быть: “**определенно мертва**”, либо группа жива в зависимости от того чей ход, или же “**точно жива**”. Некоторые из них могут даже приводить к ко борьбе, при определённых случаях, то есть мы имеем весь спектр возможных вариантов при решении задач на “жизнь и смерть”.

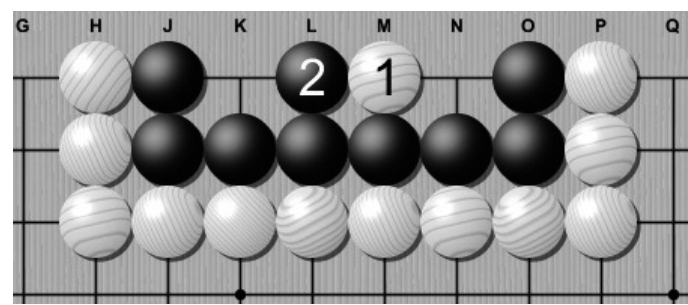
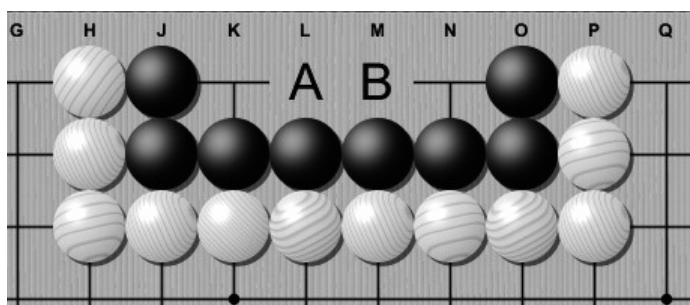
По мере усложнения форм стоит отметить, что сейчас рассматриваются формы, где все камни соединены. Добавление сложности из-за дефектов форм мы рассмотрим позднее на **странице 148**. Давайте же рассмотрим 5 примеров форм из 4 пунктов и их характеристики:



Форма 1 - 4 пункта образующие квадрат (определённо мертва)

Левая картинка: Эта форма симметрична и в любом случае превращается в 3 пункта в изогнутой линии

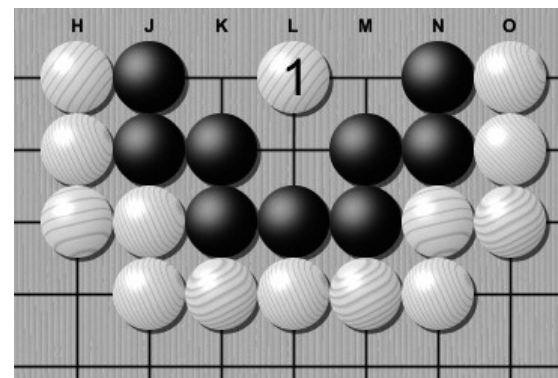
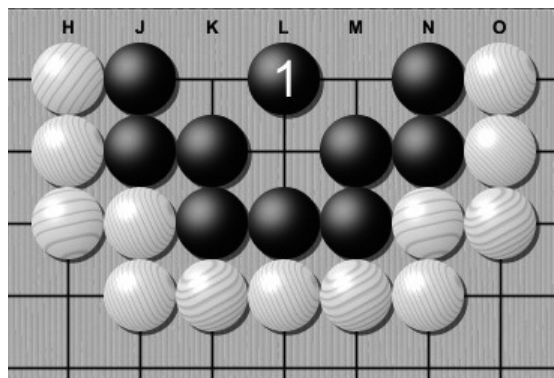
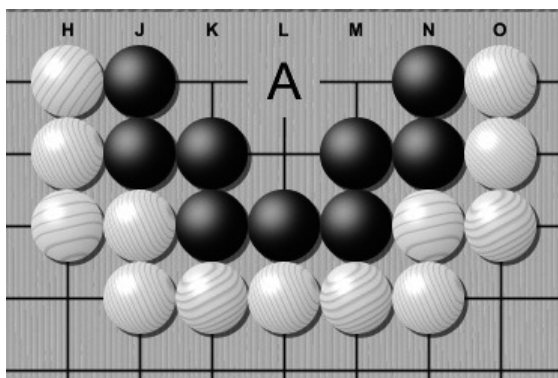
Правая картинка: Это значит, что Белые всегда успевают занять жизненно важный пункт изогнутой линии вне зависимости от очередности хода и убить группу Чёрных. Приговор - группа **мертва**.



Форма 2 - 4 пункта образующие линию (точно жива)

Левая картинка: Эта форма также симметрична, но здесь есть два критических пункта **А** и **В** **миаи**.

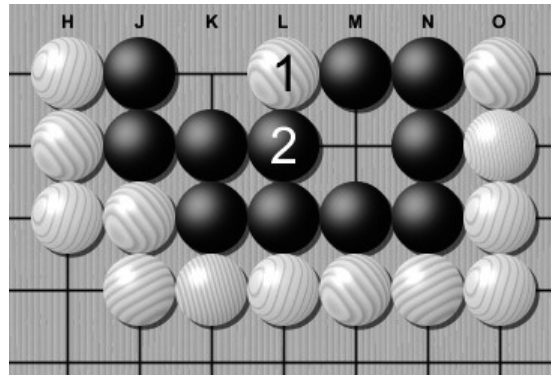
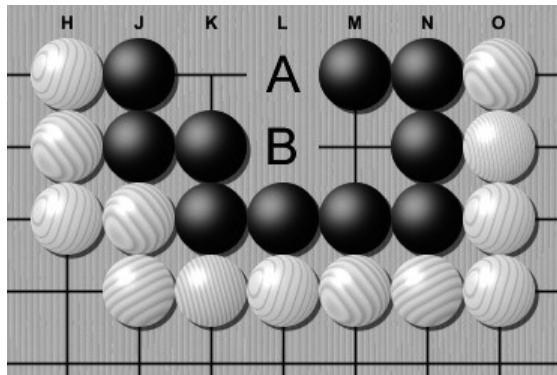
Правая картинка: Если Белые играют первыми, Чёрные занимают второй критически важный пункт и строят 2 глаза. Приговор - группа **жива**.



Форма 3 - 4 пункта образующие полу крест (зависит от того чей ход первый)

Левая картинка: Эта форма также симметрична, но у неё только один критически важный пункт в **А**.

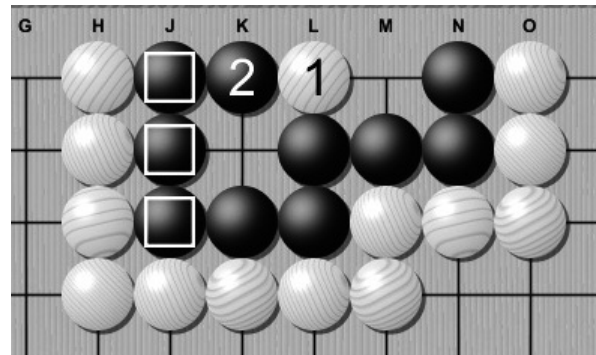
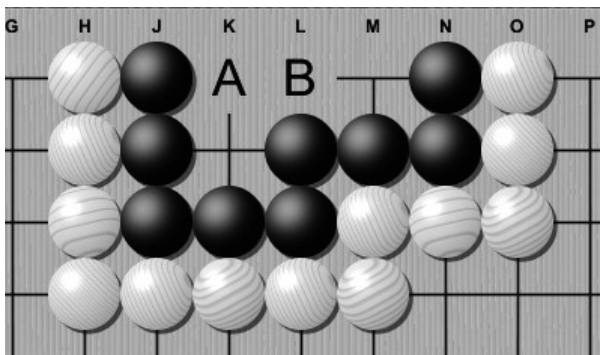
Центральная/Правая картинка: В зависимости от очередности хода Чёрные либо могут построить 3 глаза и выжить, либо у них будет только один глаз и группа погибнет (поскольку остальные пункты необходимо будет заполнить чтобы снять Белый камень).



Форма 4 - 4 пункта территории в виде лестницы (точно жива)

Левая картинка: Другая симметричная форма с двумя критическими пунктами **A** и **B**, **миаи**.

Правая картинка: Даже если Белые играют первыми, Чёрные занимают второй критически важный пункт и строят **2** глаза. Приговор - группа **жива**.



Форма 5 - 4 пункта территории образующие в углу изогнутую линию в виде буквы L (жива либо получается особый случай)

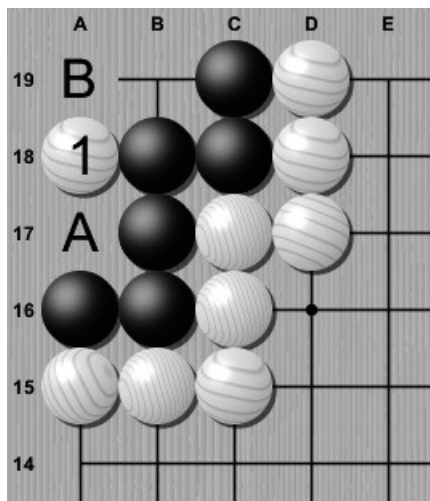
Левая картинка: Эта форма не симметрична, но не смотря на это у неё два критических пункта **A** и **B**, **миаи**.

Правая картинка: Это значит что это форма живая, как и предыдущая, за одним исключением когда изгиб расположен в углу. В этом случае, камни отмеченные квадратом отсутствуют и заменяются краем доски, создавая вариативность в исходе за жизнь и смерть группы...

Множество интересных вещей случается в углу по трём причинам:

- Из-за близости к краю доски степени свободы у камней уменьшаются, что значительно влияет на исходные параметры задач на выживание
- В углу, из-за схождения двух сторон, образуются уникальные критические пункты, которые позволяют легче создавать или разрушать глаза группы
- Угловое положение заменяет стенку своих камней при построении формы и это обстоятельство может коренным образом менять статус группы

Изгиб в углу как раз относится к третьему пункту и идеально подходит для иллюстрации этой особенности. Давайте посмотрим как это работает:

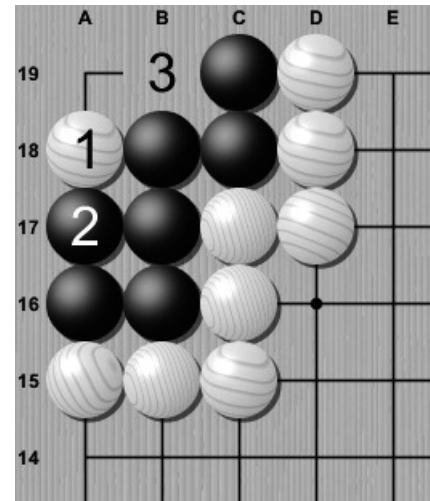


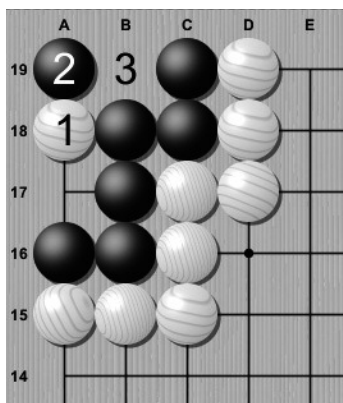
Вариант 1

Изгиб в форме L в углу при отсутствии свободных пунктов с внешней стороны

Левая картинка: Если Белые играют в критический пункт **ходом 1**, тогда Чёрные вынуждены захватывать этот камень и у них только два пункта, что бы это сделать **A** и **B**. Если Чёрные выбирают **B**, тогда это приводит к Ко борьбе.

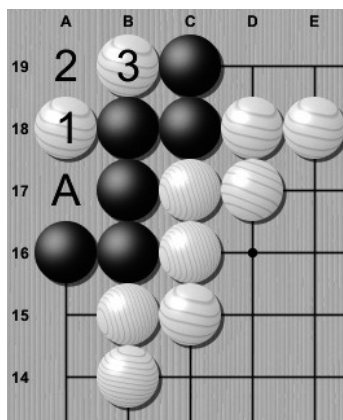
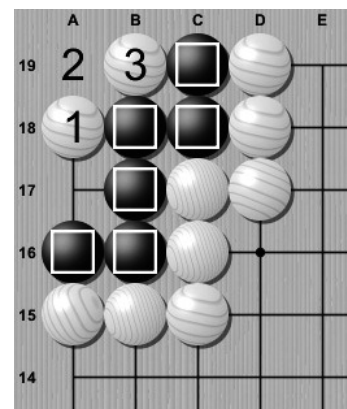
Правая картинка: Если Чёрные ставят **атари** Белому камню, то это приводит к **атари** всей группы, поскольку если Белые играют **ход 3**, они снимают всю группу Чёрных...





Левая картинка: Чёрные могут играть здесь только ход **2**, но поскольку он оказывается в самом крае доски, то он сразу же попадает в положение атари и Белые могут снять его следующим ходом.

Правая картинка: И действительно **Белые 3** захватывают камень Чёрных и ставят все отмеченные квадратами камни в положение атари, таким образом начиная **ко борьбу**. Чёрным необходимо найти **ко угрозу** чтобы получить шанс захватить Белый камень **ходом 6** как показано на **странице 13**.

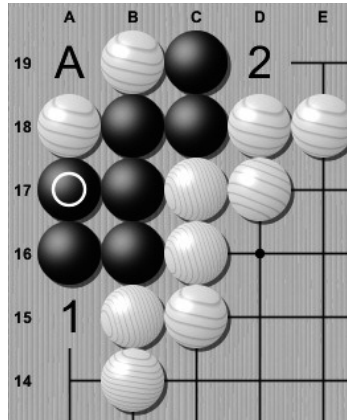


Вариант 2

Изгиб в форме L в углу если есть 2 и более свободных пунктов с внешней стороны

Левая картинка: Если сыграны те же ходы, но есть свободные дыхания, это даёт интересный вариант выживания при игре в пункт **A**.

Правая картинка: Это окончательный результат. Белые не могут играть в **A**, поскольку это самоубийственный ход и не может захватить группу Чёрных из-за 2 свободных пунктов. Если Белые заполняют один из них, то Чёрные захватывают **2** камня играя в **A** и строя два глаза.

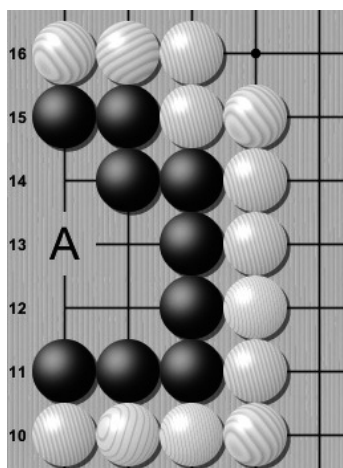


Интересный факт: По японским правилам изогнутая линия в виде L в углу по факту считается мёртвой, даже не смотря на то, что она выживает в некоторых случаях. Есть определённые возражения против такого определения, поскольку по другим правилам, например Китайским, ко необходимо доиграть чтобы определить жива группа или нет, но здесь мы не будем вдаваться в детали этих тонкостей.

Форма из 5 пунктов территории

Интуитивно понятно, что чем больше пространство у группы, тем проще ей превратиться в группу, чья жизнь не подвергается сомнению. Это относится к большинству форм у которых есть пять пунктов территории, но мы должны знать и опасаться двух форм, которые представляют собой добавление одного пункта к тем четырём, риски которых мы уже оценили.

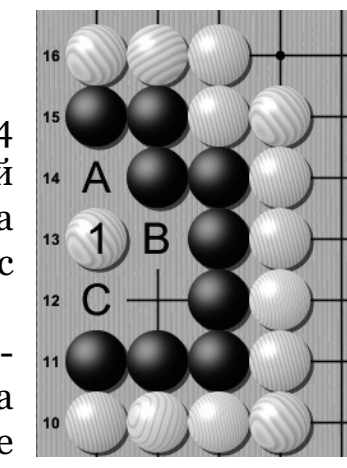
Например, четыре пункта в форме квадрата однозначно делает группу мёртвой. Если мы добавим этой группе ещё один пункт территории, то получим форму, которую называют “груда из пяти пунктов”, но сможет ли она выжить и какой другой формы нам надо опасаться? Давайте поищем ответы на эти вопросы:

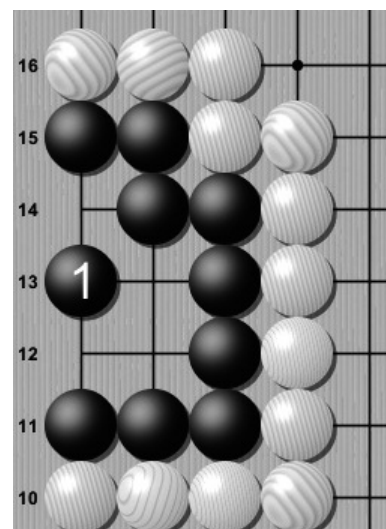
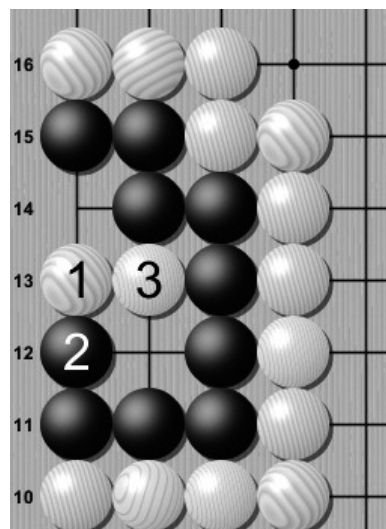
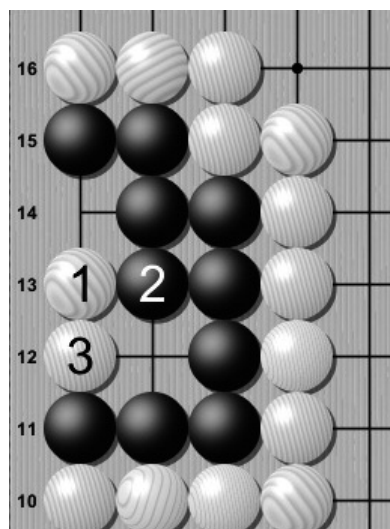
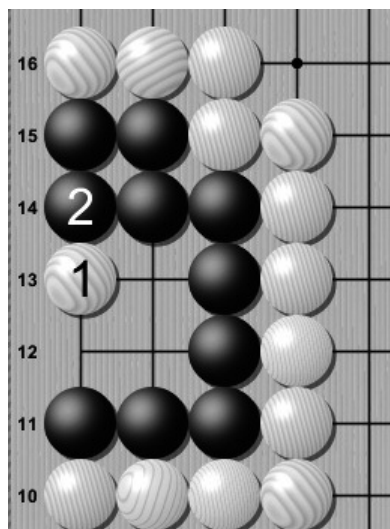


Форма 1 - “Груда из пяти пунктов”
(зависит от очерёдности хода)

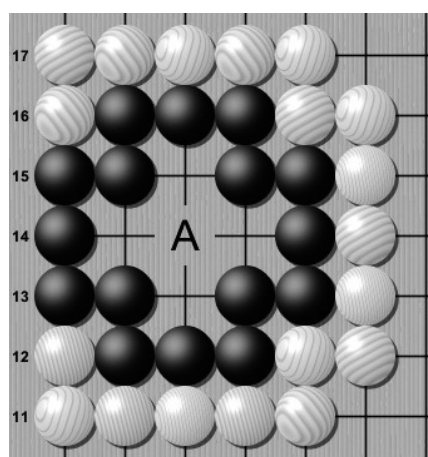
Левая картинка: Как мы видели в варианте квадрата из 4 пунктов, там не было критически важного пункта, который позволял бы группе выжить, но добавление одного пункта территории, создаёт нарушение симметрии и теперь у нас есть критически важный пункт в **A**.

Правая картинка: Если Чёрные играют первыми в критически важный пункт, то очевидно, что у него получается два глаза, но в обратном случае для захвата этого камня Чёрные вынуждены заполнить все свои свободные пункты. Выбор **A, B** и **C** не работает...





У Чёрных нет шансов построить два глаза, и единственный способ выжить это занять критически важный пункт первым.



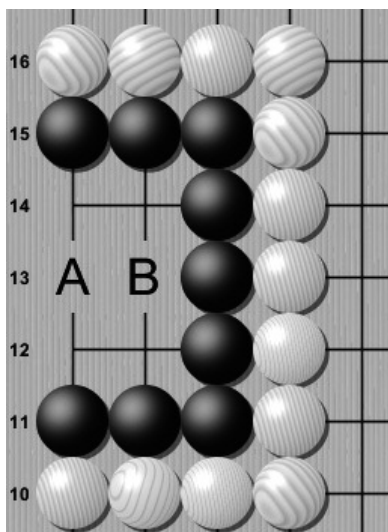
Форма 2

Пять пунктов территории образующие крест
(зависит от очередности хода).

Если мы добавим один пункт к форме полу-крест со **страницы 144**, то заметим, что в форме крест центр симметрии остался там же. Это означает, что вопрос жизни или смерти данной группы остаётся прежним и добавление одного пункта не изменяет факта, что выживание зависит от сэнгэ и занятия критически важного пункта в **A**.

Форма из шести пунктов территории

При шести пунктах территории растёт и количество живых форм, однако добавление пункта к формам, с проблемами из примеров выше, не всегда благополучно их решает. Из того как мы добавляем эти пункты, группа может становиться живой, а может зависеть от очередности хода.

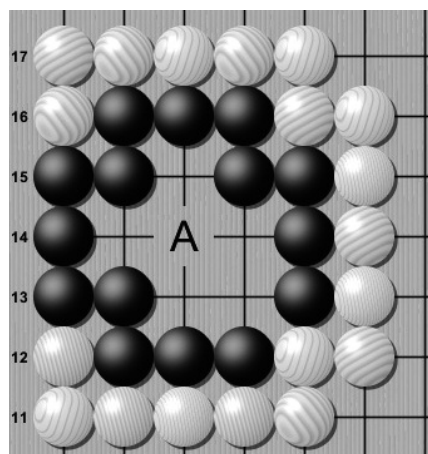
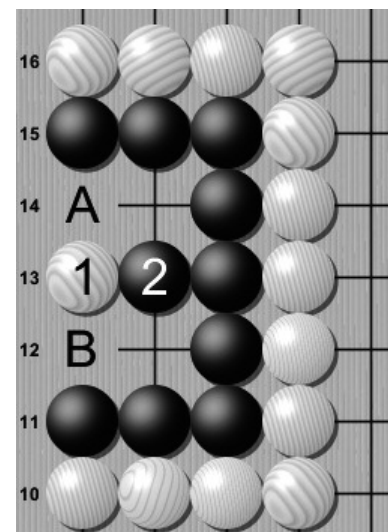


Форма 1 - Прямоугольник из шести пунктов

(точно жива)

Левая картинка: Добавление пункта к “груде из пяти пунктов территории” делает его симметричной и ведёт к созданию ещё одного критического пункта. Теперь их два, **A** и **B**, и они **миаи**.

Правая картинка: Даже если Белые занимают один из пунктов, Чёрные занимают второй, обеспечивая группе жизнь. **A** и **B** снова **миаи**. Если Белые играют в **A**, Чёрные строят два глаза в **B** и наоборот, так что форма точно жива.



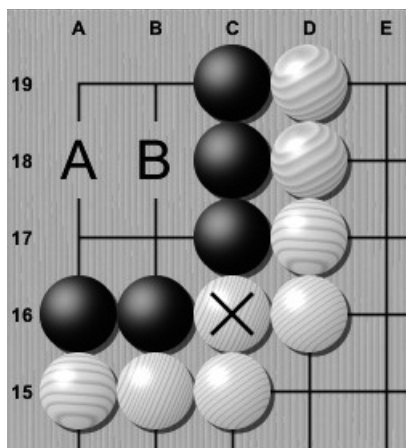
Форма 2 - Шесть кроликов

(зависит от очередности хода)

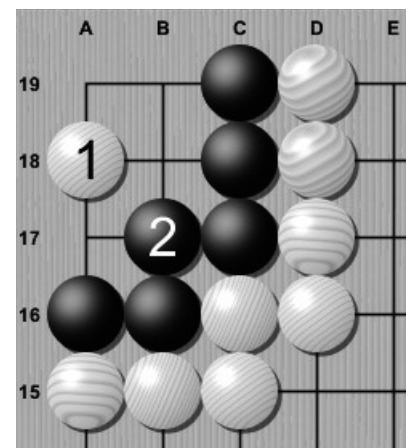
Отметим, что форма очень похожа на форму крест, которую мы уже рассматривали. Добавление этого пункта никак не влияет на симметрию формы и критически важный пункт в **A** остаётся на своём месте и кто его занимает, тот определяет статус группы.

Как вы видите концепция симметрии это постоянно повторяющаяся тема при определении жизни и смерти группы.

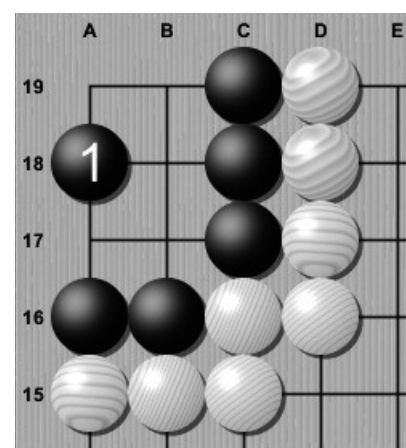
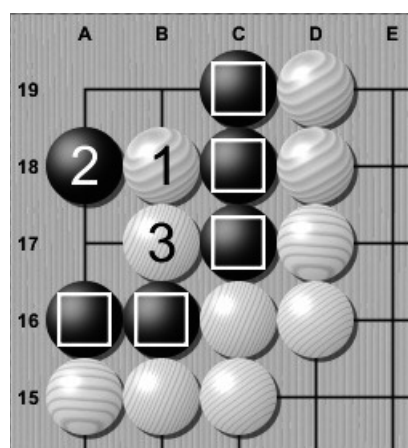
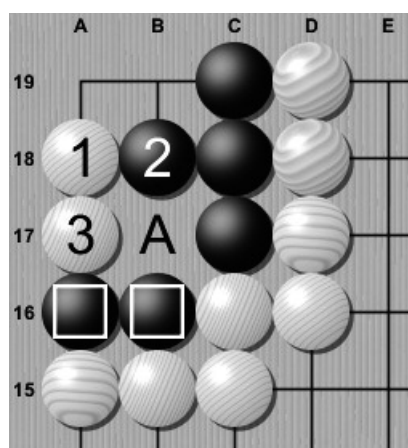
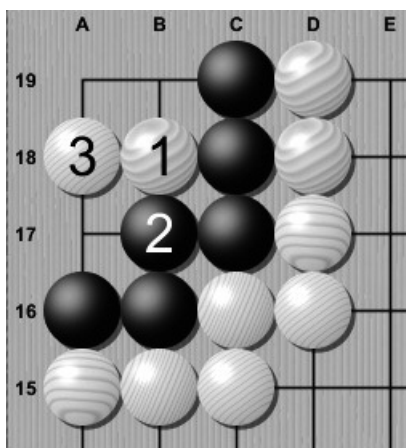
Прямоугольник из шести пунктов – прекрасный пример, что группа, несомненно, выживает **при отсутствии дефектов**. Повторюсь, шесть пунктов достаточно для выживания, но только если у нас такой простой пример, как в иллюстрации. К сожалению, в реальных партиях редко можно получить столь четко сформированные группы и часто у них есть дефекты. Например:



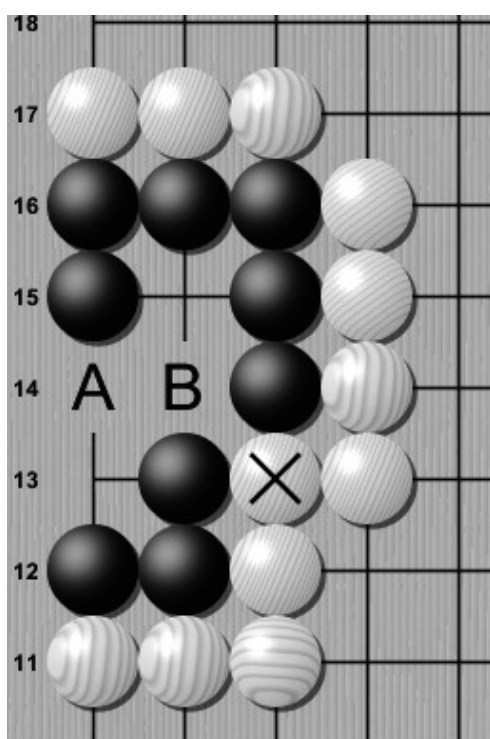
Левая картинка: Выглядит как обычная группа с шестью пунктами, но у неё есть серьёзный дефект в пункте отмеченным «X». Чтобы группа несомненно выживала, данный камень должен быть Чёрным. Однако сейчас, статус группы будет зависеть от того чей ход.



Правая картинка: Если Белые играют в один из жизненно важных пунктов, а Чёрные пытаются соединиться, то у нас образуется форма «кучка из пяти», которая в данном случае гибнет...

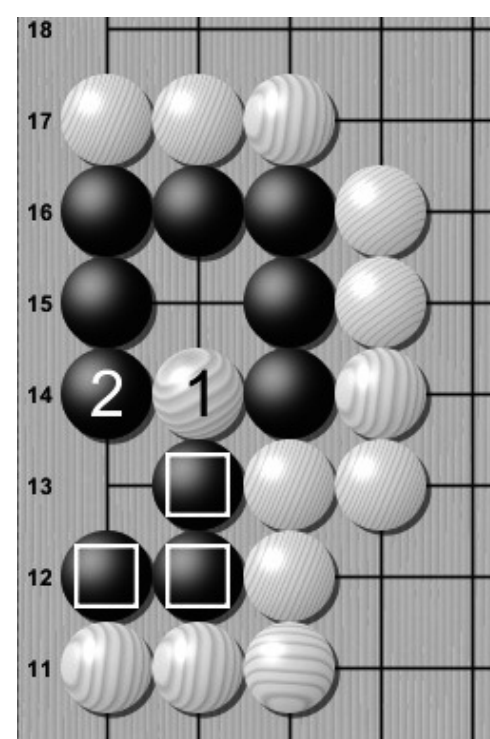


Слева на право: Если Чёрные пытаются соединиться, то это заканчивается формой «куча из пяти». Если он пытается сыграть в другом жизненно важном пункте, как в изначальной форме, то это заканчивается тем, что отмеченные камни оказываются под атари и группа гибнет. Единственное решение в данной ситуации это игра в критически важный пункт.



Левая картинка: Аналогичная проблема возникает для множества задач на выживание. Здесь представлена форма, которую мы объявили «живой при любых условиях» несколько страниц назад, но теперь у неё есть дефект отмеченный «X». Как и в предыдущем примере, это коренным образом меняет ситуацию, и жизнь группы зависит от очередности хода.

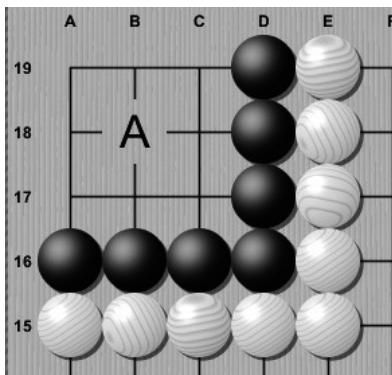
Правая картинка: Если Белые ставят ход 1, то все отмеченные камни оказываются под атари. Чёрные теперь не могут играть как обычно ход 2 и строить 2 глаза, и теперь вся группа мертва.



Важно: Дефекты групп или возможности разрезания, как и нехватка степеней свободы, это ключевые факторы проблематики задач на жизнь и смерть.

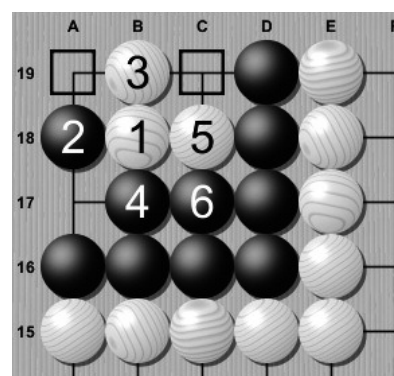
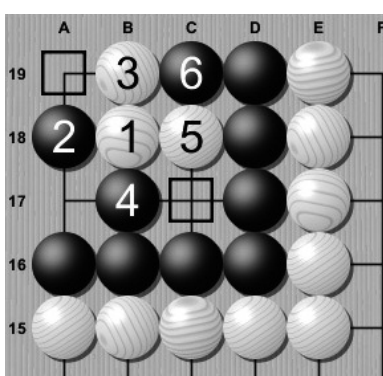
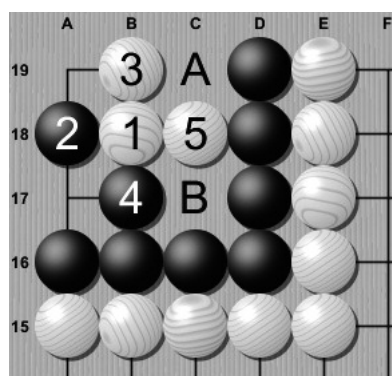
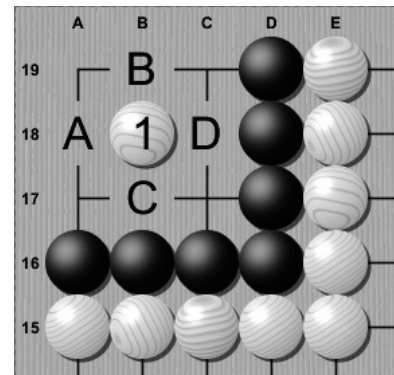
Формы из 7 или более пунктов

Формы с таким большим количеством очков, как правило, живые, но *если у формы есть дефекты, или отсутствуют свободные пункты снаружи*, то всё может стать весьма запутанным и привести к ко или сэки. Для задач на жизнь и смерть, нужно учитывать, каким образом соединены камни и сколько у них свободных пунктов. Вот достаточно странная форма, которая приносит массу хлопот даже с девятью пунктами территории, но полностью окруженная. Давайте посмотрим, как это работает:



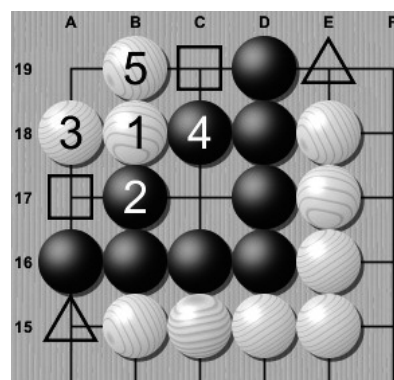
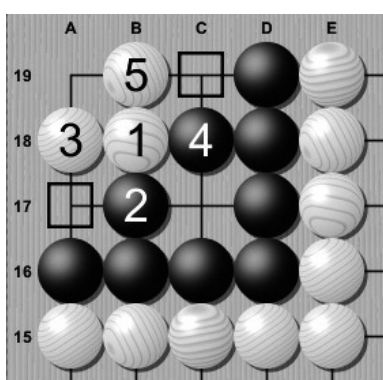
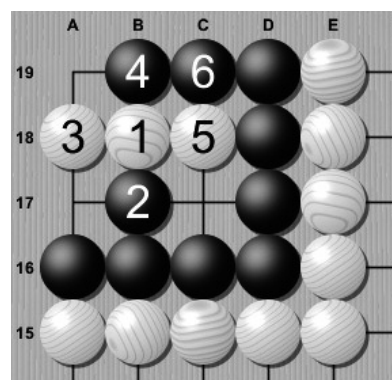
Левая картинка: Как и следовало ожидать, только полностью симметричные формы, могут быть такими хрупкими, даже при такой большой территории. Ключевой пункт, как обычно, центр симметрии в «А».

Правая картинка: Если Белые играют первые, то если Чёрные пытаются захватить этот камень, то все варианты от **A** до **D** это **миаи** и ведут к победе Белых.



Если Чёрные выберут эту последовательность, то **A** и **B** единственно возможные ходы, но оба приводят к взаимному выживанию (**сэки**)...

Если Чёрные играют **ход 6** в пункты **A** или **B** из предыдущей диаграммы, это означает, что Белые не могут быть захвачены, поскольку Чёрные не могут сыграть в пункт отмеченный крестом на картинке, без того что бы не оказаться самим в атари! Поэтому это **сэки**.



Но если Чёрные попробуют что-то извращённое, типа **хода 4**, тогда получится ещё одно сэки.

Левая картинка: Если Чёрные пытаются создать глаз, то тогда получается сэки поскольку он будет под **атари** при занятии отмеченного пункта.

Правая картинка: Однако, если у Чёрных два свободных пункта снаружи, как здесь, то Чёрные спокойно занимают отмеченный пункт, не будучи под **атари**, и теперь Чёрные уверенно выживают.

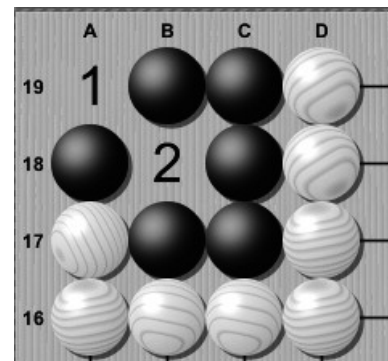
Помните: Постарайтесь избегать полного окружения. Если этого сделать не удалось, то постарайтесь оформить глаз, даже для живой формы, что бы ни возникало ситуаций, что вся группа под атари.

► Тэсудзи

Что такое тэсудзи. Это мастерский ход или серия ходов, чья цель изменить сложную ситуацию, грозящую потерями. Иногда это может быть простой ход по диагонали или небольшое распространение от группы, иногда несколько более длинная последовательность ходов, но которая в результате изменяет ситуацию на доске в вашу пользу. **Далеко не все ходы это тэсудзи.** Как уже упоминалось, ситуация должна быть достаточно сложной и требовать тонкого расчета, в том числе и очерёдности ходов, однако иногда по итогу может выясниться, что разыгранная комбинация как раз и есть тэсудзи. Главные задачи тэсудзи:

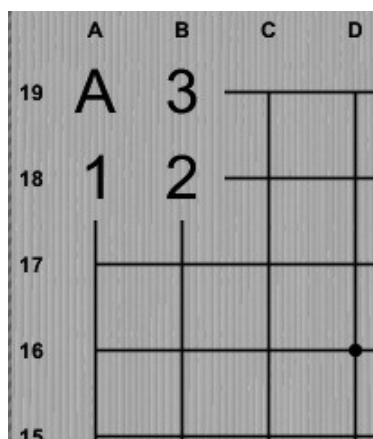
- А)** Уменьшить степени свободы противостоящей группе или помочь в постройке двух глаз
- В)** Соединить разрозненные группы и обеспечить выживаемость находящимся в опасности группам
- С)** Захватить или разъединить группы противника

Мы уже сталкивались с некоторыми тэсудзи в тексте, например с лестницей на **странице 28** и прыжком обезьяны на **странице 58**. В этой главе мы сконцентрируемся на тэсудзи, которые встречаются часто и помогают нам сокращать территорию оппонента или захватывать его группы, в то время как мы получаем преимущества в борьбе за жизнь и смерть. Без сомнения в этой книге невозможно охватить все тэсудзи, так что рекомендуем в дальнейшем обратиться к специализированной литературе, посвящённой именно этому вопросу. Перед тем как мы начнём изучение новых тэсудзи, небольшое замечание про **критические пункты** в углу. Уже упоминалось, на **странице 145**, что угол имеет уникальные свойства, как место схождения двух сторон, поэтому построение глаз здесь легче. И действительно только в углу возможно построение двуглазой группы из шести камней.



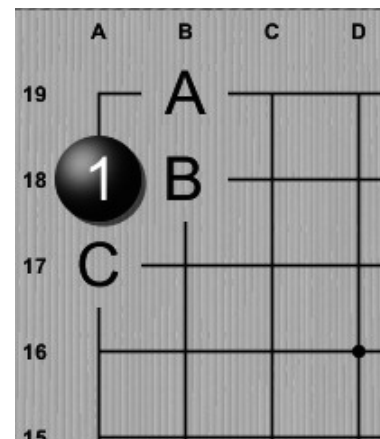
Шесть камней с двумя глазами

Это приводит к уникальным схваткам, которые не возникают больше нигде на доске. Вы будете много раз терять и спасать территорию в углах и главная причина начинать игру с угла, состоит в том, что в углу легче всего построить живую группу. Поэтому в разрезе задач на жизнь и смерть обращаем внимание, что в углу находятся три критически важных пункта, которые нам необходимо либо защищать либо атаковать и нам всегда необходимо помнить о последовательностях ходов относящихся к ним.



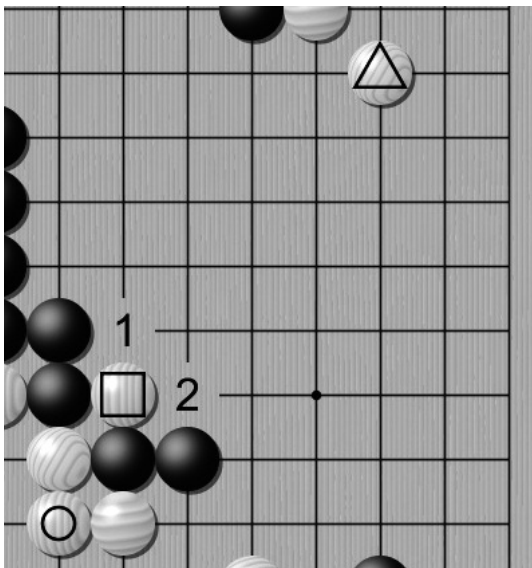
Левая картинка: Три критически важных пункта это ходы **1, 2** и **3**. Главная угроза это создание глаза или ко борьбы в пункте **А** как мы видели на **странице 146**. Наиболее важные пункты это **1** и **3**, поскольку они как правило **миаи**.

Правая картинка: В большинстве случаев при игре противника в **пункт 1**, наше естественное желание ответить в пункт **А**, что бы избежать ко, или попытаться захватить его в пунктах **В** или **С**. Какой из этих ходов корректен, зависит от окружающих камней.



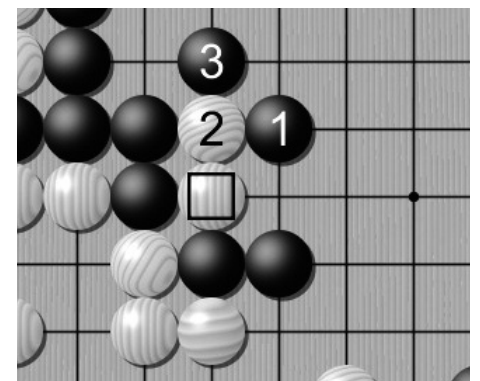
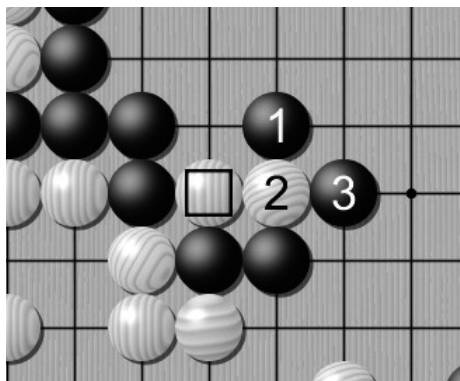
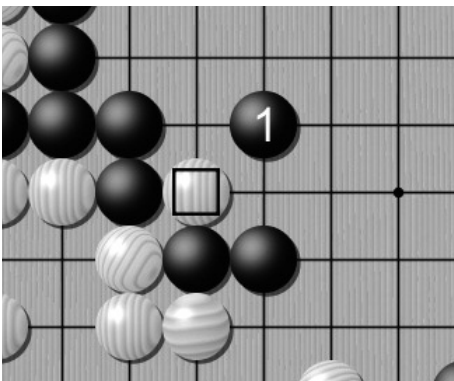
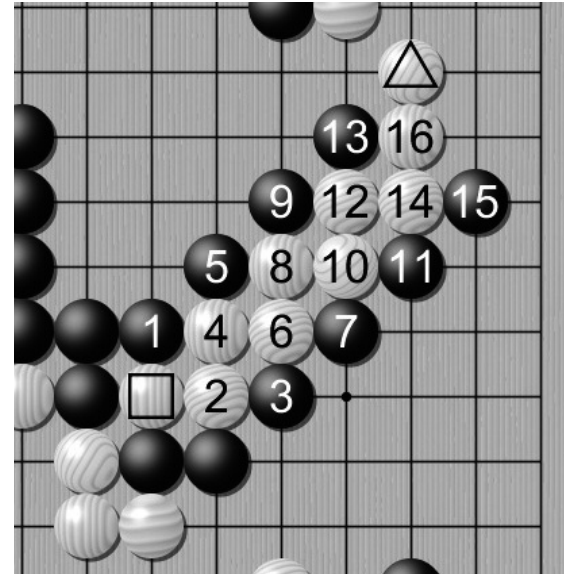
Гнездо

Простое тэсудзи для захвата разрезающего камня и нейтрализации возможных угроз от этого разрезания в дальнейшем. Идея в том, чтобы отрезать камень и захватить его позже, вместо того чтобы атаковать его сразу. Для создания глаза в этой форме нужно чтобы ваши камни образовывали прямой угол и выдавались как минимум на один камень от камня разрезания.



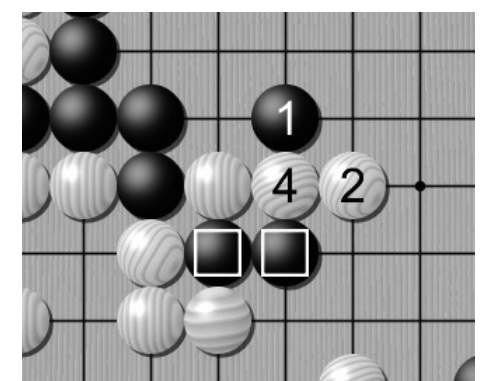
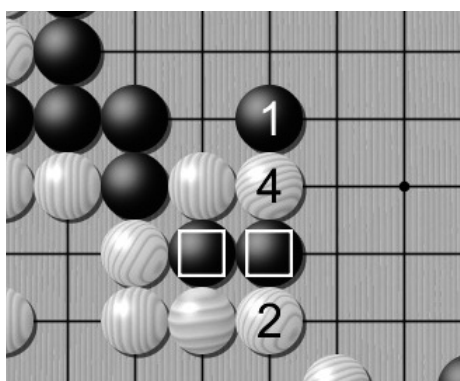
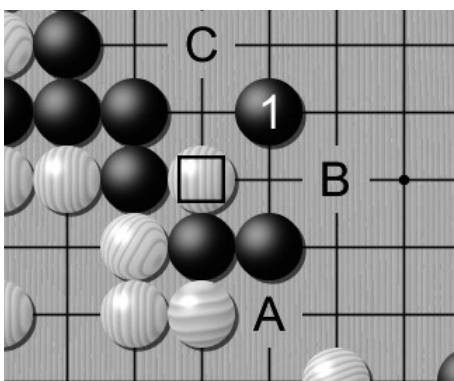
На примере на левой картинке Белый камень отмеченный квадратом разрезает Чёрных на две группы. Если Чёрные игнорируют это разрезание, то их два камня могут оказаться в беде.

Что Чёрные могут сделать? Если он начнет строить **лестницу** через пункты **1** или **2**, дабы захватить разрезающий камень, то камень отмеченный треугольником будет **ломщиком** этой лестницы, что видно на правой картинке...



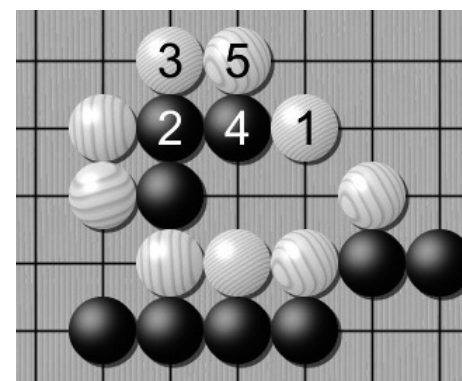
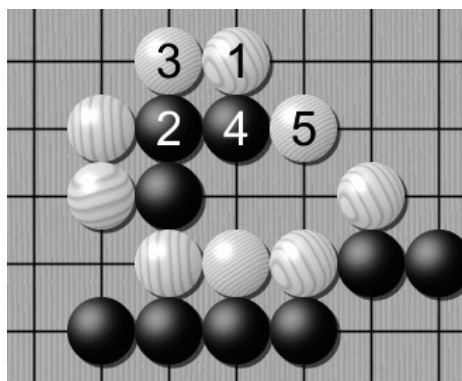
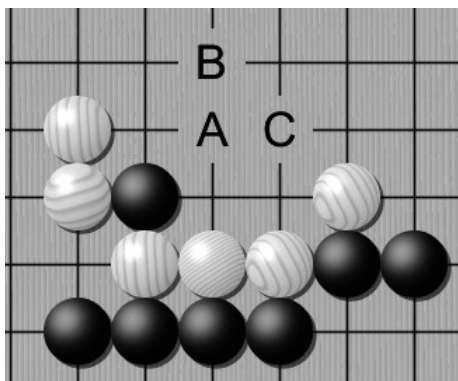
Левая картинка: Правильный ход для формы **гнездо** это ход **1**. Это характерная **форма** и Белый камень будет захвачен вне зависимости от того в какую сторону он попробует убежать.

Центральная и Правая картинка: Действительно, как только Белые пытаются сопротивляться, то оказывается, что у них нет ломщика, который бы мог им помочь, так как гнездо строит форму сокращающую свободные пункты группы Белых и ставя всю группу в атари при попытке бегства.



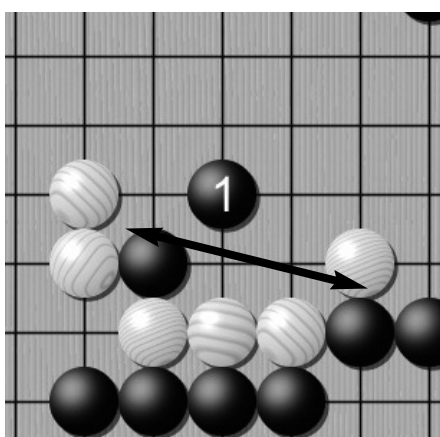
Левая картинка: Необходимо отметить, что при всей эффективности данного хода, он не идеален и оставляет определённые слабости и угрозы. Ходы **A**, **B** и **C** все **сентэ**, поскольку в случае если Чёрные не отвечают, то Белый камень может быть спасён

Центральная и Правая картинка: Если Чёрные играют ход **3** где то ещё, то у Белых возникает возможность разрушить гнездо и захватить отмеченные два камня. Гнездо достаточно мощное тэсудзи, но его следует избегать, если могут последовать вынуждающие ходы, которые ухудшат ситуацию на доске.



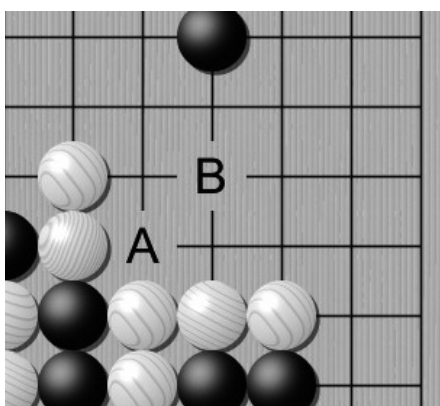
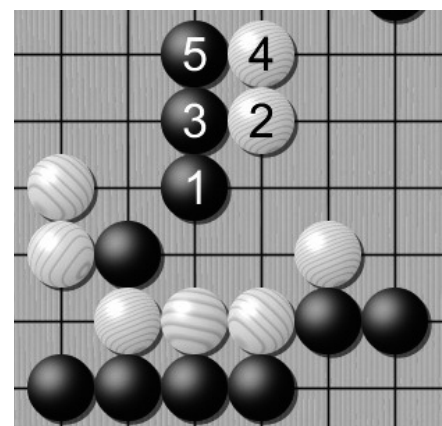
Левая картинка: Чем длиннее ваша группа камней, тем легче поймать разрезающий камень в гнездо. В этом примере, поскольку у Белых много камней, он может поймать Чёрных не только ходом в **А**, но также и ходами в **В** и **С**. В частности, ход конём в **В** наиболее типичен в данной позиции, а ход в **С** зависит от окружающих камней.

Центральная и Правая картинка: Как вы видите, если Чёрные пытаются сопротивляться, чтобы вырваться из гнезда, то результат одинаков. Разница только в последовательности ходов.



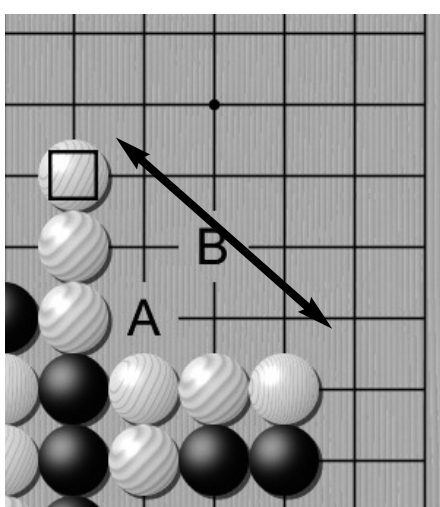
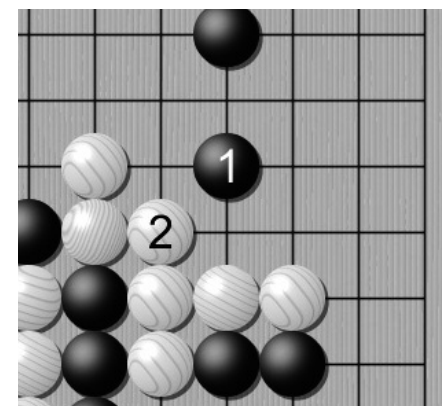
Левая картинка: Если Белые не играют гнездо, линия сектора слишком коротка и Чёрные убегают **ходом 1**. Как говорится «лучший ход соперника это и мой лучший ход»

Правая картинка: Если Белые пытаются построить гнездо ходом коня **ходом 2**, то оказывается, что это в данном случае не возможно. В зависимости от ситуации на доске, это может и не играть роли, но в данном примере построенное гнездо провалено.



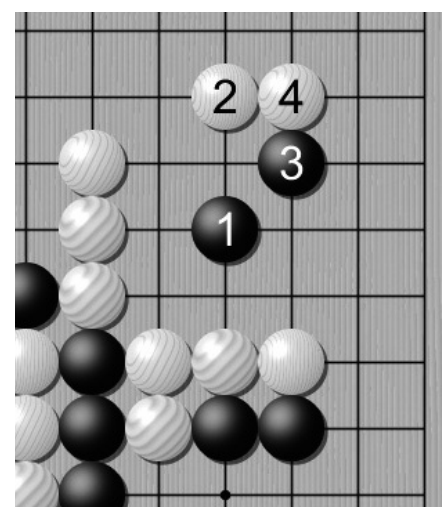
Левая картинка: Когда построение гнезда возможно, то можно сказать, что пункт разрезания надёжно защищён самой этой возможностью. Например здесь, Чёрные не могут разрезать в **А** из-за гнезда в **В**.

Правая картинка: Однако Чёрные могут играть в ключевой пункт **ходом 1** и принудить Белых соединиться **ходом 2**. Чем меньше у вашего соперника таких ходов, тем лучше.



Левая картинка: Комбинируя два предыдущих примера, если у вас достаточно защищающихся камней, Чёрные не преуспеют даже после игры в критически важный пункт **В**, потому что линия сектора шире и Белые по прежнему могут захватить в гнездо разрезающие камни.

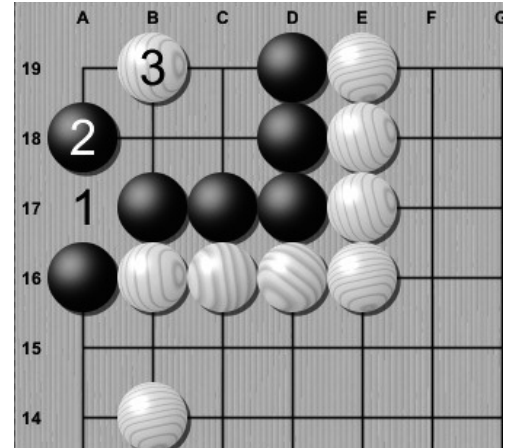
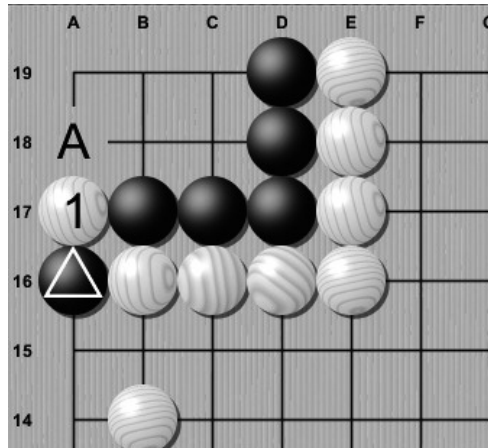
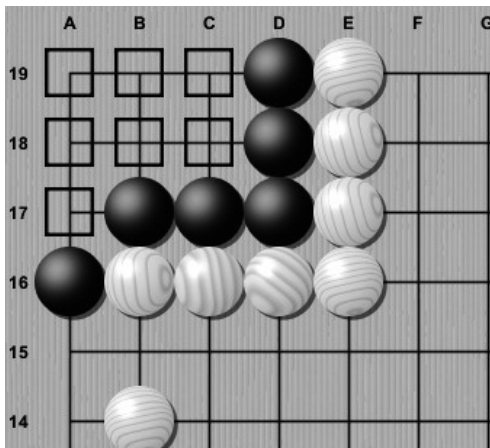
Правая картинка: Если Черные пытаются угрожать разрезанием **ходом 1**, Белые могут спокойно ловить их в гнездо **ходом 2**. Если Чёрные пытаются убежать **ходом 3**, Белые блокируют их **ходом 4** и остаются в безопасности, поскольку Чёрные здесь не выживают.



Помните: Гнездо, очень могущественное тэсудзи, но вы всегда должны помнить о вынуждающих ходах, которое оно даёт вашему противнику и соответственно вы должны заботиться о защите в нужное время в нужном месте.

Вбрасывание

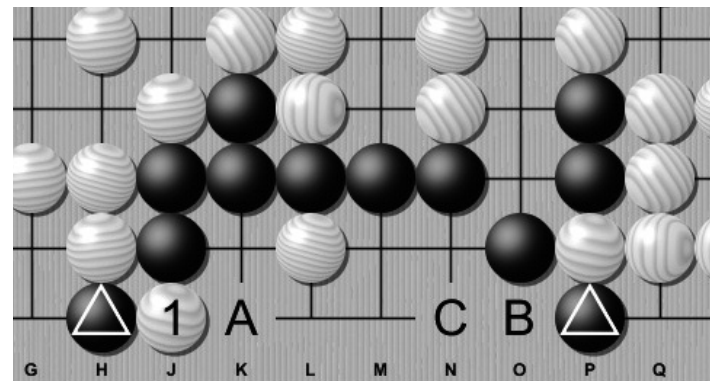
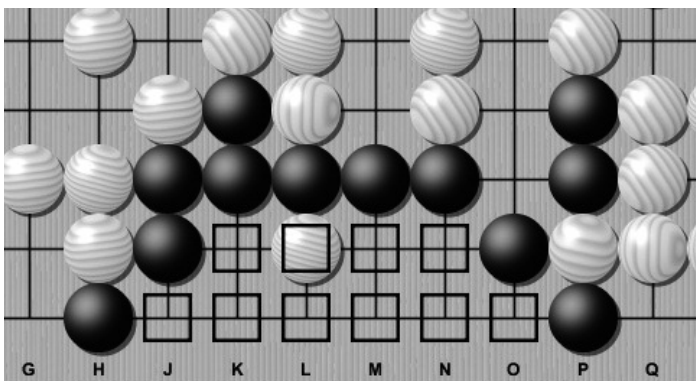
Вбрасывание это тэсудзи направленное на уменьшение степеней свободы группы противника. Идея вбросить камень за линию противника, что бы заставить его захватывать камень или потерять группу. Обычно вбрасывание работает как атари, т.е. немедленная угроза, что делает захват такого камня обязательным, но это работает в идеальных ситуациях, так что вбрасывание может работать и без непосредственной угрозы. В отличие от гнезда, данное тэсудзи более вариативно и шире применяется, но для начала рассмотрим самый простой пример:



Левая картинка: С первого взгляда Чёрная группа представляет собой прямоугольник из шести пунктов, который должен выживать, особенно если сейчас ход Чёрных и он соединится.

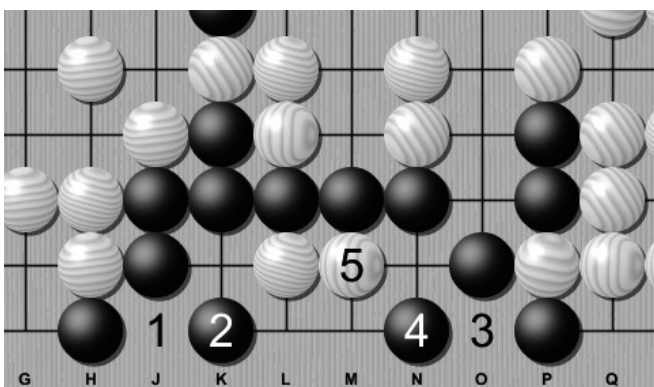
Центральная картинка: Но если сейчас ход Белых, то всё может пойти не так. **Ход 1** это вбрасывание, которое ставит отмеченные треугольником камни в положение атари, принуждая Чёрных играть в **A** чтобы захватить Белый камень.

Правая картинка: После захвата камня форма превращается в «кучу из пяти пунктов» и **ход 3** это то, что нужно, чтобы убить всю группу!



Левая картинка: Вбрасывание может быть проблемой и для больших групп. На этой картинке Чёрные казалось бы контролируют 10 очков территории и захватывают Белый камень, но в форме слишком много дефектов.

Правая картинка: Белые вбрасывают камень **ходом 1** и ставят отмеченные треугольниками камни под атари, заставляя Чёрных играть в **A** для захвата камня. После чего Белые повторяют вбрасывание для **B**...

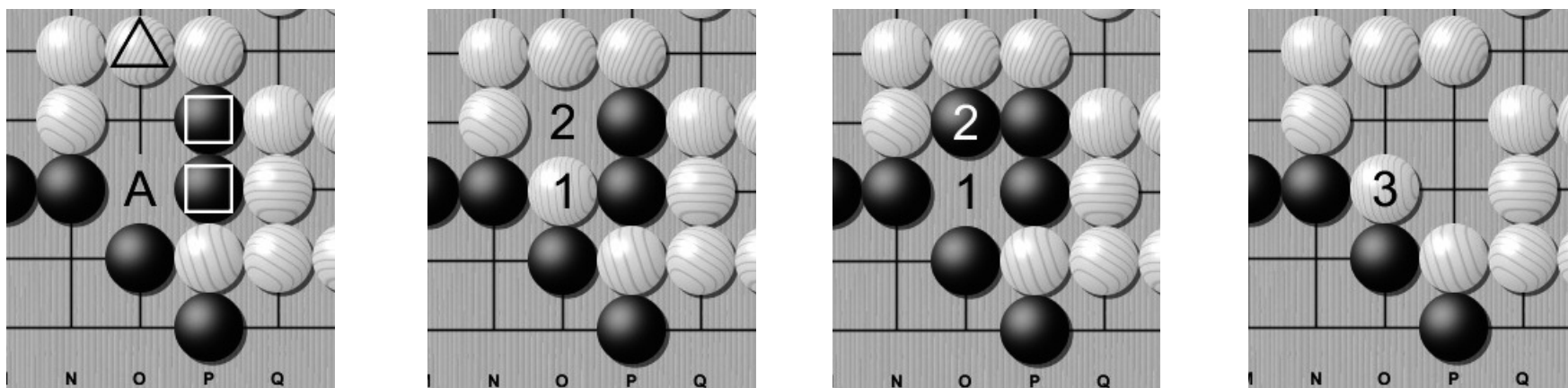


После двух вбрасываний и обязательных ответов Чёрных, оставшаяся форма начинает слишком сильно напоминать **кучу из пяти пунктов**, но с шестью пунктами территории и двумя критически важными пунктами, при этом Белые уже сумели занять один из них. **Ход 5** Белых занимает второй из критических пунктов, после чего группа Чёрных мертва. Чтобы выжить, Чёрным необходимо сначала сделать **ход 5**, вместо захвата камней ходами **2** и **4**.

Обратите внимание, что пункты **1** и **3** это не глаза, поскольку Белые могут угрожать им и вынудить Чёрных закрыть их.

Выбивание

Выбивание это подвид вбрасывания, но из-за специфики результата мы будем рассматривать его как отдельное тэсудзи. Идея выбивания в том, что вбрасываемый камень ставит группу в положение атари, так что противник вынужден забирать этот камень, но *из-за уменьшения свободных пунктов группа снова становится под атари*. В отличие от простого вбрасывания, выбивание нацелено на захват группы и кажется, что это сложная и редкая ситуация, но нижеприведенные примеры надеюсь развеют это представление. Главное, если вы хотите использовать или защититься от выбивания, группа должна быть полностью окружена.

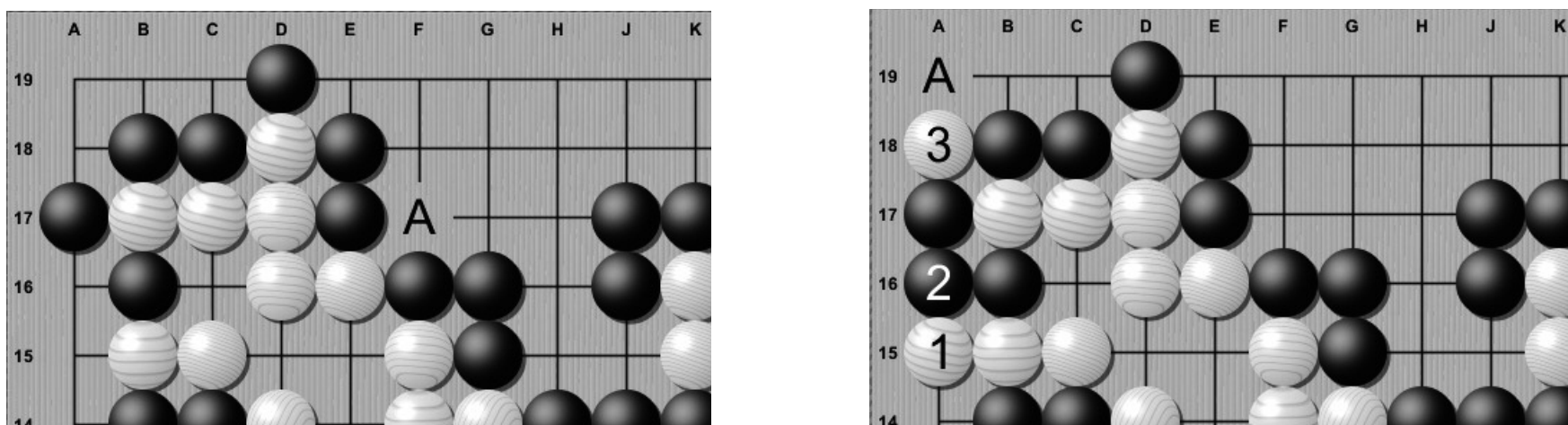


Слева на право: Простой пример выбивания получится если мы добавим камень отмеченный треугольником к группе Белых. Теперь, если Чёрные не соединяются в А, отмеченные квадратами камни будут захвачены благодаря выбиванию. Но как?

Если Белые вбрасывают камень **ходом 1**, Чёрные сразу же захватывают его.

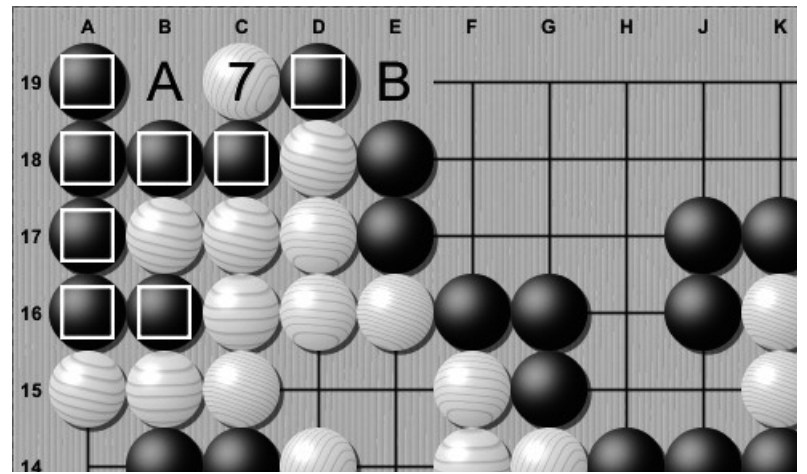
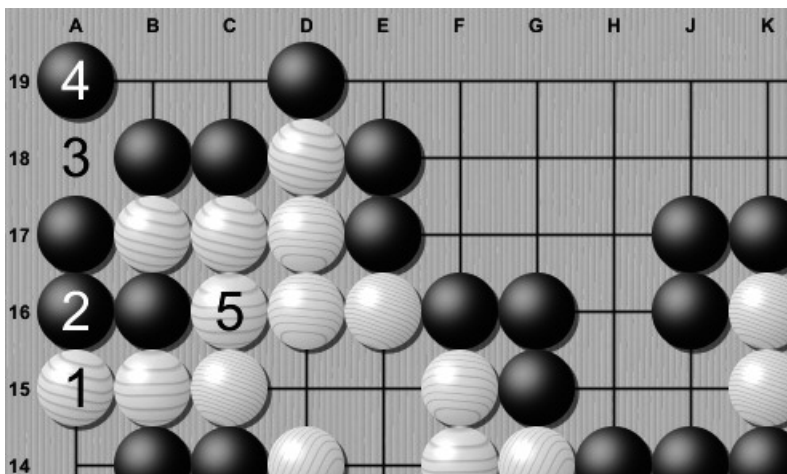
Но после того как Чёрные играют **ход 2** он снова под атари. Камень необходимый для захвата уменьшил степени свободы у этой группы. И теперь Белые **ходом 3** захватывают все три камня.

Основная проблема с выбиванием, что часто его сложно заметить и группы, которые казались в полной безопасности, внезапно гибнут после серии вбрасываний и выбиваний. Давайте посмотрим на комбинацию этих двух тэсудзи:



Левая картинка: Чёрные полагают, что их левый верхний угол в полной безопасности. Единственная слабость это разрезание в пункте А, но поскольку он близко к краю доски Чёрные легко защищают это пункт либо «гнездом» либо «лестницей». Всё выглядит весьма хорошо.

Правая картинка: Поэтому когда Белые продлеваются **ходом 1**, Чёрные просто соединяются **ходом 2**, чтобы защитить камень. Белые вбрасывают камень **ходом 3**, но Чёрные по-прежнему спокойны, поскольку они легко захватывают его, играя в пункт А. Всё ещё нормальная ситуация...

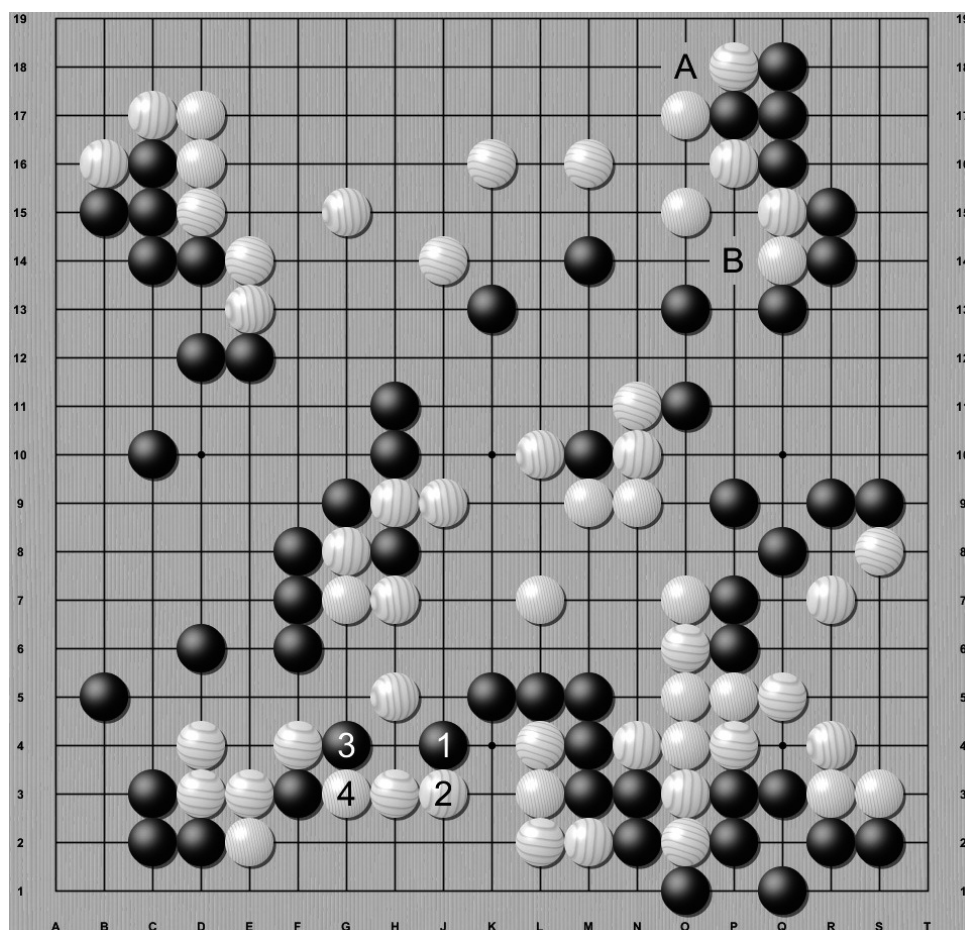


Левая картинка: Чёрные 4 захватывают Белый камень в 3 и затем Белые играют ход 5, опять ставя группу под атари. Чёрным надо заполнить свободный пункт и всё будет хорошо, верно?

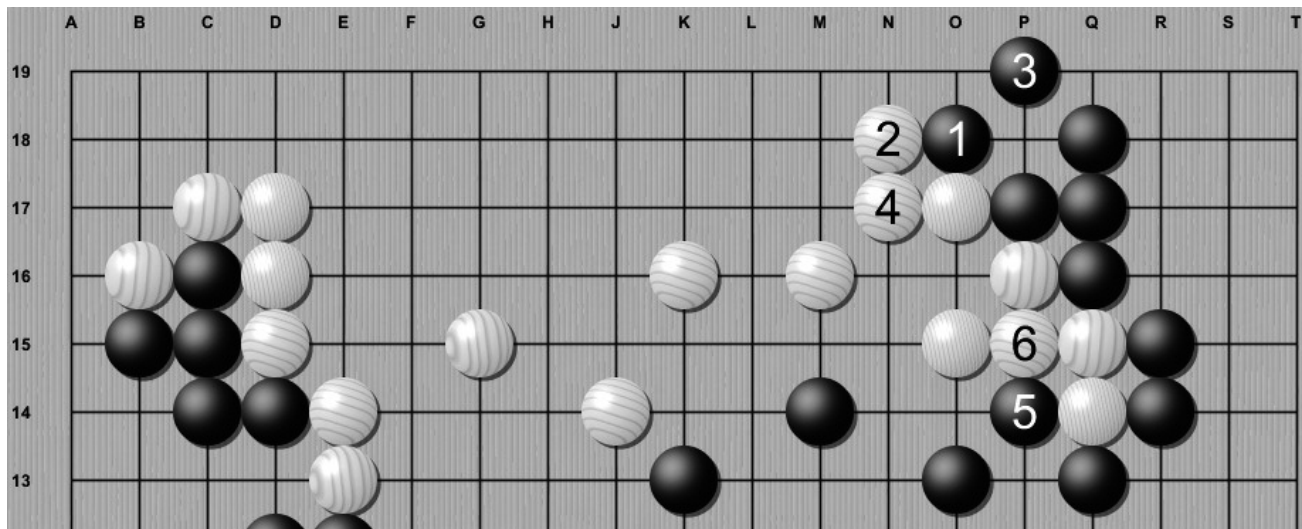
Правая картинка: Не совсем. Следует финальное вбрасывание ходом 7 оно же и **выбивание**. Данный ход ставит все отмеченные камни под атари и если Чёрные захватывают камень в А, они всё равно оказываются в атари и вся группа захватывается следующим ходом. Чёрные камни пленены, и лучшее что остаётся делать, это соединиться в В.

Это методичное уменьшение группы противника можно метко назвать «выжимание». При удачном раскладе оно может закончиться «выбиванием», как в этом примере, но может и просто превратить группу противника в кучку камней без территории или какого бы то ни было влияния.

Нет таких специальных приёмов, после которых можно было бы «выжать» группу противника, вам просто надо быть внимательными и использовать вынуждающие ходы или атари, которые могут разрушать группу противника. Если в конце удастся окружить противника, то может быть получится и выбивание. Давайте проанализируем более сложный пример:



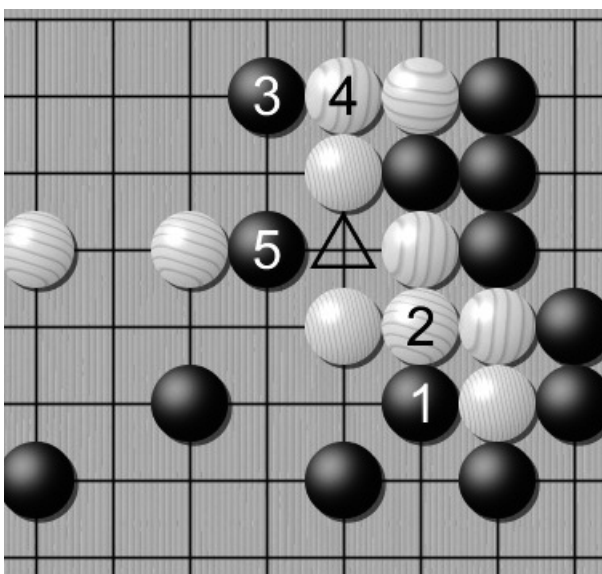
Оба игрока сконцентрировались на нижней части доски, и верхняя часть выглядит более менее безопасно для Белых. Есть два атари в А и В, но Белые полагают, что это небольшое уменьшение их территории поскольку они могут легко защитить свои камни в случае игры Чёрных...



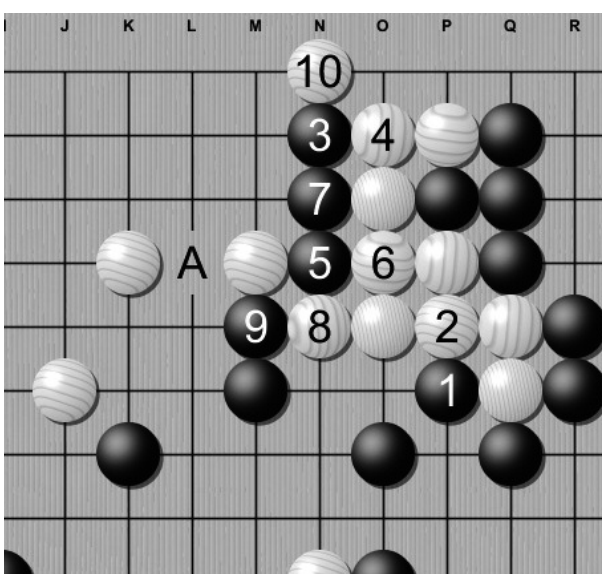
Это наиболее вероятные ходы, которые Белые себе представляют, в случае если Чёрные разыграют оба своих атари с предыдущей страницы.

Это достаточно разумные предположения и потеря одного или двух камней или даже трёх пунктов территории никак не угрожает жизнеспособности такой большой группы, да и потерей это сложно назвать с учётом насколько потенциально большая территория будет за Белыми, что видно на картинке.

Поэтому, предположив, что они в безопасности, Белые не желают терять ходы на защиту в уже достаточно защищённой области. Но предположения Белых о собственной безопасности оказываются ложными, как только Чёрные начинают реализацию своего атакующего плана. Необходимо отметить, что верхняя часть доски это самый большой очковый резерв Белых и поэтому защита этой части должна быть в первом приоритете...

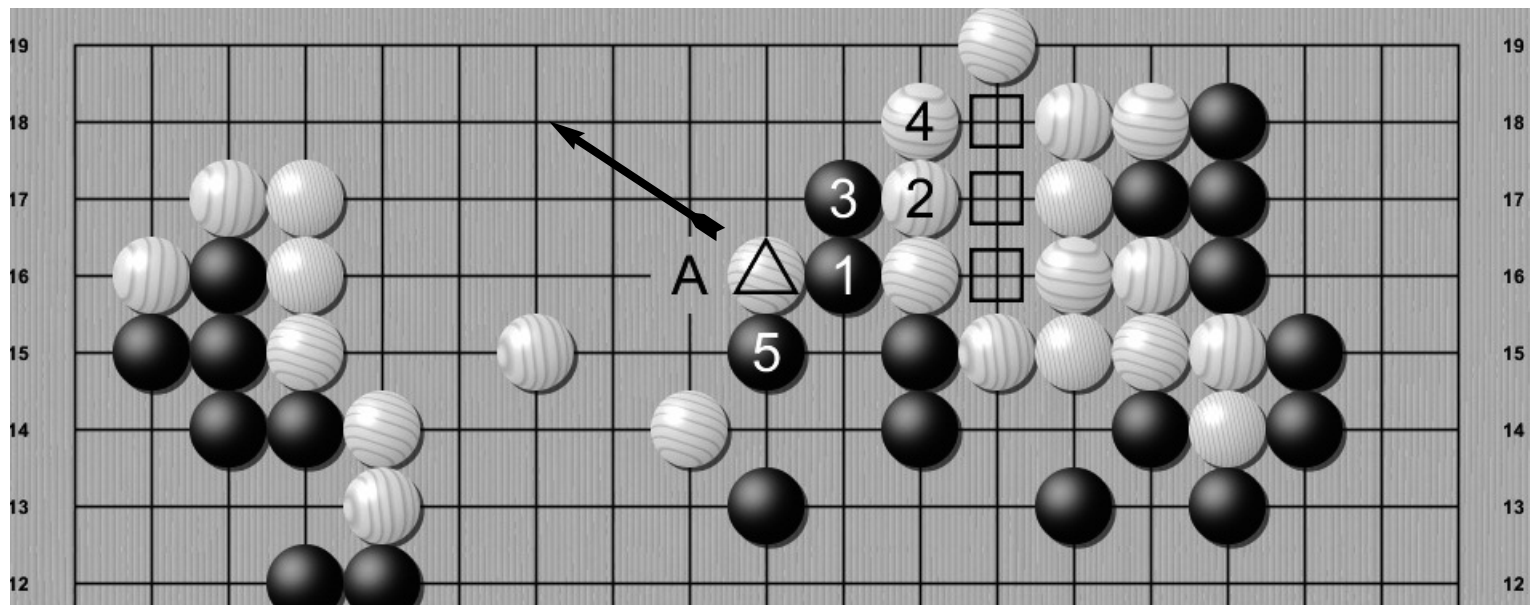


Чёрные начинают с атари **ходом 1** и Белые отвечают в соответствии со своими планами, **ходом 2** и пока всё выглядит хорошо. Но уже **ход 3**, Чёрные не играют атари, как от него ожидали. Вместо этого, Чёрные, играют одним пунктом левее, угрожая сыграть атари следующим ходом, рассекая белые камни и значительно сокращая их территорию. Это делает **ход 3** практически сэнтэ и обязательным ответ **ходом 4**. Заставлять играть вашего оппонента ходы, которые он не ожидал или не привычные в этой позиции, практически всегда хорошая идея, особенно если за этим стоит план и понятная цель, как в этом случае. Чёрные продолжают донимать противника **ходом 5**, чтобы разрезать противника в пункте отмеченным треугольником, поскольку это слабый пункт формы пасть тигра...

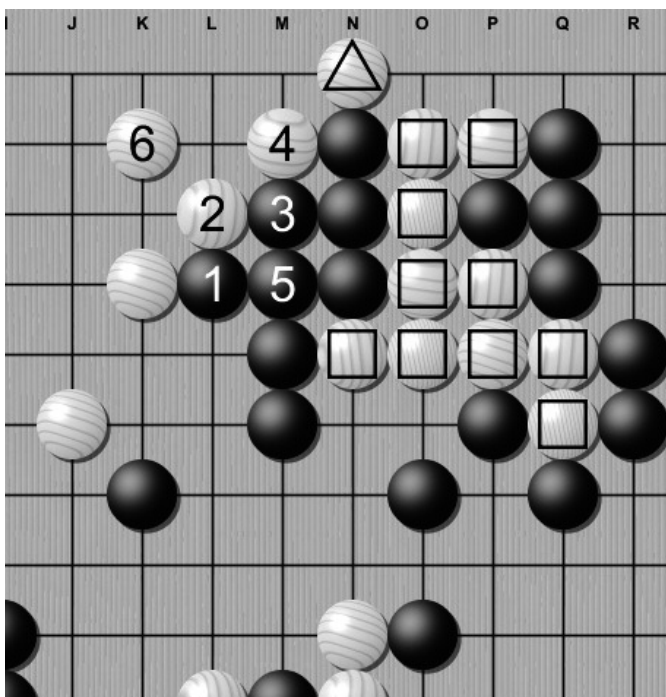


Редко кто не соединяется после угрозы для формы «пасть тигра», поэтому Белые играют **ход 6**, дабы соединить свои камни. Чёрные также соединяются **ходом 7**, чтобы получить больше свободных пунктов, а **ходы 8 и 9** служат взаимному разрезанию, с эффективным отделением групп противника. Однако **ход Белых 10**, казалось бы заканчивает борьбу. У Белой группы 4 свободных пункта, у Чёрной группы только 2. Белые уверены, что они могут захватить слабую группу Чёрных и соединить все свои камни.

Возможно это так, но у Чёрных есть атари в пункте **A** и это ход с которым не так просто сладить, особенно учитывая общую ситуацию на доске, которую можно увидеть на следующей странице. И обратите внимание, Белые камни справа теперь лишились формы. Теперь это просто куча камней без глаз и без потенциального влияния, так что «сжимание» уже прошло успешно...



Давайте включим на время режим подсчёта вариантов. Если Чёрные играют атари **ходом 1**, то самым естественным за Белых будет продолжится, и захватить три камня Чёрных, которые были в пунктах отмеченных квадратами. Однако при стандартном ответе, следует, что Чёрные играют в пункт **А**, и камень отмеченный треугольником будет захвачен «лестницей» и то что раньше было территорией Белых, упс-с испарилось! **Белые позволить себе такого не могут**, поэтому Чёрные знают, что **ход 1** это ещё одно сэнтэ в рукаве...

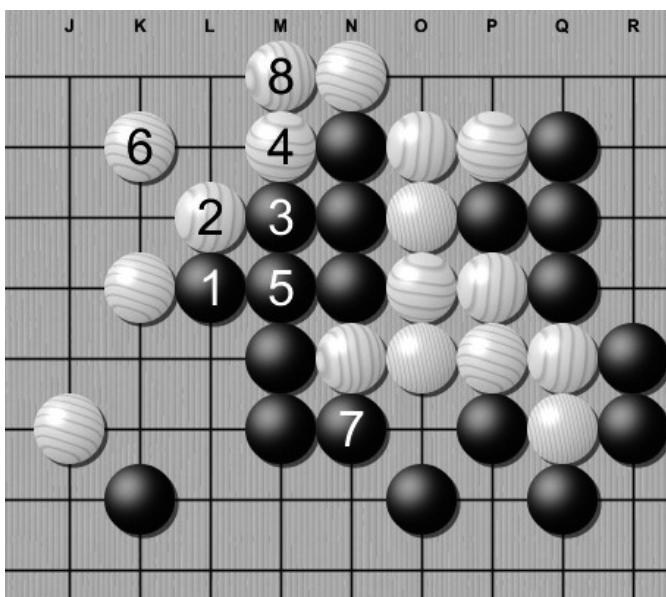


Вернёмся к игре, Чёрные ставят атари **ходом 1** и Белые, стремясь избежать ситуации из предыдущего абзаца, жертвуют один камень и наносят ответный атакующий удар, ставя Чёрных под атари, **ходом 2**.

Чёрные радостно захватывают камень Белых **ходом 3** и **Белые 4** снова ставят атари, поэтому Чёрные вынуждены заполнить пункт территории, чтобы не потерять группу, **ходом 5**.

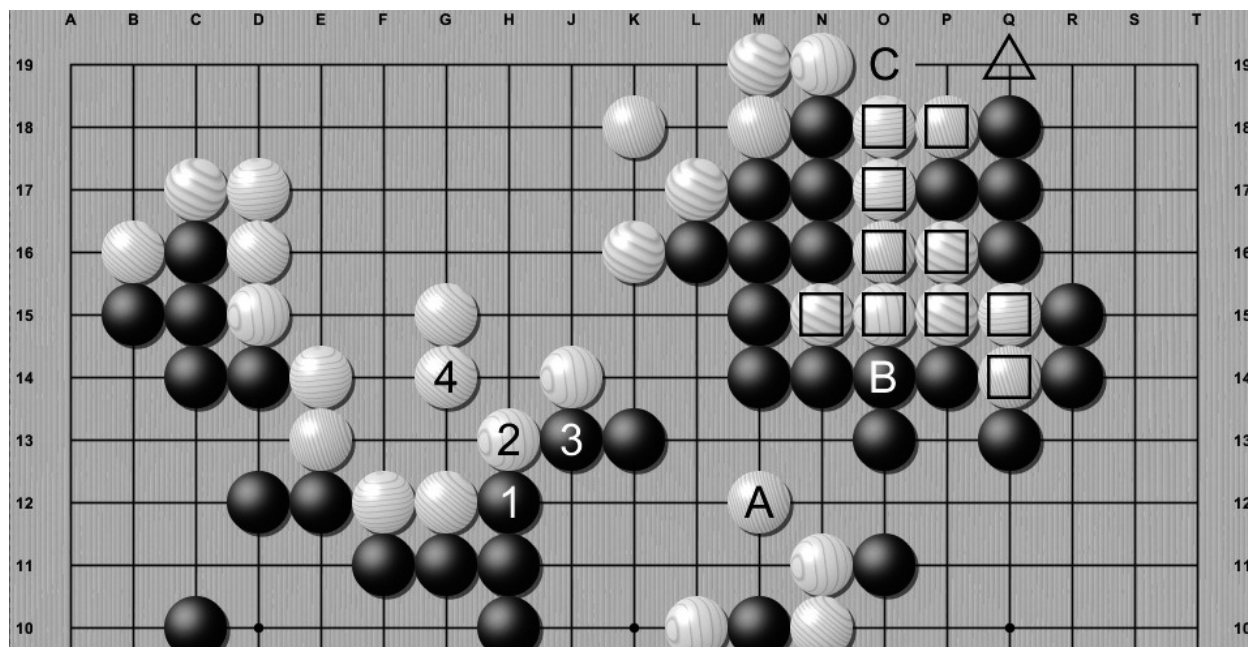
У Белых наконец сэнтэ и он играет **ход 6**, создавая две «тигринные пасти» и защищая оба пункта разрезания. Белый считает что «сжатые» отмеченные камни в безопасности, поскольку у него есть соединение под камнями Чёрных с помощью камня отмеченным треугольником.

Обычно это хорошая тактика, но если группа соединённая таким образом будет поставлена под атари, это может привести к «выбиванию». Если группа полностью окружена, то это косвенный признак, что возможно «выбивание»...



У Чёрных снова сэнтэ и он только что сыграл **ход 7**, чтобы Белые точно не смогли вырваться и заодно уменьшить их свободные пункты до трёх. Белые хотят избавиться от любых проблем в будущем и играют **ход 8** и наконец то снова чувствуют успокоение, поскольку их камни соединены.

Действительно, если мы будем рассматривать доску сейчас, то Чёрные не могут продолжать атаку, но уже довольны результатом. То, что когда то считалось безусловной территорией Белых, было сильно «сжато» и новые защитные порядки Белых уж больно сильно напоминают формы, которые удалось сжать несколькими ходами ранее. Терпение это добродетель и Чёрные могут сыграть где то ещё для успокоения Белых. Однако как я говорил раньше много раз, ситуация на доске меняется с каждым камнем и то что раньше было в безопасности, может оказаться под угрозой снятия через несколько ходов...

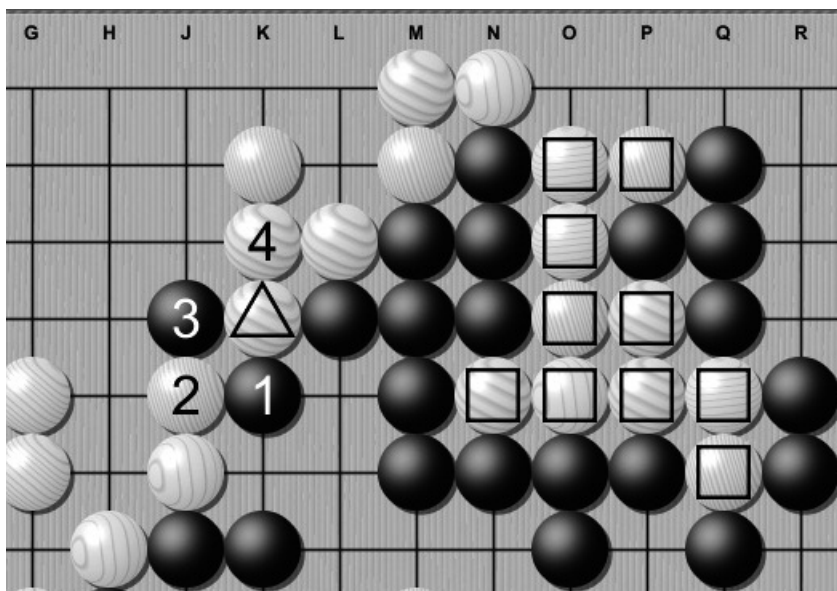


Сейчас не так уж много вещей должно случиться, чтобы Белые снова оказались в беде. После обмена ходами где то на доске, в какой то момент Белые снова оказываются под угрозой разрезания Чёрными в пункте **А** и Чёрные также умудрились уменьшить свободные пункты отмеченной группы играя в **В** чтобы защитить и соединить свои камни.

Белые не слишком переживают о безопасности отмеченных камней, поскольку у противника нет «выбивания», т.е. у Чёрных нет камня в пункте отмеченным треугольником. Поэтому Белые понимают, что сейчас нет необходимости терять ход для соединения своих групп, но если Чёрные попробуют поставить группу под атари, то Белые просто захватывают камень или соединяются в **С**. В случае если вы пытаетесь разыграть тэсудзи, то следует избегать очевидных ходов, как например игра в пункт отмеченным треугольником. В этом случае очевидно, что большинство ваших противников, сумеют разгадать ваши намерения и соединяться, тем самым лишив вас шансов на благоприятный исход. Поэтому вместо хода, который очевидно вернёт Чёрным сэнтэ, он просто играет достаточно невинный **ход 1**. Блокировка **ходом 2** опять же выглядит естественным ходом за Белых, при этом **ход 3** так же выглядит стандартным и **ходом 4** Белые снова строят две «тигриные пасти». Всё выглядит не плохо за Белых, вы согласны?

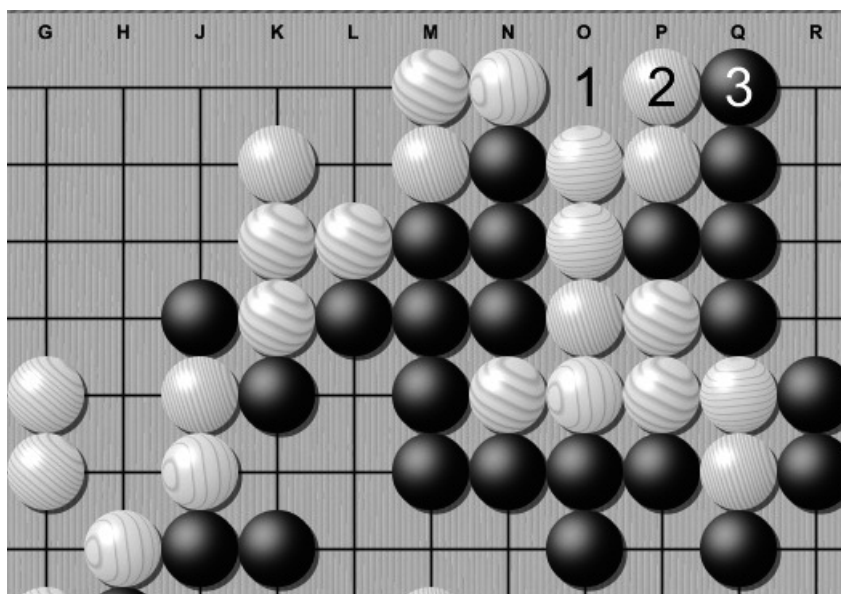
Помните: Старайтесь играть ходы, которые обладают мульти функциональностью. Часто камни, которые поставлены рядом с группами, которые противник полагает в безопасности, на самом деле незаметно, но кардинально меняют положение дел на доске.

Внимание: Если наш противник играет ход, который заставляет нас защититься, помните, что возможно у него есть план, пока скрытый от нас. Ведь тот ход, который кажется нам вполне себе хорошим и безопасным, как раз и есть наиболее подозрительный. Подумайте, вряд ли цель нашего противника состоит в том, чтобы мы поправили и обезопасили нашу группу, так почему он так играет? Всегда внутренне готовьтесь к сюрпризам.



Чёрные играют **ход 1**, который выглядит простой угрозой отмеченным треугольником камню. Если бы Белые не были столь сильны здесь, то можно было бы сыграть достаточно пассивно в пункт, который здесь отмечен как **ход Чёрных 3**, но мы должны помнить, что верх доски это всё ещё главный очковый запас Белых и они не могут быть здесь пассивны.

Кроме того, непозволительно разрешить Чёрным ставить атари. Как видно на картинке, **ход 2** строит соединение «бамбук» и разрезает Чёрные камни и если Чёрные разрезают с атари (что он и делает **ходом 3**), Белые легко соединяются **ходом 4**. Но **Чёрные 3** это крайне коварный ход...

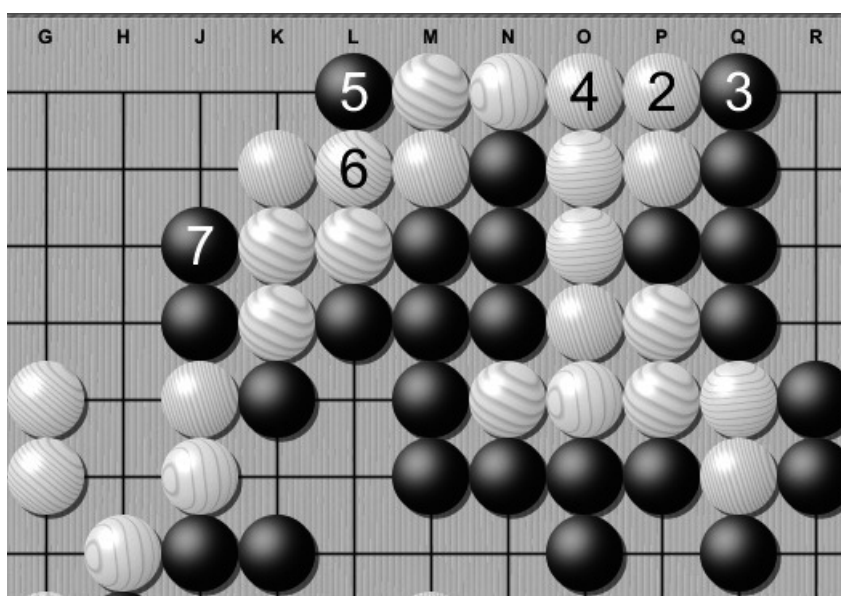


Чёрные наконец приступают к финальной части своего долгосрочного плана и они **вбрасывают** атари **ходом 1**.

Белые как мы уже говорили, предусмотрели такую возможность, но пока «выбивание» не возможно, поэтому они просто захватывают камень **ходом 2**. Чёрные снова ставят группу Белых под атари, играя **ход 3**.

Белые соединяются, играя ход 4 в тот же пункт где игрался **ход 1**, и по-прежнему у них два свободных пункта.

Однако группа, у которой только два свободных пункта, это всегда потенциальная проблема...

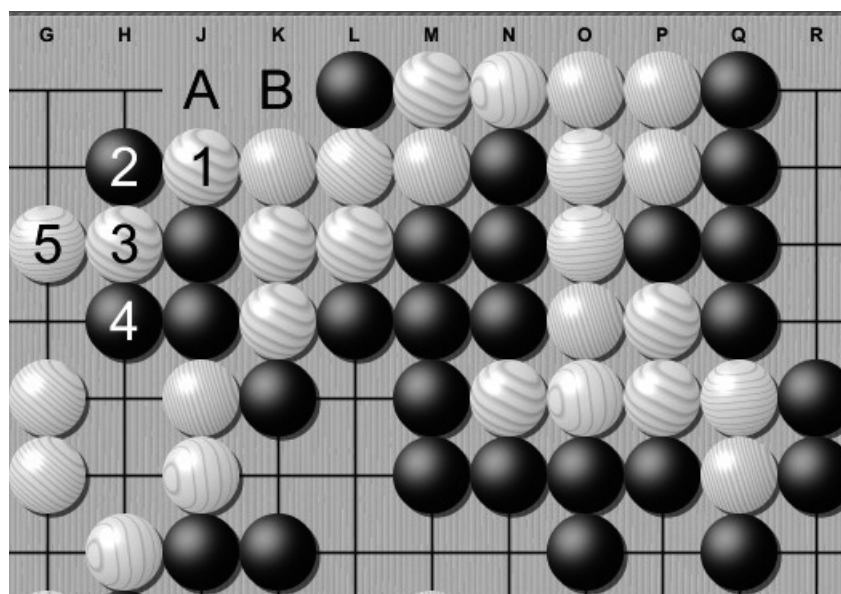


Чёрные играют вбрасывание и делают атари **ходом 5**. Белые не могут захватить камень сразу, поэтому они соединяют все свои камни **ходом 6**.

И теперь камень Чёрных, который казалось бы, так много сделал для защиты Белых, показывает свою реальную силу, после того как Чёрные продлеваются **ходом 7**.

Теперь у Чёрных камней *три степени свободы*, а у Белых только *две*! Теперь ход Белых и возможно они избегают гибели, но с «вбрасыванием» на **5 ходу**, который уменьшил их степени свободы, огромная группа Белых **мертва**.

А почему они погибают, давайте посмотрим...



Если Белые продлеваются, то тогда Чёрные **2** сокращают свободные пункты Белой группы снова до **2**. Последовательность ходов с третьего до пятого это локальные атари за Белых, уменьшающих количество свободных пунктов Чёрной группы до двух, но теперь снова ход Чёрных. Если Чёрный сыграет атари в **В**, то Белые забирают два камня в **А** и получают глаз и три свободных пункта легко выигрывая гонку на выживание. Но если Чёрные играют атари в **А** и Белые захватывают одинокий камень в **В**, тогда Белая группа снова под атари и теперь у нас долгожданное «выбивание», которое выигрывает всю схватку за Чёрных.

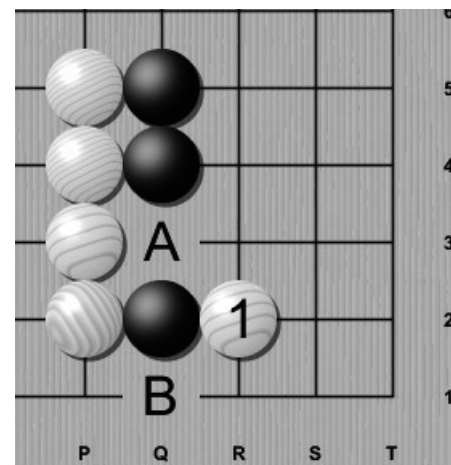
Помните: Вбрасывание, сжатие и выбивание это очень важные тэсудзи которые вы будете использовать постоянно в самых разных задачах связанных с жизнью и смертью групп в ваших партиях. Всегда обращайте внимание на:

- Не оформленные группы могут быть внезапно полностью окружены
- Камень или небольшая группа камней, могут быть поставлены в атари и потерять глаз и/или принуждены к соединению из-за угрозы захвата
- Диагональные соединения, особенно «ход конём», «пасть тигра» или незаконченный «бамбук» могут быть атакованы и вас заставят соединиться в пунктах, где вы не предполагали.

Общее заблуждение, что эти тэсудзи используются только на крае доски, где проще организовать уменьшение свободных пунктов группы, но по факту их можно применять везде, просто вам потребуется немного больше камней. Будьте гибки!

Зажим и отсечение камней

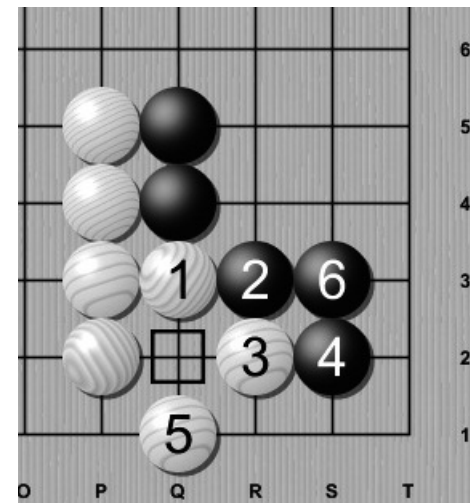
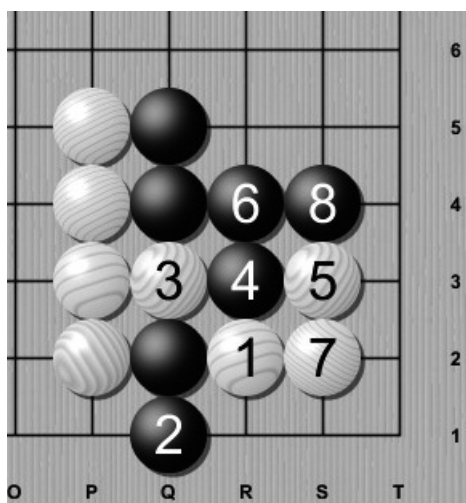
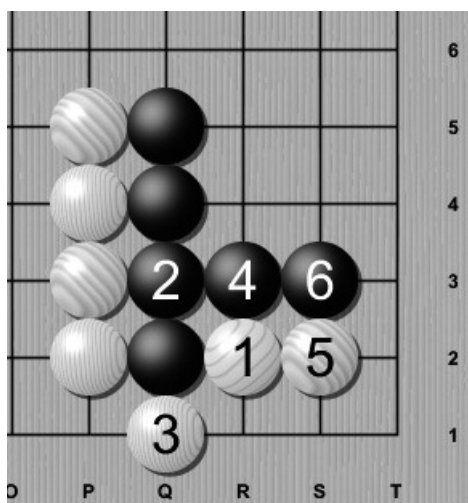
Зажим, это тэсудзи, которое может применяться по всей доске, но чаще всего мы его встречаем на краях. Оно представляет собой прилипание вашего камня к группе камней противника с противоположной стороны, при этом у вас уже есть соприкосновение групп. Описание может казаться сложным, но на самом деле, всё достаточно просто, посмотрим на картинку справа.



Типичный зажим. Поскольку белые сильны, зажим после хода 1 делает А и В миаи...

Вы можете подумать, что это слишком похоже на прыжок через один пункт, но здесь камень противника уже находится в критически важном пункте. Всё это производит впечатление, что камень поставлен весьма небрежно, но тогда где, когда и почему этот ход приносит нам выгоду?

В наиболее простом случае, зажим используется для отсечения камней противника, чтобы испортить форму как в этом случае, либо чтобы уменьшить количество свободных пунктов, что мы рассмотрим в дальнейшем. Но как же это работает? В чём состоит тонкость применения этого приёма? Когда мы от него защищаемся или применяем?



Левая картинка: Если Чёрные пытаются защититься в А, то Белые отсекают дальнейшее продвижение Чёрных ходом 3 и уменьшают Чёрный угол сохраняя сэнтэ.

Центральная картинка: Если Чёрные пытаются защититься в В, то Белые отсекают два камня захватывая их и сохраняя сэнтэ.

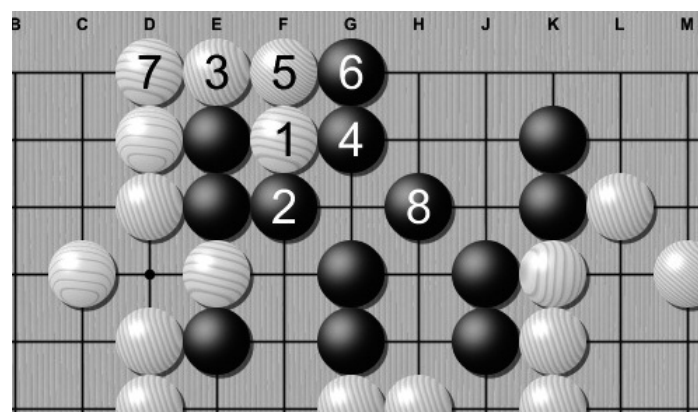
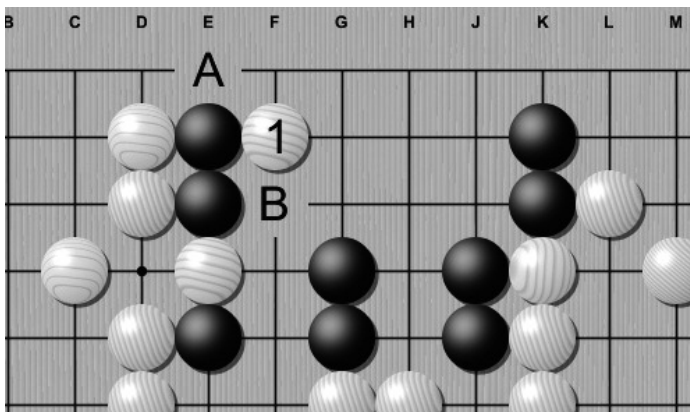
Правая картинка: Сравним результат зажима относительно простой атаки Белых ходом 1 в результате которого захватывается один камень. Зажим значительно эффективнее.

Использовать «зажим» стоит, когда есть следующие признаки:

- a) Есть стабильная группа, которую трудно контратаковать, примыкающая к группе противника у которой есть дефект в форме
- b) После применения «зажима» возникнет ситуация с миаи и вы сможете легко соединить ваши камни

Эти признаки пока кажутся весьма неопределёнными. В нашем случае, у Чёрных есть три свободных пункта. Это единственный вариант использования «зажима»? Конечно нет...

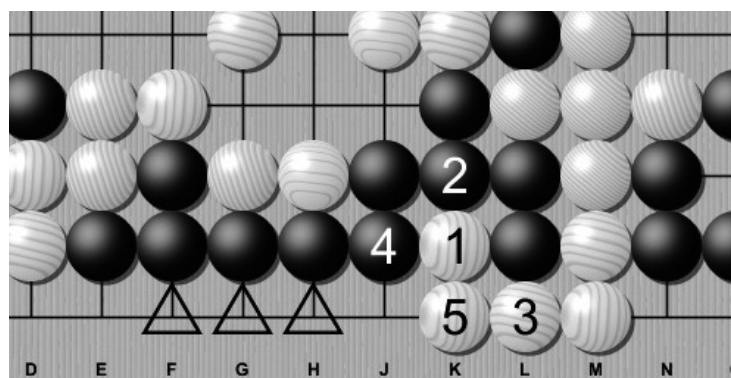
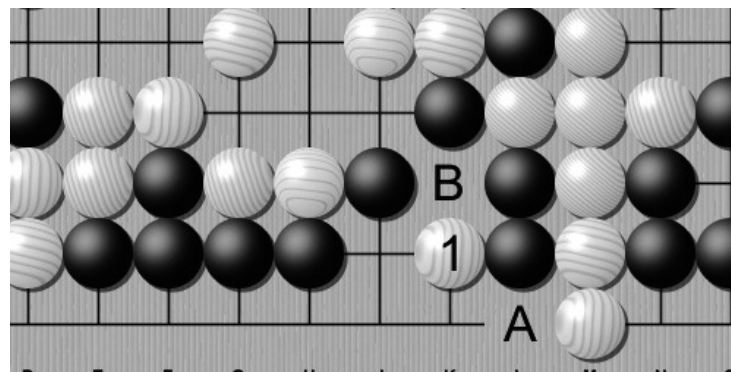
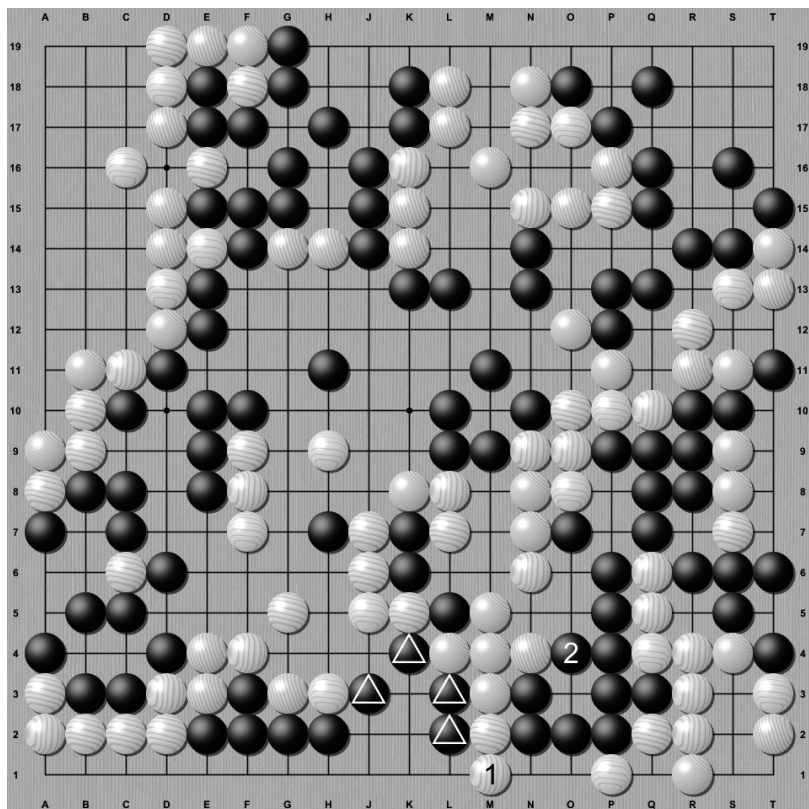
Основную опасность представляет не атака одинокого камня с тремя степенями свободы, а *большой группы, у которой либо недостаточно свободных пунктов, либо проблемы с формой* и которая вынуждена сражаться за выживание. Потеря одного камня, это, как правило, не трагедия, а вот если убита группа, особенно на поздних стадиях игры, то вот это как раз, может привести и к сдаче всей партии. Давайте глянем, как это работает. Помните, основная идея - создать миаи выгодное вам:



Левая картинка: Чёрная группа выглядит достаточно большой, чтобы уверенно построить два глаза, но Чёрные камни слева попали в беду, так как у них нет прочного соединения с остальными камнями окружаемой группы.

Белые используют «зажим» ходом один и **А** и **В** теперь миаи. Если Чёрные играют в **А**, Белые сыграют в **В** и после захвата камней смогут убить и всю группу. Поэтому Чёрные могут играть только в **В** и с трудом выживают.

Правая картинка: После серии атаки (ходы **4** и **6**) Чёрные справляются с атакой и создают два глаза ходом **8**. Но позже, в этой же игре, ему так, уже не повезёт...

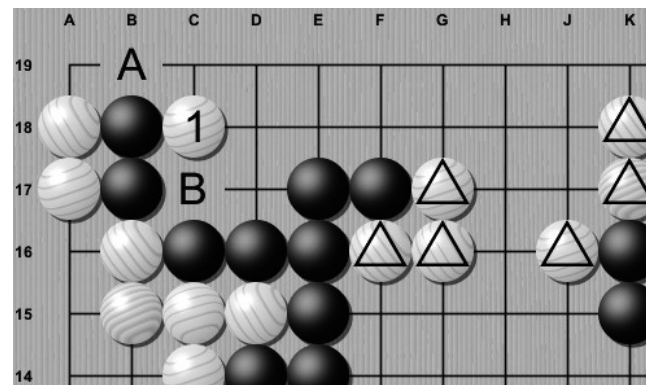
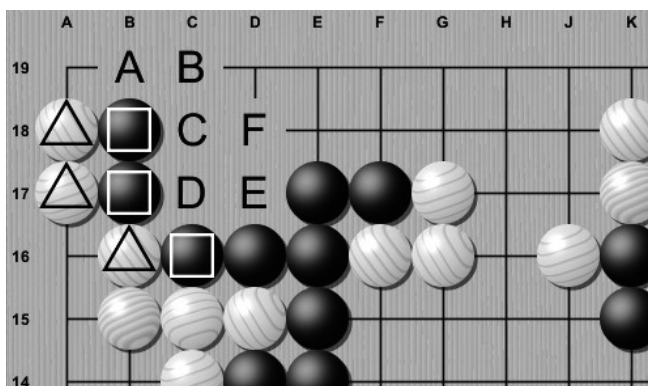


Левая картинка: Белые атакуют Чёрную правую группу, Белые удачно разменивают ход 1 на ход 2, поскольку Чёрным действительно нужен ещё один глаз для выживания, но теперь камни отмеченные треугольником, попадают в неприятности. Всегда помните, если когда то группе ничего не угрожало, то это не значит, что позднее на неё не нападут!

Верхняя правая картинка: Белые используют «зажим» ходом **1** и снова перед нами миаи **А** и **В**. Чёрные не могут играть в **А**, потому что если Белые играют в **В**, то они снимают камни сразу же, поэтому Чёрные вынужденно соединяются...

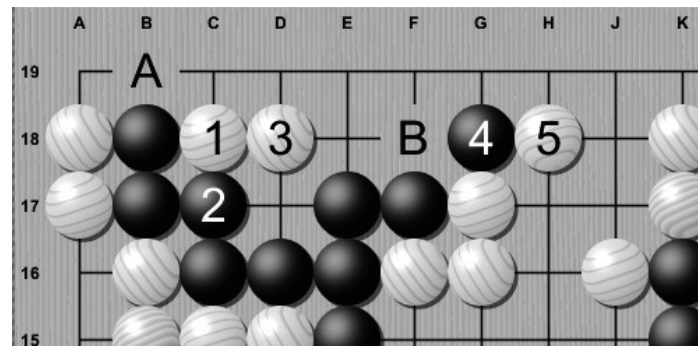
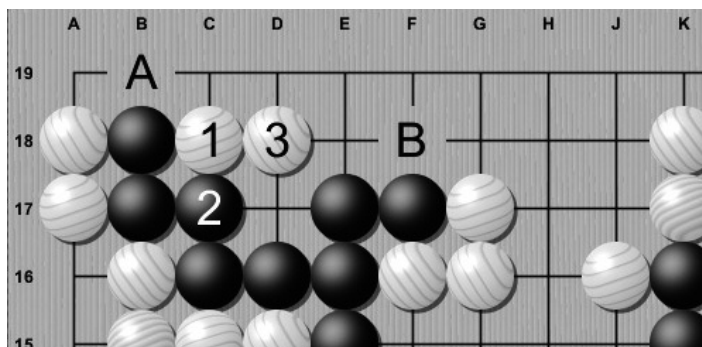
Нижняя правая картинка: Но после защиты в этот раз оставшиеся отмеченные пункты недостаточны, что бы построить два глаза. Чёрная группа мертва и противник сдался.

Поставить камень на стенку из двух или трёх камней противника (т.е. поставить «удар в голову») это однозначно хорошая идея, поскольку даёт хорошую форму вам и ужасную, вашему противнику. Это классическая форма для «зажима» и ко времени, когда такие формы появляются на доске (обычно в течение первых 50-70 ходов) надо совершенно точно ожидать этого приёма, и необходимо помнить, что нужно потратить дополнительный ход, для защиты или же быть готовым пострадать от атаки, которая иногда может нести самые тяжёлые последствия.



Левая картинка: здесь мы видим нашу излюбленную форму, которая состоит из отмеченных камней. Чёрные предполагают, что они в безопасности и не играют защитного хода. Любой ход от А до F означал бы, что группа безусловно выживает, но в реальной партии Чёрные сыграли где то на доске (тенуки).

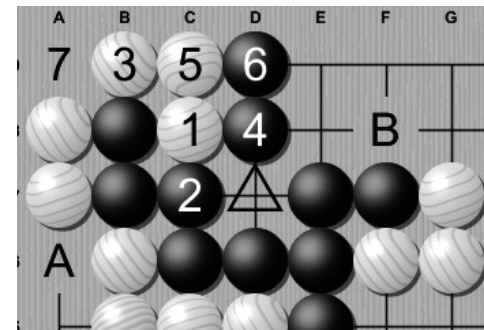
Правая картинка: По итогу Чёрные сыграли «зажим» **ходом 1** и получилось классическое миаи. А и В одинаково хорошо работают на Белых, поэтому Чёрные могут соединиться только в В, но в этом случае камни отмеченные треугольником, обеспечивают дополнительное влияние и помогают Белым в дальнейшем развитии атаки...



Левая картинка: Чёрные играют классический ответ **ход 2** и получают сильный удар **ход 3**, которые снова делает А и В миаи, поскольку у Белых есть камни поддержки и они могут соединиться двумя способами

Правая картинка: Чёрные не могут защититься от обеих угроз, поэтому вынуждены выбирать сторону и играть **ход 4**. Белые спокойно защищаются **ходом 5** и снова А и В миаи, а А ещё и атари. Чёрные мертвы и сдались. *Но отчего же Чёрные думали, что они в безопасности?*

Чёрные совершили классическую ошибку ожидая стандартного развития после «зажима», как мы видели на предыдущей странице, чёрные соединяются, Белые отсекают и Чёрные медленно но верно защищают свою группу. Чёрный предполагал, что ему удастся организовать глаз в отмеченном пункте. Белые же не могут соединиться в 7 поскольку отсутствует камень в А и вся группа по прежнему окажется в атари. Даже если бы Белые могли бы соединиться, то Чёрные спокойно строят второй глаз в В **ходом 8**. Последовательность ходов стандартна, но Го это игра воображения и приспособления к изменениям. *Удивительные вещи могут случаться в Го!*



Ожидание стандартных ходов это кратчайший путь к поражению. Избегайте этой ошибки! (Для ясности: Данным высказыванием я не издеваюсь над моими противниками, поскольку во **всех** примерах на страницах **161** и **162** умирали мои группы и сдавался я сам. Учёба на собственных ошибках, необходима!)

» Решение задач

Мы много говорили о формах и тэсудзи и рассмотрели несколько примеров задач на «жизнь и смерть», но я боюсь, что все эти разговоры отвлекли нас от главного, а именно от объяснения **метода решения задач** с которыми мы столкнёмся в игре.

Я бы хотел пояснить, что не существует универсального способа решения всех задач (повторюсь, порой на доске приключаются и совершенно невозможные вещи, что собственно и делает Го таким интересным) и то, что я советую, это просто метод, который отвечает нашему уровню понимания игры. Вообще лучший способ решения задачи на жизнь и смерть во время партии, это не допускать создания таких ситуаций, а уж если вы в защите, то помните о приоритете выживания собственных групп. Итак, помня об этом, рассмотрим, что мы должны держать в голове при решении задач на «жизнь и смерть»:

При нашей атаке

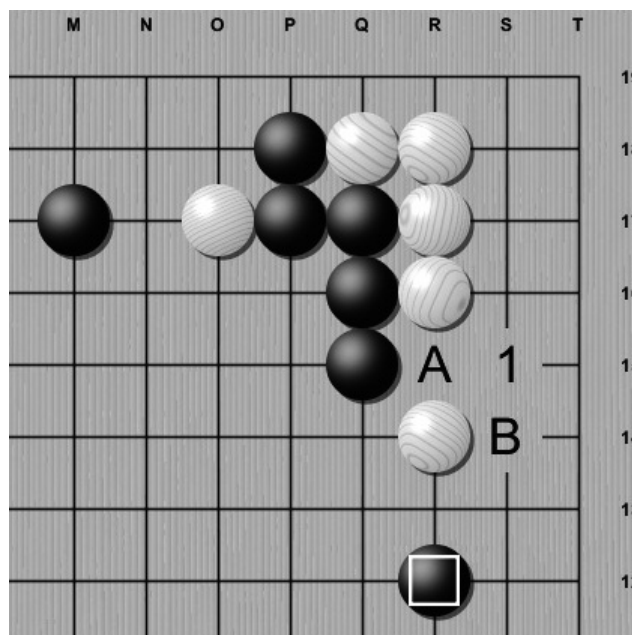
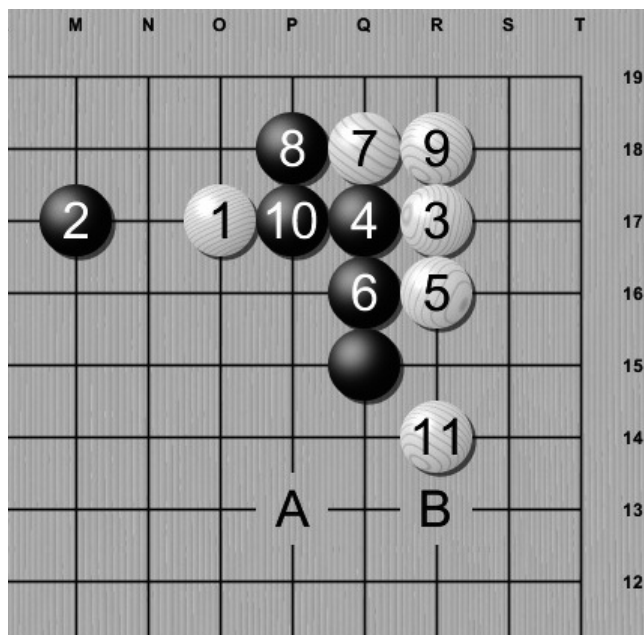
- Ищем критические пункты формы или неоформленные группы. При этом помним о необходимом количестве пунктов для выживания и о формах группы, о которых мы говорили раньше. Группа с дефектами может быть атакована и, при развитии атаки, убита.
- Если таких групп пока нет, стараемся вынудить противника ставить камни таким образом, что бы такие группы появились.
- Помним о возможных тэсудзи и рассечении групп противника с созданием ситуаций миаи.
- «Смерть приходит от ханэ» (как гласит пословица) и я бы ещё добавил от вбрасывания.
- Если борьба идёт в углу, то помним о ключевых пунктах, о которых мы говорили на **странице 150**.
- Старайтесь полностью окружить противника, вам будет легче убить группу, как в примере на **странице 149**, а если это не удастся, то у вас точно будет влияние.
- Если вам не удастся окружить группу, то хотя бы не давайте соединяться соседним группам. Если группу нельзя разъединить, то и атаковать её бессмысленно и поэтому не теряйте там свои ходы.

При нашей защите

- Ваша основная задача, построить два глаза. Если это не получается, то задача меняется на соединение этой группы с соседними живыми группами.
- Не бойтесь пожертвовать малым ради создания двух глаз или соединения. Несколько живых камней всяко лучше чем ни один.
- Ищите критические точки. Старайтесь найти такой пункт, который максимально защищает имеющиеся дефекты. Ход, который решает несколько задач одновременно, лучший для выживания и постройки глаз.
- Опасайтесь тэсудзи, особенно зажима и вбрасывания как на **странице 153**.
- Иногда даже плохая форма приводит к выживанию. Если вы видите, возможность выжить, то не пренебрегайте ею, даже если в результате получится «плохая» форма. Задача выжить - приоритет номер один.
- Старайтесь играть вынуждающие ходы сами, даже иногда игнорируя такие ходы вашего соперника.

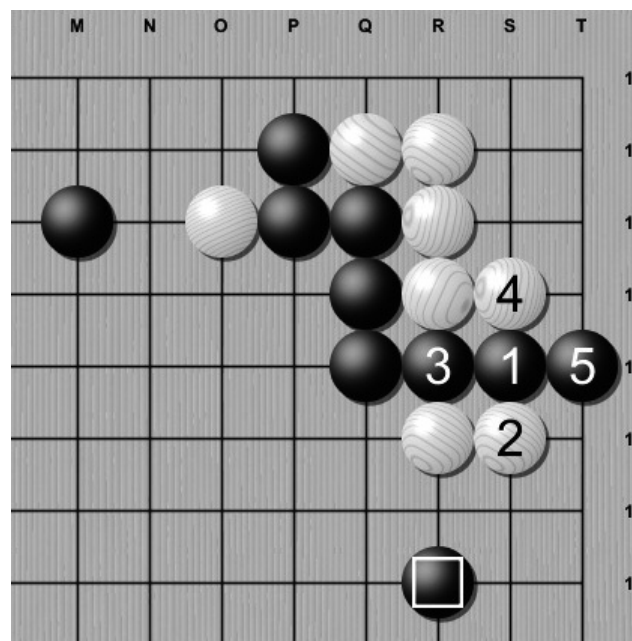
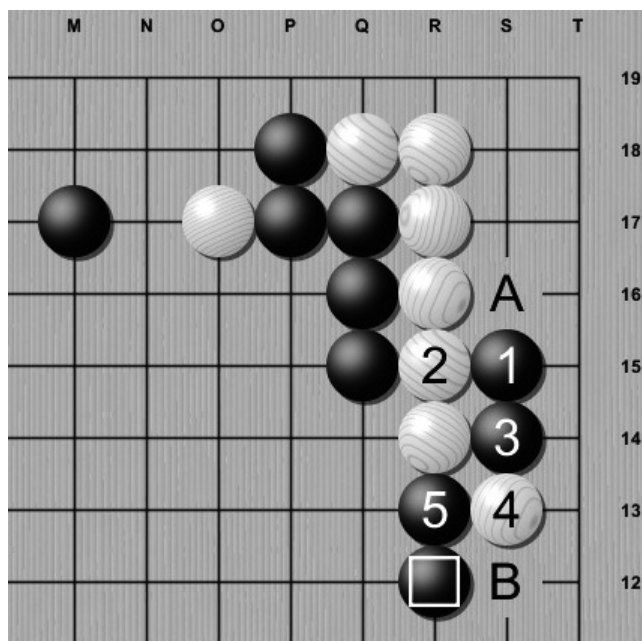
Итак, теперь после того как мы записали методику, обратите внимание, что большинство уже рассмотренных примеров отлично укладывается в описание. Дабы рассмотреть весь процесс я сохранил свои партии с типичными дзесэки, которые обычно приводят к созданию групп, для которых нужно решать задачи на «жизнь и смерть», что очень мне нравится.

Давайте вернёмся к дзесэки, которую мы рассмотрели на **странице 77**:



Левая картинка: Это обычное дзесэки где **Белые 1** атакуют угол, а **Чёрные** отвечаю «клещами» **ходом 2**. Обратите внимание, что по сравнению с полной версией со **страницы 77** отсутствует обмен в **А** и **В**. Большинство игроков играет теперь так, не завершая розыгрыш...

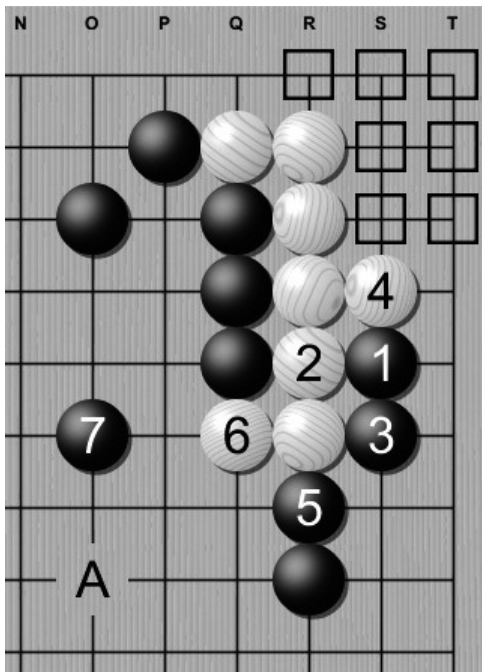
Правая картинка: Причина в том, что если позднее **Чёрным** удастся занять отмеченный пункт, то у них окажется хорошая возможность угрожать **ходом 1**, поскольку **А** и **В** это миаи...



Левая картинка: Если Белые соединяются **ходом 2**, то **Чёрные** просто продлеваются к отмеченному камню **ходом 3**. Разрезание Белых **ходом 4** не помогает избежать соединения камней противника. После **Чёрного** ответа **ход 5** у Белых два пункта дыхания против 3 у Черных. Белые не могут продлеваться в **В**, поскольку последует ответ возвращающий ситуацию к изначальному балансу 2 против 3, поэтому как правило Белые защищаются в **А**.

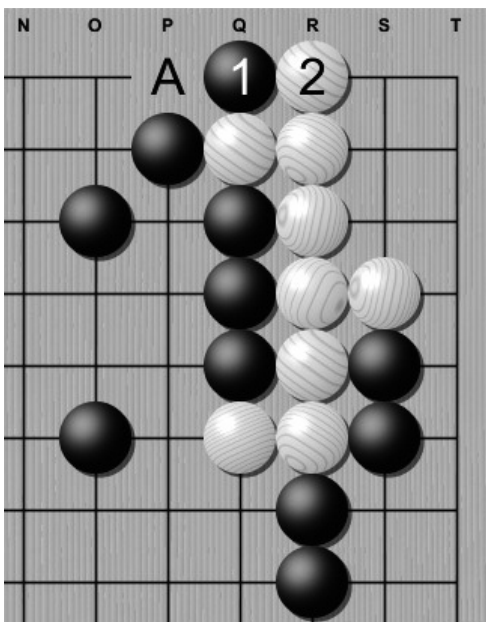
Правая картинка: Если Белые пытаются не дать **Чёрным** соединиться с отмеченным камнем, то **Чёрные** соединятся с основной группой и полностью окружают Белых.

Даже при наиболее благоприятном исходе, защищающийся всё ещё в опасности. Давайте посмотрим на пример из реальной игры и как там развивались события:



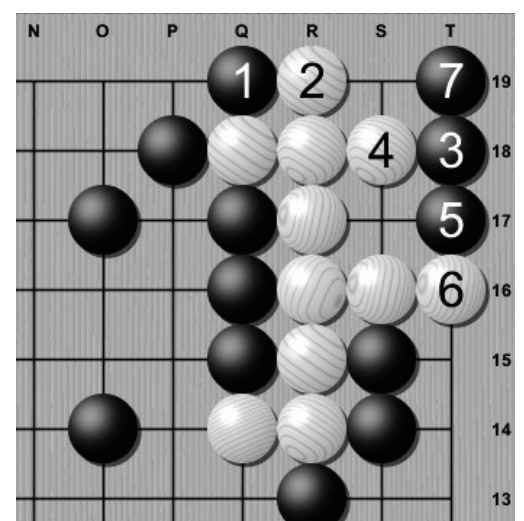
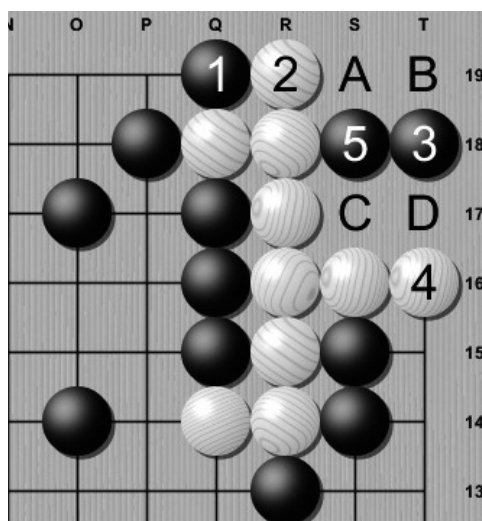
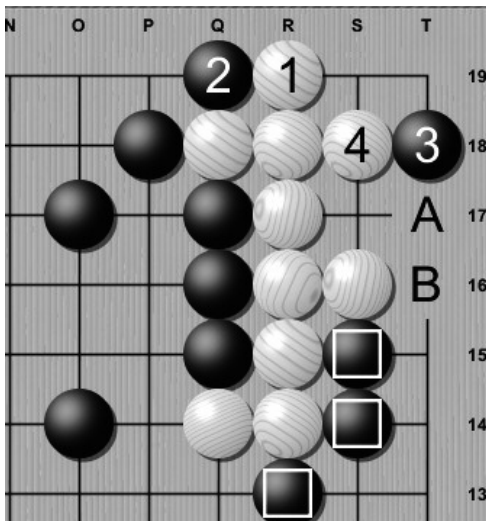
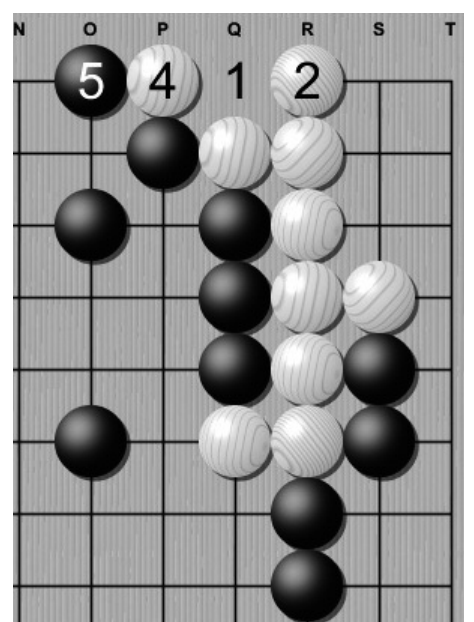
Вот пример реальной партии. Позиция возникла не напрямую из дзесэки, но ситуация довольно типична; у Белых форма, которую нужно защищать, у Чёрных как раз возможность атаки. Поэтому следует обмен **ходами 1-3**, но Белые знают об опасности разрезания и защищаются **ходом 4**, при этом угрожая разрезанием, если Чёрные не ответят.

Чёрные конечно же отвечают **ходом 5**, завершая атакующую форму. Белые пытаются вырваться из полного окружения разрезая соперника **ходом 6**, но Чёрные уверенно защищаются **ходом 7**, что позволяет надёжно соединиться в **А**, если Белые продолжат свои попытки бегства. В этот момент белые предполагают, что эпизод закончен и можно сыграть в другом месте доски (тэнуки). Отмеченные пункты территории, кажутся достаточными для выживания, но **если форму полностью окружить**, то при недостаточном внимании, её можно потерять...



Левая картинка: Если белые играют в другом месте, Чёрные начинают подготовку к уничтожению группы играя ханэ **ходом 1**. Белые конечно же блокируют **ходом 2**, но чёрные не беспокоятся об атари и захвате своего камня в **А**. Настоящая задача этого ханэ превращение формы с 7 очками территории в 6 очковую.

Правая картинка: Даже если Чёрные сыграют где то ещё и Белые захватят камень, Чёрные просто блокируют **ходом 5**, а у Белых 6 очковая территория и ложный глаз в пункте **1**...

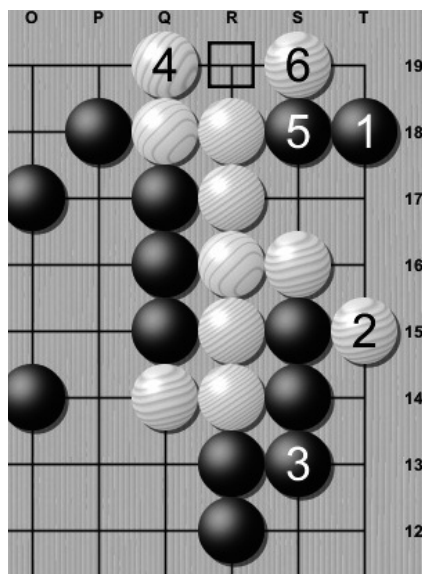


Левая картинка: Конечно Чёрные не будут играть тэнуки и продолжают убивать группу **ходом 3**, который относится к центру симметрии и это один из ключевых угловых пунктов, да к тому же угрожает соединением с отмеченными камнями либо в **А** либо в **В**. Белые не могут ответить сразу на все вызовы и поэтому вынуждены играть в центр симметрии, в попытке создать два глаза.

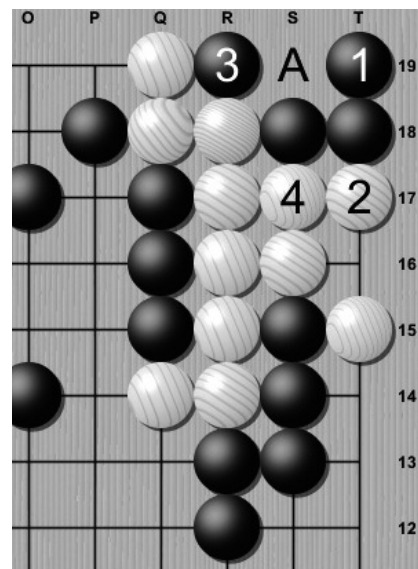
Центральная картинка: Белые не могут вот так играть **ход 4** отрезая Чёрных, поскольку Чёрные тогда займут оба пункта симметрии «прямоугольника из шести пунктов». Это означает, что все попытки снять эти камни с **А** по **В**, приведут к формированию мёртвой формы «куча из пяти камней».

Правая картинка: возвращаясь к реальной партии, Чёрные продлеваются **ходом 5** и Белые вынуждены блокировать **ходом 6**, но теперь Чёрные могут просто сыграть **ход 7** и убить Белую группу, поскольку если Белые уже окружены, то при попытке захвата этих камней в **готэ** пространство уменьшится до 3 пунктов и лучшее, что можно получить, это линия в углу, иначе **Белые мертвы**.

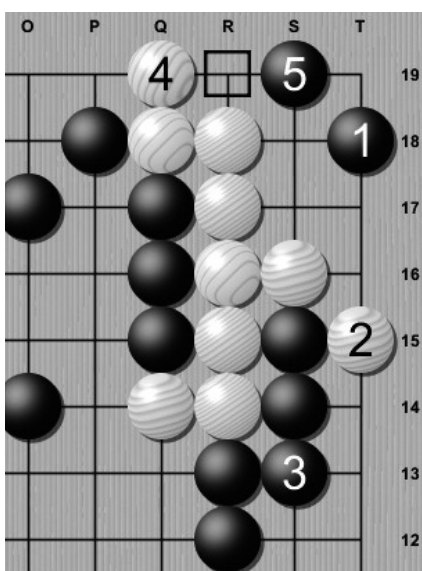
Этот вариант прекрасно иллюстрирует важность последовательности ходов. Крайне важно повлиять на форму и размер группы противника **до того как** вы попытаетесь вторгнуться в неё. Здесь мы видим, что бы произошло если бы Чёрные попытались убить Белых без предварительной подготовки:



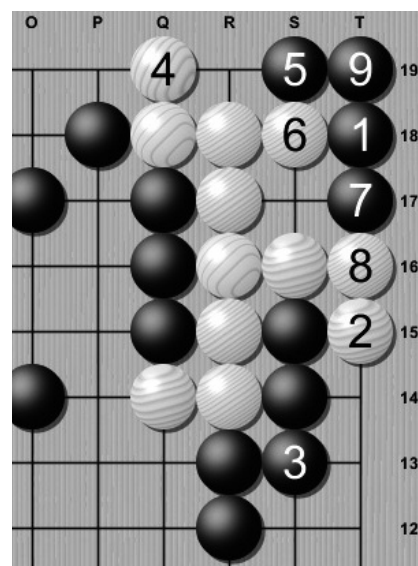
Левая картинка: Если Чёрные пытаются убить группу без уменьшения глазного пространства, тогда **ход 4** создаёт потенциальный глаз в отмеченном пункте. Если **Чёрные 5**, то Белые точно смогут построить два глаза.



Правая картинка: теперь Чёрные не могут убить группу. Если они попытаются захватить Белый камень, то они сами окажутся окруженными и снятыми с доски. После обмена ходами Белый формирует два глаза играя в **A**, убивая группу вторжения Чёрных. Однако, если бы Белая группа была бы предварительно окружена, то такой вариант был бы не возможен из-за атаки при **ходе 4**.

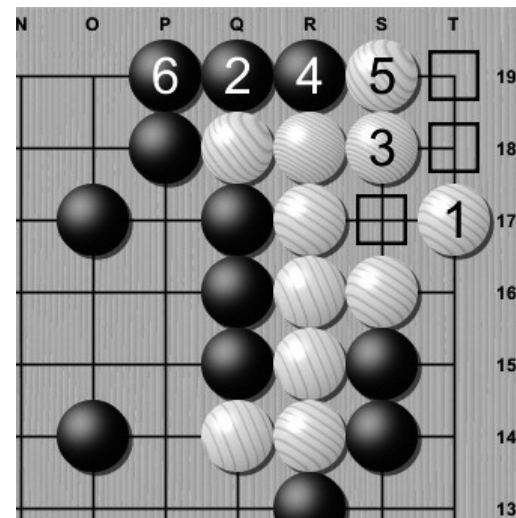
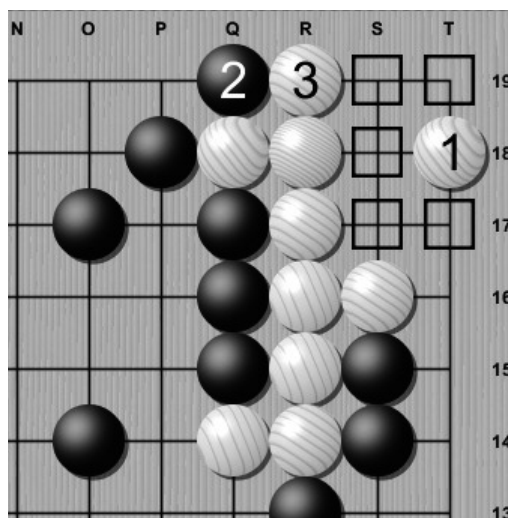
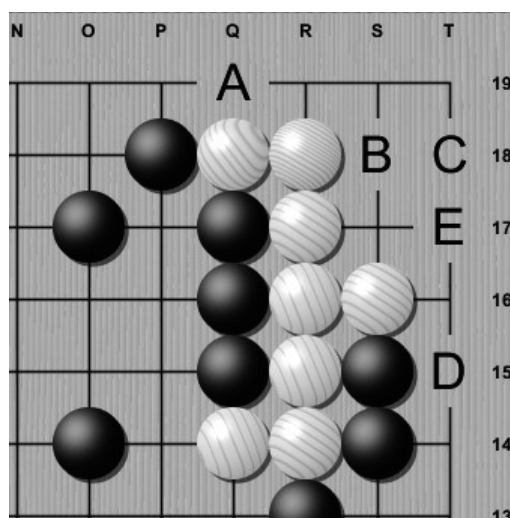


Левая картинка: Если Чёрные пытаются решить вопрос с потенциальным глазом в отмеченном пункте, и разрушить его **ходом 5**, тогда белые ставят камень в другом пункте симметрии группы...



Правая картинка: Это лучше что Чёрные могут создать после того как Белые занимают пункт симметрии **ходом 6**. **Ход 7** угрожает разрезанием, **Белые 8** соединяются и **Чёрные 9** формируют L форму и рассчитывают, что после полного окружения получится ситуация взаимного выживания.

В этом случае у Белых есть два внешних свободных пункта и сэнтэ, поэтому Белые могут начать убивать эту группу задолго до угрозы попадания в атаки. Белые живы.



С лева на право: Белые выживают при дополнительном ходе в любой пункт с **A** по **E**. Здесь показаны примеры защиты Белых и создания двух глаз.

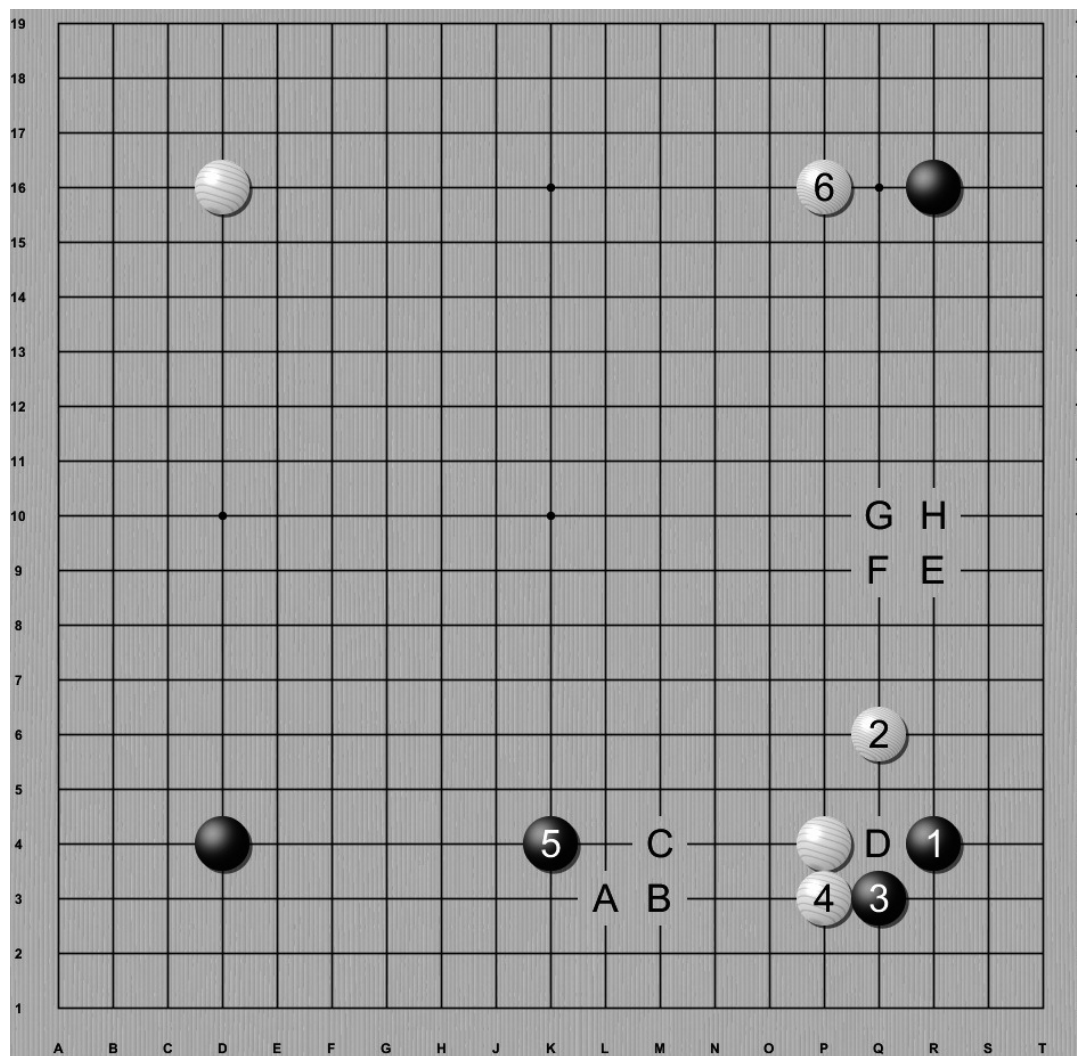
Будьте бдительны! Иногда проблемы «жизни и смерти» сводятся к тому, чтобы превратить кажущуюся живую форму с большой территорией, в маленькую, слабую, безглазую, используя дефекты формы, **еще до того как вы поставите камень вторжения**. Я боюсь, что об этом можно говорить постоянно, поскольку такие ситуации возникают в каждой игре.

В нашем предыдущем примере мы с вами видели вариацию так называемых «L» групп (поскольку камни образуют форму схожую с латинской буквой «L»), которые немного различаются по размеру и ориентации, сейчас на них мы останавливаться не будем, оставляя эту очень интересную тему на самостоятельное изучение. Выживают L группы в зависимости от обстоятельств, но если у защищающихся **сэнтэ**, то L группа живёт и поэтому в реальных партиях их стараются строить именно так.

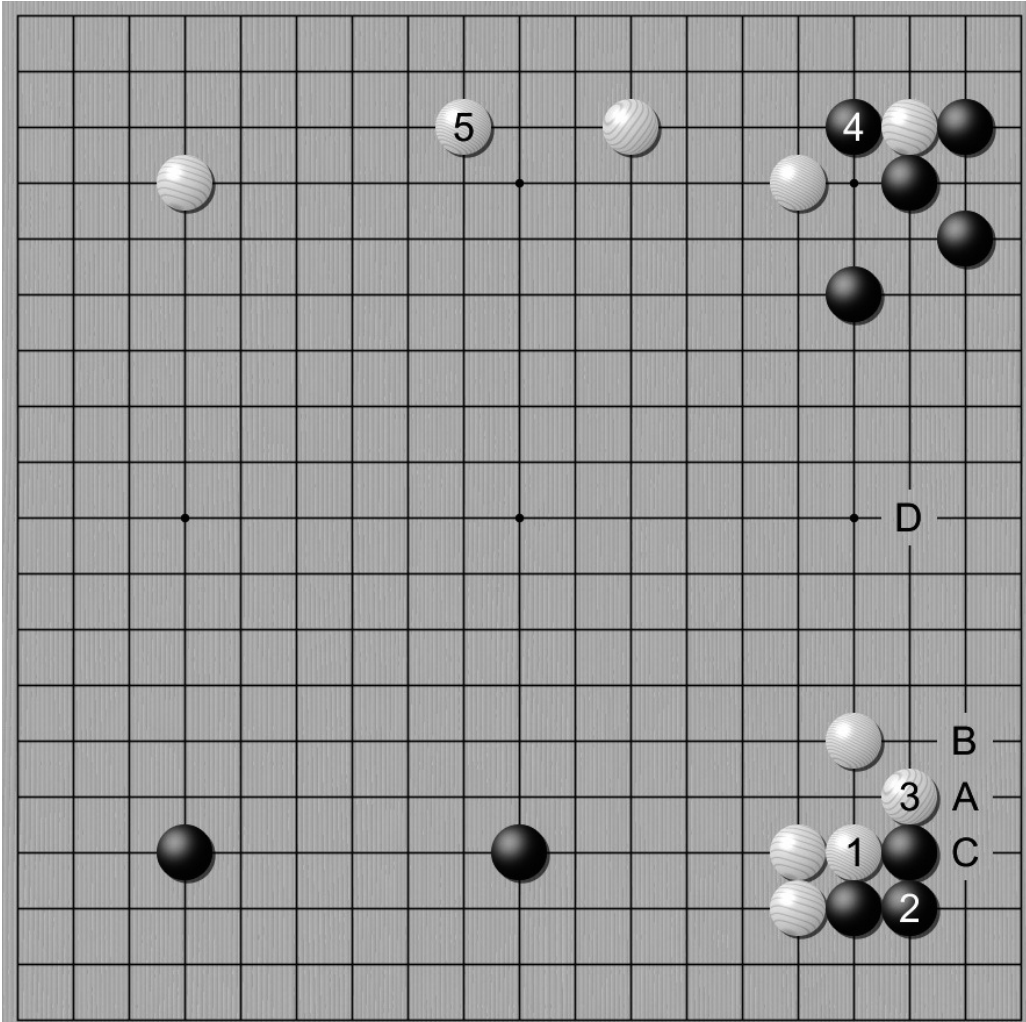
Однако существуют и похожие по форме, так называемые «J» группы, у которых так же много вариаций, но их существование, как правило, заканчивается смертью, поскольку такая группа формируется в **готэ**.

Это очень распространенная форма и множество игроков нашего уровня считает, что это живая форма и не знают как её убивать даже некоторые кю верхних уровней, поэтому полагаю будет интересно посмотреть на реальном примере как такие группы формируются и как их можно убить, если защищающийся не знает, что это потенциально проблемная форма.

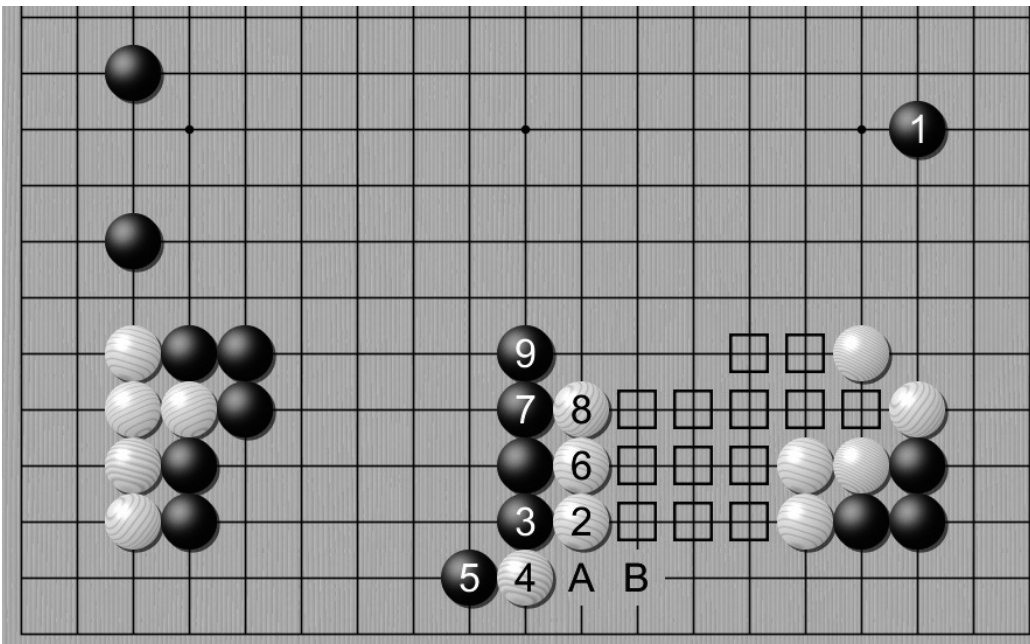
Давайте же разберём пример:



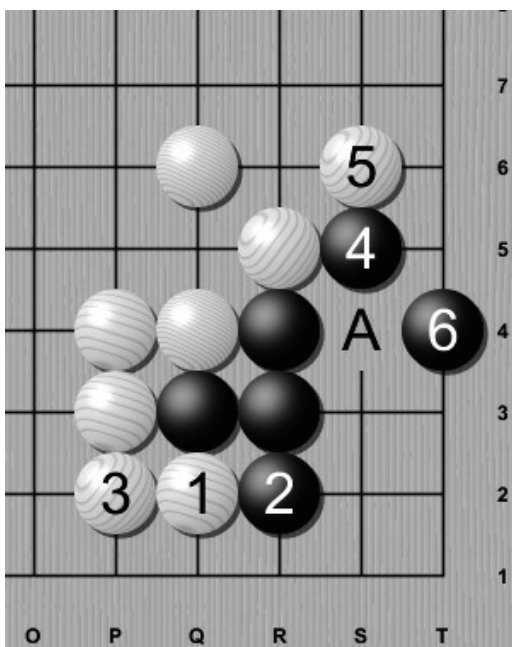
«J» группа появится в правом нижнем углу. После обмена начальным ходами, поделившими углы, Чёрные атакуют **ходом 1**. Белые отвечают мирным вариантом «ход коня» **ходом 2** разменивая угол на влияние и Чёрные **3** укрепляют территорию в углу, играя не совсем по дзесэки. Белые отвечают **ходом 4** увеличивая своё влияние и предполагая прыжок в **A**, после ответа Чёрных в углу, но чёрные пытаются разрушить планы соперника **ходом 5**, уменьшая влияние Белых. Разрушение планов противника, как я упоминал раньше, хорошая идея, но всё же, с начала, надо думать о защите. Чёрные камни не настолько в безопасности и им необходим ещё один ход в этом месте. Белые же понимают, что варианты от **A** до **H** обеспечивают им либо жизнь, либо надёжное убежание, поэтому могут себе позволить атаку другого угла **ходом 6**...



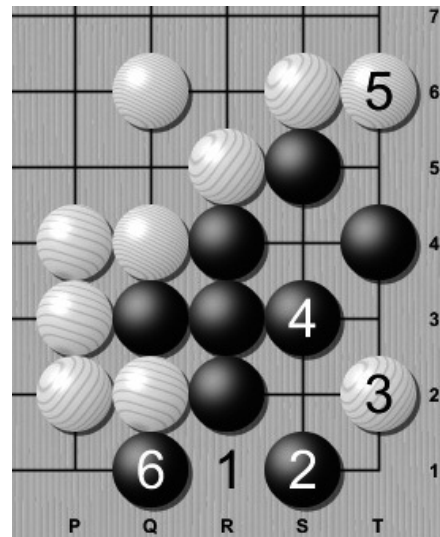
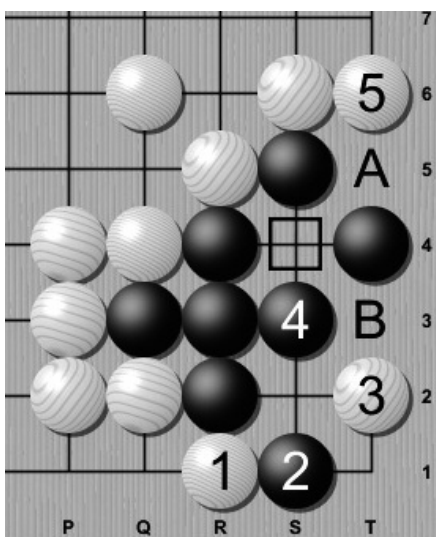
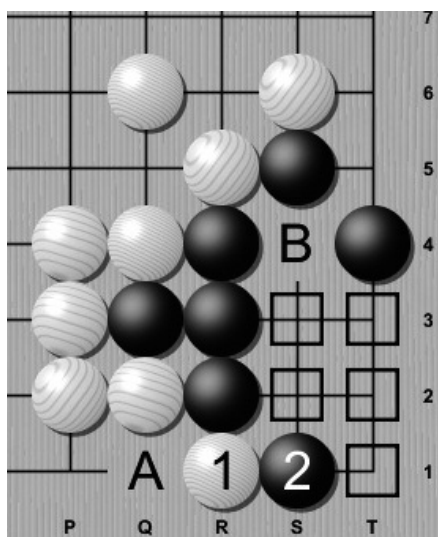
После незаконченного дзесэки в правом верхнем углу, Белые решают, что полезно усилить и нижний угол, для чего играется сэнтэ **ход 1**, это и угроза разрезания и атари, поэтому Чёрные защищаются **ходом 2**. Белые продолжают **ходом 3**, предполагая, что это тоже сэнтэ и планируя, что дальнейшая последовательность ходов будет такой: Чёрные **А**, Белые **В**, Чёрные **С**, Белые **Д**, что создаст надёжную базу белой группе, большую территорию и влияние, а также серьёзно ограничит потенциал Чёрных в правом верхнем углу. В принципе, отличный план, но Чёрные уверены, что три камня в углу контролируют большую территорию, где легко построить глаза, поэтому снова играет в другом месте доски, разрушая план Белых захватом камня **ходом 4** и заставляя Белых играть **ход 5**, что одновременно и защита и распространение.



Много ходов спустя и отсутствии активности на правой стороне, Чёрные решают, что настало время надавить на нижний правый угол с опорой на верхний угол и играют **ход 1**. Белые решают свои задачи и поэтому игнорируют Чёрный камень играя ходы **со 2 по 9** на нижней стороне, захватывая территорию отмеченную квадратами. Выдавливание в центр вроде **ходов 6 и 8** обычно не рекомендуют, однако здесь это было оправданно, а Чёрным по прежнему не хватает камня в углу...



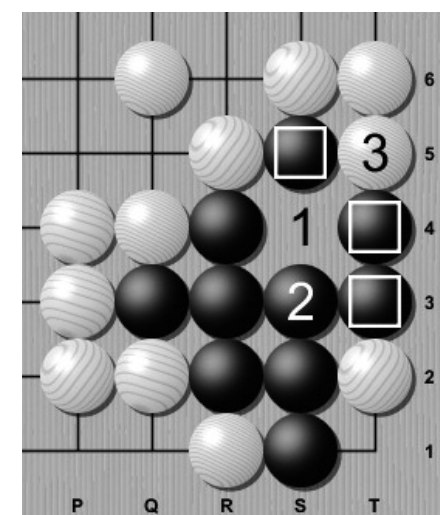
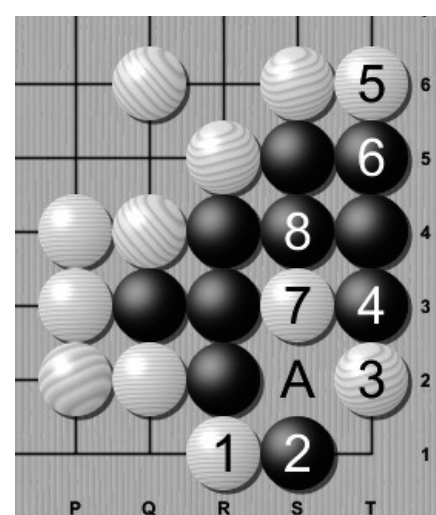
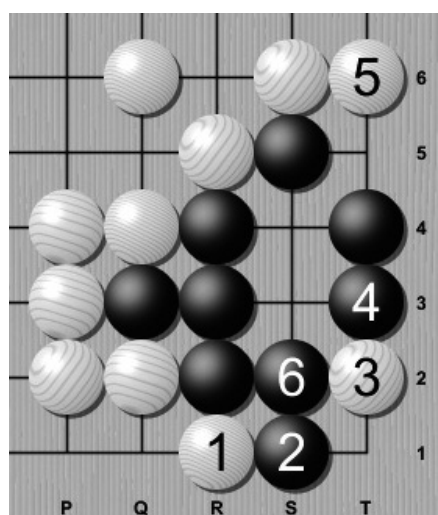
Теперь, когда белая группа в безопасности, настало идеальное время для создания «J» формы у противника. Белые играют ханэ **ходом 1** и Чёрные естественно блокируют **ходом 2**, после чего получают форму из двух соединённых пустых треугольников. Белые защищаются от атари **ходом 3** и казалось бы отдают сэнтэ, Чёрные в свою очередь понимают, что настало время расширить пространство для постройки глаз и играют **ход 4**, но у Белых превосходная форма, чтобы заблокировать распространение противника и **ходом 5** они строят две «пасти тигра». Точно также Чёрные опасаются атари, поэтому для защиты слабого пункта **А** и как потенциальный глаз, они также строят «пасть тигра» **ходом 6**. Белые не могут играть прямо в **А**, но они получили то к чему стремились. Перед вами **классическая «J» форма**, ход Белых и Чёрные теперь обречены, а как их будут убивать, мы увидим на следующей странице...



Левая картинка: с начала идёт ход изменяющий форму и добавляющий ей дефектов, в данном случае это ханэ ход 1. Чёрные вынуждены защищаться ходом 2 пытаюсь сохранить глазное пространство, но как вы видите, если Белым удаётся разрушить глаз в В, то оставшееся пространство это всего лишь «груда из пяти камней», которая гибнет, при игре Белых в центр симметрии...

Центральная картинка: и постановка камня в критически важную точку это именно то, что делают Белые играя ход 3, теперь Чёрным уже не выжить, плюс камень ход 2 под угрозой атаки. То, что было сыграно в партии, не совсем типичный вариант развития событий, Чёрные пытаются спастись ходом 4, который выглядит как пункт симметрии и вроде как строит глаз в отмеченном квадратом пункте, но ход 5 разрушает остатки надежды поскольку пункты А и В миаи. Если Чёрные играют в А, то Белые в В и уже три камня под атаки и Чёрные вынуждены заполнить этот пункт, разрушая собственный глаз. Если Чёрные играют в В, то Белые в А и снова глаз получается ложным. Итак, у Чёрных только один глаз и критический пункт в нём уже занят противником. Чёрные мертвы и поскольку у них хотя бы сэнтэ, то лучший выбор - это игра в другом месте доски. Надо попытаться компенсировать потери.

Правая картинка: но в данном случае Чёрные захватывают камень ходом 6. Что не меняет ровным счётом ничего, поскольку группа полностью окружена. Пункт 1 это ложный глаз, поскольку Белые могут угрожать камню ход 6 и принудить заполнить пункт 1. Не теряйте сэнтэ ходы. Когда группа мертва, надо принять это и перенести игру в другую часть доски.

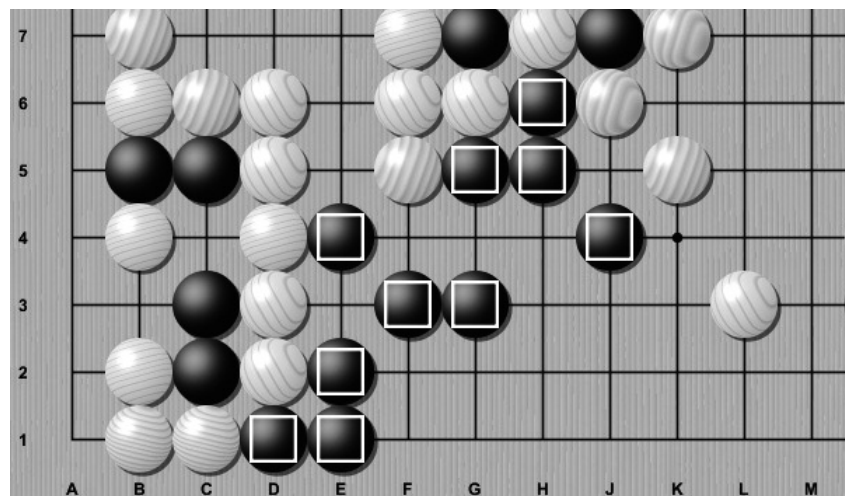
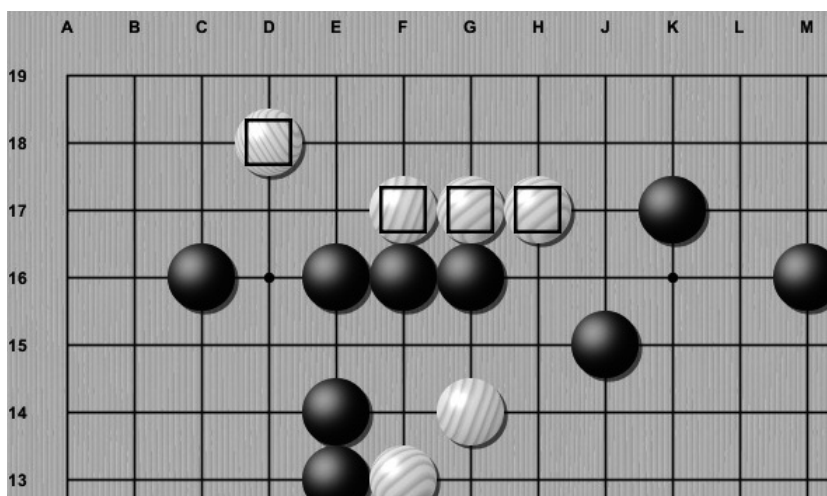


Левая картинка: после обмена ходами с 1 по 3, это наиболее распространённый вариант и самый непростой с точки зрения убийства группы. Чёрный ход 4 разделяет глазное пространство, подготавливая постройку двух глаз, но Белые готовы к такому развитию событий и ход 5 снова делает один из глаз ложным. Чёрные играют ход 6, деля пространство на два глаза.

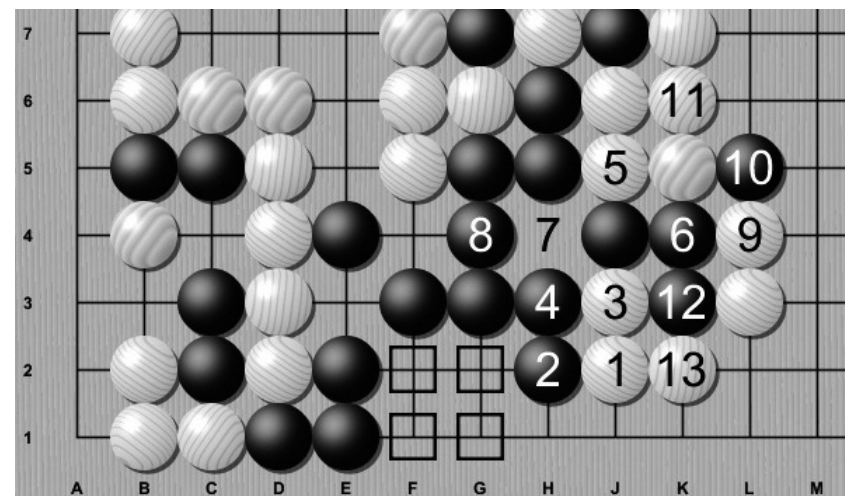
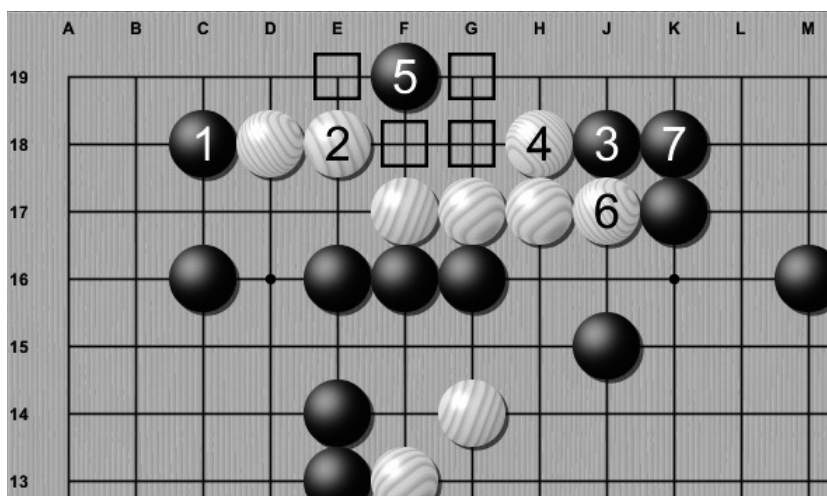
Центральная картинка: на самом деле ход 6 как в предыдущем варианте невозможен из-за серии атаки, которая разрушает глаз, и если ход 6 делается ради защиты, то потом Чёрные будут вынуждены соединиться ходом 8, что ставит всю группу под атаки и Белые убивают её ходом в А.

Правая картинка: Теперь сложная часть, вернёмся к варианту с левой картинки. Белые вбрасывают ход 1 и Чёрные вынуждены снять камень ходом 2, поскольку иначе отмеченные камни будут сняты следующим ходом. Тогда Белые играют ход 3 и Чёрный глаз становится ложным. Чёрные мертвы.

Итого: обе этих формы «L» и «J» хороший материал для дальнейшего самостоятельного изучения. Ещё раз обращаю внимание, что главное это не заучивание последовательности ходов, а понимание общей идеи применения приёма, что позволит применять его в любое время и в любом месте для решения локальных задач на «жизнь и смерть». При этом хотелось бы закончить главу напоминанием, что большинство проблем выживания групп начинаются с их полного внешнего окружения, и я бы не хотел бы погружаться в более подробный анализ, так как полагаю, что это уже несколько более продвинутый уровень, однако приведу иллюстрацию этой идеи. Пожалуйста, рассмотрите эти примеры из реальных партий и **предположите, живы ли отмеченные группы или нет.**



Выглядят они как живые группы с достаточным пространством для формирования двух глаз, но в случае полного окружения атакующий сможет сыграть настолько сильно, что обе этих группы погибнут, что собственно и случилось в партиях, после вот такого обмена ходами...



Левая картинка: если бы Чёрные не были настолько сильны в этом участке доски и Белые бы не были бы полностью окружены, то атака **ходом 1** вряд ли бы была столь эффективна, но Белые не могут просто резать из-за множества чёрных камней и вынуждены защищаться **ходом 2** и после обмена **ходами 3 и 4**, Чёрные занимают критический пункт «груды из пяти камней». Белые ещё попытаются выкрутиться, но они полностью окружены.

Правая картинка: намного более сложный пример, поскольку использует тэсудзи вбрасывания на **7 ходу**, который вынуждает Чёрных забрать камень и тем самым разрушить глаз в этом месте. После всех ходов у Чёрных остаётся только квадрат из четырёх пунктов территории, который гибнет, даже если Белые не вбрасывают камень, прям сразу. У Белых мощная база, которая позволила им играть агрессивно, постоянно уменьшая территорию Чёрных.

Помните: Даже если вам кажется, что эта глава слишком сложна, я прошу вас как минимум держать в голове следующее: старайтесь не попадать в полное окружение, помните о формах, особое внимание на углы.

►► Это только начало

Хотите верьте, хотите нет, но всё, что было прочитано до сих пор - это только основы игры, и к тому же, без подробностей. Впереди много вещей и тем для самосовершенствования, которые можно открыть в Го. Изучение дебюта партии и дзёсэки, более продвинутое тэсудзи, чтение позиции и расчёт ходов, атака и защита, построение и разрушение влияния, расширение и сжатие территории, убийство и спасение камней. Да, мы поговорили об этом, но нет пределов совершенству и впереди много игр, новых знаний и радости от самого процесса игры.

Я предполагаю, что если вы дочитали до сюда и можете применять всё написанное в игре, то Ваш уровень уже должен располагаться в районе одного знака для кю; при этом, мне кажется, что нет большей интеллектуальной радости, чем применение полученных знаний на практике, тем более от этого и рейтинг растёт всё выше и выше. Достаточно скоро вы уже сможете оценить в собственных играх, насколько хорошо работают базовые концепции и где вы или ваш соперник промахнулись с постановкой камня. *Перед нами открыта дорога удовольствия от игры интеллекта*, даже если вы не слишком много времени уделяете самой учёбе. Вот что работает лично для меня. **Чем больше я понимаю основы, тем лучше я играю и тем больше удовольствия получаю от игры.** И всё же, пожалуйста, не концентрируйтесь на рейтинге, поскольку если вы играете с удовольствием, обращая внимание и оценивая базовые приёмы, то это неизбежно скажется и на силе игры и на рейтинге.

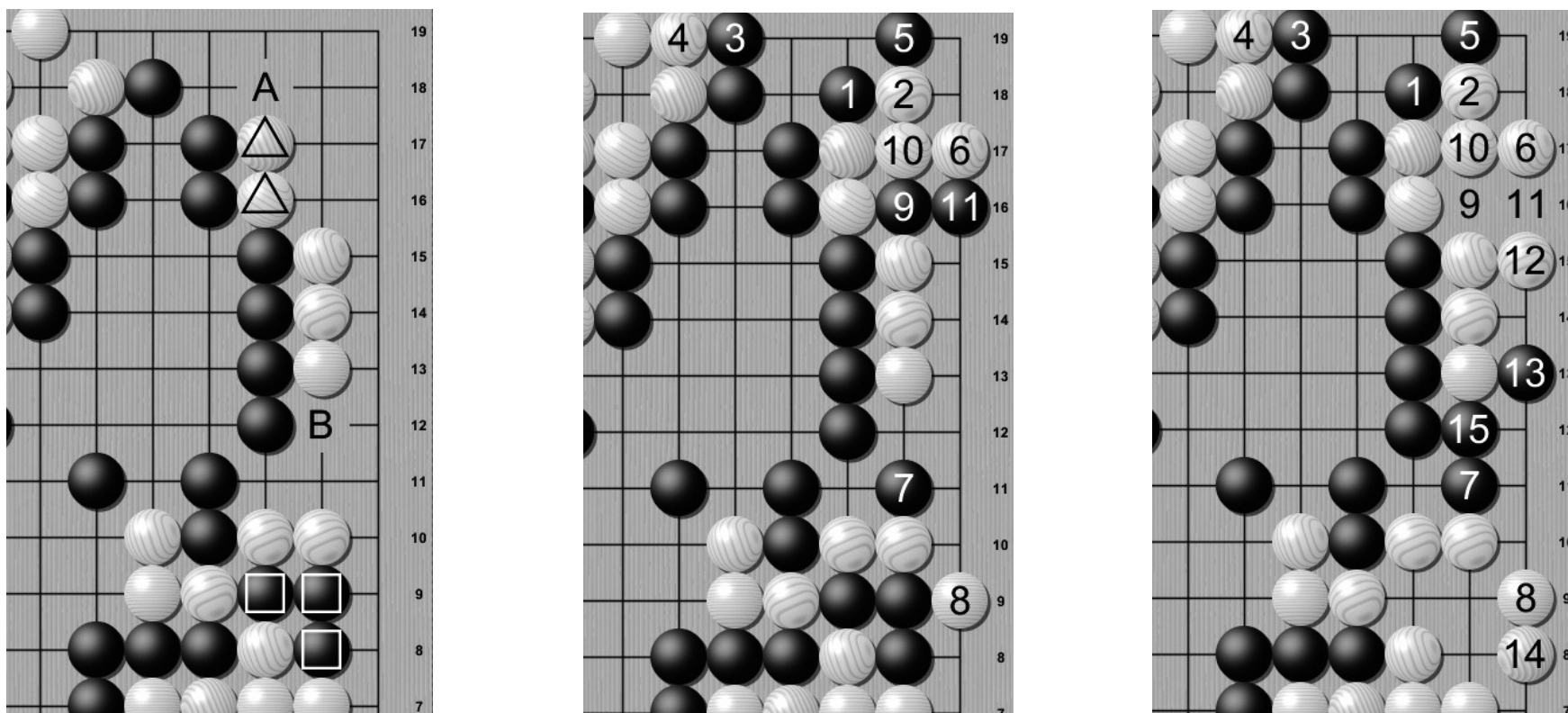
В этой главе мы с вами коснёмся нескольких моментов, которые должны быть в нашем игровом арсенале, хотя бы по двум причинам. Во-первых, узнавать и учиться новому это само по себе интересно. Во-вторых, наши противники рано или поздно попытаются смутить нас ходами, которые могут показаться нам весьма странными, и мы должны уметь идентифицировать, какой ход ошибка, а какой несёт в себе серьёзную угрозу, а для этого надо бы знать такие ходы.

Кстати для себя, в качестве дополнительного стимула, я использую возможность равной игры против более сильных соперников, чтобы увидеть какие приёмы и ходы они используют в той или иной ситуации, и часто они делают ходы, которые мне в принципе не приходили в голову. Такие игроки, конечно, почти всегда меня побеждают, но это всегда бывает и интересно и полезно. Но для того, чтобы учиться на подобной практике, необходимо обращать внимание и обдумывать, что, как и зачем было применено в данной конкретной ситуации против Вас. Нужно пытаться понять причинно следственную связь использования именно этого хода. Почему противник играет по-другому, нежели Вы сыграли бы на его месте. Как можно избежать неприятностей или как наказать чрезмерную жадность. Именно игры против более сильных соперников без цели обязательной победы, ускоряют процесс обучения, повышают градус интеллектуального удовольствия, рост в понимании и в силе игры.

» Учимся «отпускать»

Временами нас охватывает острое желание сохранить все камни, которые мы выставили на доску. Мы чувствуем потребность спасти их от окружения вне зависимости от того единичный это камень или маленькая группка, ведь «эта наша прелесть» и мы не можем отпустить их, не можем предать их в руки противника. Или когда, окружая большую группу противника, мы вдруг захватываем несколько камней, что удивительно для нас, ведь мы бы никогда не отдали ни единого камня, а в результате противник спас основную группу отдав нам её маленький хвостик.

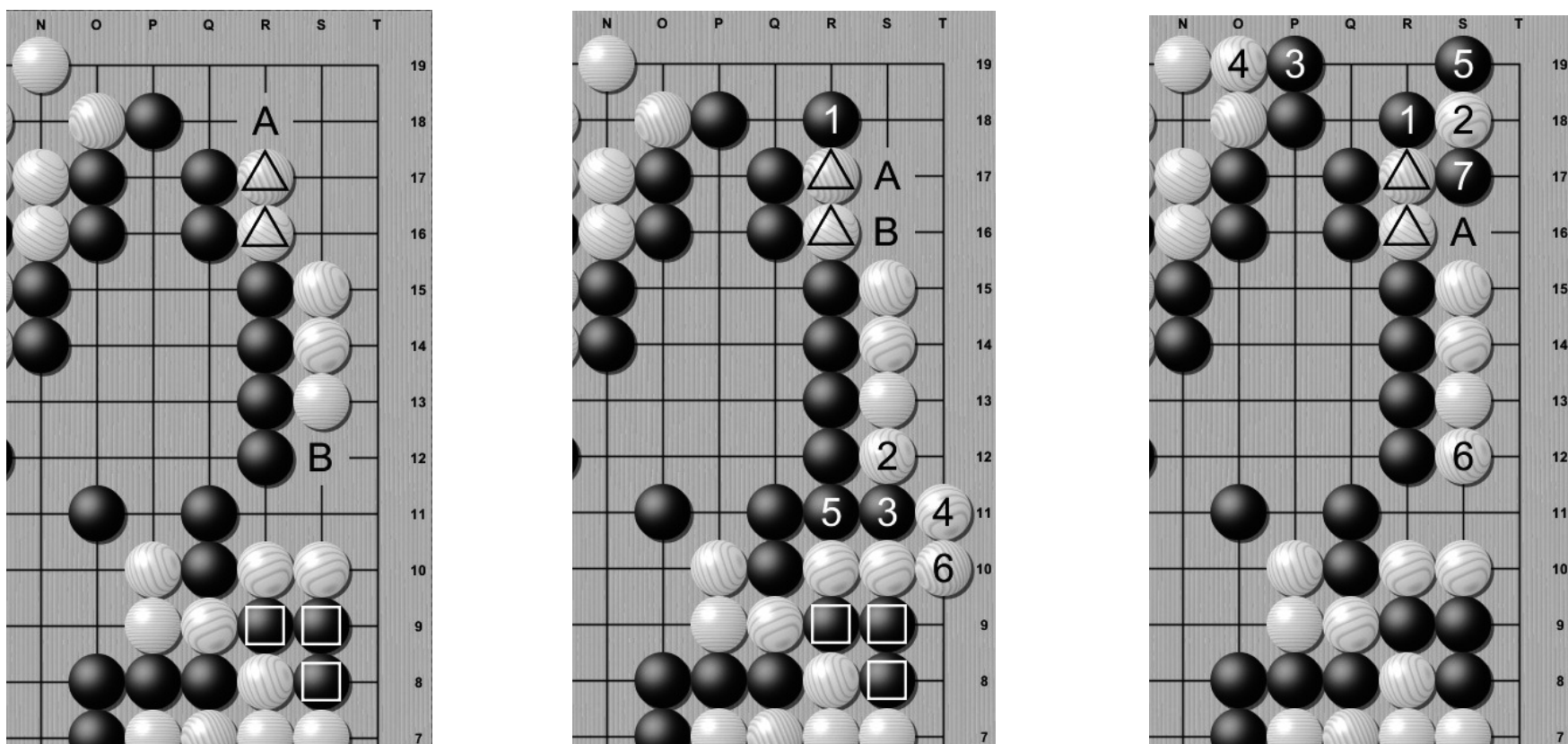
Научиться отдать несколько камней, которые выполнили свою задачу или превратились в обузу для группы, очень важно. Мы уже говорили с вами о «легких» и «тяжёлых» камнях на странице 50, но уметь определять какой это камень, и можем ли мы им пожертвовать весьма не просто. И для этого хорошо бы понять общую концепцию. Почему мы хотим пожертвовать собственными камнями? Звучит более чем странно, но надеюсь, что эти примеры позволят развить понимание этой идеи.



Левая картинка: Это пример на «жизни и смерти» из реальной партии. Отмеченные квадратами Чёрные камни мертвы, так как у них два дыхания, а у группы Белых три, но их существование на доске ещё не закончено. Пока они не сняты они могут быть использованы как **адзи** за Чёрных. Белая группа легко выживает продлеваясь в **А** или соединяясь с другой группы в **В**, поэтому Белые полагают, что они в безопасности. (Мы сейчас не будем вдаваться в вопрос «жизни и смерти» этой группы, поскольку нас интересует другой аспект, но это хороший пример, как в предыдущей главе, предлагаю вам решить его самим)

Центральная картинка: Чёрные продолжают атаку, медленно изменяя глазную форму Белых, что собственно и следует делать, а Белые защищаются, думая, что они всегда смогут соединиться, как только запахнет жареным, однако **ход 7** неожиданно уменьшает степени свободы Белых до **2** в **сэнтэ** и вынуждает их играть **ход 8**, чтобы по-прежнему захватывать три камня. Белые больше не могут соединиться и должны выживать.

Правая картинка: Но на таком маленьком пространстве выжить невозможно. Чёрные продолжают атаку до **хода 14**. Белые отдают группу за **сэнтэ**. Все Белые камни мертвы. А мог бы быть другой результат, если бы они сумели «отпустить» несколько камней? *В этом случае, ответ «да»...*



Левая картинка: Если мы вернёмся к изначальной позиции – Белые ошиблись, предполагая, что у них два пункта для выживания, **А** и **В**. Однако, от их внимания ускользнуло, что это миаи и что от жадности и попытки спасти все камни, как мы уже увидели, они теряют всё. Решение, в данном случае, это ставить камни согласно срочности хода.

Центральная картинка: Итак, если Чёрные играют **ход 1**, а Белые сразу отвечают **ходом 2**, отыгрывая ситуацию миаи, тогда Белые соединятся и выживают, а Чёрные камни отмеченные квадратами по-прежнему мертвы. И даже если Чёрные играют **А** ставя отмеченные треугольниками камни в атари, Белые могут соединиться в **В**, хотя это даже не сильно требуется. Теперь когда Чёрные так значительно уменьшили территорию в углу, эти два камня потеряли всякое значение, поэтому если удастся обменять их на **сэнтэ дважды** (первый раз на игру в **А** и во второй раз на игру в **В**) то это будет успех за Белых, конечно если Чёрные на это пойдут.

Если Белые отпустят эти камни, тогда возможно они смогут сыграть гораздо более успешно в другой части доски, нежели борьба за четыре очка (два очка территории и два пленных камня).

Будьте внимательны: Это очевидно работает в обе стороны! Старайтесь предложить сопернику не нужные камни и получайте выгоду в другом месте доски, пока он тратит свои ходы на их захват, и в свою очередь избегайте захвата предложенных на обмен мало значимых камней.

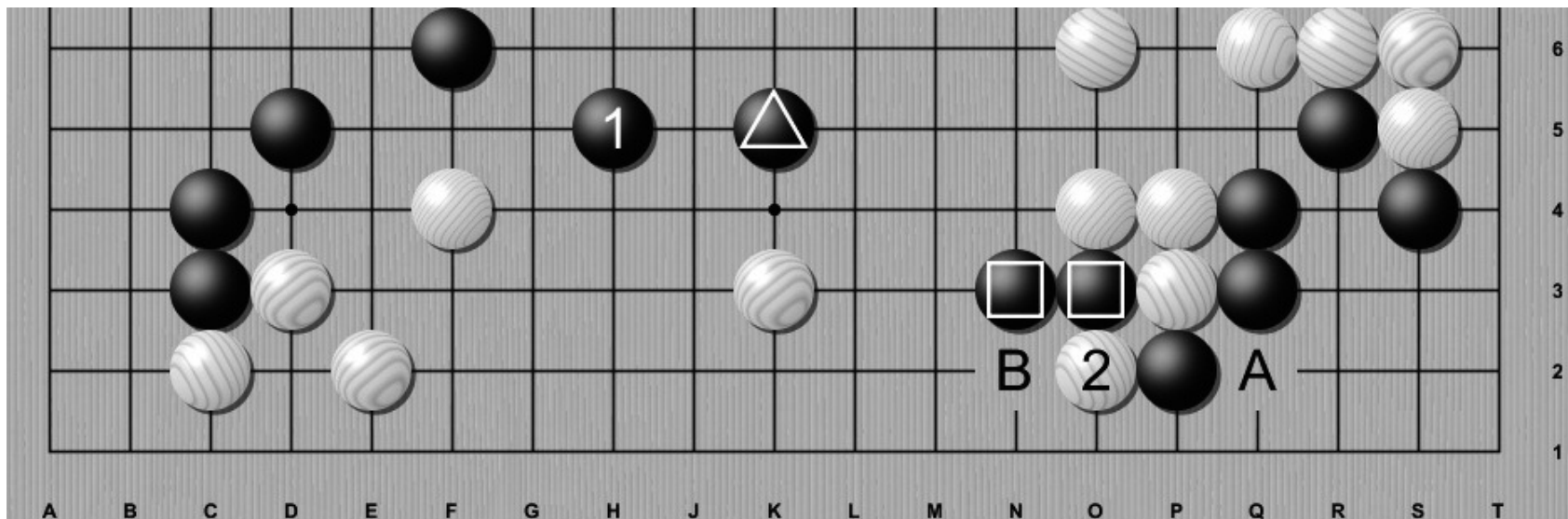
Правая картинка: Даже при такой атаке Чёрных, Белые всё ещё могут исправить ошибки и получить **двойное сэнтэ**. После **хода 5**, Белые просто должны соединиться **ходом 6** отдав три камня наверху. Если Чёрные играют **ход 7** ставя двойное атари, Белые могут пренебречь этой угрозой и сыграть сэнтэ в другом месте, а если Чёрные продолжают в том же духе и играют в **А**, То у Белых ещё одно **сэнтэ**. Чёрные разрушили Белый угол и захватили несколько камней, но двойное сэнтэ это, конечно же, серьёзное преимущество, которое, в зависимости от ситуации на доске, может принести весомые выгоды Белым.

Будьте внимательны: размен, который приводит к утрате **сэнтэ**, должен заставить вас остановиться и подумать, стоит ли он вообще того, но ситуаций где вы дважды теряете инициативу, нужно избегать как огня. Когда такая ситуация уже создана, **то нужно серьёзно рассмотреть вопрос сдачи части камней**, если это позволит выйти из подобного положения.

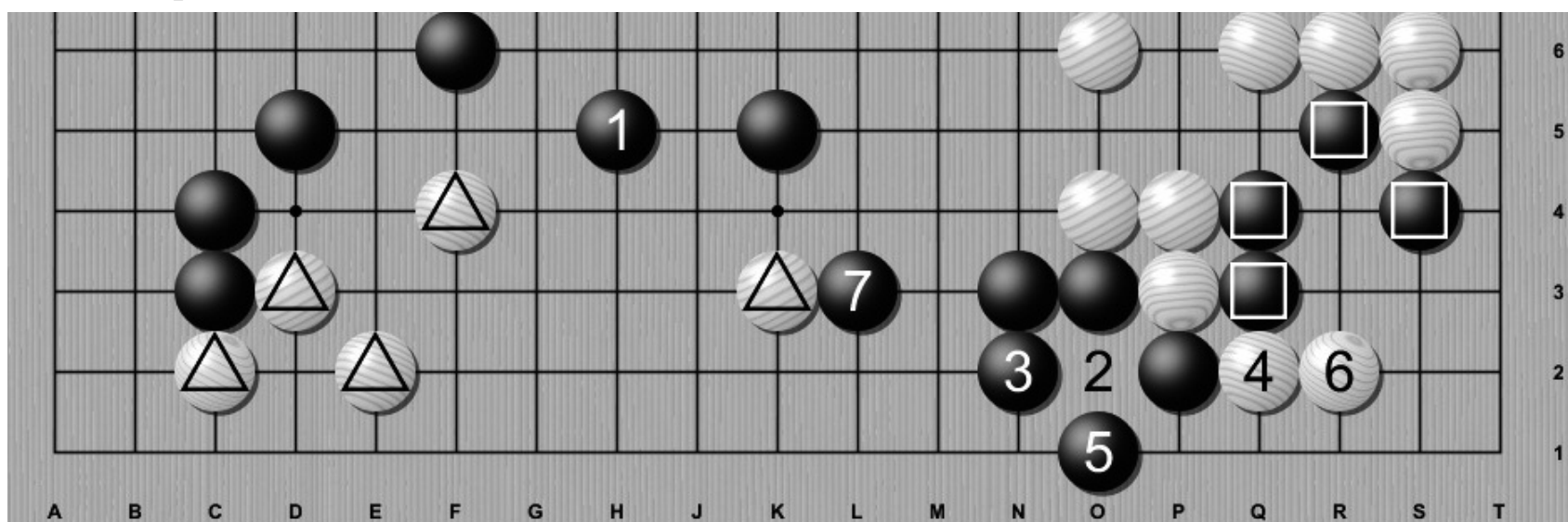
Чем больше Вы играете, тем ярче будет понимание, что игроки, теряющие ходы ради мелких выигрышей, как правило, по итогу проигрывают.

Старайтесь мыслить масштабно, играйте большие ходы, сохраняйте сэнтэ и избегайте мелочности. Это конечно проще сказать, чем сделать, но держать в голове эту общую цель – очень полезно.

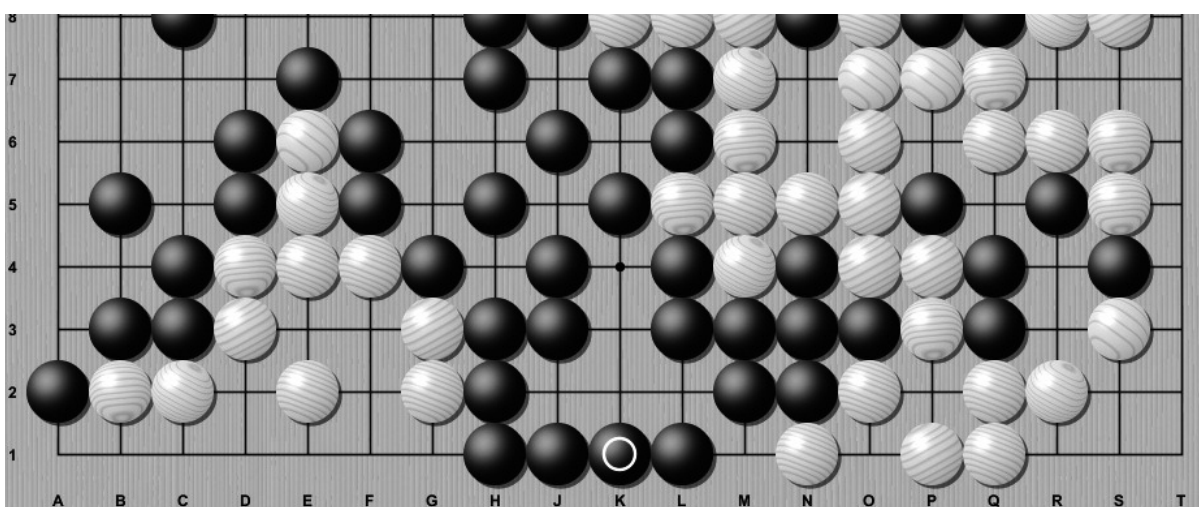
Иногда размен происходит по взаимному согласию или по недосмотру противника и появляется шанс получить больше, чем мы отдаём. Это происходит не часто, но мы всегда должны быть готовы к такому повороту событий и не поддаваться своей природной склонности защищать каждый камень. Например:



Чёрные угрожают Белой группе слева **ходом 1**, но белые игнорируют эту угрозу, предпочитая разрезание **ходом 2**. Обычно Чёрные выбирают соединение в **А** и защиту угла, тогда в ответ Белые играют в **В** угрожая захватом двух отмеченных квадратами камней, которые начнут убегать к Чёрному камню с треугольником, что даёт выигрыш Белым. Но теперь после отсутствия реакции на угрозу, Чёрные могут использовать **А** и **В** как **миаи** и пожертвовать углом ради угрозы левой и нижней сторонам...



Итак, Чёрные защищаются с другой стороны и далее следует стандартный обмен ходами. Чёрные захватывают камень **ходом 5**, а Белые разрушают возможность Чёрных построить глаз четырём камням с квадратами. Однако **ход 7** Чёрных открывает полномасштабную атаку на группу Белых с треугольниками, которые теперь полностью окружены и пока ещё не построили двух глаз. Чёрные отдали угол, но в замен, получили угрозу захватить гораздо больше в другом месте...

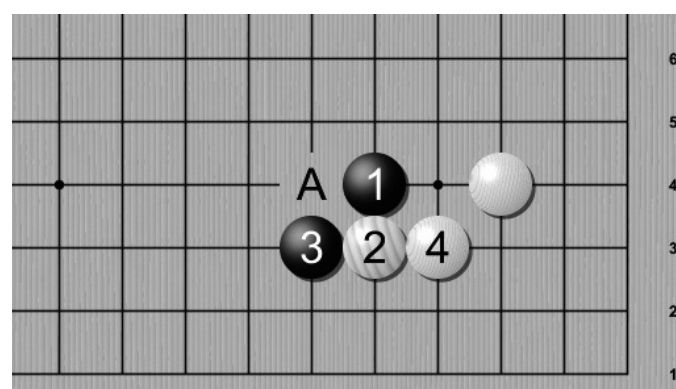
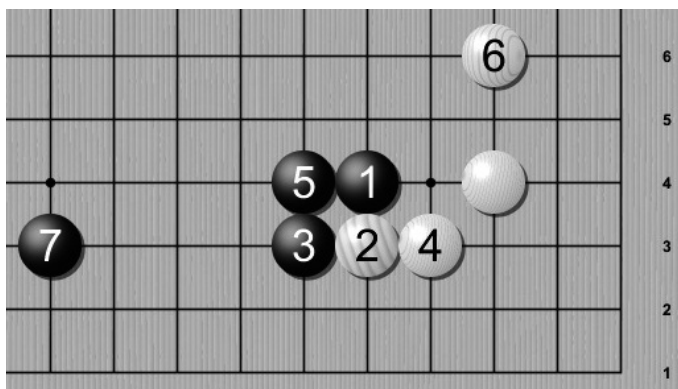


Это финальный результат, перед концом игры. Белые с трудом выживают на левой стороне, и если вы сравните с начальной позицией, то Чёрные, кажется, забрали больше очков, чем отдали в углу.

Как определить, что группа «тяжёлая» или «лёгкая»? Для этого нам надо проанализировать окружающие камни, как наши, так и соперника. Однако есть некоторые общие соображения:

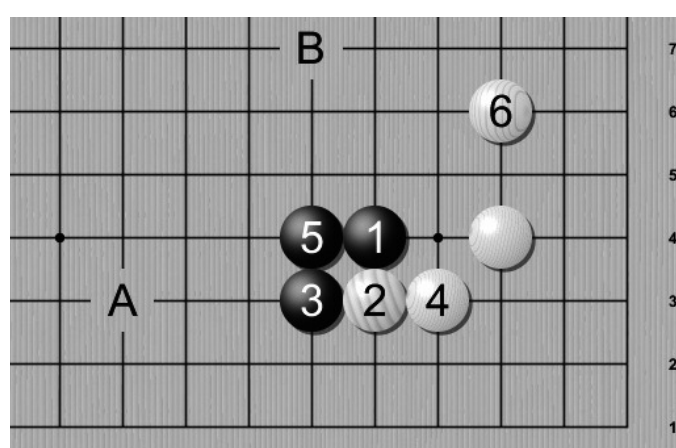
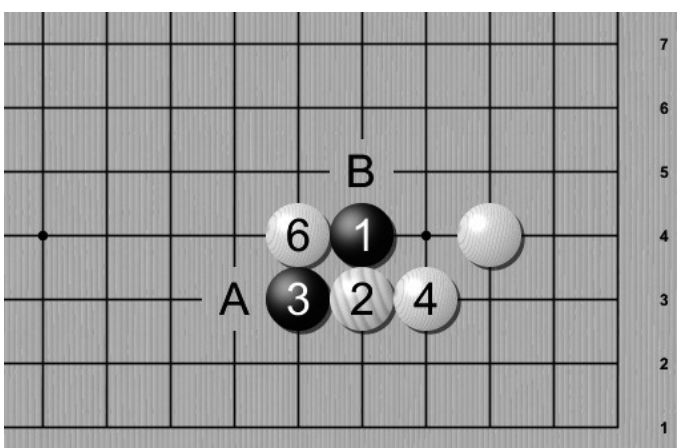
- А) Насколько прочно соединены камни?
- В) Все ли камни группы поставлены с целью защиты этого участка?
- С) Есть ли вероятность, что группа будет окружена или лишившись глазного пространства, будет убегать, чтобы выжить?

Из примеров мы видим, что такой анализ отнюдь не прост и в основном приходит с опытом. Чтоб ещё больше вас запутать, надо заметить, что иногда один, два камня могут поменять статус группы, что заметно добавляет сложности. При каком количестве камней наша группа считается «лёгкой» и есть ли граница, после которой, группа превращается в «тяжёлую»? Классическим примером могут служить варианты не доигранного дзёсэки. Давайте обратимся к дзёсэки, которое мы разбирали на **странице 84**:



Левая картинка: Это дзёсэки при обычном розыгрыше.

Правая картинка: Чёрные могут решить, что после **хода 4** его камни уже не нуждаются в дополнительной защите сейчас и группа «лёгкая» даже если Белые сыграют очевидное разрезание в **А**. Поэтому Чёрные играют **ход 5** в каком то другом месте, что бы получить преимущество в другой части доски. Итак, эти камни считаются **лёгкими** – но почему?

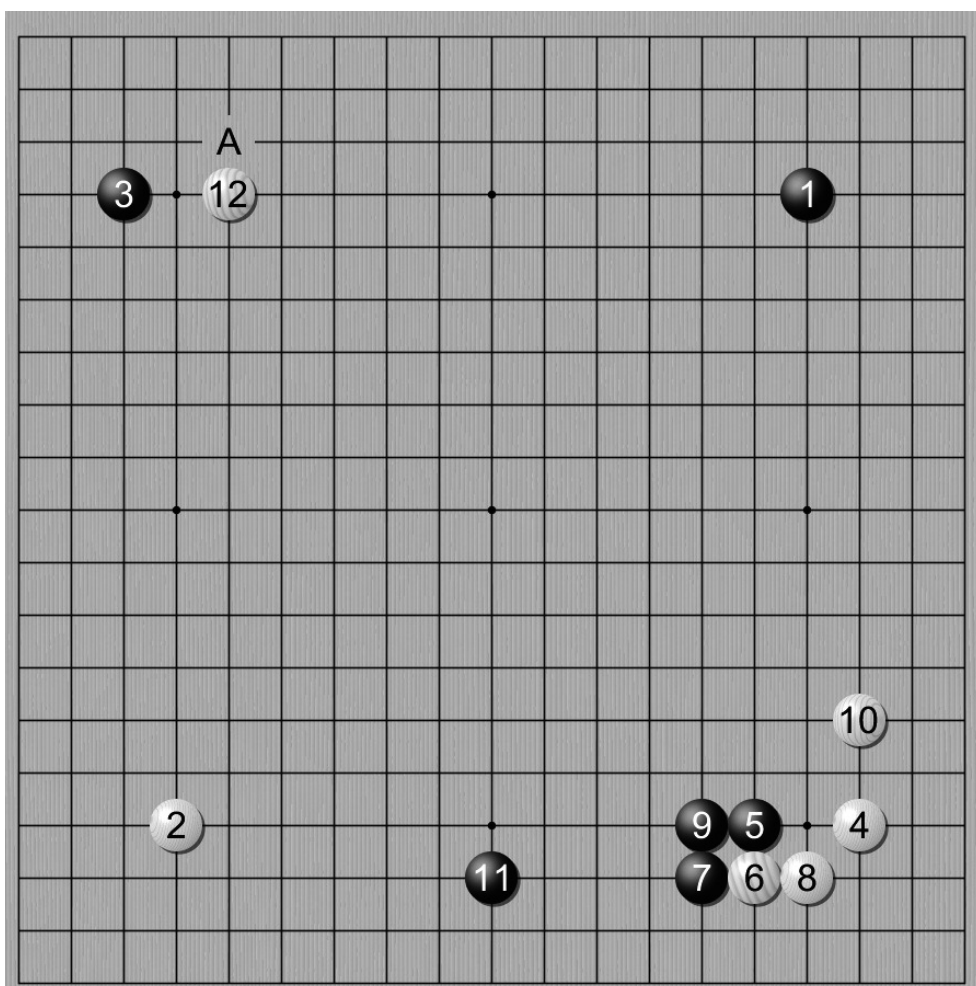


Левая картинка: Даже если Белые **б** разрезают группу, один из камней гарантированно убегает через **А** или **В**, поэтому они не окончательно потеряны. У них есть гибкость, есть **адзи**. Да, у них плохая форма, но мертвы ли они - нет. Что бы убить оба камня Белые должны сыграть в **А**, и после разрезания потратить ещё шесть камней, чтобы получить угол, для сравнения у Чёрных тут только два камня. Поэтому Чёрные получают дополнительный **ход в** другом месте доски и один из его камней точно выживет. Вот почему это лёгкие камни и Чёрные играют тэнуки **ходом 5**.

Правая картинка: Однако если Чёрные добавят ещё один камень, то теперь группа превращается в **тяжёлую!** Чёрные не могут играть тэнуки **ходом 7** иначе Белые возьмут его в клещи в **А** разрушая его глазное пространство. Теперь у Чёрных нет базы, все камни соединены и отсутствует гибкость. Чёрные не могут пожертвовать одним камнем и выжить всеми оставшимися. Вся группа должна бежать в **В** или умереть. **Чёрные построили «тяжелую» группу.**

Итак, возможно, что лёгкость камней, определяется гибкостью тактики. Тогда определение будет следующим: легкие камни это камни, которыми можно безболезненно пожертвовать ради получения большего преимущества в другой части доски. Альтернативный подход к определению лёгкости заключается в количестве ходов, который нам требуется для обеспечения безопасности группы по сравнению с соперником.

Давайте вернёмся к предыдущему примеру и рассмотрим всю доску. Как вы считаете какой из примеров лучше за Чёрных:

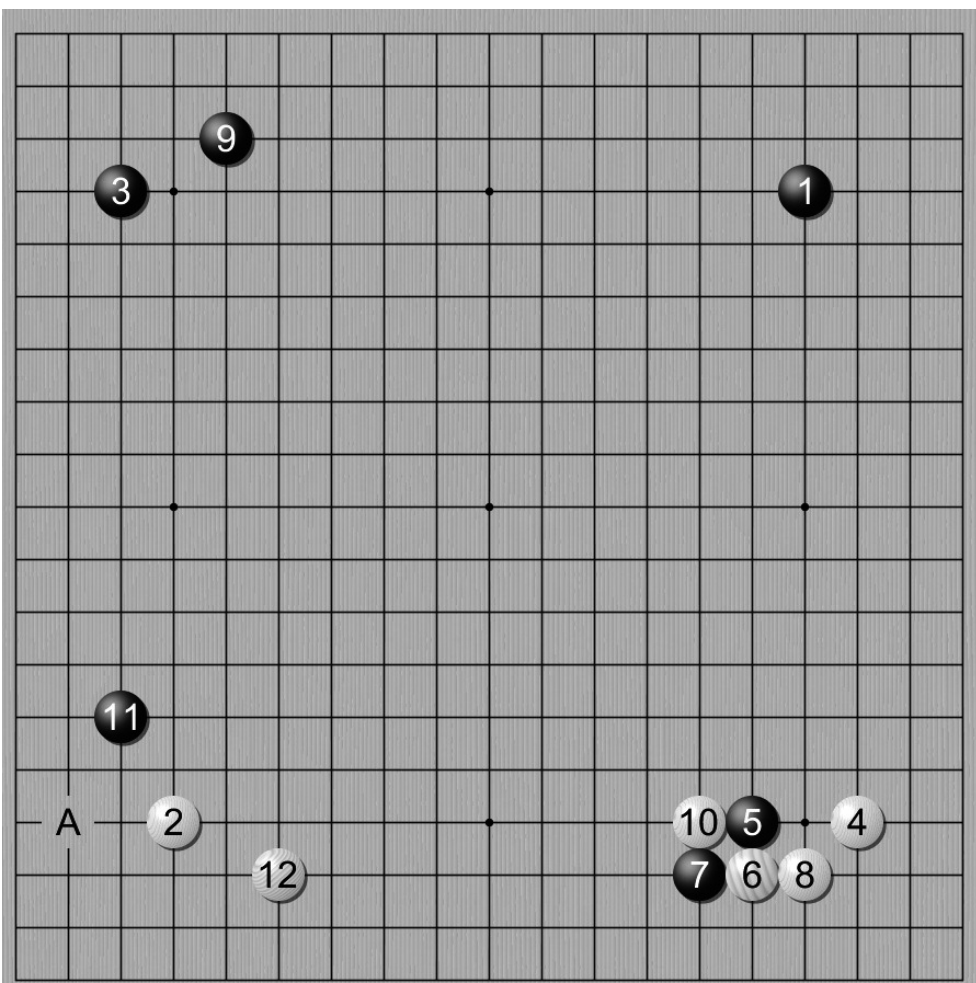


Доска №1 – классическая последовательность ходов

Достаточно характерная ситуация для нашего уровня игры. Оба игрока следуют теории дебюта и концентрируются на захвате углов и розыгрышу дзесэки.

Как вы видите ситуация на доске сбалансирована. Оба игрока получили базу в углах и на сторонах (Чёрные на нижней, Белые на правой). После завершения дзесэки в правом нижнем углу, Белые получают сэнтэ и атакуют верхний левый угол вынуждая Чёрных защищаться, возможно в **А** или, из-за камня поставленного **ходом 1**, попробовать сыграть клещи.

В любом случае **ход 13** за Чёрных должен быть **защитным ходом...**



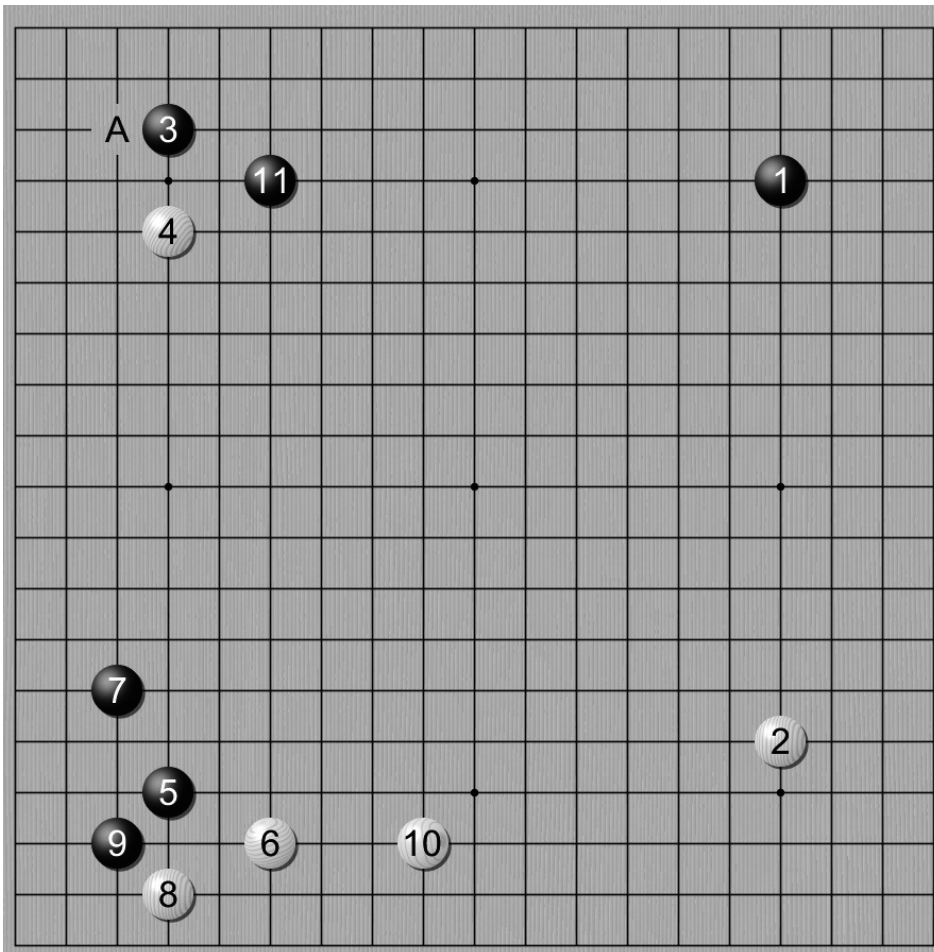
Доска №2 – последовательность ходов с позиции их «лёгкости»

В этом примере, Чёрные не используют **ход 9** для завершения дзесэки в правом нижнем углу, а укрепляют верхний левый угол. Белый **ход 10** разрезает Чёрных одновременно давая им шанс на атаку другого Белого угла **ходом 11** и Белые естественно защищаются **ходом 12**.

Скорее всего Чёрные **ходом 13** изберут место на доске рядом с пунктом **А** и это будет весьма агрессивный ход.

В итоге доска выглядит совсем по другому и баланс сдвинут. Чёрные претендуют на верхнюю и левую стороны. Также они укрепили верхний левый угол, и хотя у Белых нижний левый угол, но у них нет адзи в углу Чёрных, тогда как Чёрные камни в углу Белых потенциально могут быть весьма опасны. Такой результат предпочтительней за Чёрных.

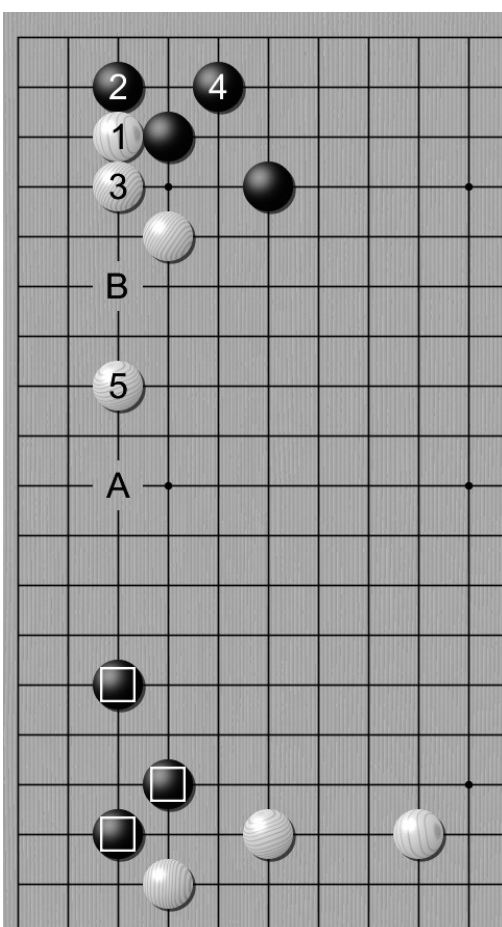
Концепция «легкости» камней, ради получения дополнительных ходов в другой части доски может быть весьма успешной. Однако я призываю не злоупотреблять ею в начале обучения, поскольку она не прощает ошибок, но когда вы набьете руку, применяйте её смелее. Конечно, очень хорошо планировать на большое количество ходов вперёд и представлять как будет выглядеть доска в вашу пользу, но жизнь редко следует плану. Я полагаю, что следующий пример ярко проиллюстрирует как плюсы, так и минусы концепции «легкости»:



Вот пример достаточно необычного розыгрыша из-за Белого хода **2**. Теперь в эпоху Альфа-го так играют редко, хотя у этого хода есть теоретическая основа. Белые стремятся защитить угол, уменьшая пространство на стороне и делая его менее привлекательным для атаки соперником, что полностью соответствует принципам дебюта и **направлению игры**, которые требуют занимать в начале углы и стороны.

После Чёрные ход **3**, Белые не прыгают в открытый нижний левый угол, а атакуют верхний ходом **4**, предполагая, что Чёрные будут защищаться, как мы видели на предыдущей странице, а затем проигнорируют Чёрное разрезание и используют свой ход для занятия нижнего левого угла.

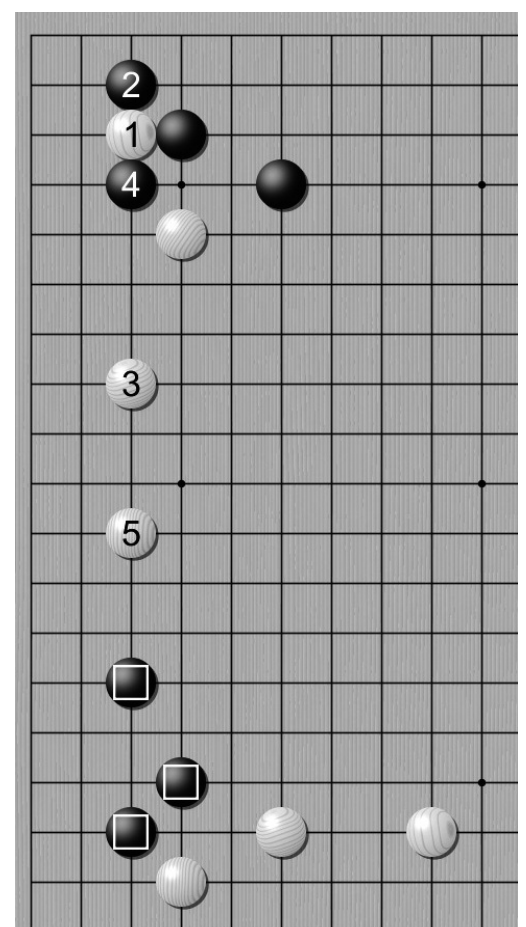
Но Чёрные предполагают такое развитие событий, поэтому сами занимают угол ходом **5**, после чего оба соперника разыгрывают дзесэки до хода **12** который Белые планируют сделать в пункт **A**...

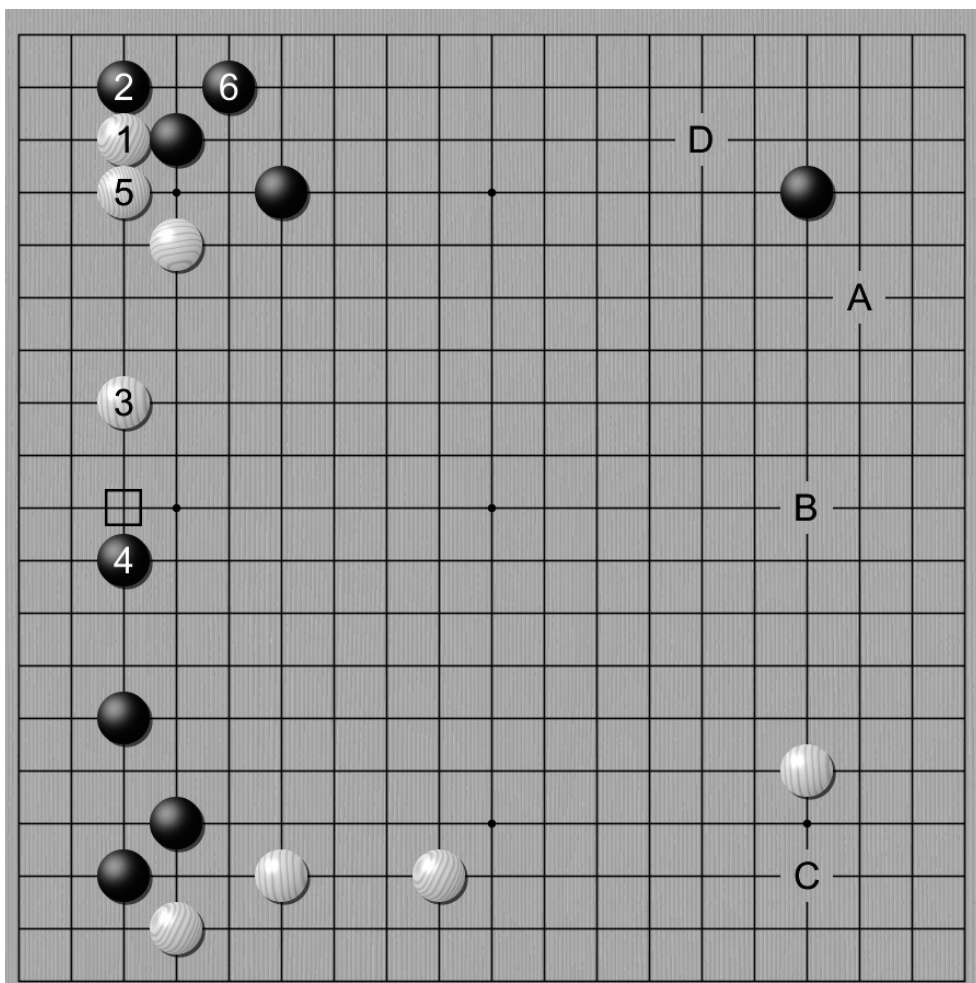


Левая картинка: Это стандартное дзесэки. Белым не нравится, что Чёрные могут распространиться от отмеченной группы в **A**, поскольку это же может позже грозить вторжением в **B**...

Правая картинка: Итак, Белые планируют использовать концепцию «лёгкости» для хода **1**, камень будет пожертвован в розыгрыше дзесэки. Обратите внимание, что ход **3** при этом соответствует ходу **5** на картинке слева. После того, как Чёрные проглотят наживку ходом **4**, Белые намереваются сыграть ход **5** и тем самым получить преимущество на стороне, да ещё и развить давление на угловую группу Чёрных.

Однако в реальной игре Чёрные предугадали намерения Белых...





Что произошло в реальной игре

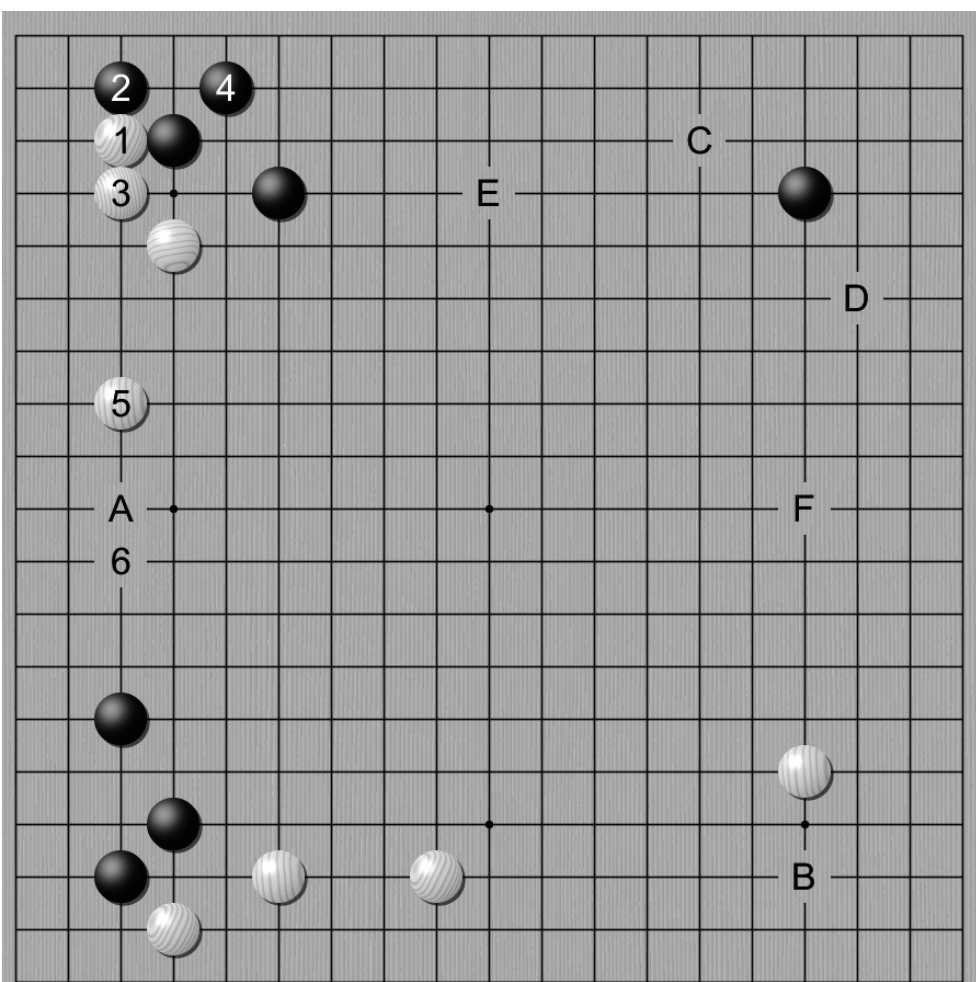
Чёрные предугадывают планы Белых поэтому спокойно распространяются от нижней левой группы прыжком через два пункта **ходом 4**.

Поскольку изначальный план уже разрушен, то Белым ничего не остаётся, как разыгрывать обычное дзесэки **ходом 5**, Чёрные заканчивают его **ходом 6**.

Не смотря на то, что первоначальный план провалился, Белые всё равно довольны результатом, поскольку завершили розыгрыш с **сэнтэ**. Если бы они начали розыгрыш сразу, то сэнтэ получили бы Чёрные, как на следующей картинке.

Теперь же у Белых есть возможность сыграть в больших пунктах от **A** до **D**.

Дополнительный плюс, что Белые вынуждены играть Чёрных не в потенциально опасный пункт отмеченный квадратом, а за один пункт до него...



Сравнение с обычным розыгрышем

Если бы Белые просто бы разыграли дзесэки, то, как мы видим, сэнтэ получают Чёрные и у них огромное количество больших ходов, вместо пункта **A**. Даже если Чёрный выберет **A**, то ему сейчас всё равно нет необходимости играть в **6**, как было сыграно в реальной партии. Разумнее будет сыграть здесь **B** атакуя открытый угол, или защищать свой угол ходами **C** или **D**, или распространяться на сторону ходами **E** или **F**. Ход **A** слишком маленький и переконцентрирующий камни на стороне, где и так уже было потрачено не мало камней, особенно по сравнению с остальными вариантами в других частях доски.

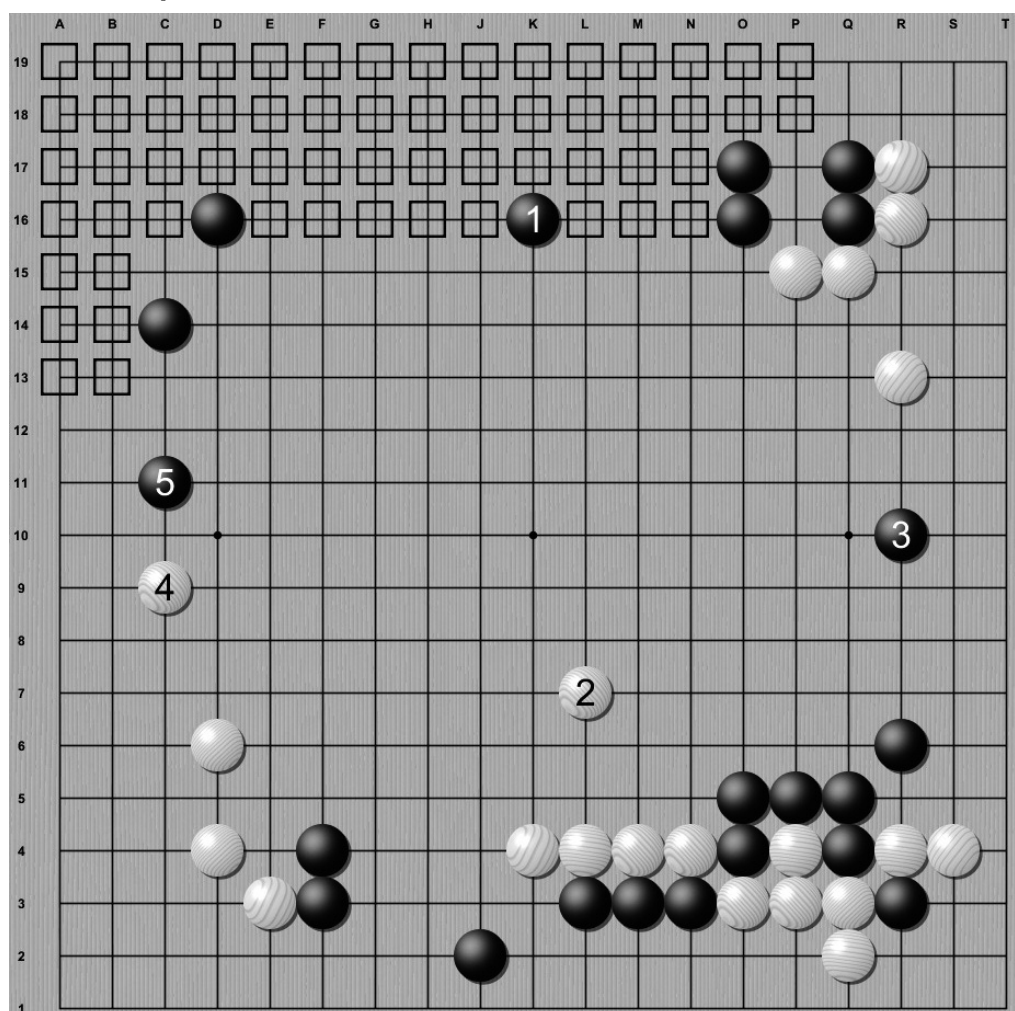
Поэтому Белые довольны **сэнтэ** и заставляют Чёрных следовать за инициативой Белых вместо собственной игры.

Важно: Пока вы учитесь, я настоятельно рекомендую следовать стандартным дзесэки, но пытаться понять, почему именно так, а не иначе нужно играть в данном случае. Изменение последовательности ходов или предложение обмена действительно очень эффективны, но использовать их следует, после того как вы овладеете основами и точно сможете оценивать риски и последствия для ситуации на доске. Этот приём может дать вам преимущество, но предупреждаю, не будьте самодовольны и не играйте медленные ходы, они могут свести весь успех к нулю. (В этой игре Белые сделали несколько медленных ходов и в итоге проиграли).

► Сабаки

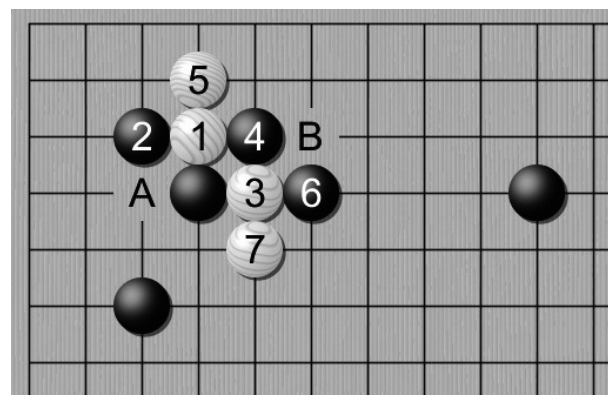
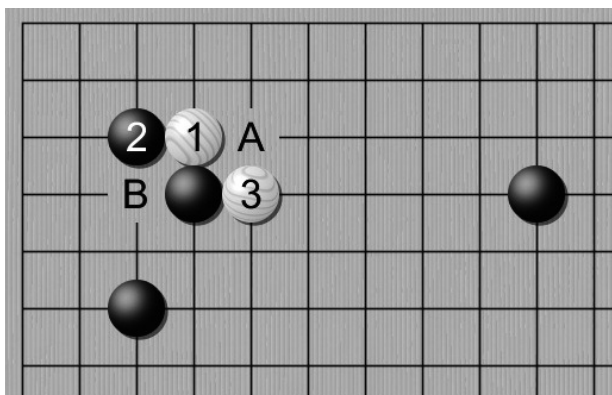
Достаточно сложно дать однозначное определение для приема «сабаки». Один из вариантов: сабаки это обмен ходов, в результате которого один из камней ставится под угрозу снятия, но поэтому удаётся построить живую группу или значительно уменьшить территорию соперника. Этот приём полагается на общую концепцию жертвы малым ради большого и вариаций этого приёма великое множество. Главный признак этого приёма, в том, что жертва камня должна сопровождаться заметной угрозой, вынуждающая соперника к ответу и открывающая возможности игры в этой части доски. Однако когда, мы говорим о таких сложных вещах, простые формулировки могут даже запутать.

Давайте пока ограничимся замечанием, что это сложный приём требующий значительного времени на обсчёт вариантов и аккуратного воплощения на доске. *На нашем с вами уровне игры, я сильно сомневаюсь, что мы можем осознано применять этот приём.* Оставим этот приём на будущее, но, что бы стать лучше и стремиться к нему, про него надо как минимум знать. Поэтому предлагаю рассмотреть два примера и попытаться понять как «сабаки» работает:



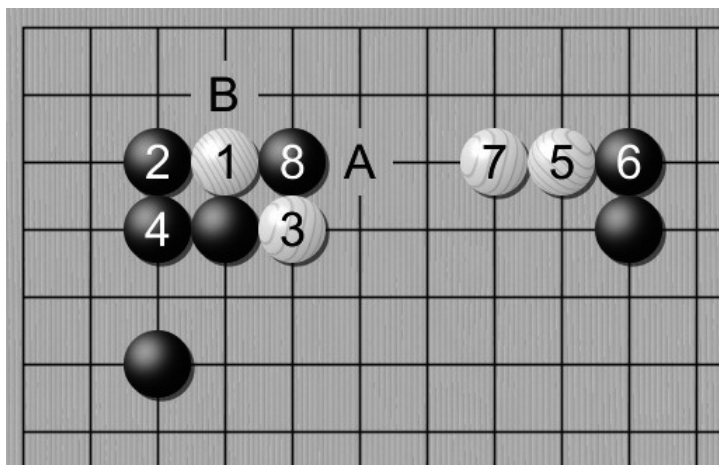
Оба игрока пытаются сделать большие ходы в последнюю не занятую часть доски. **Чёрные 1** распространяют свое влияние на верхнюю сторону, **Белые 2** прыгают от группы, которой для выживания нужно убежать в центр, так что это срочный ход для Белых. **Чёрные 3** продолжают группу справа, создавая ей очковую базу. Если бы Белые сыграли бы сюда первыми, то у Чёрных возникли бы неприятности. **Белые 4** продлеваются первым на не занятую сторону, на что **Чёрные 5** приближаются к этому же участку доски, уменьшая перспективы Белых слева.

Отмеченные квадратом пункты внушают Белым опасения. Если Чёрные сыграют ещё один ход на верхнюю сторону, то вторжению туда будет практически не реально. Белые понимают, что туда надо играть, срочно – прямо сейчас...

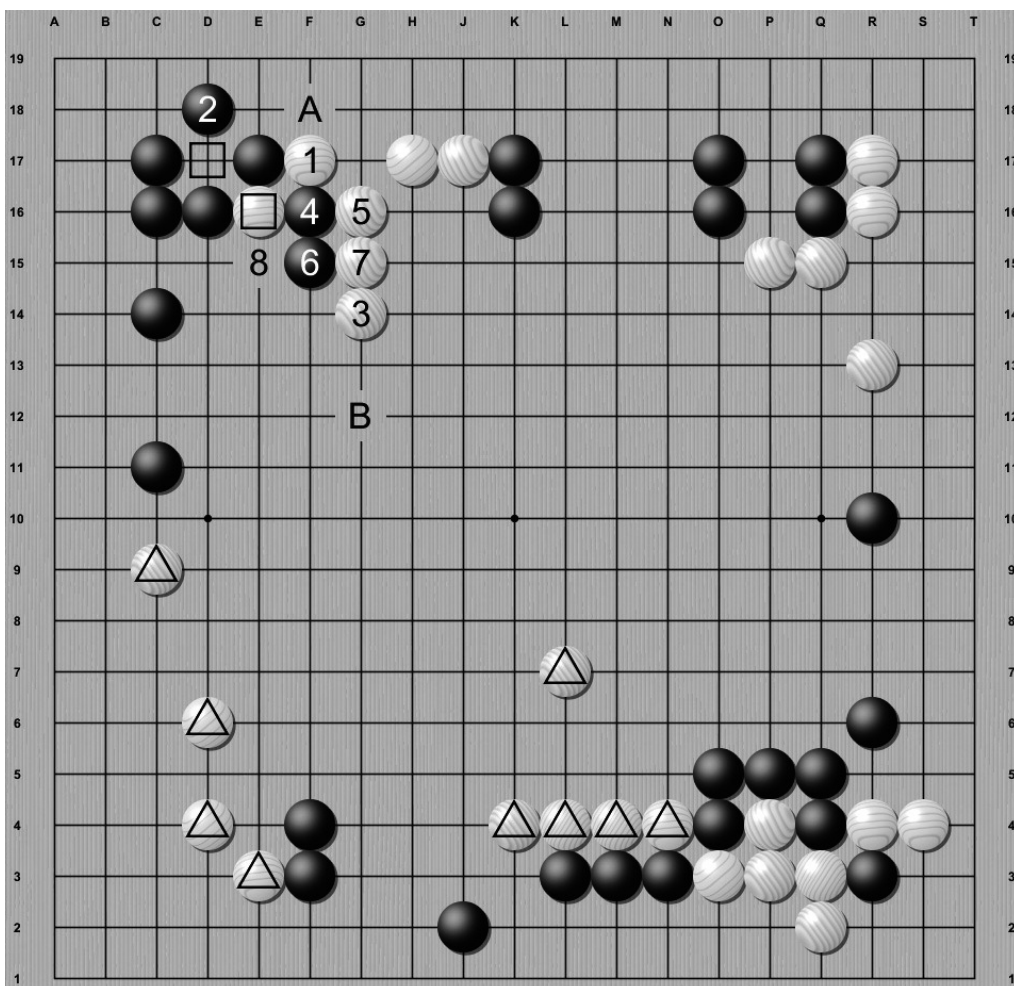


Левая картинка: Белые решаются на прямое прилипание **ходом 1** (как на странице 110), но поскольку Чёрные в этой области чувствуют себя достаточно уверенно, то они отвечают достаточно агрессивным **ходом 2**. Белые строят достаточно «лёгкую» конструкцию контр-ханэ **ход 3**. Кажется что это ошибка и Чёрные могут легко разрезать в **А**, однако у Чёрных также есть пункт **В**, который необходимо защищать оставляя не законченной атаку в **А**, поскольку иначе будут весьма печальные результаты.

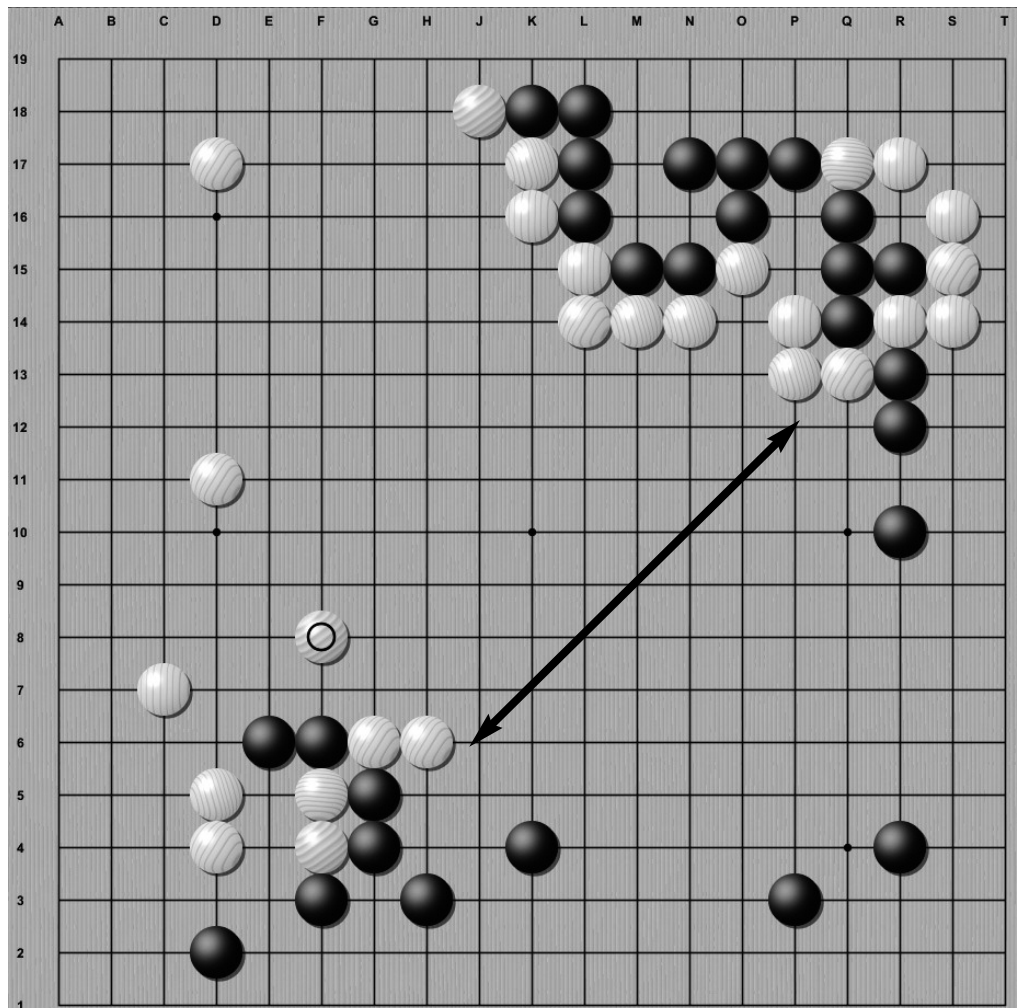
Правая картинка: Даже если Чёрные разрезают в **А** и пытаются поставить атари, то при продолжении Белых в нужных направлениях, Чёрная агрессия захлёбывается. И теперь уже Чёрные оказываются в положении, когда у них два пункта где возможно разрезание в **А** и **В**, при этом одним ходом эти пункты не защитить. Конечно, существуют и другие варианты, но все они заканчиваются более менее в пользу Белых, и именно поэтому Чёрные избегают немедленного разрезания, без подготовки...



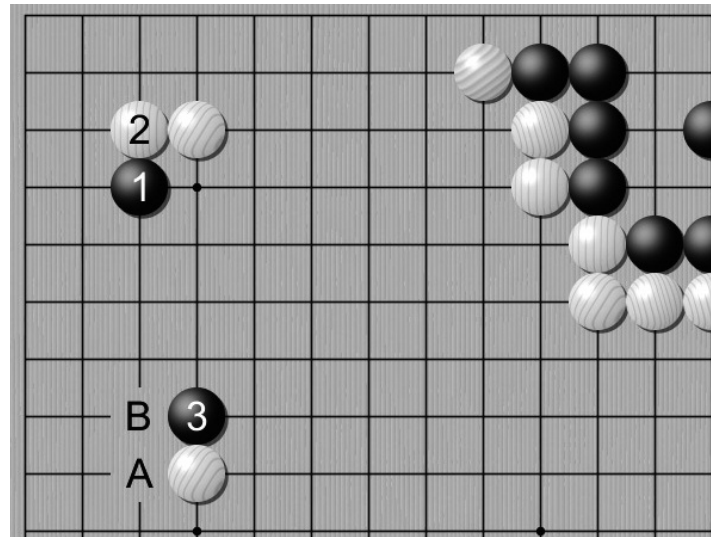
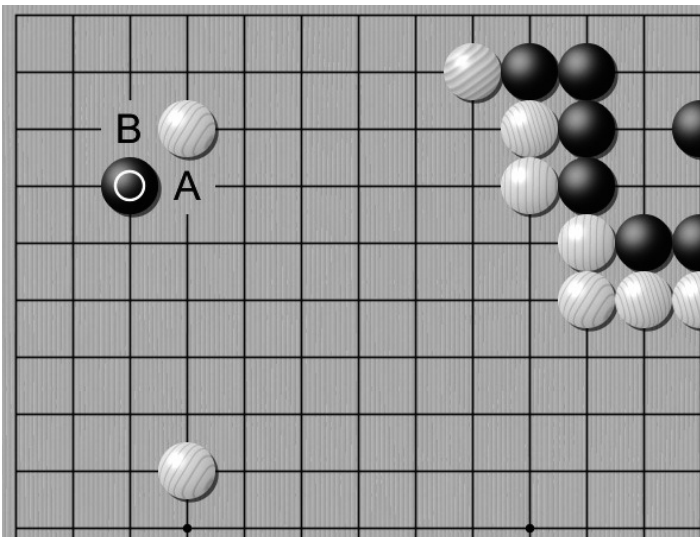
Поэтому, **ход 4** защищает от разрезаний и готовит атаку на не прочные построения Белых, но они, кажется, игнорируют защиту и отпрыгивают по диагонали **ходом 5**. Чёрным не нравится такой поворот событий и **ходом 6** они ставят железный столп, а Белые, кажется, просто расширяют базу **ходом 7**. Чёрные хотят прекратить эту историю и ставят **ход 8**, практически захватывая камень поставленные **ходом 1**, но в то же время происходит обмен. Если Белые в **А**, то Чёрные играют в **В** захватывая Белый камень, и открывая возможность контр-игры...



После обмена **ходами 1 и 2**, у Белых теперь достаточно прочная база, что бы прыгнуть **ход 3**, добывая пространства для группы. В любой момент Белые могут сыграть либо в **А** для создания базы и выжить внутри влияния Чёрных или продолжить в **В**. Чёрные захватывают ещё один камень **ходом 4**, дополнительно угрожая разрезанием, но **ход 5** полностью нейтрализует угрозу и ставит камни соперника в атари. Поэтому **Чёрные 6** продлеваются, а Белые **ход 7** строят прочное соединение. В реальной игре Чёрные захватят камень **ходом 8**, что бы решить вопрос адзи, после чего Белые получают варианты **А** и **В** как **миаи**. Белые пожертвовали своим первым камнем, но выжили на территории соперника благодаря ряду угроз и жертве части камней. Собственно в этом и состоит приём «сабаки».

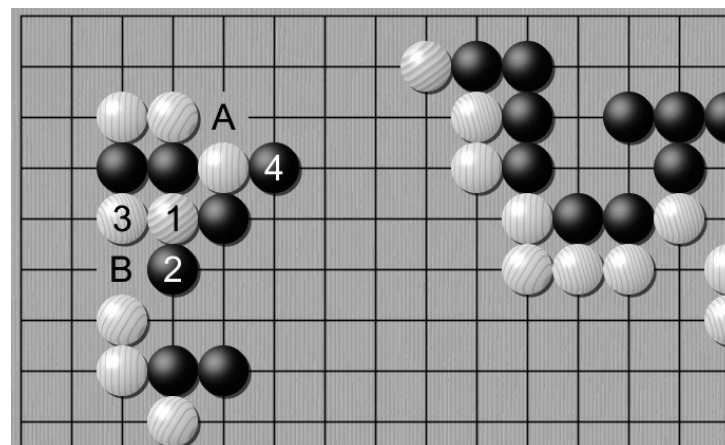
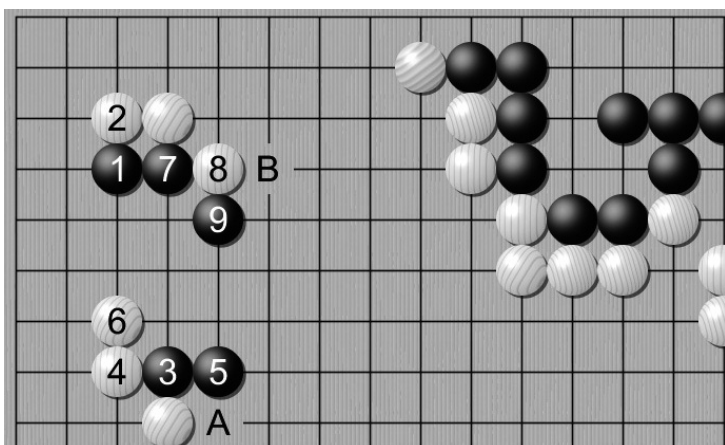


Давайте рассмотрим ещё один пример для «сабаки», в этот раз его цель не только создать живую группу, но и уменьшить территорию соперника. Напоминаю, что идея этого приёма поставить камень, создающий такую угрозу, которую нельзя игнорировать, но при этом, им можно пожертвовать, и получить большее количество очков, по сравнению с более безопасным вариантом розыгрыша. В этом случае у Чёрных серьёзные проблемы. У Белых мощное влияние на центр и верх доски, поэтому прямое вторжение выглядит сомнительной идеей. Уменьшение тоже не работает с учётом линии сектора Белых. Поскольку оба стандартных приёма здесь не применимы, Чёрные вынуждены использовать, что-то с концепцией «легкости» камней, для того чтобы обменять их на построение живой группы и уменьшить территорию Белых.



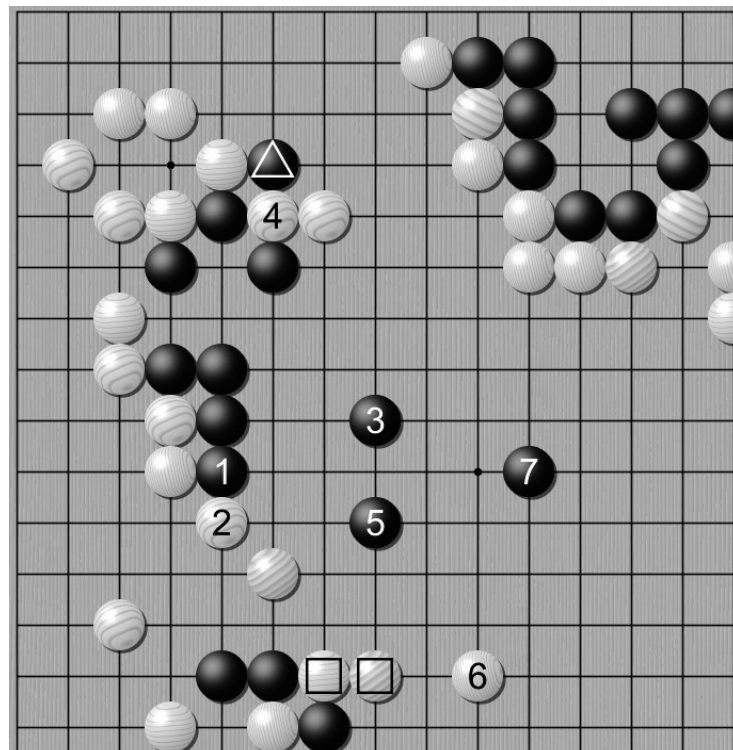
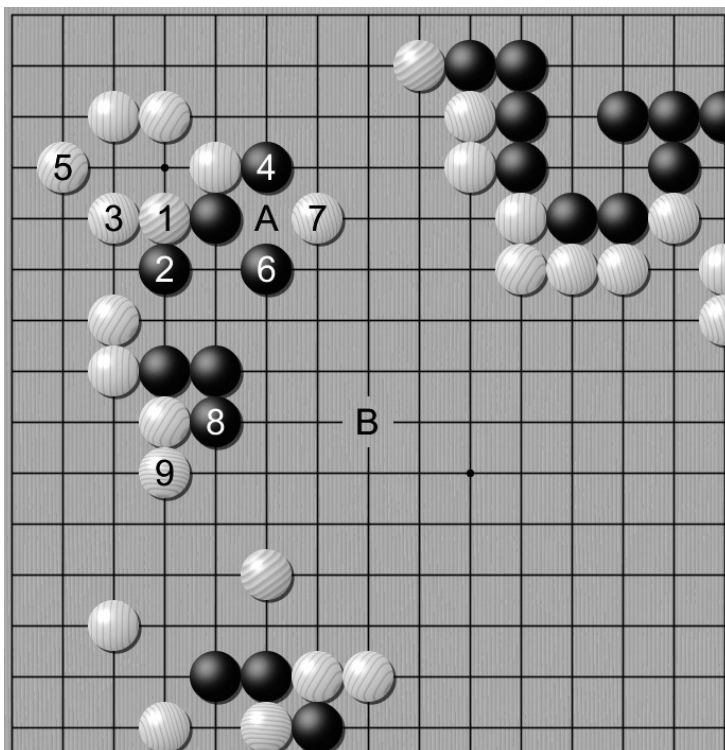
Левая картинка: Хотя Белые окружили большую территорию, но они не контролируют её полностью, что позволяет рассчитывать на постройку глаз. Чёрные атакуют область, где легче всего выжить – угол. Если белые сыграют в **А**, тогда Чёрные в **В** и получится обычное **дзесэки** вторжения в **пункт 3-3**, в котором немного изменился порядок ходов. Белые могут сразу конвертировать влияние в территорию, но это будет слишком трусливый ход, так как атака идёт одним камнем без серьёзной поддержки. Белые скорее сыграют в **В** и попытаются убить камень вторжения. Тогда Чёрным не удастся сыграть в **А**, так как следующим ходом будет удар в голову этой группе.

Правая картинка: Итак, Чёрные бросают первый камень и прилипают к ближайшему Белому камню **ходом 3**. Белые не могут играть в **А**, поскольку это позволит Чёрным занять **В**, и создать хорошую базу...



Левая картинка: Белые практически вынуждены играть **ход 4**. Чёрные продлеваются **ходом 5** и пытаются сформировать глазное пространство на стороне и в центре, да ещё и угрожают сыграть **ход 6**, если Белые сыграют в **А**. Это заставляет Белых самим играть **ход 6** и разрушить базу Чёрных на стороне. Чёрные продлеваются **ходом 7**, но в этот раз удар в голову **ходом 8** не настолько страшен, поскольку Чёрные уже добавили опорные камни в этой зоне. **Чёрные 9** следуют за атакой Белых, но они в свою очередь не могут продлиться в **В** прямо сейчас, так как этот слишком медленный ход позволит Чёрным создать глазное пространство в центре.

Правая картинка: Итак, Белые разрезают **ходом 1**, Чёрные ставят атари и образуют форму **ходом 2**, Белые продлеваются и сами ставят два Чёрных камня в положение атари, однако Чёрные игнорируют эту угрозу, жертвуя ими ради **хода 4**. Белые не могут соединиться в **А**, поскольку иначе Чёрные смогут сыграть с атари в **В**, вынуждая их захватить Чёрные камни...



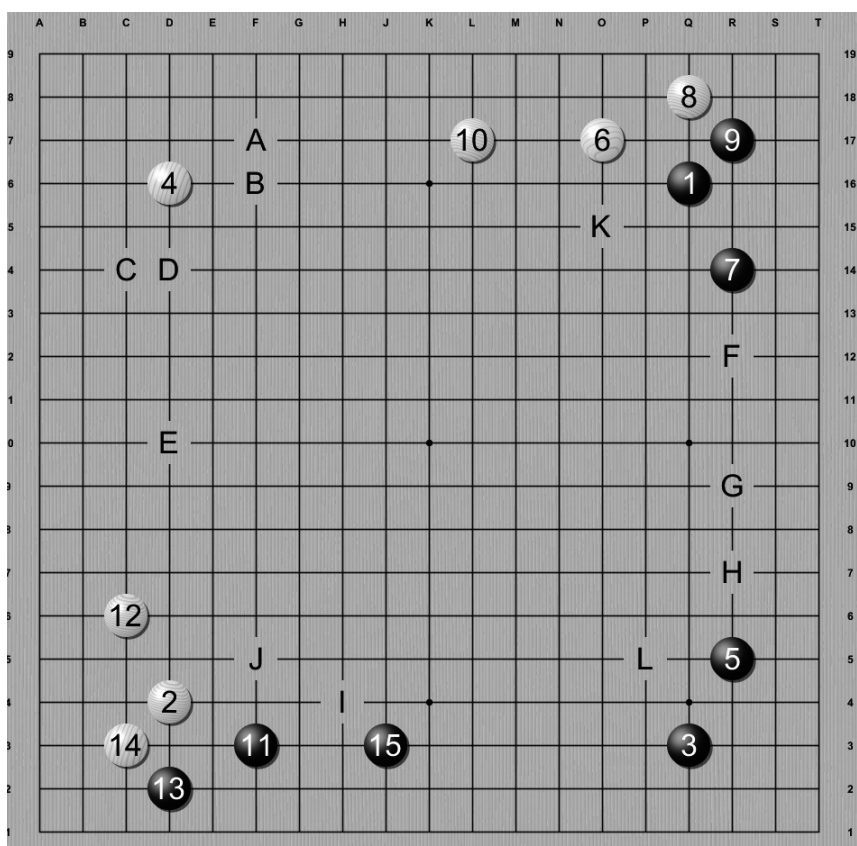
Левая картинка: Белые **5** это вынужденный ход и **Чёрные 6** строят двойную пасть тигра. Теперь у Чёрных, похоже, появилась хорошая форма, и стоило это всего лишь два камня! У Белых в результате нет ничего и близко к этому результату, поэтому они Сабакки **ходом 7**, угрожая разрезанием в **А** и потихоньку уменьшая потенциальную территорию соперника. Хотя ход в **А** слишком медленный для обоих игроков, но Чёрные беспокоятся, что он будет заперт большим ходом в районе пункта **В**, поэтому он продолжает и угрожает Белым **ходом 8**. Белые не могут позволить Чёрным поставить этот камень в атари, потому вместо игры в пункт **А**, Белые продлеваются **ходом 9**.

Правая картинка: Чёрные продолжают давить **ходом 1**, но Белые блокируют **ходом 2**. Чёрные прыгают в критически важный пункт, **ход 3** и наконец-то у Белых появляется возможность разрезать **ходом 4**, захватывая камень отмеченный треугольником и ставя под атари ещё один камень Чёрных. **Белые 4** это большой ход, но Чёрные прежде всего ставят цель выживания и уменьшения, поэтому они строят хорошую форму **ходом 5**, уже точно создавая живую группу и угрожая отмеченными квадратами камням Белым. Белые прыгают **ходом 6** для усиления своих камней и Чёрные захватывают ещё больше пространства **ходом 7**. Чёрные пожертвовали как минимум тремя камнями, но посмотрите, насколько уменьшилась Белая зона влияния.

► Избегайте строить много групп

Иными словами не жадничайте и не распыляйте свои силы. В отличие от других тем, эта кажется достаточно очевидной. Но это игра окружений, поэтому если вы создадёте много маленьких группочек, то сопернику будет проще их и окружать и захватывать.

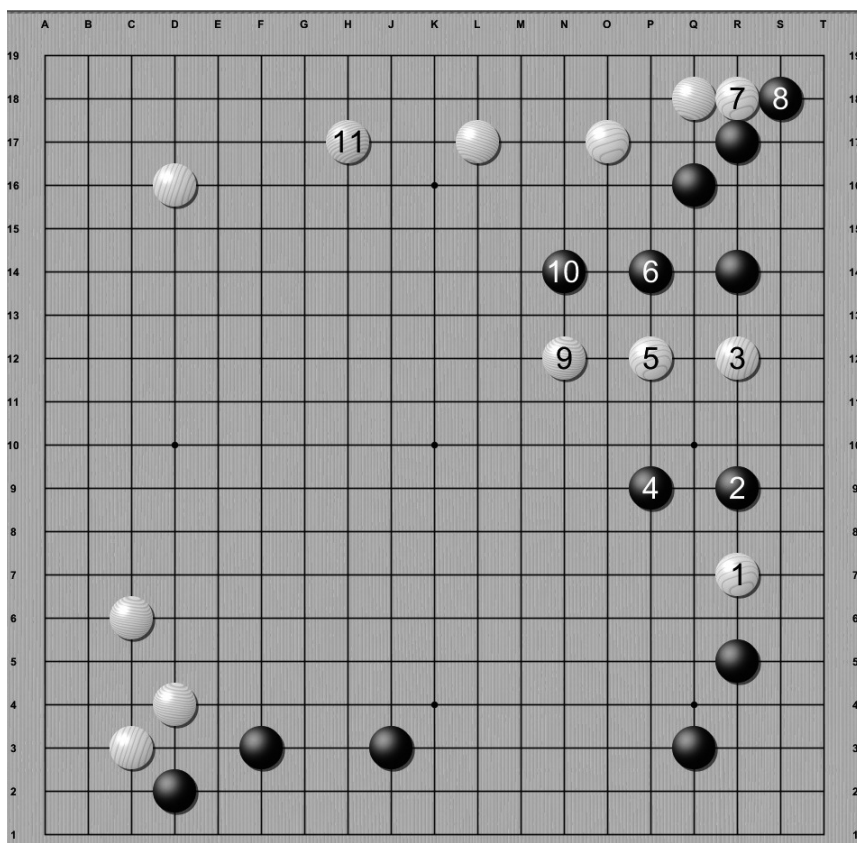
Возможно такая очевидная идея лишняя в этой главе, но чем больше вы играете, тем чаще хочется создать группу то там то тут. И иногда соблазн слишком велик. Именно поэтому я предостерегаю Вас и привожу пару примеров из реальных партий, когда групп на доске стало слишком много:



Вот достаточно типичный дебют. Оба игрока следуют теории и после занятия углов выбирают сторону соответствующую **направлению игры**.

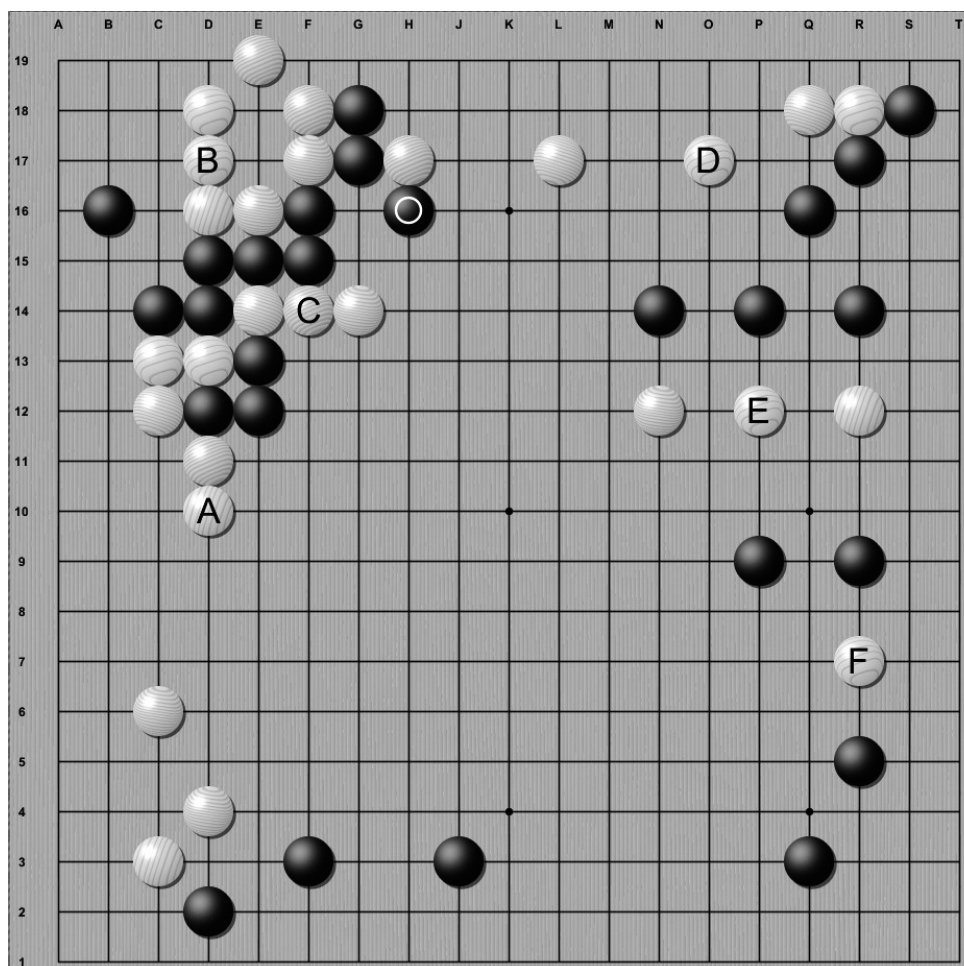
Кажется, что доска поделена пополам по диагонали. У каждого игрока по большой группе и Белые претендуют на верхнюю левую часть, а Чёрные на нижнюю правую.

Сейчас ход Белых и как Вы видите у них множество отличных вариантов продолжения. Некоторые варианты поддерживают идею мирного раздела, цементируя территорию Белых на уже занятых сторонах, другие варианты предполагают атакующие действия на Чёрные стороны, эффективно открывая фазу середины игры.

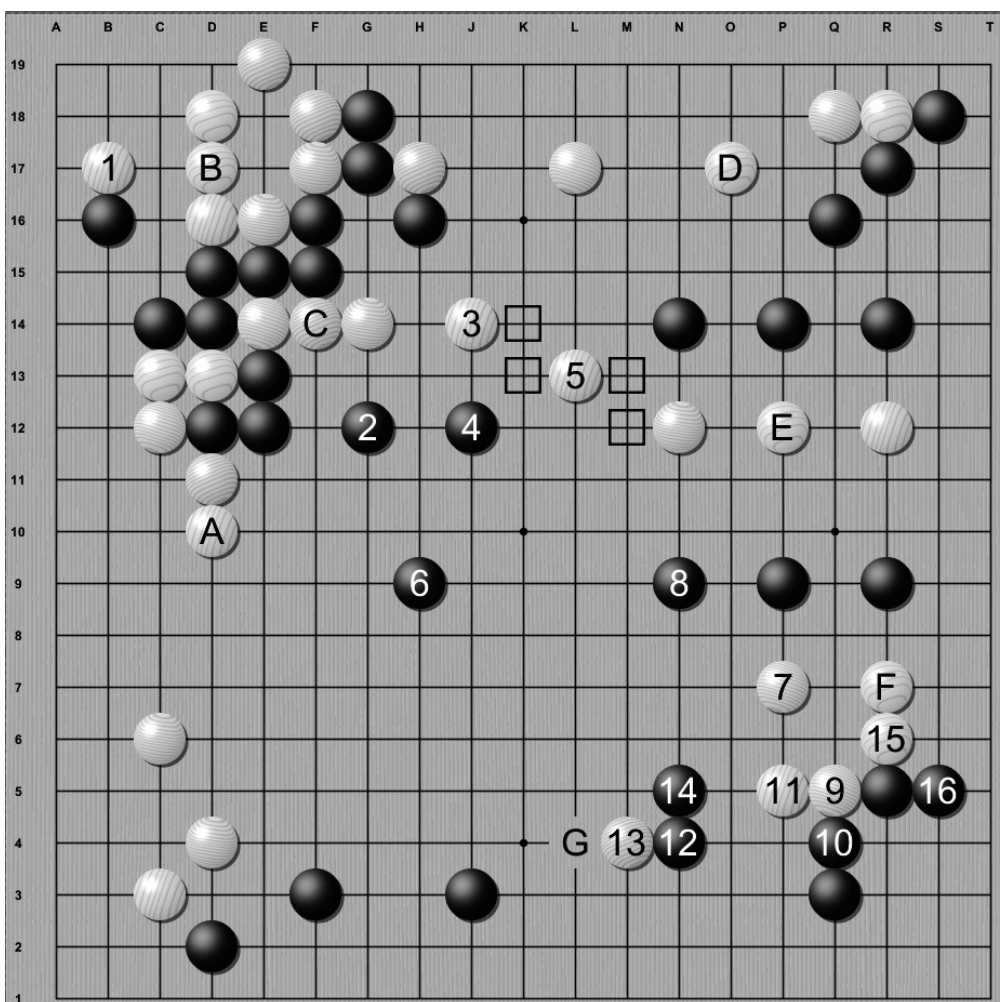


Белые решились на открытие середины игры и ставят **ход 1** на Чёрной стороне. У Чёрных множество камней в этой части доски, поэтому ожидаемо они отвечают приёмом «клещи» **ходом 2**. Вместо того чтобы выпрыгнуть Белые предполагают, что Чёрные камни оказались слишком далеко и ставят **ходом 3** контр-клещи. Однако **Белые 3** уже зажаты с обеих сторон, и после прыжка Чёрных, их камни распадаются на две новых группы, которые нужно защищать по отдельности, да ещё и за линией противника!

У Белых по настоящему сложная ситуация и после обмена ходами к **11 ходу** Чёрные благополучно живы, а вот у трёх Белых камней отсутствует база, к тому же одинокий белый камень появившийся после **хода 1** практически полностью окружён и в добавок сейчас ход Чёрных...



Чёрные решают перенести борьбу на левую верхнюю сторону. После очень сложной и не стандартной борьбы для обоих игроков, которую мы здесь не будем анализировать, доска выглядит вот так. Сейчас ход Белых, но у них **шесть разных групп** (от **A** до **F**) из которых только **группа A** в полной безопасности. У **группы B** только один глаз, **группа C** без глаз и практически окружена, часть **группы D** может быть захвачена, **группа E** глубоко вклинилась в территорию Чёрных, да и **группа F** тоже практически окружена!

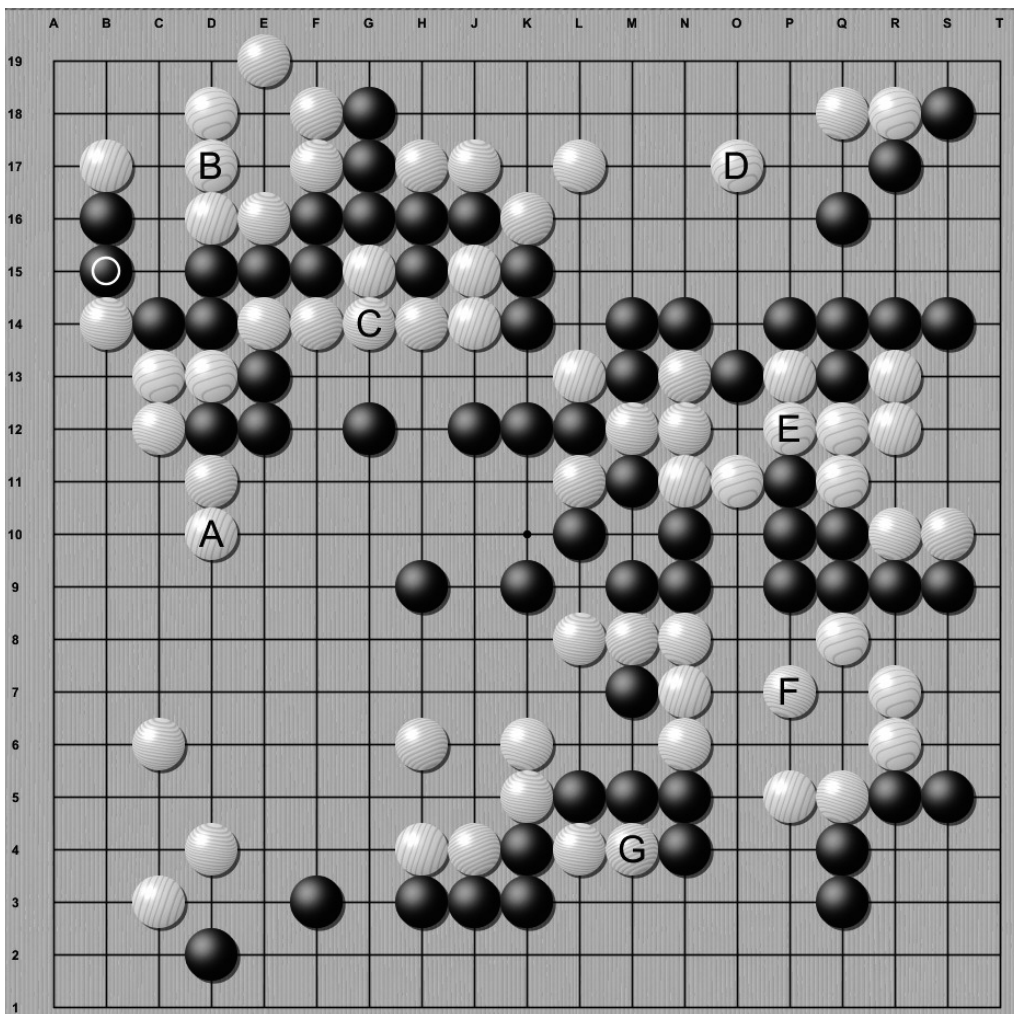


Давайте посмотрим, что из этого получилось. Белым нужно срочно решать вопрос жизни и смерти групп. **Ход 1** строит два глаза и обеспечивает выживание **группы B**. Теперь ещё одна группа жива, но это даёт Чёрным возможность поставить **ходы с 2 по 6**.

Теперь у Чёрные полагают, что решили вопрос группы из трёх камней и группы **C** и **E** соединены, но по факту соединение конём не даёт прочного соединения и квадратами отмечены пункты где возможны разрезания. Чёрных нельзя разрезать сразу, но позже при определённых условиях камни удастся разделить.

Снова ход Белых, они решают позаботиться об одиноком камне **группы F**, построить ему два глаза и выжить. Для этого ставятся **ходы с 7 по 15**, и действительно Белым удаётся построить один глаз, но это ещё не выживание группы, а **Чёрные 8** как раз отрезают **группу E**,

о чём мы предупреждали. И что ещё хуже обмен **ходами 13 и 14** создаёт ещё одну группу Белых. Этой группой Белые собираются пожертвовать ради создания второго глаза у **группы F**, но стоит Белым это будет дорого. Чёрные получают почти всю нижнюю сторону в обмен на один глаз...

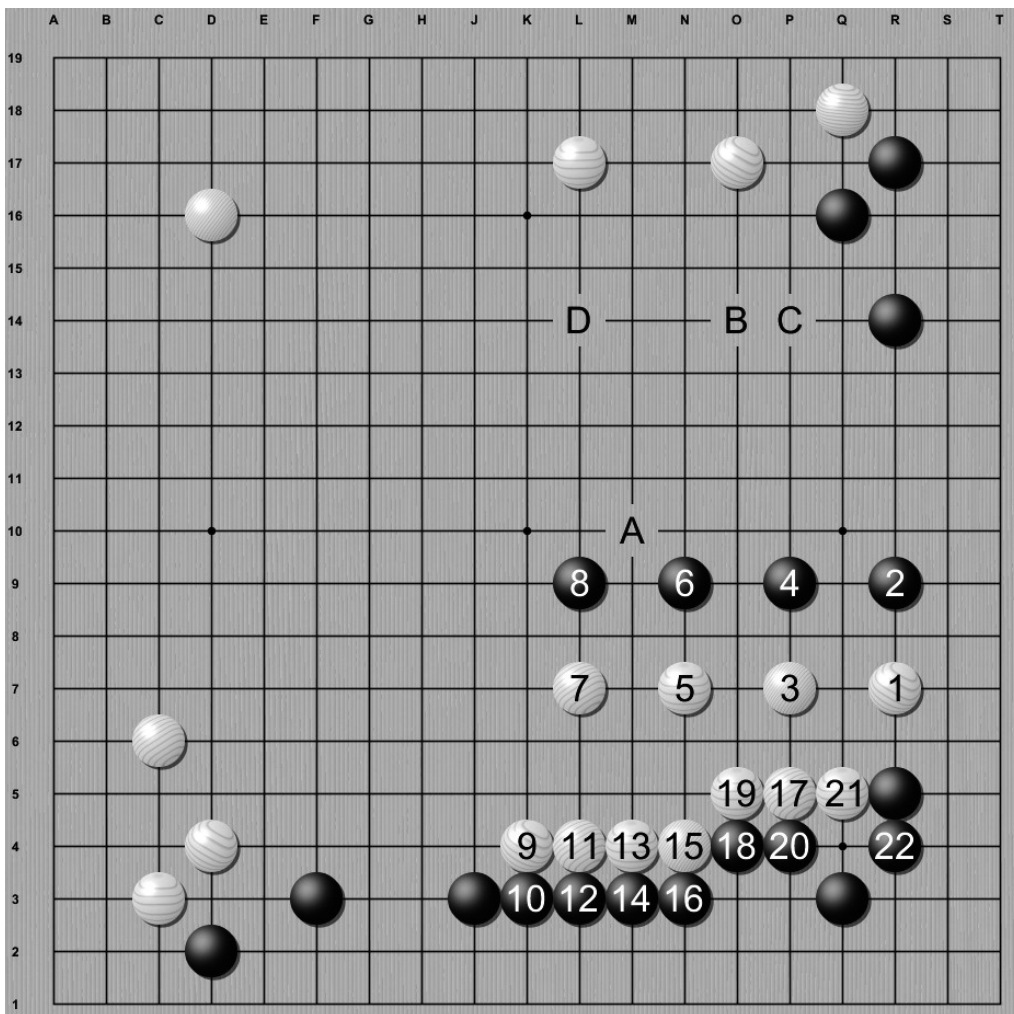


Это конец партии.

Как уже упоминалось, **группа G** была принесена в жертву ради выживания **группы F**, а Чёрные за это забрали нижнюю сторону. Это вряд ли можно назвать равноценным обменом, но Белые не могли позволить группе умереть. **Группы C** и **E** в итоге были разъединены и обе мертвы. **Группа C** окружена и погибнет, поскольку у неё **4** дыхания против **5** у окружающих Чёрных.

У **группы E** только один глаз и она полностью окружена Чёрной живой группой, так что она не выживает в любом случае.

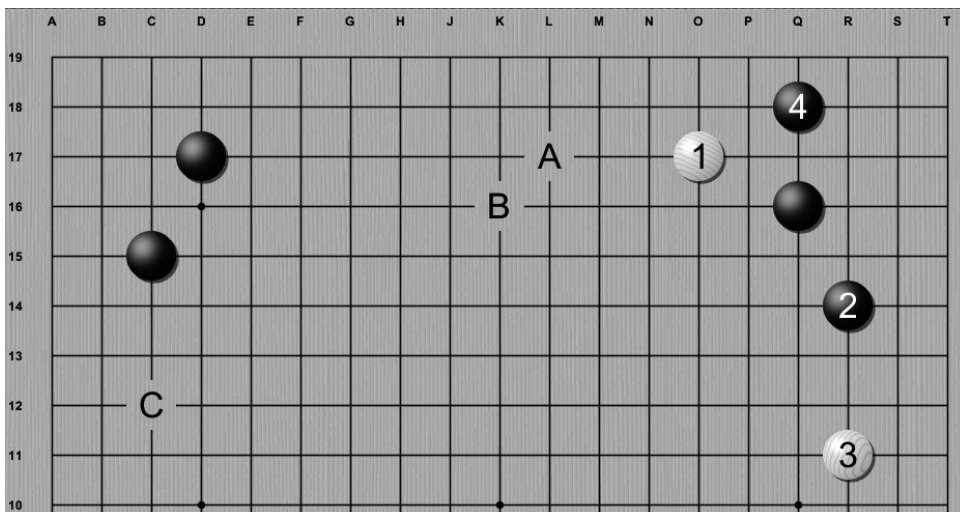
Группы A и **F** почти соединились, но они обе живые так что их соединение уже не важно. Белые понимают, что все пять групп выжить не могут и частью групп необходимо пожертвовать.



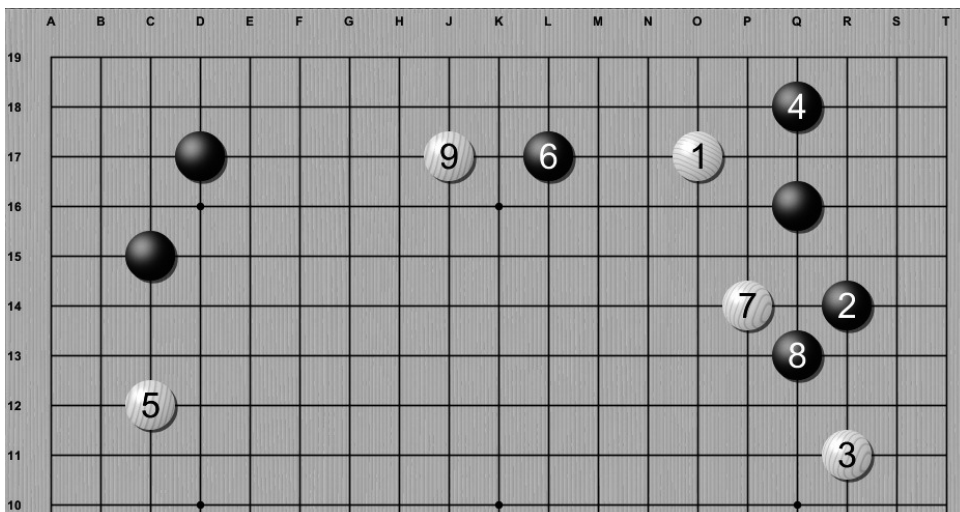
Более приемлемый результат для Белых это вариант, когда на первоначальное сжимание клещей, он отпрыгивает и продолжает своё давление. После (**ходы с 9 по 21**) у Белых достаточно пространства для постройки хорошей формы и двух глаз, картинка с лева это только один из возможных вариантов развития событий.

У Чёрных достаточно серьёзное влияние на центр и правую сторону, но и сама игра ещё на ранней стадии и у Белых будет множество вариантов уменьшения территории Чёрных. Например Белые могут запрыгнуть в **A** или угрожать разрезанием в **B**, **C** и **D** уже напрямую разрушая потенциал Чёрных. Важная отправная точка - у Белых построена стабильная группа, в отличие от варианта с кучкой слабых групп, которые постоянно атакуются противником.

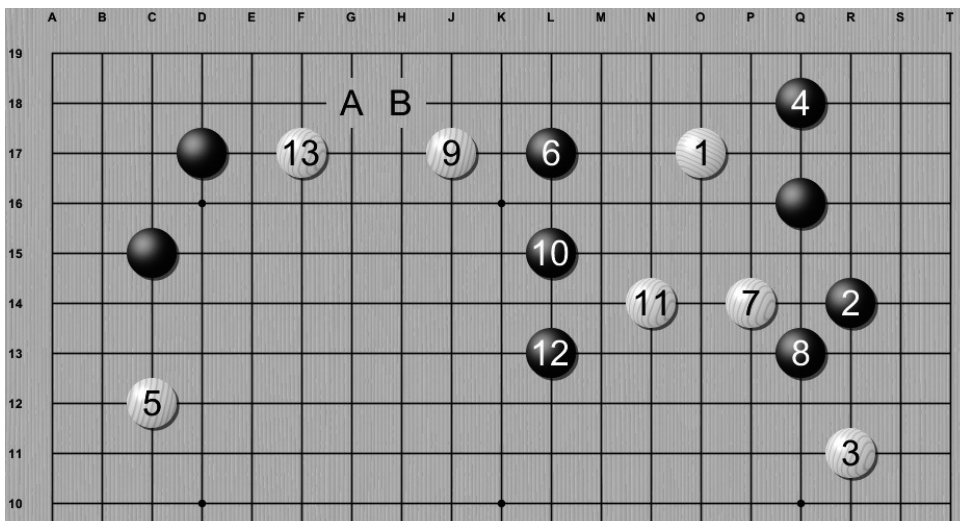
Важно: Не создавайте слишком много групп. Если у Вас сильные группы, тогда Вы атакуете, если Ваши многочисленные группы слабы их будут преследовать по всей доске, и даже **если вы сумеете выжить, ваш противник, как правило, получит гораздо больше** (как в примере выше с жертвой группой G).



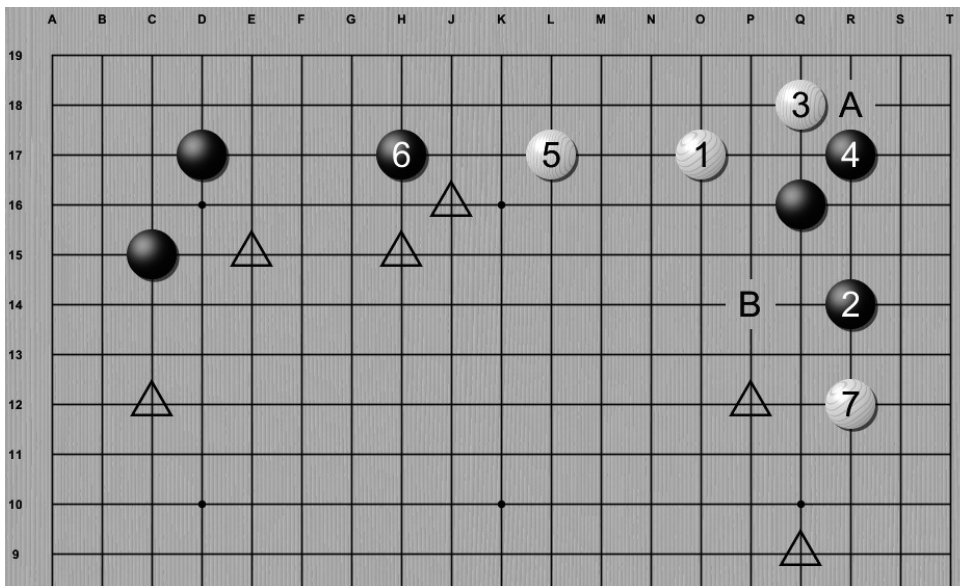
Ещё один пример к чему может привести построение слишком большого количества групп. **Ход 1 и 2** стандартны, но вместо того чтобы следовать дзесэки, Белые блокируют направление игры противника **ходом 3**. Чёрные защищают угол **ходом 4** и теперь самым логичным продолжением за Белых были бы ходы в **А** или **В**, что бы укрепить свой камень вторжения. Если же оставить камень от **хода 1** в одиночестве и играть в **С**, то атакующие камни окажутся предельно растянуты...



но Белые играют именно так. **Чёрные 6** немедленно берут белый камень в «клещи» и лишают его возможности постройки базы на нижней стороне. Это значит, что Белые вынуждены бежать и соединяться с другими группами, для чего и был сделан **ход 7**, но Чёрные **ходом 8** пресекают эту попытку, оставляя у противника две группы. Белые решают усилить давление и вступить в плотную схватку, для чего **ход 9** ставит контр-клещи, но образуется ещё одна группа. За пять ходов Белые получили 4 группы!



Чёрные ожидаемо выпрыгивают **ходом 10**, чтобы одновременно оказать давление сразу на обе белых группы. Белые оказываются перед выбором, какую из групп они будут усиливать, и играют **ход 11**, пытаясь контр атаковать Чёрный камень. У Чёрных достаточно камней поддержки, поэтому он спокойно снова выпрыгивает **ходом 12**. Белым приходится защищать уже вторую группу и играть **ход 13**. Но эта не большая база легко разрушается через атаку пунктов **А** или **В**, что лишает эту группу глазного пространства.

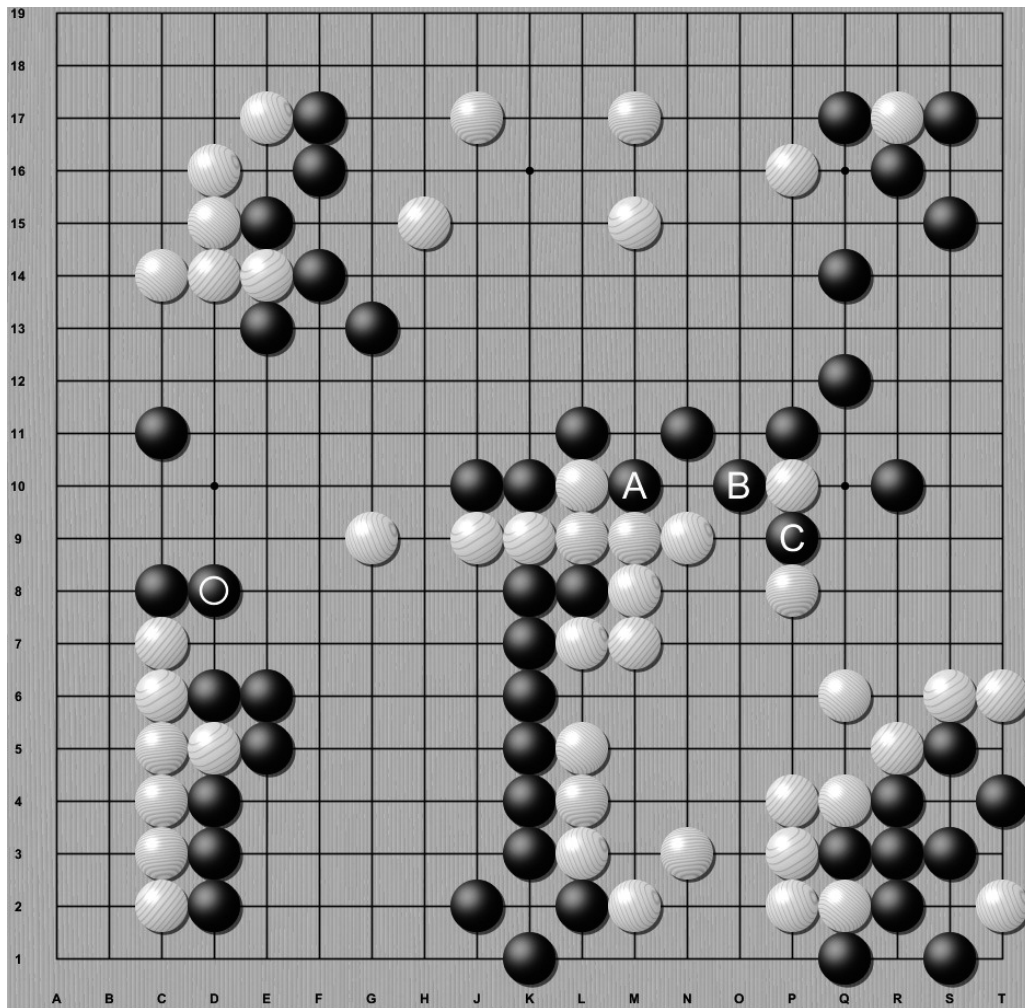


Вместо того чтобы плодить группы Белым было достаточно укрепить группу перед продолжением атаки. Например, если бы они просто следовали дзесэки, то Белые **ход 7**, и это сэнтэ (угроза захвата группы позже), и Чёрные вынуждены защищаться в **А** или **В**, чтобы обезопасить группу. После чего Белые могут распространяться в любой из пунктов, отмеченных треугольниками, имея надёжную базу. Не было никаких причин, чтобы бросаться в атаку создавая группу за группой. **Создавайте крепкие, живые группы и атакуйте с опорой на них.**

► Не уменьшайте степени свободы своих групп без необходимости

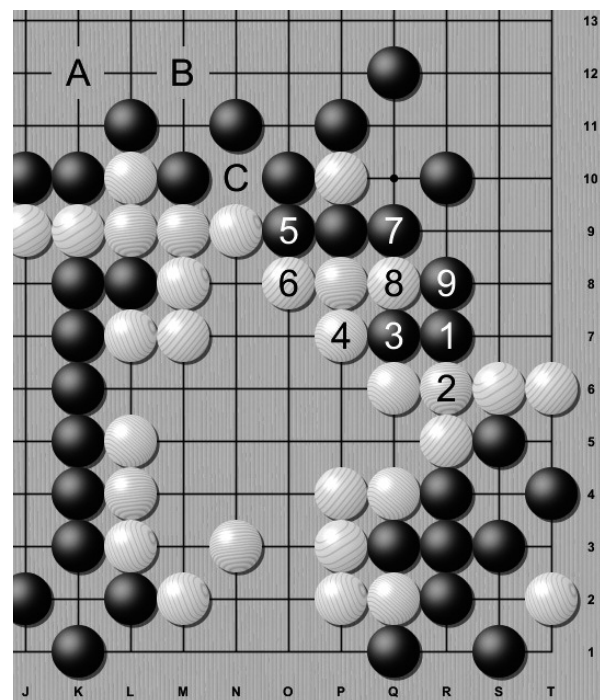
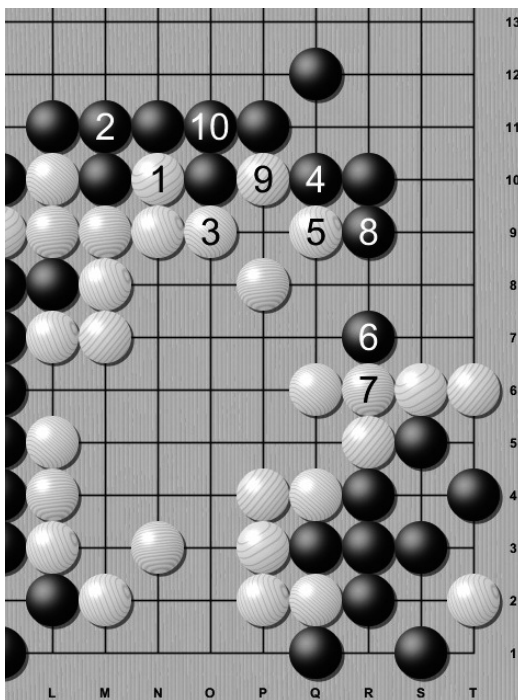
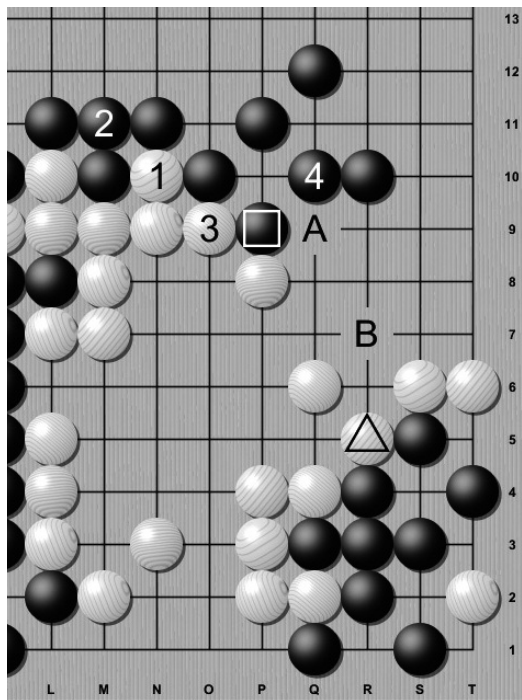
Последний, но также важный совет, избегайте играть ходы, которые уменьшают степени свободы ваших групп, если у вас нет ясного понимания, зачем и для чего вы это делаете. Особенно это актуально для начинающих, которые, видя любой пропуск между камнями, пытаются туда втиснуться, даже если никаких перспектив на разрезание нет. Это не работает за нас, поскольку уменьшает степени свободы нашей группы и даёт возможность исправить огрехи в защите нашему противнику, не тратя на это дополнительные ходы. Я считаю, что лучше оставлять такие проблемы в защите у противника на потом. После изменений на доске, то, что раньше было небольшим адзи (угрозой), может превратиться в большую проблему, которая позволит развернуть серьёзную атаку. Или может не стать. В любом случае лучше оставить такие случаи на потом, чем вклиниваться в каждый свободный пункт, без возможности дальнейшего развития.

Так как же это можно проиллюстрировать? **Рассмотрим оба варианта**, первый, где вы тратите ходы, а противник в ответ улучшает форму и второй, где вы уменьшаете степени свободы своей группе, что приводит к опасным последствиям. Давайте начнём с менее опасного случая:



Вы может быть помните этот пример со **страниц 167-169**, где мы рассматривали убийство групп в **форме J**.

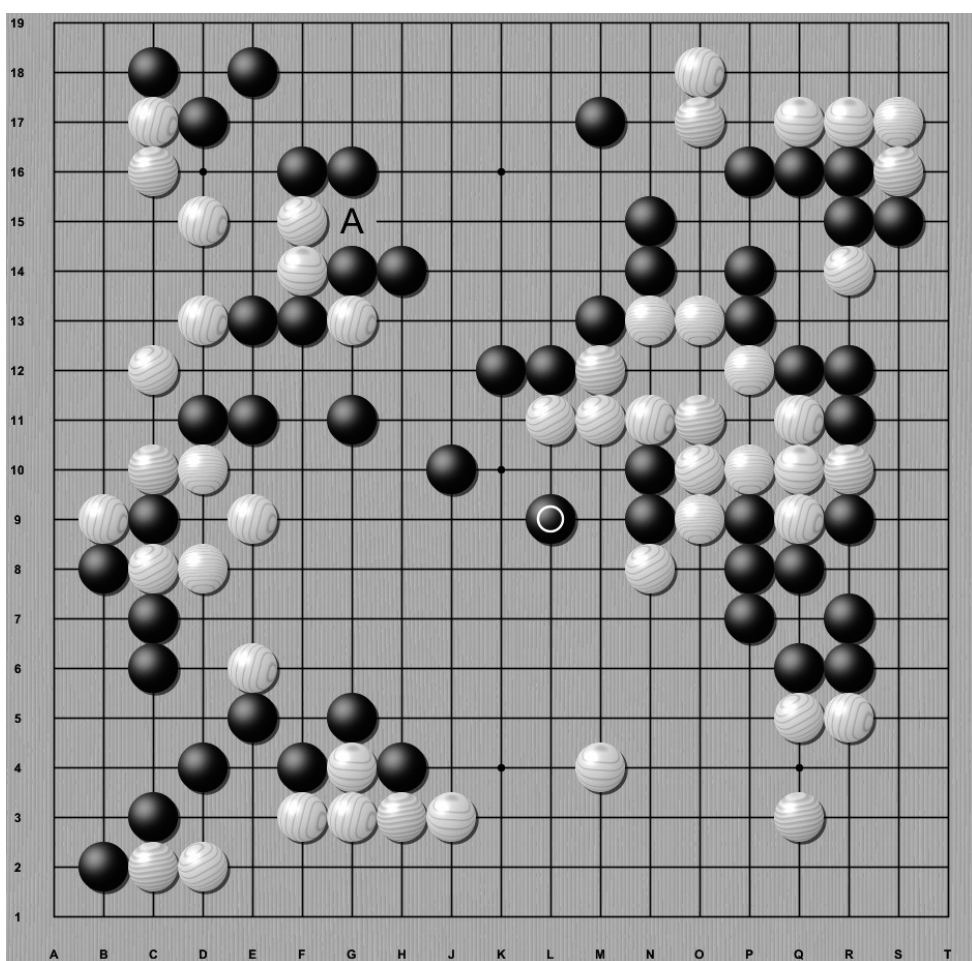
Это та же игра, но спустя множество ходов и сейчас ход Белых. Как видите, сейчас возможна серия атари за Белых в пунктах **A**, **B** и **C**. Поставить камни противника в атари всегда очень соблазнительно, но в этом случае Белые практически ничего не выигрывают из этого. Белые не смогут захватить ни одного камня или получить преимущества в позиции, а защита Чёрных позволит исправить не завершённое соединение и убрать все **адзи** в этой области. Давайте посмотрим как...



Левая картинка: Если Белые играют атари **ходом 1**, на это Чёрные просто соединяются **ходом 2**. И если Белые играют двойное атари **ходом 3**, то Чёрные просто снимают этот камень **ходом 4**. Даже если Белые продолжают атаку и сыграют ещё одно атари в **А**, Чёрные игнорируют эту угрозу и получив сэнтэ сыграют в **В**, так как отмеченный квадратом камень уже не столь важен после получения надёжного соединения **ход 2**. С другой стороны Белые не могут позволить противнику поставить камень отмеченный треугольником в положение атари, так как уже практически мёртвая группа Чёрных внезапно оживёт!

Центральная картинка: Здесь мы видим результат обмена ходами, если Белые всё же упрямо ставят атари **ходом 5**. Как видите, после захвата камня Белыми **ход 9**, Чёрный спокойно соединяет все свои камни **ходом 10**.

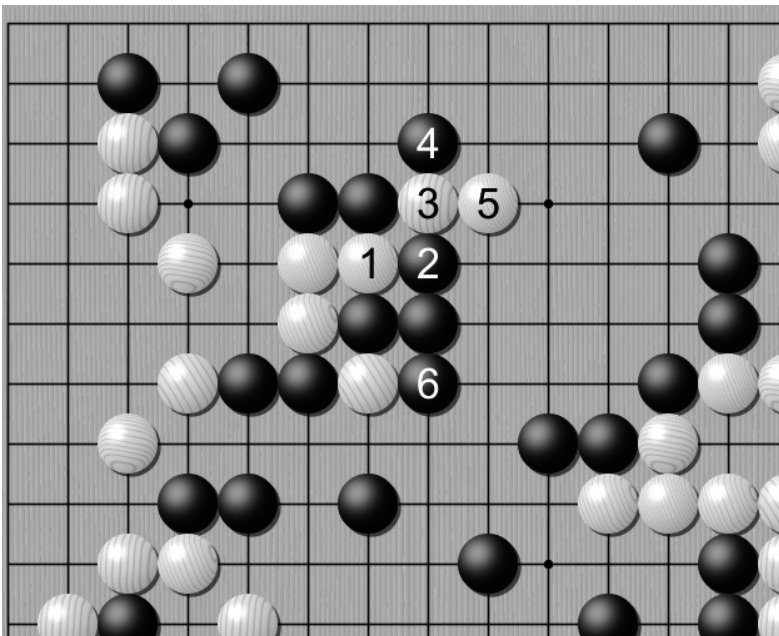
Правая картинка: А это результат, если Белые просто игнорируют эту часть доски и играют сэнтэ где то ещё. Чёрные всё равно давят и пытаются сократить территорию, но у Белых надёжная защита. Разница между центральной и правой картинкой всего несколько очков (на самом деле 4 очка при финальном подсчёте) и у Белых всё ещё есть пара адзи против чёрных в **А**, **В** и **С**. Сравнивая эти две картинки я размышляю, а стоило ли Белым тратить ходы здесь и сейчас, учитывая состояние всей доски, которое мы видели на предыдущей странице.



В предыдущем примере, даже если вы потратите пару ходов в подобной позиции, то это не конец света. Да, Белые практически своими руками помогли Чёрным исправить все проблемы в обороне, обменяв пару очков и возможное сэнтэ, но это совсем не катастрофа. В этом случае, эта пара атари, которая стоила нескольких свободных пунктов, были просто не очень хорошими ходами.

Но как мы упоминали, есть и второй вариант, где заполнение дыханий и попытки разрезаний без развития могут стоять стабильности или даже жизни всей группе. Такой пример на картинке с лева, где такой пункт обозначен как **А**.

Оба игрока сейчас играют в другом месте, но Белые отказываются от попыток занять этот пункт, как минимум до конца игры. Так почему же это очень плохой ход за них?

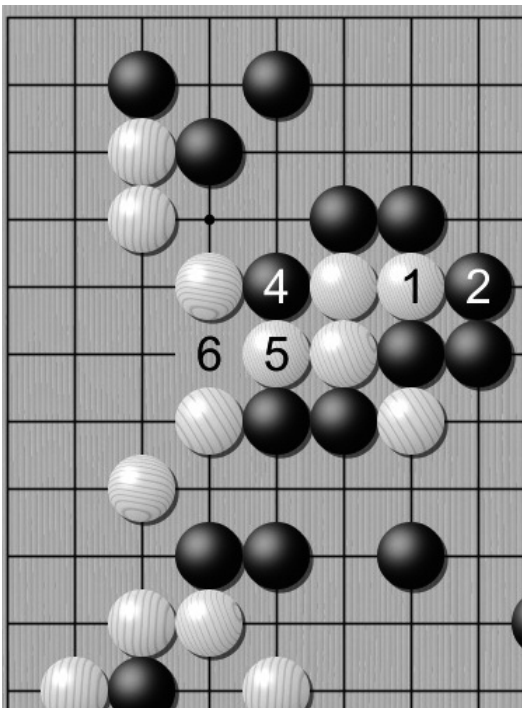


Если Белые попытаются прорваться **ходом 1**, Чёрные ожидаемо заблокируют эту попытку **ходом 2**, и у них так много камней здесь, что Белым просто некуда развиваться.

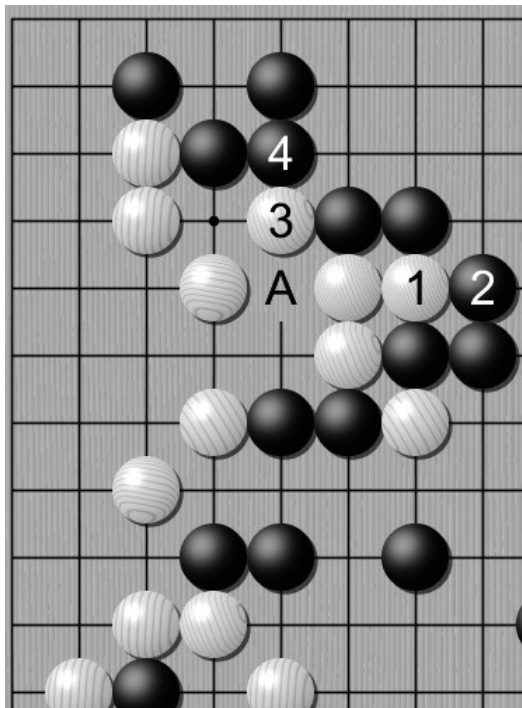
Разрезание **ход 3** совершенно бесполезно. В результате обмена ходами Чёрные легко защищают все свои слабые места в обороне, а два Белых камня практически не имеют шансов на выживание, поскольку полностью окружены камнями противника.

Единственный плюс, что **ход 1** это сэнтэ, поскольку Чёрные вынуждены отвечать, поэтому, кажется, что это безобидный ход, который не должен обернуться чем-то не хорошим.

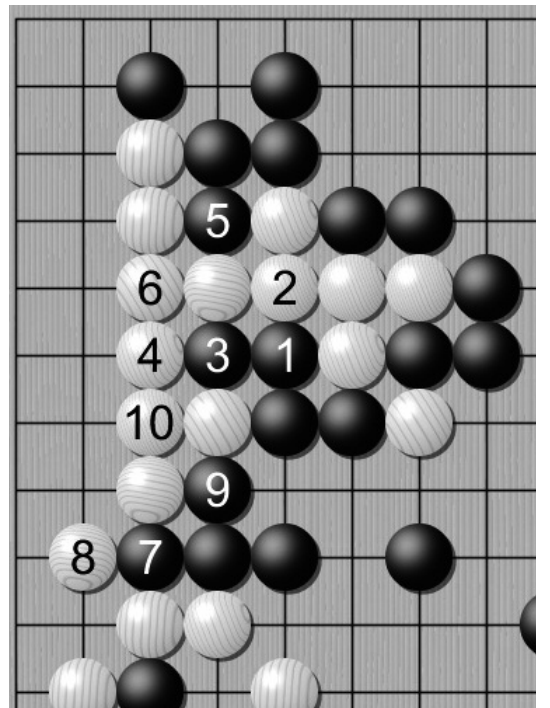
И достаточно легко проглядеть, что теперь у этой группы всего два свободных дыхания. Именно здесь и кроется ловушка, теперь Белые должны защищаться, а если они сыграют, где то ещё, то они потеряют группу...



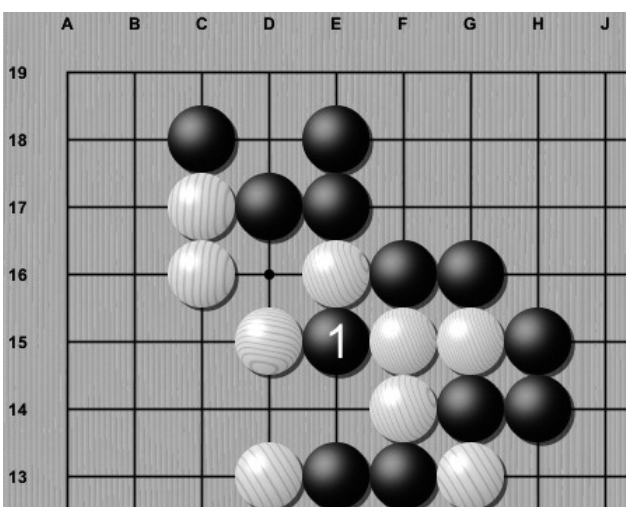
Левая картинка: Если Белые не защищают свои камни, тогда **ход 4** убивает всю группу, поскольку **ход 5** не добавляет дыханий группе Белых, и Чёрные снимают её **ходом 6**.



Центральная картинка: Даже если Белые пытаются защититься против Чёрные в **A**, пока у них сэнтэ, **ходом 3**, то это не очень эффективно. Если Белые полагают что они в безопасности и сыграют где то ещё, то сохранится серьёзная возможность уменьшения территории даже самыми простыми ходами, поскольку Чёрные в **A** всё ещё серьёзная угроза.

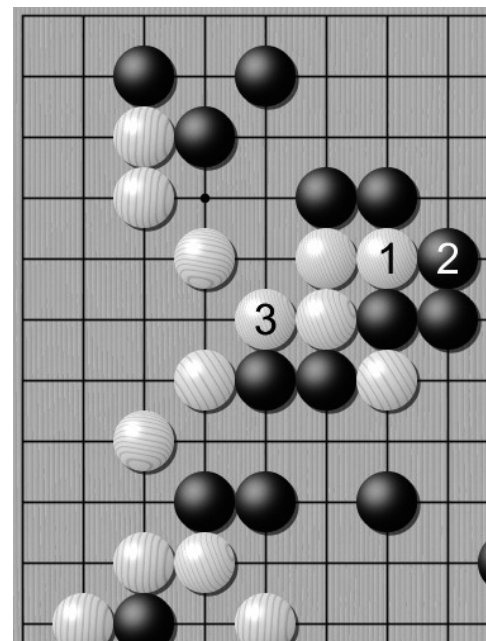
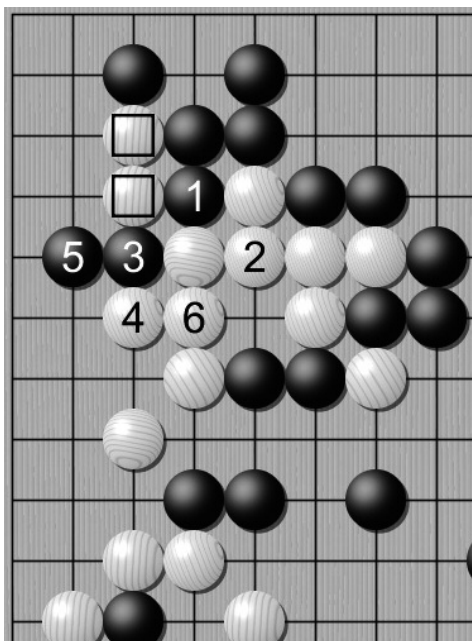
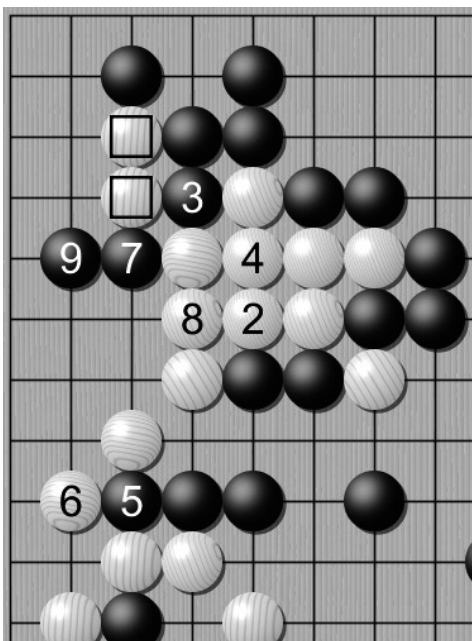


Правая картинка: Даже если Чёрные играют бесхитростно и надавливают **ходом 1**, а потом просто используют все возникающие атари вплоть до **хода 10**, то территория Белых уменьшается, а Чёрные сохраняют сэнтэ. Не очень-то хорошие перспективы для Белых, а заполнение всего одного дыхания обернулось для них серьёзными проблемами...



Но что произойдет, если Чёрные сыграют двойное атари, вбросив **ход 1**, как показано на картинке слева?

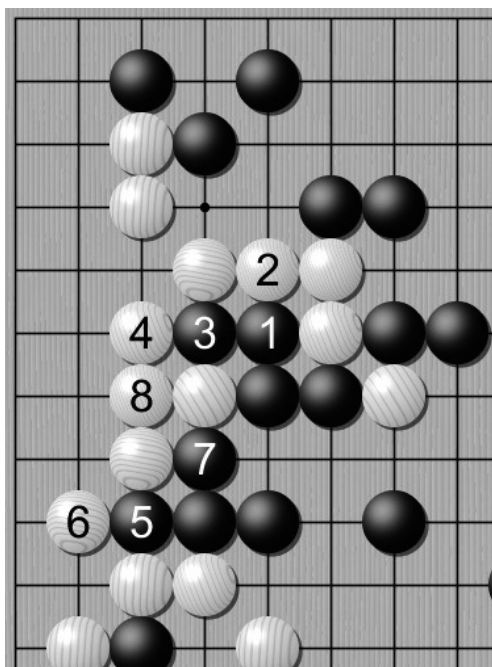
Белые сыграли, таким образом, полагая, что они смогут извлечь хоть какую-то выгоду, но в результате вся группа оказалась в опасности. Если мы продолжим розыгрыш из этой позиции, то тогда для Белых ход, приведший к уменьшению дыханий, породит ещё более серьёзные последствия. Собственно как это показано на следующей странице.



Левая картинка: Вот результат излишней уверенности Белых в своих силах, когда они решают защититься от каждого атаки. После **Белые 2**, когда они захватывают вбрасывание, **Чёрные 3** ставят атаки на другой Белый камень и идёт соединение **ход 4**. Обмен **ходами 5 и 6** в сэнтэ, поскольку угрожают разделением группы на двое, и добавляют накал борьбы, после того, как **Чёрные 7** ставят Белым очередное атаки. **Белые 8** соединяются, и следует **ход 9** – продолжение, которое захватывает отмеченные Белые камни и эффективно разрушает глазное пространство Белых!

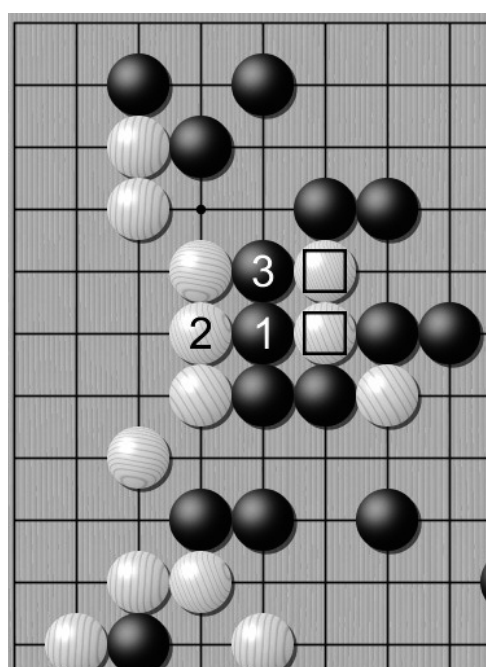
Центральная картинка: Этот же результат можно получить разрезанием **ход 3** даже без того чтобы ставить атаки немедленно, именно поэтому Белые должны защищать это разрезание, а не убегать после каждого атаки. В данном случае защита **ход 2** – ошибка. В ответ на **ход 1** Белые должны построить соединение бамбук – **ход 6**, который и защищает от разрезания и соединяет обе группы, при этом жертвуя один камень. Чёрные, однако, могут игнорировать этот ход и попытаться захватить два отмеченных камня.

Правая картинка: Всё это значит, возвращаясь к начальной расстановке, что Белые должны потратить ход и защититься в **3**, решая таким образом и недостаток дыханий и проблемы с формой, которые появились после **ход 1**. Но потеря сэнтэ в этой ситуации, действительно стоит того? Чтобы ответить на этот вопрос следует рассмотреть вариант, а что будет, если Чёрные сыграют здесь первые...



Левая картинка: Это результат если Чёрные играют здесь первые и Белые попытаются защитить всё что можно. Как видите, Чёрные сохраняют сэнтэ и хотя уменьшение территории меньше чем в предыдущем варианте, оно по-прежнему достаточно значительно. Однако...

Правая картинка: Если Белые просто отдадут два отмеченных камня то и сжатие их территории меньше, чем стоимость двух камней, и сэнтэ у Белых! При таком результате им точно не надо играть здесь первыми.



Помните: Не стоит слишком много уделять внимания одиночным камням и маленьким группам. Если камень выполнил свою миссию, не всегда правильно бороться за его выживание любой ценой. Учитесь отпускать, не заполняйте пропуски, которые не ведут к развитию атаки или разрезанию и всегда помните про статус собственных групп, хватает ли у них степеней свободы и пространства для постройки глаз. Достаточно часто сохранение или получение сэнтэ может быть более ценным, чем проигрыш или выигрыш пары очков. Думайте масштабно, оценивайте всю доску и только после этого принимайте решение.

► Эпилог и дальнейшие перспективы

Вот и заканчивается эта книга, и в ней я изложил почти все свои знания продвинутого кю. Конечно процесс обучения, как для вас, так и для меня никогда не закончится, но из него совсем не обязательно устраивать скрежет зубовой. Для нас, любителей, самое важное это радоваться процессу игры как таковому и желательно улучшать свои навыки.

Для кого-то это будет значить, что он будет учиться, учиться и ещё раз учиться. Другим будет вполне достаточно просто играть. Что бы вы ни выбрали для себя, помните, все базовые темы в этой книге не раскрыты в полной мере.

На мой взгляд, всегда есть чему поучиться даже в основах и применении самых простых идей. В течение долгих месяцев, пока я писал эту книгу, я сократил изучение новой информации до минимума, и сосредоточился на пересмотре и ревизии уже полученных знаний и изложении их наиболее доступным и понятным языком. **Возврат к базовым концепциям усилил мою игру.** Когда я начал писать эту книгу я играл в силу 4-5 кю и долго не мог преодолеть эту планку. К концу книги, я уверенно играю в силу 3 кю.

Сейчас я стараюсь чаще играть на DGS против игроков уровня дан. И практически всегда проигрываю такие партии, но, во-первых, это здорово, а во-вторых, я чувствую, как растёт моё мастерство, потому что, более сильные игроки вынуждают пересматривать всё, что я знал до сих пор, и когда-нибудь я смогу бросить им реальный вызов.

Поэтому, раз вы уже прочитали книгу, мой вам совет, попробуйте перечитать главы из книги через призму своих сыгранных партий. Я вам обещаю, что в этом случае вы сможете увидеть намного больше информации, чем когда просто читали. Конечно, я понимаю, что прочитать и понять что-то совсем не значит, что это легко начать применять в реальных партиях. Поэтому, **играйте в Го, получайте удовольствие от игры и смелее экспериментируйте** используя как с теоретические, так и практические знания. Иногда, будет случаться, что сразу после хода, вы уже жалеете, что его сделали, так как видите ошибку. Но пожалуйста, не огорчайтесь, это всё часть игры. У меня был случай, когда я описывал задачу на жизнь и смерть, закончил описание примера и в собственной партии на следующий день ошибся именно в такой позиции и умер. **Бывает.**

Надеюсь, что эта книга была полезна. Я точно стал лучше и играть и писать и хочу написать ещё несколько книг: **полезных, доступных и переведённых на ваш родной язык.** Именно так я вижу свою цель и точно знаю, она достижима, особенно с вашей помощью.

Когда я достигну уровня дан, то напишу книгу, которая поможет и вам достигнуть такого уровня – что думаете? Именно об этом я мечтаю, и надеюсь мечта осуществится.

Спасибо вам большое.

►► Об авторе

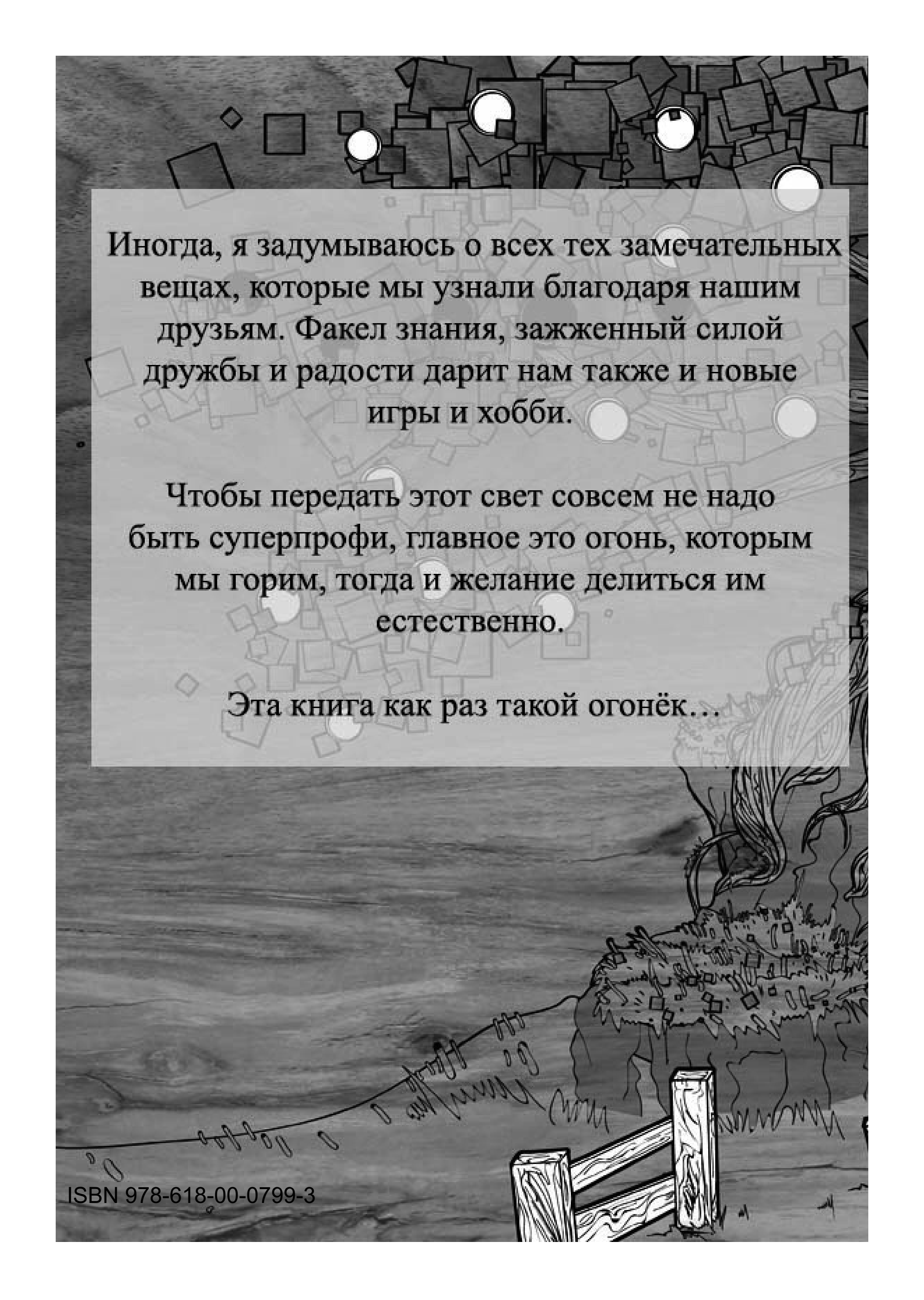


Родился и живу в греческой провинции с небольшим перерывом на время учебы в университете и службы по призыву, что случилось уже больше десяти лет назад. Работаю как частный учитель и журналист местной газеты, фанат англоязычной научной фантастики и фэнтези. Такой жизненный опыт, отягощённый любовью к литературе, да ещё приправленный привычкой к пространным комментариям на различных интернет форумах, породил идею написать учебник по Го. Я узнал о Го в 2005, но серьёзно заняться им смог только в августе 2016 и теперь стараюсь участвовать в каждом турнире, который организовывается в Греции.

►► О переводчике



Увидел пост с просьбой поддержки этого проекта, и подумал, почему бы не попробовать сделать, что то для Го сообщества, как говорилось в одном мультфильме – делай добро и бросай его в воду. Если вы дочитали аж досюда, то может быть труд был не совсем бесполезен.



Иногда, я задумываюсь о всех тех замечательных вещах, которые мы узнали благодаря нашим друзьям. Факел знания, зажженный силой дружбы и радости дарит нам также и новые игры и хобби.

Чтобы передать этот свет совсем не надо быть суперпрофи, главное это огонь, которым мы горим, тогда и желание делиться им естественно.

Эта книга как раз такой огонёк...