

Кобаяси Коити  
9 дан

# Контригра белых в санрэнсэй фусэки

Перевод с японского языка  
Валерия Наумова

Санкт-Петербург  
1998 г.

©Кобаяси Коити, оригинальный текст.

©Валерий Наумов, авторизованный перевод с японского, набор, 1998.

©Павел Стрибук, диаграммы, вёрстка, 2011.

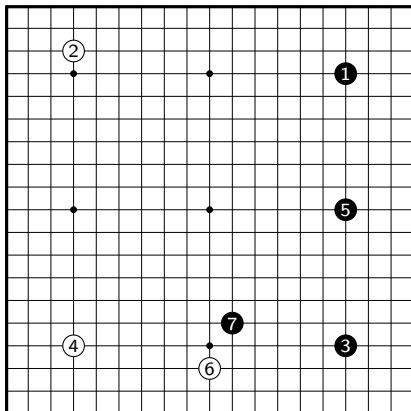
Книга издана при поддержке Го-магазина «Сад Камней»

<http://GoStones.org>

# Содержание

История .....	5
Форма №1. В духе «манэго» .....	9
Форма №2. Главный путь — какари .....	17
Форма №3. Противодействия популярному хасами .....	27
Форма №4. Цель косуми .....	39
Форма №5. И перед ёнрэнсэем не робейте .....	51
Форма №6. Гибкий способ вторжения .....	61
Форма №7. Глубокое утикоми (внедрение) .....	69
Форма №8. Тактика сан-сан .....	79
Форма №9. Идея мокухадзуси .....	87

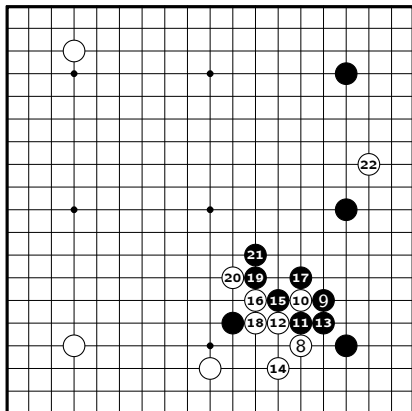




### Д.1. Беспрецедентная попытка

Первое санрэнсэй-фусэки. Кто не помнит тот день, когда более чем 50 лет назад произошло это событие! Чёрные вдруг ставят на доске подряд три камня в хоси (звёзды).

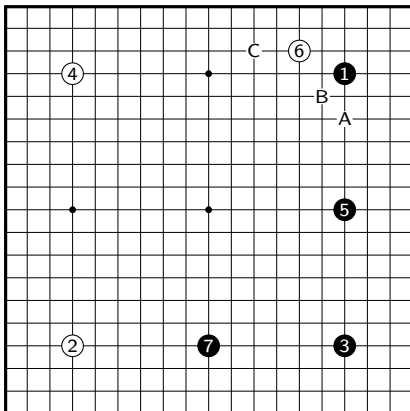
Это сделал смелый человек. Он обладал тогда 5 даном и имя его Китани Минору. Новинку с ним разделил его партнёр по игре Маэда, имевший тогда также 5 дан. И было это в 1933 году.



## Д.2. Бой не удался

Маэда-сэнсэй удивился необычному началу. Но вида не показал. Выражение его лица не изменилось, а на доске последовали смелые ходы. Проведя план на создание хорошей формы б.8–б.20, далее смелым ходом б.22 окунулся в утикоми.

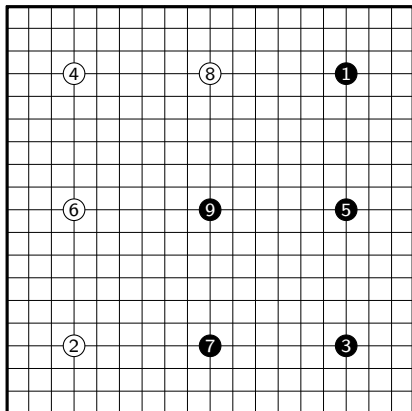
Китани-сэнсэй стал родителем фусэки, носящим теперь название «санрэнсэй». Однако та партия ему не удалась. Да и «продукт», который теперь употребляют многие игроки, не получился.



### Д.3. Современный санрэнсэй

В нынешнее время достойный ученик Китани-сэнсэя Такэмия Хонимбо успешно применяет новое начало. Называется это фусэки «космос». Но зародилось оно от формы санрэнсэй.

На ход б.6 — какари чёрные делают тэнуки (игра в другой области доски) и занимают ещё одно хоси ч.7. Этот стиль ещё называют по-другому — Такэмия-стиль. Вместо ч.7 есть так же курс на игру в пунктах «А», «В» или «С». Но ход ч.7 имеет совсем другой смысл в этом фусэки.



#### Д.4. Центр — главное

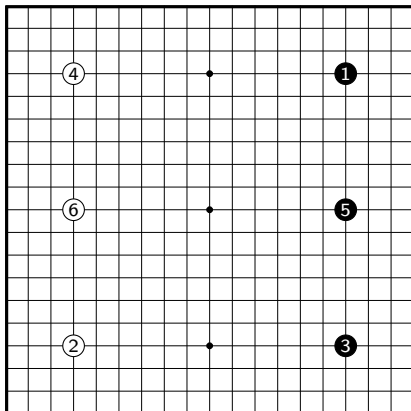
А как будет развиваться игра, если не ставить какари?

Например, идти на построение такой же формы, как у чёрных — б.б.

Тогда чёрные делят с белыми оставшиеся две стороны и захватывают тэнгэн (центральное хоси) ч.7, ч.9. Такое построение фусэки так же считается современным и модным.

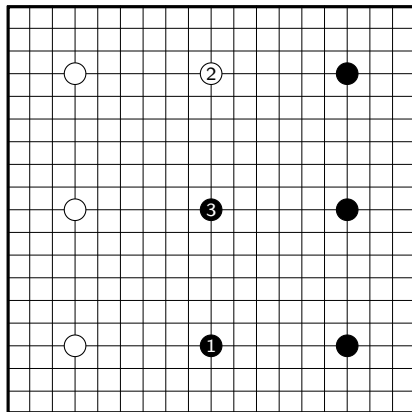
Однако перед формой чёрного фусэки не робейте. Как говорят японцы — «аватэдзу савагадзу». У белых есть немало приёмов контригры против этого построения чёрных. Об этом и написана эта книжка.





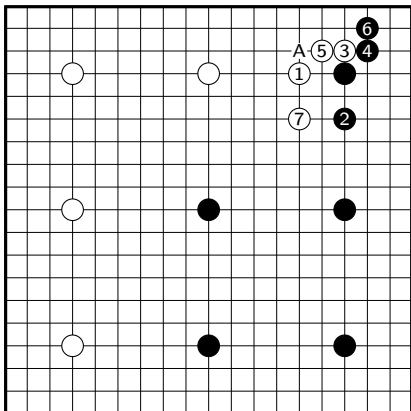
Д.5. Форма №1. В духе «манэго»

Против формы санрэнсэй белые так же могут поставить санрэнсэй ходом б.6. В итоге каждый игрок контролирует два угла и прилегающую к ним сторону. Считать такую игру белых плохой не стоит. Хотя есть мнение, что белые рискуют. Но они пока не проигрывают *коми*, которое получили от чёрных перед партией.



### Д.6. Цена тэнгэн

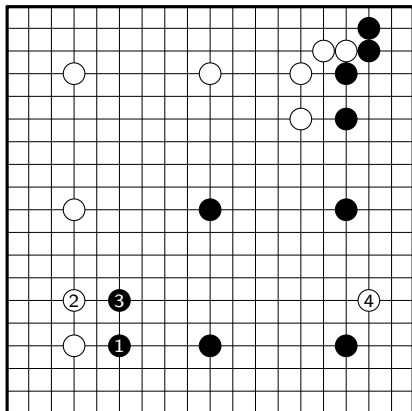
Итак, продолжим нашу тему «манэго». Если чёрные играют ч.1, то белые берут последнюю «звезду» на стороне — б.2. Ход ч.3 в *тэнгэн* совершенно естественный. Здесь говорят, что чёрные избрали широкий вариант фусэки. А то, что они первыми финишировали в захвате «звёзд» выглядит мощно. Однако ещё раз хочу напомнить о *коми*. Цена его пока не упала. Главное здесь выбор следующего хода и плана, с ним связанного.



### Д.7. Без спешки

Здесь главное для белых — не спешить. Спокойное развитие б.1 какари хорошо и для атаки и для расширения сферы наверху. Ход большой и не стоит им пренебрегать.

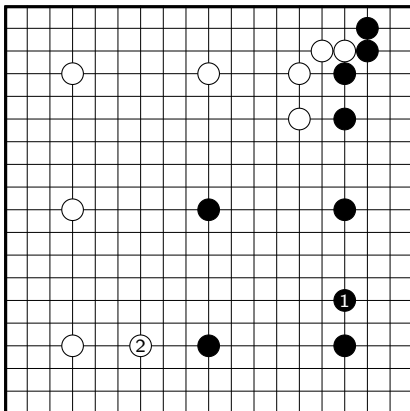
Но хочу обратить ваше внимание на существенную деталь. Ход в пункт «А» тоже какари, но этот ход считается ошибкой. Здесь нужно учитывать положение высоких чёрных камней. Заранее готовиться к будущей схватке в центральной зоне доски — об этом не стоит забывать белым.



### Д.8. Забыть о доходах

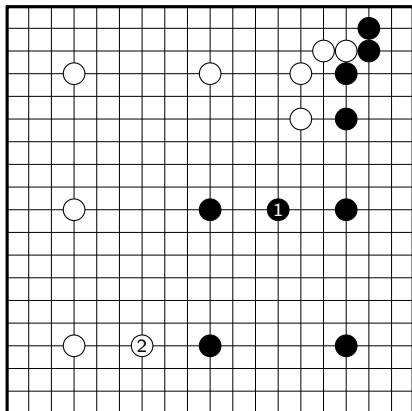
Но и для чёрных нет ничего лучшего, как в свою очередь атаковать белый угол — ч.1, ч.3. Чёрное *моё* (зона влияния) смотрится внушительно. Но для белых и здесь нет оснований падать духом. Главные события впереди. Пока что вы видели, как обе стороны набирали в грудь воздуха. Но вот-вот начнётся буря.

Б.4 — утиками жёсткий ход. Дальнейшие события, связанные с этим ходом, вы увидите в «форме №7». Но, если хотите, то загляните сейчас на те страницы (с.69).



### Д.9. Взаимно

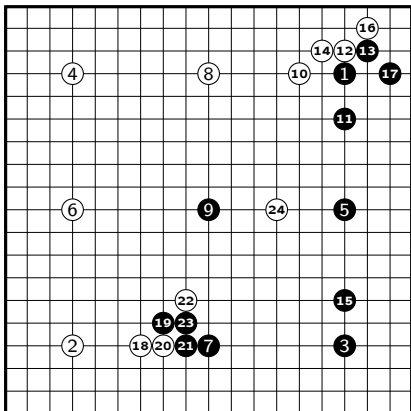
Если чёрные решат сначала построить симари ходом ч.1, то белые получают существенную добавку, отвечая ходом б.2. Здесь просматривается желание игроков заполучить не только сферы влияний. Эти ходы намекают уже на некоторые территории. Однако никому не придёт мысль о том, что у белых в чём-либо на доске хуже. Зона белых по левой и верхней сторонам не меньше всех чёрных владений. Ход б.2 выглядит достойно во всей кампании белых и несёт не малую роль в стратегическом и материальном смысле.



### Д.10. Желательны мускулы

В этой игре чёрные могут избрать и другой курс — ч.1. И здесь, пожалуй, трудно найти сильнее продолжение, чем снова ход б.2 — никкэнтоби. А далее в этой истории требуются только сильные мускулы. Но позвольте спросить, в каких позициях они не нужны? Ну, если только в тех, где нет желания побеждать.

На этом этапе фусэки можно считать здесь законченными. Далее наступает период взаимных внедрений и связанные с ним маневрирования.

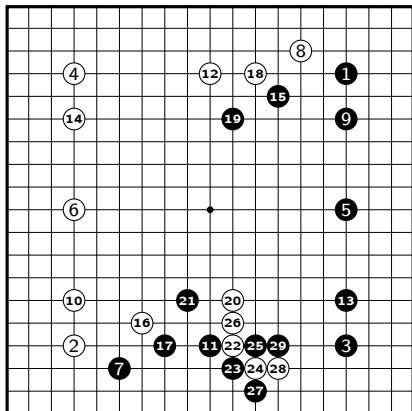


Д.11. Пример №1 из партий профи

Партия игралась в 1988 году между Такэмией и Като в матче за звание Одзасэн.

Такэмия спешит захватить пункт ч.15 — симари. Като ходом б.24 идёт на гашение зоны — кэси.

Игра имеет вид строгий и безукоризненно классический. Однако ход ч.15 выглядит немного поспешным.



Д.12. Пример №2 из партий профи

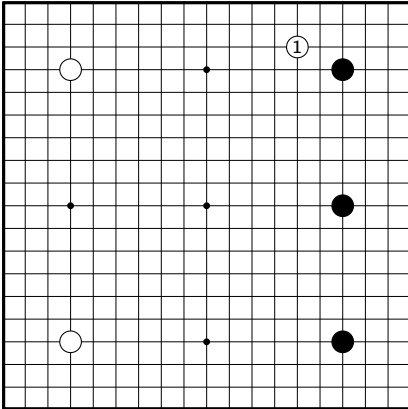
А вот интересный пример на «манэго», который взят из партии игранный между Като Масао и Сакатой в 1974 году.

Б.20 — уход от повторения ходов.

Ч.21 — естественное обострение в игре.

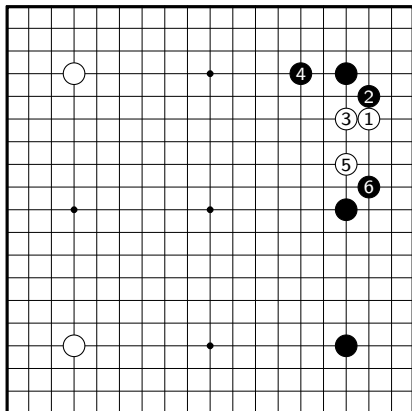
Игра с обеих сторон смелая и рискованная. Это и естественно, когда играют такие профи.





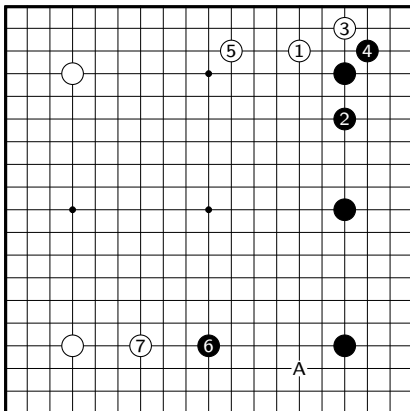
Д.13. Форма №2. Главный путь — какари

В предыдущей форме, где происходили большие столкновения с самого начала, было, конечно, интересно. Но наиболее разумно в санрэнсэй-фусэки начинать игру спокойнее. Например, ход б.1 — какари. Этот ход на сегодняшний день считается основным в торможении мощного давления «трёх звёзд».



#### Д.14. Поспешность

Б.1 — какари. Ход сомнительный. В игре на форе такая атака естественна. Но в санрэнсэй могут возникнуть не нужные осложнения. Ч.2 и далее — атака на непрошеного гостя вполне логична. После ч.6 белые вынуждены спасаться бегством, а камни чёрных на верхней стороне получают хорошую возможность наращивать силу и владения. К тому же форма косуми чёрных справа — большой потенциал, полученный практически даром.

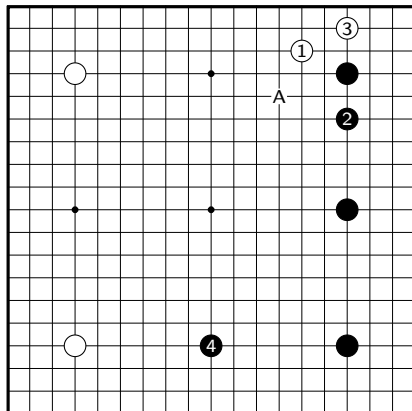


### Д.15. Путь дзёсэки

Итак, какари б.1 — главный ход в санрэнсэй фусэки. Разумеется, какари внизу в пункте «А» — то же самое.

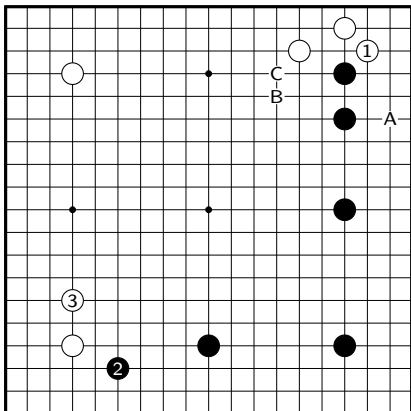
Если чёрные отвечают ч.2, то игра белых б.3, б.5 соответствует законам дзёсэки и ошибкой не считается.

Далее возможен обмен ходами ч.6 и б.7. Чёрные создают большую сферу влияния (омоё), но в получившейся позиции давление чёрных хорошо парировано идеальными формами белых.



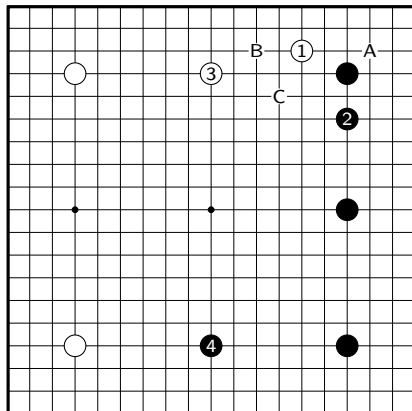
### Д.16. Тактика чѐрных

Однако на ход белых б.3 — субэри чѐрные могут не ответить (тэнуки) и сыграть в другом месте доски. Тэнуки чѐрные используют для срочного развѐртывания сил на нижней стороне — ч.4. Незавершѐнность формы в правом верхнем углу чѐрные готовы теперь использовать эффективным и давящим ходом ч.«А». Это достаточно реальный способ разбогатеть.



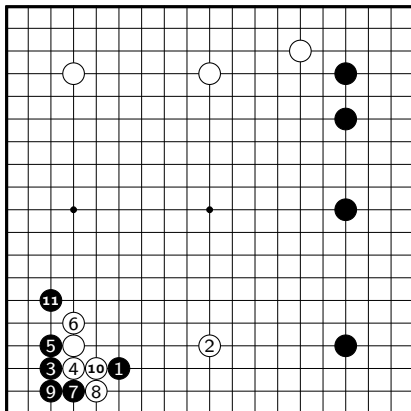
### Д.17. Земля — по-любительски

Если чёрные провели в углу тэ-нуки, то для белых вроде появился шанс получить хорошие очки ходом б.1. К тому же у этого хода есть богатое для белых продолжение — б.«А». Однако в санрэнсэй фусэки заложены совсем другие ценности. В противовес белым планам чёрные уготовили после обмена ч.2–б.3 сильный ход ч.«В» (либо ч.«С»). И если сравнить потенциал белого плана с перспективой чёрного построения, то полученные очки в углу никак не идут в сравнение с чёрной армадой.



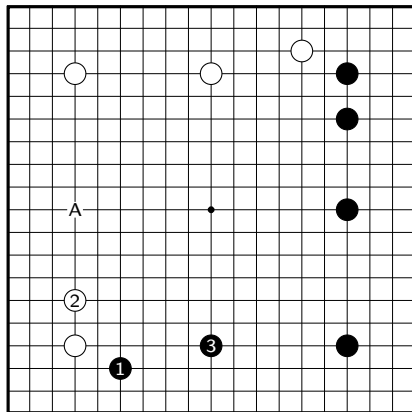
### Д.18. Мягкое хираки

В последнее время многие игроки стали использовать простое хираки б.3. Ход разумно обходит чёрное тэнуки при белом субэри в углу. К тому же ход в сан-сан б.«А» — хорошая перспектива белых. Но и у чёрных здесь имеются неплохие планы с ходом ч.«В» — утиками (или кикаси ч.«С»). Во всяком случае, рано или поздно здесь предстоят сражения, в которых потребуется искусство воевать.



### Д.19. Бой

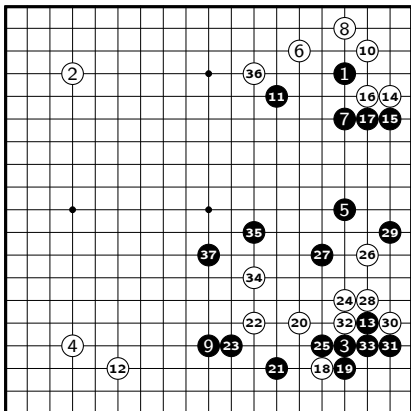
У чёрных есть и другой путь. Вместо хираки может случиться какари — ч.1. Это также нормальный ход в этой позиции фусэки. Белые проводят хасами — б.2. Внедряясь в угол ч.3, чёрные получают его, но и белые могут быть довольны полученной стенкой. Она достойно занимает своё место в этой позиции фусэки.



### Д.20. Несколько выгоднее

Однако и б.2 — тебе никак нельзя назвать плохим ходом. Ч.3 — хираки достойно уважения и внимания со стороны белых. И если бы камень белых стоял в пункте «А», то построенные формы абсолютно точно совпадали у обеих сторон в этом фусэки. Приходится немного сожалеть о том, что нет белого камня в этом пункте.





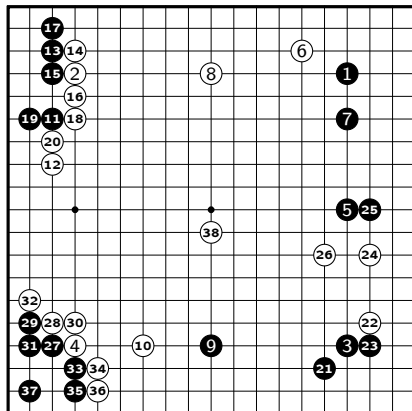
Д.21. Пример №1 из партий профи

● — Ямасиро 9 дан

○ — Такаки 9 дан

Турнир Дзюдан, 1986 год.

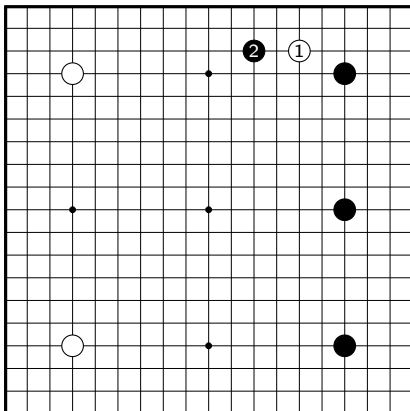
На белое субэри — б.8 чёрные делают тэнуки. Далее б.12, б.14 — попытка белых ввязаться в драку. Только в правом нижнем углу это им удаётся. Как видите, к ходу ч.37 белые оказались в тяжёлом положении и по фусэки и по состоянию своих камней внизу справа.



Д.22. Пример №2 из партий профи

Необычный пример из матча Хонимбо между Ямасиро 9 дан и Такэмия Хонимбо, сыгранного в 1987 году.

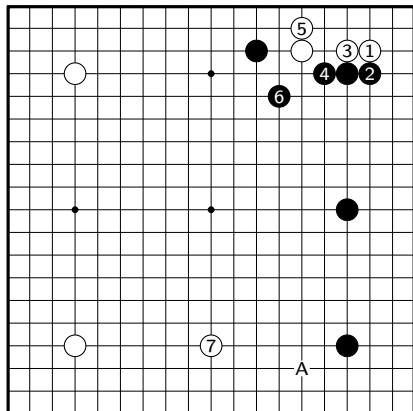
Посмотрите внимательно на игру Такэмия. После хода б.38 белые камни дружно смотрят друг на друга с самодовольной улыбкой. Ещё бы! Каждый из них с достоинством понимает свою роль в построенном омоё. Думаю, что здесь комментарии не нужны.



Д.23. Форма №3. Противодействия популярному хасами

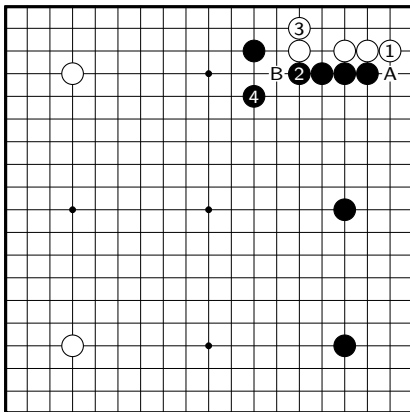
Против какари — б.1 хасами — ч.2 считается естественным средством борьбы. Это как бы самый первый укус (но сдержанный) грозного зверя. И как бы не хотели белые сейчас вступать в бой, от схватки им не ускользнуть.

Если взял в руки меч, то держи кончик лезвия его на уровне своих глаз.



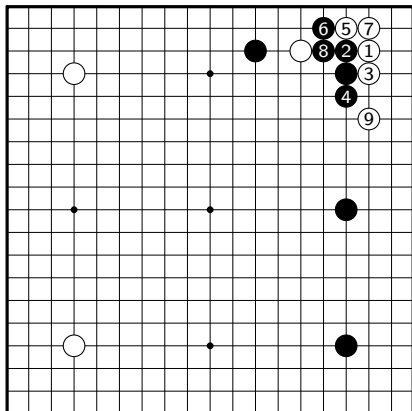
### Д.24. Лаконичность

Против хасами чёрных самое очевидное и простое решение — впрыгивание в сан-сан — б.1. На ч.2 белые спокойно б.3, а ход б.5 стабилизирует белую форму в углу. Ход ч.6 завершает построение стенки справа, а белые берут контроль над нижней стороной, совершая непринуждённое хираки — б.7. Можно играть и какари в «А», если ход б.7 вам не по душе.



Д.25. Это тоже форма

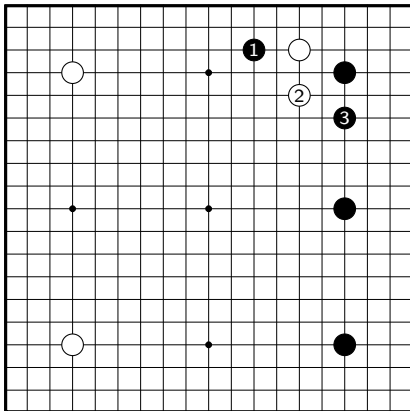
Вместо хода б.5 (на предыдущей диаграмме) есть другая форма в углу — сагари б.1. Цель его — получить сусоаки (заглядывание в зону партнёра). Тогда чёрные должны поднимать свою стенку к центру — ч.4. Если чёрные вместо этого хода выберут пункт «А» (закрытие сусо), тогда белые могут идти на второй вариант в этой позиции — ханэдаси в пункте «В».



### Д.26. Белым хорошо

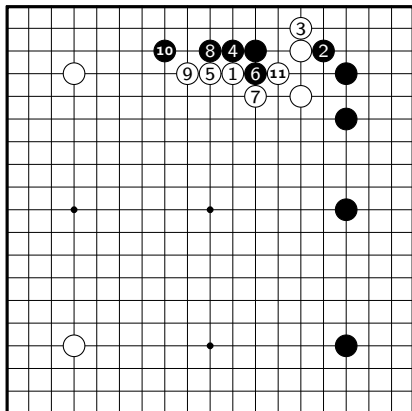
Осаэ — ч.2 радушный приём белых в углу. А после прыжка белых в пункт б.9 — тобидаси можно с уверенностью сказать, что форма санрэнсэй потеряла половину своей мощности.

Поставил дом на крепкие сваи от землетрясений, а покрыть крышей от дождя забыл.



Д.27. Тоби можно, но...

Среди партий профи можно встретить ход тоби — б.2. Однако этот ход не для тех игроков, кто не знает что с ним делать. Хочу просто предупредить о том, что после хода чёрных ч.3 (тоби) белые на верхней стороне должны играть очень аккуратно и с глубоким пониманием каждого своего хода и ходов партнёра. В любой момент здесь можно провалиться.

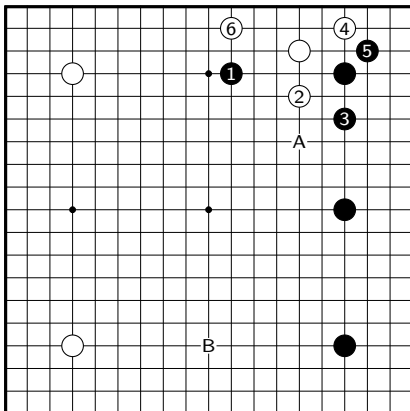


### Д.28. Желательно

После обмена ходами на предыдущей диаграмме белым хорошо играть какэ-тэсудзи б.1. Этот ход имеет запланированную последовательность ходов до б.11. Но посмотрите на белую стенку. Как она выглядит в этом фусэки? Сказать, что она плодоносящая, я не решусь. Но и смотреть на неё безразлично нет оснований.

Если бы я встретил её на улице, то я прошёл бы мимо не останавливаясь (но это не о стенке).



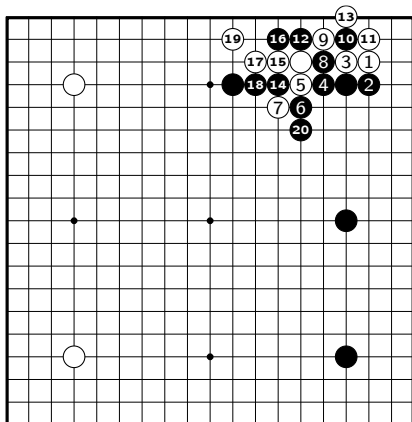


### Д.29. Модное хасами

Ч.1 — никкэнтакабасами одна из самых модных на сегодня атак. В такой ситуации тоби б.2 вполне естественное решение. А после б.6 получается стабилизированная форма по дзёсэки.

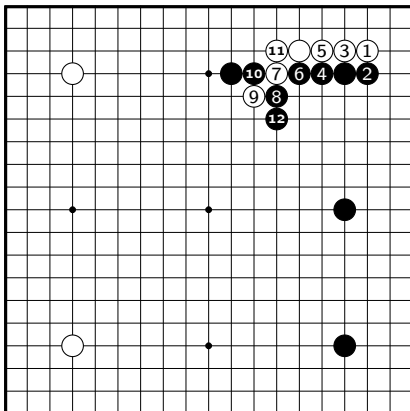
Теперь у чёрных есть хороший пункт «А» для строительства моё (сферы влияния). Но и белые здесь не обижены — они развиваются на нижней стороне в пункт «В» — хи-раки.

Итак, в этой позиции неудовлетворённых сторон нет.



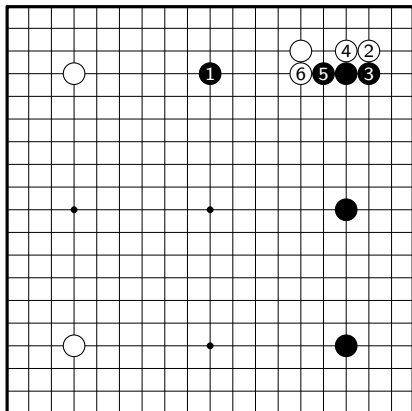
### Д.30. Прибыль против стенки

Играя белыми б.1 в сансан надо учитывать, что чёрные получают стенку. Вариант от ч.2 и далее, был очень популярным в середине 60-х годов. После ч.20 чёрные получают довольно крепкую стенку на правой стороне. Но это не означает, что белым в эту зону путь закрыт. Однако полученные белыми очки наверху вполне компенсируют сильную позицию чёрных и нет необходимости прямо сейчас проводить вторжение на правую сторону.



### Д.31. Изменённая форма

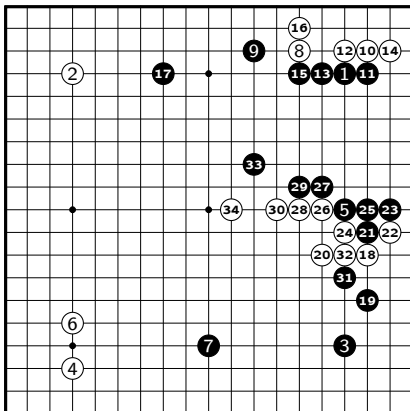
Игра белых на предыдущей диаграмме не считается невыгодной. Однако в настоящее время появился другой вариант этой дзёсэки. Довольно часто стали играть б.5 — цуги. Борьба упростилась, а вариант до хода ч.12 достаточно очевиден. По сравнению с вариантом на предыдущей диаграмме здесь белые сужают возможности чёрных в проведении различных комбинаций и тэсудзи.



### Д.32. Угодливо

Игра ч.1 — сангэнбасами может встретиться среди любителей. В этом фусэки подобная игра считается угодливой. За белых хорошо играть в сан-сан б.2. После б.6 позиция чёрных выглядит неудачно из-за блокировки возможностей трёх чёрных камней.

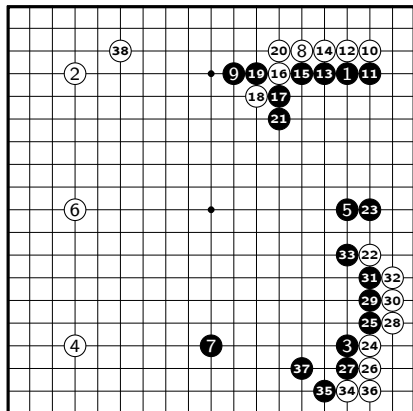
Если вместо хода ч.3 играть в пункт «4», то белые отвечают в «3» и, как вы уже знаете, идея фусэки санрэнсэй проваливается.



Д.33. Пример №1 из партий профи

Это — партия за звание Дзюдан, которую играл я с Сакатой (почётный Хонимбо) в 1986 году.

В ней я допустил неточность во время атаки белых на правой стороне. Ход ч.21 сомнителен. Вместо него лучше было играть сагари в пункт «25». В итоге атака на белые камни, стоящие на правой стороне, захлебнулась.



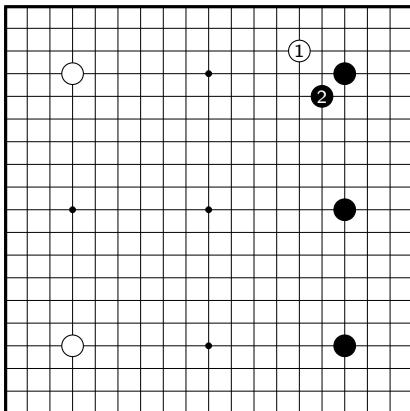
Д.34. Пример №2 из партий профи

● — Кояма 9 дан

○ — Тё Ти Кун Госэй.

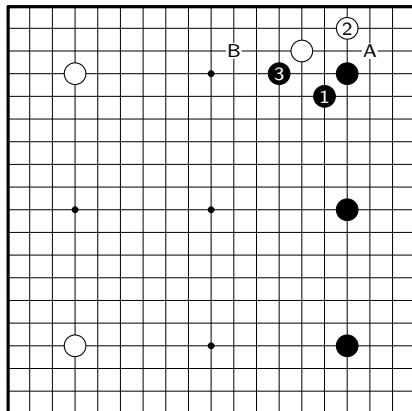
Турнир Тэнгэн, 1987 год.

Против белого санрэнсэя чёрные ставят ёнрэнсэй (четыре звезды). На белое какари б.8 чёрные контратакуют ч.9 — никкэнтакабасами. Ход б.22 очень вовремя и современно.



### Д.35. Форма №4. Цель косуми

Чёрные решают играть ч.2 — косуми в центр. Вроде бы и работы этот ход никакой не выполняет. Однако назвать его глупым нельзя. В санрэнсэй фусэки такое косуми хорошо уживается с идеей построения омоё. Главная идея косуми — организация влияния на правой стороне доски. Но у этого хода есть и другая характеристика. Это — принцип неопределённости.

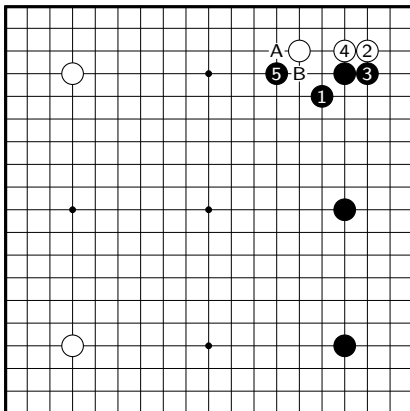


### Д.36. Белым невыгодно

Что касается белого субэри б.2, то после давящего какэ ч.3 приходится соглашаться с тем, что камни белых будут прижаты к краю доски. Совершенно невыгодное решение. Конечно, если чёрные вместо ч.3 сыграют ч.«А», то после белого хираки б.«В» всё получится гладко.

Итак, можно сказать, что косуми напрямую связано с сильным ходом какэ. Белым необходимо это учитывать при выборе своего хода.

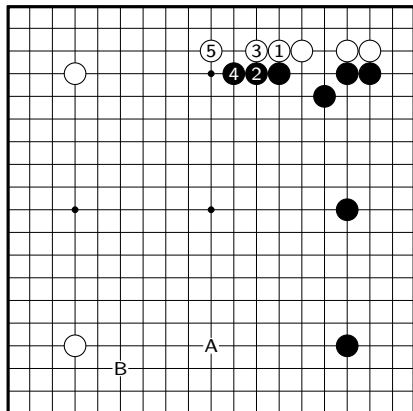




### Д.37. Белый сан-сан

Б.2 — сан-сан — ход, подходящий для данной ситуации. На ч.3 белые естественно идут на соединение — б.4. Здесь также у чёрных сохраняется хорошая цель — какэ ч.5. Однако в этой позиции этот ход не так грозен, как на предыдущей диаграмме.

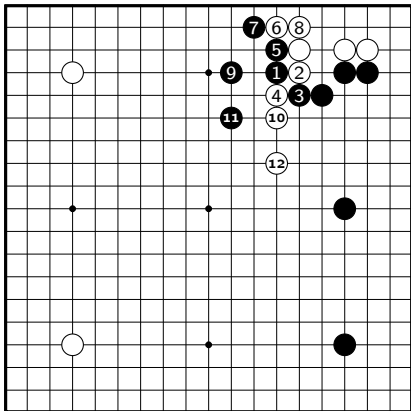
Сейчас у белых появился выбор хода. Есть два направления в игре: либо «А», либо «В».



Д.38. Реальный доход против влияния

Белые без шума продвигаются по стороне б.1. Ч.2, ч.4 — дразнят белых угрозой закрыть их в углу. Не ответить белым б.5 — значит реагировать на задиристость чёрных, что выглядит по-детски.

Однако дальнейшая игра чёрных «А» или «В» отлично приводит в движение мощный механизм, расположенный на верхней стороне. Машина под названием «санрэнсэй фу-сэки» заработала.



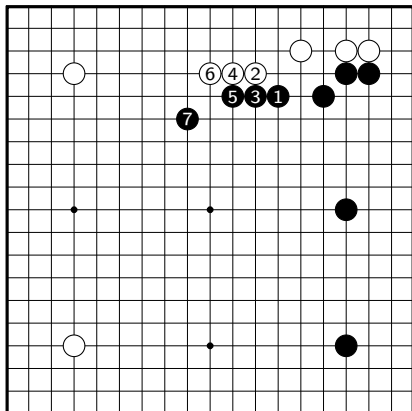
### Д.39. Бой

Вариант игры, рассмотренный на предыдущей диаграмме, выглядит со стороны белых, пожалуй, несколько угодливо.

Игра б.2, б.4 — дэгири — активная реакция на какэ ч.1. На чёрное осаэ ч.5 не реагировать б.6, б.8 не стоит, так как для угла нужна стабилизация.

В итоге вся борьба перемещается в центр, где в будущем предстоят жаркие сражения.

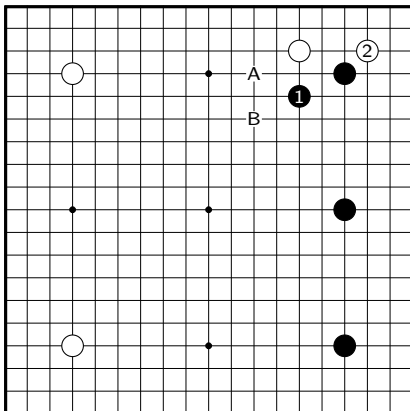
Выбранный вами вариант покажет ваше настроение на данный момент. Какой из них лучше — зависит от вашего состояния души и желания.



Д.40. Если тоби...

Игра тоби — ч.1 тоже случается. Б.2 — кэйма, а ч.3, ч.5, как и ожидалось, переносит силу «тройной звезды» в центр и даже за центральную линию (ч.7). Здесь нет той схватки в центре, как на Д. 39. Но если сравнить данную позицию с Д. 38, то становится ясно, что такая игра для чёрных невыгодна. Белые шагают по четвёртой линии и приобретают хороший куш.

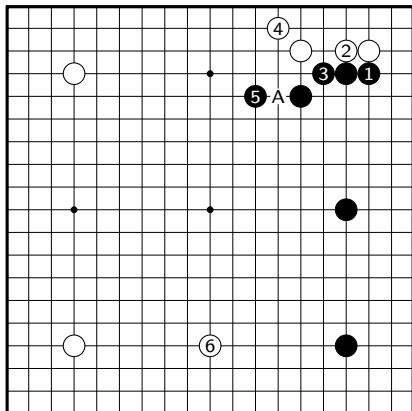
В чём красота сакуры? В том, что у неё цветы появляются раньше, чем листья. Вот и здесь — партия только началась, а у белых уже хорошие очки (цветы без листьев).



#### Д.41. Кэйма

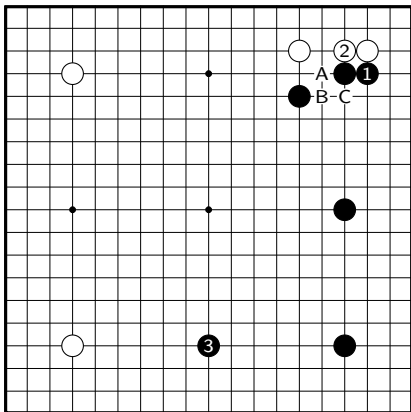
Игра чёрных ч.1 — кэйма — практически имеет такую же цель, что и косуми. Здесь, пожалуй, для белых игра в сан-сан б.2 остаётся в силе. Этот ход, думаю, для вас очевиден. Хотя вместо него играют и «А». Но чёрные, ставя камень в пункт «В», сразу создают давление на белых.

Итак, на кэйма хорошо играть белым в угол и ждать выбора чёрными следующего хода.



#### Д.42. Белое сэнтэ

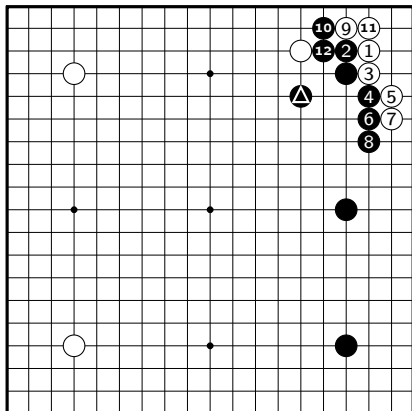
Продолжим начатый вариант далее. На игру ч.1, ч.3 белые создают форму ходом б.4 — косуми. Если здесь сейчас не ответят чёрные, то у белых появится хорошее цукэ б.«А». Чтобы удержать идеи фусэки, чёрные вынуждены реагировать — ч.5. Белые получают темп. А куда его употребить, для них не составляет проблем. Б.6 — в духе данного фусэки и главное — в нужный момент времени.




### Д.43. Паралич


Ч.1 — осаэ здесь основной ход, и отказываться от него никак нельзя. Однако игра ч.3 поспешная. Дело в том, что после простого варианта б.«А», ч.«В» и б.«С» — разрезание — форма чёрных камней в правом верхнем углу не может удержать идею хода ч.3.

Чёрные обрекают себя на мучительную игру, что совсем не совпадает с их главными намерениями.

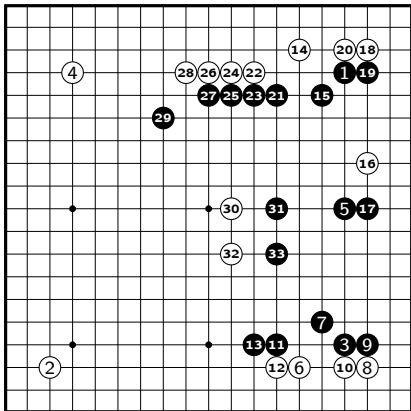


Д.44. Белым — достаточно

Ход ч.2 — осаэ белые принимают с радостью. Приобретая чудесную форму в углу, получая темп и любуясь на непонятное положение чёрного камня , белые находятся в прекрасном расположении духа.

Итак, вывод для чёрных прост — игра кэйма в пункт  — невыгодна.



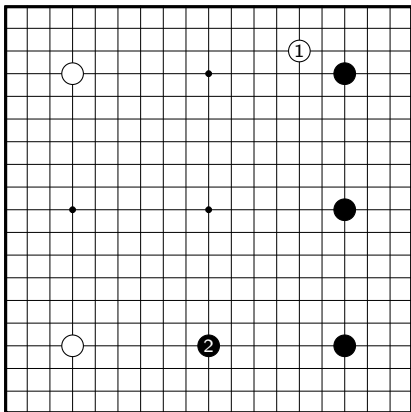


Д.45. Пример №1 из партий профи

На этом примере демонстрируется мастерство Такэмии 9 дан (партия игралась в 1982 году на турнире Мэйдзин).

Ч.7 — ход (в те времена) новый и малопонятный. Но сейчас — это популярный стиль, носящий имя мастера Такэмии. На ход б.14 — чёрные — снова косуми. Дальнейшая игра б.16–б.30 наиболее разумный путь борьбы в этой позиции.

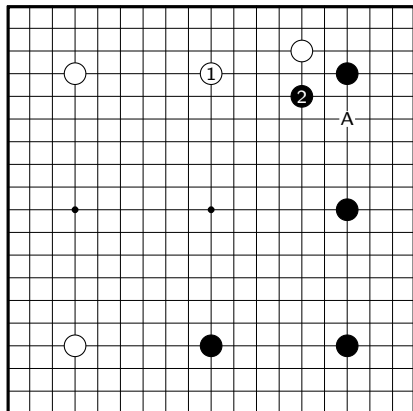




Д.47. И перед ёнрэнсэем не робейте

На белое какари б.1 чёрные делают тэнуки (пропускают в этом месте ход) и ставят ч.2. Такая форма фусэки носит название «ёнрэнсэй» — четыре звезды подряд. Эта форма фусэки также принадлежит Такэмии.

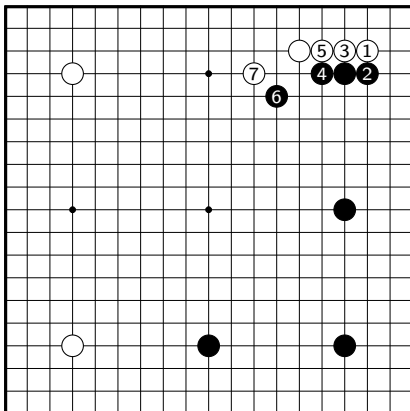
Сейчас в правом верхнем углу белые имеют возможность диктовать свои условия борьбы. Однако им необходимо быть внимательными и не раздувать щёки, уповая на лёгкую прогулку.



#### Д.48. Условие чёрных

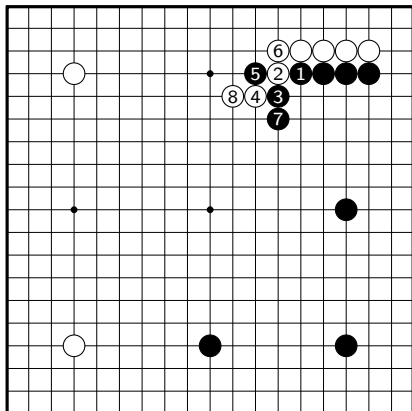
Пока белые проводят хираки в пункт б.1, чёрные успевают ходом ч.2 — кэйма приступить к раздуванию контроля над большой сферой влияния. Этот путь чёрных внутренительнее, чем простое тоби ч.«А».

Если бы чёрные на белое какари ответили сразу ч.«А», то белое хираки б.1 было бы нормальным решением. Здесь же чёрные получают более выгодную форму фусэки, так как не теряют идею «четвертой звезды».



### Д.49. Хладнокровно

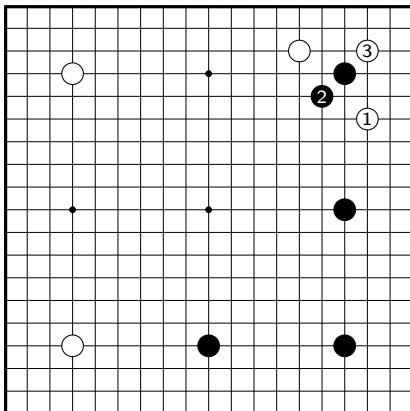
В этой ситуации, пожалуй, наиболее простое решение за белых — прыжок в сан-сан — б.1. А далее идет основной вариант от ч.2 — осаэ до б.7 — кэйма. Это тот же путь, что и в фусэки «санрэнсэй». А именно, чёрные получают на правой стороне сферу влияния, а белые — крепкие очки в правом верхнем углу.



### Д.50. На осаэ...

Никак нельзя умолчать о соблазнительном ходе чёрных в пункт ч.1 — осаэ. Ход жёсткий, если не сказать — агрессивный. У белых на это решение чёрных есть хороший отпор — ниданбанэ — б.2–б.4! А после варианта до хода б.8 позиция белых приятна и на глаз и на слух. Тем более, если её сравнить с предыдущей диаграммой.

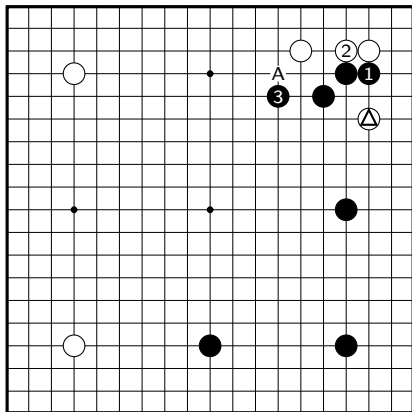
Однако в форме ёнрэнсэй у белых имеется и другой путь. Посмотрите, пожалуйста, на следующую диаграмму.




### Д.51. Рёгакари

Б.1 — активный и достаточно интересный ход. Как говорится, коль не слышит хозяин прихода гостей, то стоит постучать в его дверь ещё разок. На ход ч.2 (знакомое косуми) белые, не теряя времени, усаживаются в предложенное им кресло — сан-сан.

Что же делать чёрным с камнем б.3? Куда его направить?

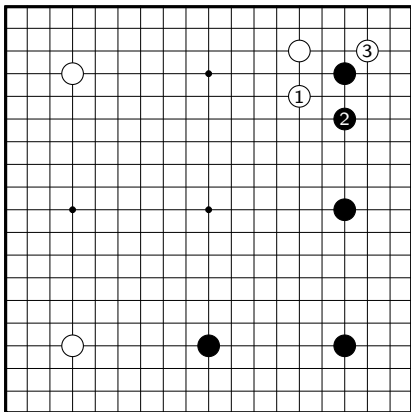


### Д.52. Потеря

Хотя чёрные и проводят вариант ч.1–ч.3, но настроение у них уже испорчено. Играть вместо ч.3 более активно ч.«А» чёрные не могут из-за «косточки» в их сфере влияния — . Этот белый камень в любой момент может превратиться в сабаки (лёгкую форму) и вся активность чёрных улетит в пустоту.

Приходится играть прочно и с потерей активности.



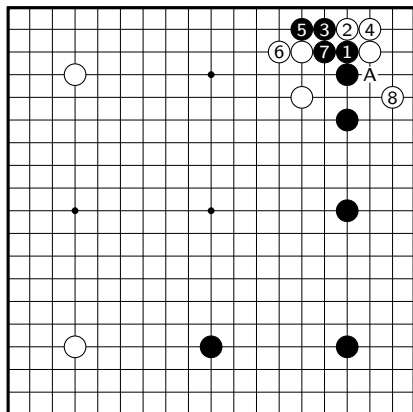


### Д.53. План белых

У белых есть способ разрушения омоё (большая сфера влияния) чёрных довольно популярным ходом б.1 — тоби (омоё чёрных вы видели на Д. 49 и Д. 50).

Если чёрные отвечают ч.2, то белые обязаны сразу же занимать ключевую точку в этой позиции — сансан — б.3.

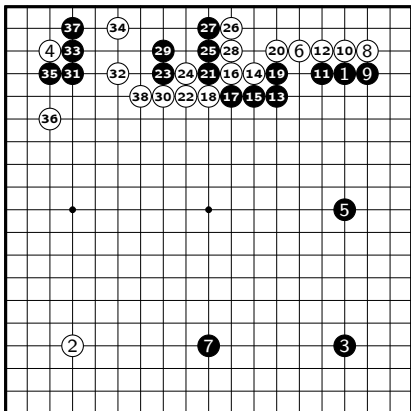
Вот такая идея есть у белых в системе ёнрэнсэй.



### Д.54. События наверху

Продолжим вариант игры, предложенной на предыдущей диаграмме.

Игра чёрных в «А» сомнительна. Лучше осаэ — ч.1. Но после б.2–б.8 белые укрепляются в углу. Здесь наступает момент, когда чёрные должны постараться перехитрить белых. А именно. Играя аккуратно ч.5–ч.7, чёрные создают у белых слабые камни. Белые в свою очередь сознают происходящее, но события развились так, что ход игры уже не остановить.

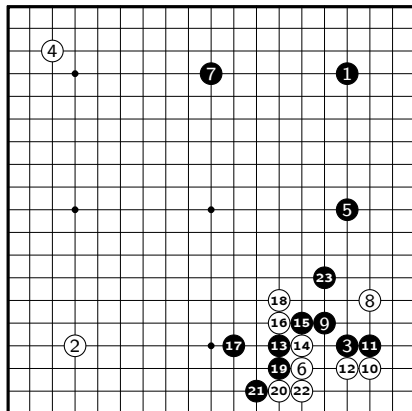


Д.55. Пример №1 из партий профи

Такэмия 7 дан — Исида Хонимбо.  
Турнир «Дзюдан», 1974 год.

Ч.15 и далее после хода ч.21 — разрезание — вызов на жестокий поединок. Путь до хода ч.31 бескомпромиссен и согласуется со всеми законами жёсткой борьбы.

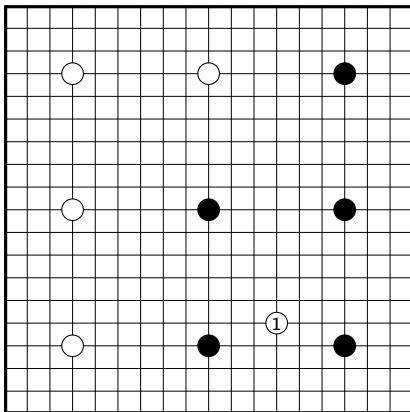
После хода б.38 у белых на верхней стороне, пожалуй, лучше.



Д.56. Пример №2 из партий профи

Такэмия 9 дан — Сироиси 9 дан.  
Турнир «Мэйдзин», 1978 год.

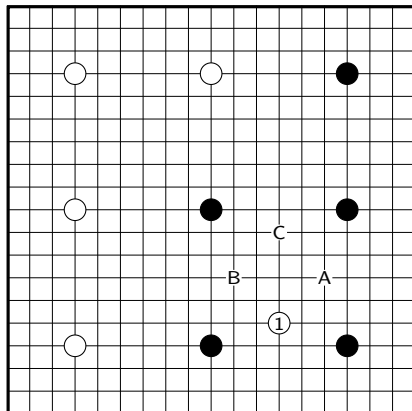
Б.8 — рёгакари — в те времена ход диковинный. Ход б.14 — отражение атаки. Однако дальнейший ход событий изменился, и атака в центре приобрела острый характер.



Д.57. Форма №6. Гибкий способ вторжения

Давайте вспомним форму №1 (см. Д.5), где проходил взаимный и поочерёдный захват всех «звёзд» на доске. Там, помнится, белые мучительно искали продолжение игры. Было предложено тогда какари.

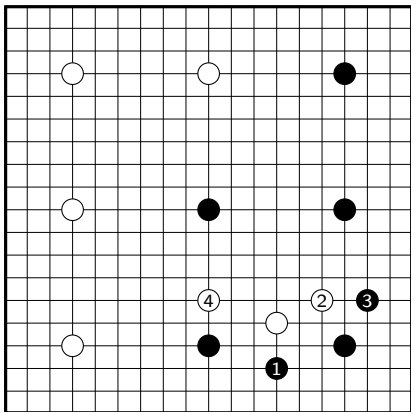
Однако после б.1 приходится уже чёрным искать план дальнейших действий. А это не так просто. Первый взгляд часто обманчив.



### Д.58. Важный пункт «моё»

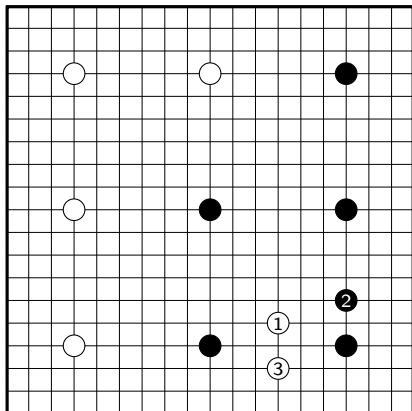
Белые совершенно неожиданно не проводят вторжение на стороне и не ставят какари в правом верхнем углу.

Ход б.1 выглядит туманно. А если сказать смелее, то камень б.1 среди чёрных камней смотрится болванчиком. Кроме этого камня пункты «А», «В» и «С» в какой-то степени такие же. Но это не совсем так. Ход б.1 создаёт чёрным большие трудности, чем перечисленные выше пункты.



### Д.59. Вогнуть

Что ни говорите, а чёрным после хода белых уже не удержать связи между своими камнями. Более того, если чёрные решат ответить ч.1, то последует б.2 с угрозой проникновения на правую сторону. Но после обмена ходами ч.3 и б.4 белые камни получают вид единого монолита с общей идеей: преобладание над центральной силой партнера и создание вогнутой формы камней чёрных на сторонах.

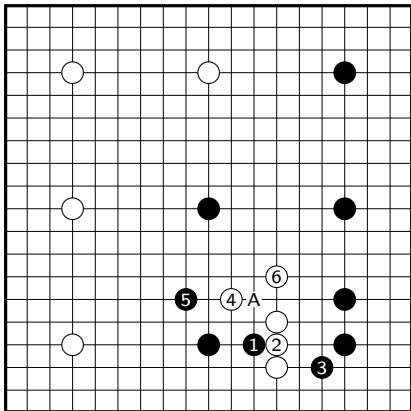


### Д.60. Гибкий способ

Если чёрные решат играть ч.2, то белые непосредственно создают прямое вторжение через тобиками — б.3.

Разумеется, белым не рекомендуется начинать этот путь с хода б.3. Тогда чёрные с удовольствием поставят боси над белым камнем (в пункт «1»), получая к тому же хорошую взаимосвязь своих камней.

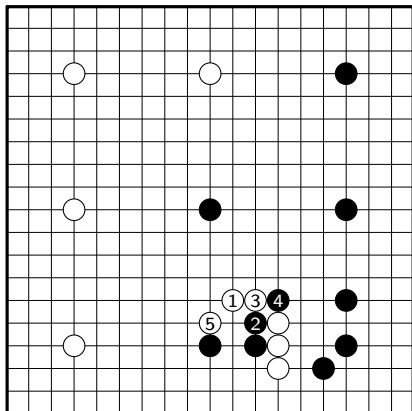




### Д.61. Нет покоя

Чёрные могут атаковать белые камни. Наилучший способ атаки, пожалуй, следующий: ч.1–ч.3. Но после спокойного ответа б.2–б.6 форма белых вполне мобильна и неуязвима. Здесь не стоит белым играть сразу тоби б.6 вместо хода б.4. Тогда чёрные, проведя подзоки в пункте «А», заставят белых строить «сухую палку» и получат хорошую атаку на неё.

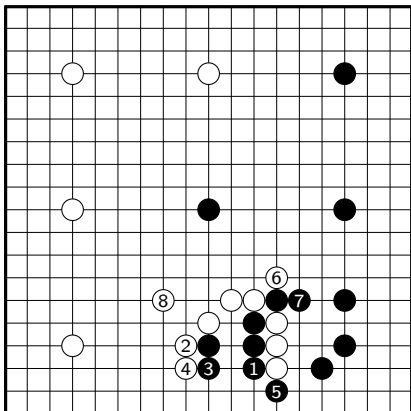
Построенная форма белых беспокоит чёрное окружение своим присутствием. Это — форма сабаки (лёгкая и маневренная форма).



### Д.62. Разрезание

Но что делать белым, если чёрные пойдут на разрезание ходами ч.2–ч.4? Над белыми камнями нависла чёрная угроза.

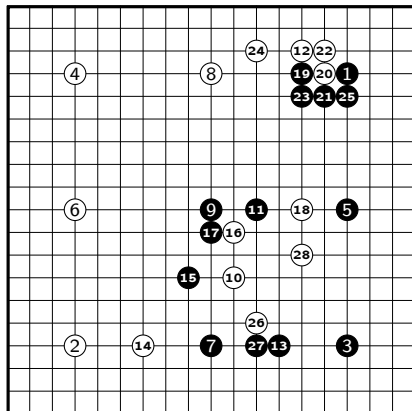
В сложившейся обстановке игрок должен осознать главную миссию своих камней. Форма сабаки часто сопряжена с жертвами камней ради сохранения этой миссии. Спокойное косуми б.5 — наиболее благоприятное продолжение в данной ситуации. Главное — получить прочную форму.



Д.63. Белым достаточно

Продолжим. Чёрные обязаны принимать жертву и накрывать белые камни ходом ч.1 — осаэ. Но после выгодных ходов б.4–б.6 белые ходом б.8 строят непробиваемую форму.

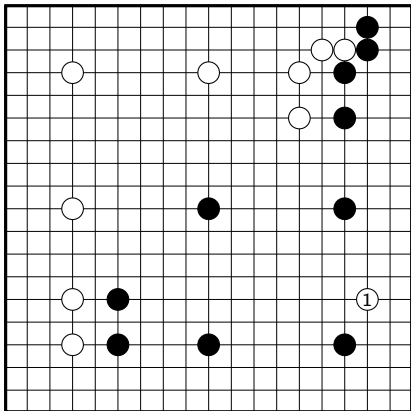
Чёрные, разумеется, получили справа внизу большие очки. Однако у белых позиция на левой стороне достаточно грозная. Но что не менее важно, так это то, что в центре теперь преимущество белых неоспоримо. Думаю, вы не будете возражать, если скажу, что белые здесь не проигрывают.



Д.64. Пример из партий профи  
Такэмия 9 дан — Рин Кайхо Мэй-  
дзин. Турнир «Кисэй», 1977 год.

После захвата чёрными тэнгэн —  
ч.9, белые сразу же идут на гаше-  
ние влияния чёрных в центре — б.10.  
Ходом ч.19 чёрные откровенно пока-  
зывают на желание изменить курс  
борьбы и отказываются от борьбы за  
центр.

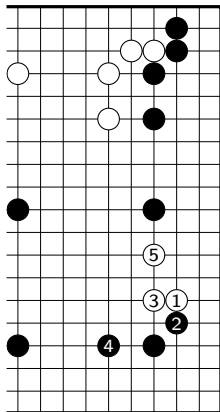
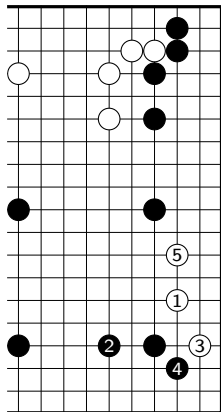
После укрепления белых в центре  
ходами б.26 и б.28 партия вошла в  
свое обычное русло.



Д.65. Форма №7. Глубокое утикоми (внедрение)

Как вам известно, нет необходимости заниматься гашением центрального влияния изначально. Однако надо хорошо чувствовать момент, когда требуется немедленное внедрение в создаваемую зону партнера. Причём в подобной ситуации лучше проводить глубокое внедрение.

Вот пример, в котором показан вариант внедрения б.1 — какари, приносящий хорошие плоды. Давайте подробно проанализируем этот путь.

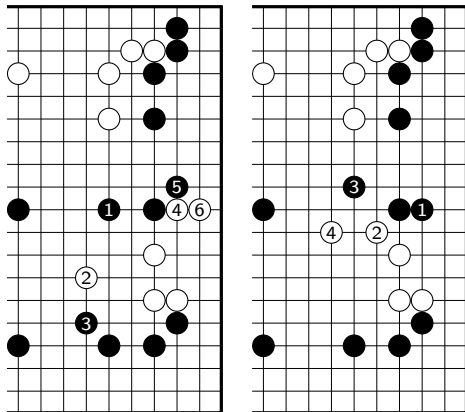


### Д.66. Спокойно

Если играть спокойно ч.2, то и для белых игра б.3–б.5 благоприятна и спокойна.

### Д.67. Косумицукэ

Ч.2 — косумицукэ выглядит, пожалуй, более задиристо. Здесь для белых необходимо получить форму ходом б.5. Это хорошая форма. Далее...

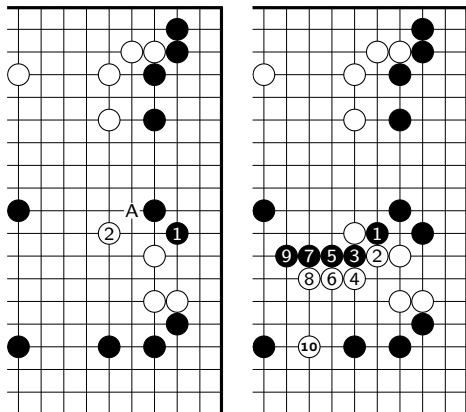


### Д.68. Достаточно

Идет обмен прыжками тоби — ч.1 и б.2. А на чёрное ч.3 следует известное всем б.4, б.6. Камни белых устойчивы.

### Д.69. Гибкость

Если чёрные ставят бурасагари — ч.1, тогда белые строят форму ходами б.2–б.4, создавая условия для выбегания.



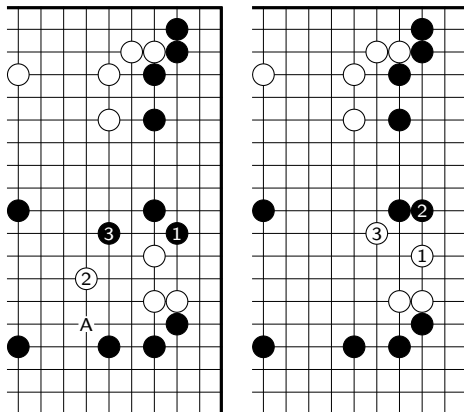
## Д.70. Ловко

У чёрных есть и более острый ход. Это — косуми ч.1. Но белые готовы к этой борьбе, имея в запасе кэйма б.2. У белых просматривается и ход в «А». Хорошее сабаки-тэсудзи.

## Д.71. Можно резать, но...

Чёрные могут пойти на обострение ходом ч.1 с последующим разрезанием. Однако после б.10 давление на белые камни не ощущается. Такой вариант чёрным невыгоден.



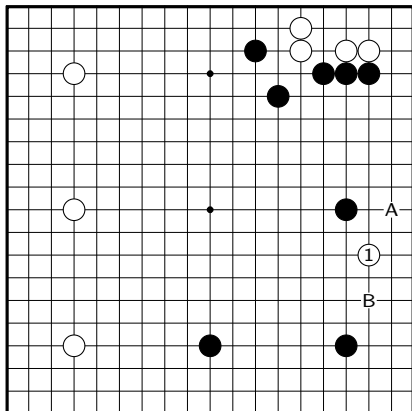


### Д.72. Важный пункт

После тобидаси б.2 и ч.3 чёрные в какой-то степени сжимают белую форму. Им здесь не хватает только камня в пункте «А». Туда и рекомендуется играть следующим ходом белым.

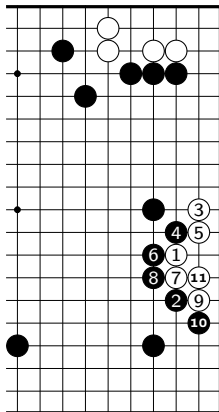
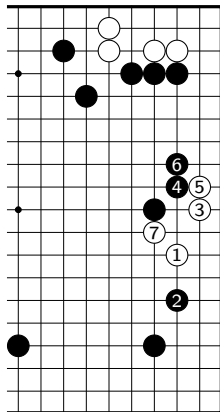
### Д.73. И такое есть

В данной ситуации, пожалуй, белые могут строить и низкую форму ходом б.1. Если чёрные решат играть ч.2, тогда у белых есть в запасе тэсудзи б.3.



### Д.74. В сторону от какари

В показанной позиции у чёрных наверху сильная форма. Это необходимо учитывать белым. Ход б.1 хорошо располагается на стороне. Далее у белых есть возможность следующим ходом играть или сугэри «А» или тоби «В». Этот выбор зависит от решения чёрных.

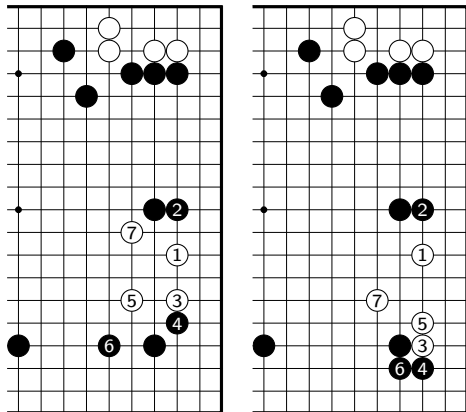


### Д.75. Тонкий

Если чёрные проводят хасами ходом ч.2, тогда белые свободно строят форму б.3–б.5. После этого неплохо занять пункт б.7 — косумицукэ, обеспечивая форме хорошую маневренность.

### Д.76. Земля по-любительски

Начиная с хода ч.4 и далее, чёрные получают стенку обращённую в центр. Белые же прижимаются к краю по второй линии, получая несколько очков. Такая игра встречается, но выглядит не профессионально.

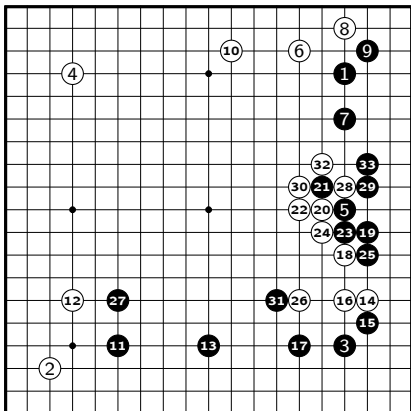


### Д.77. Форма сабаки

Ч.2–ч.4 — другая атака на белые камни. Наиболее разумное решение белых — построение формы сабаки ходами б.5–б.7.

### Д.78. Тоже форма

Белые могут устремиться в угол ходом б.3 — цукэ-тэсудзи. А после б.7 получить спокойную форму, способную развиваться в зоне неприятеля.

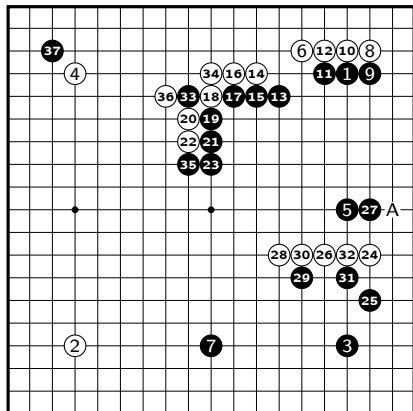


Д.79. Пример №1 из партий профи

Исида Хонимбо — Рин Кайхо  
Мэйдзин. 3-я партия из матча за звание Мэйдзин, 1974 год.

С хода б.14 начинается сражение, интересующее нас. Обратите ваше внимание на цукэноби б.20–б.22.

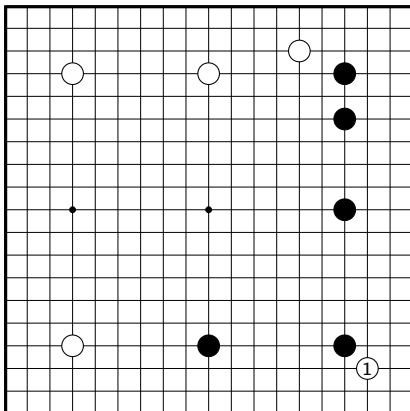
После получения поннуки ходом б.32 белые успешно выходят на оперативный простор.



Д.80. Пример №2 из партий профи

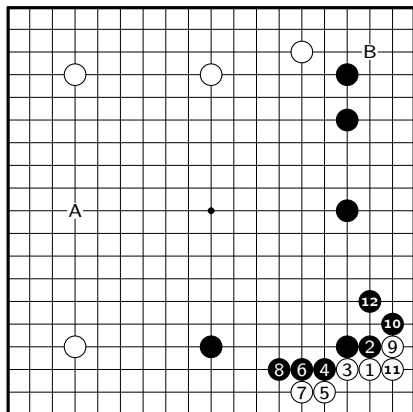
Такэмия 7 дан — Като Масао 8 дан. Турнир за звание Хонимбо, 1974 год.

Ход ч.15 — осаэ в те времена считался довольно смелым ходом. Вместо хода б.26 обычно играетс субэри «А». Путь, избранный Като-сэнсэем, впечатляет нестандартностью.



Д.81. Форма №8. Тактика сан-сан

Если вы ставите перед собой цель — разрушение угла партнера, то наиболее эффективным способом считается путь вторжения в сан-сан. Однако вторгающемуся необходимо быть внимательным, так как партнер неизбежно получит внешнюю силу. Причём партнер сам выбирает вариант построения внешней стенки. И здесь игроку, проводящему вторжение, желательно знать не только тактику вторжения, но и технику.

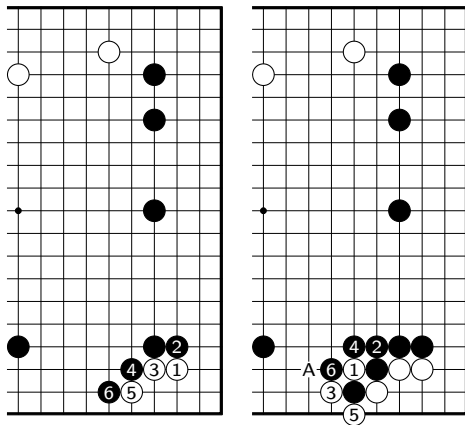


### Д.82. Темп за белыми

Ч.2 — естественное осаэ. Далее показан стандартный вариант б.3—ч.12. Как видите, все произошло так, как и говорилось на предыдущей странице. Чёрные получили внешнюю силу, а белые — очки в углу. Но самое главное — темп остался за белыми. Благодаря этому белые могут занять один из больших пунктов, например, «А» или «В».

Однако чёрным не стоит огорчаться. Образовавшаяся у них мощная стенка выглядит угрожающе. Эта сила — большой потенциал для будущих схваток.



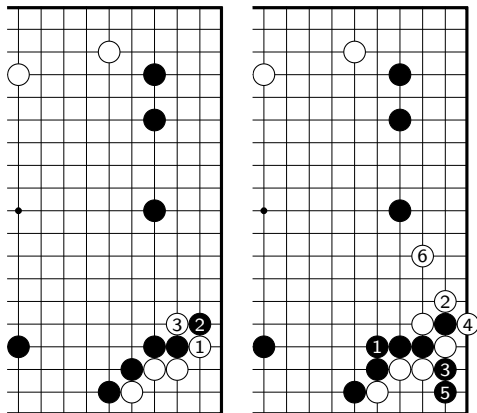


### Д.83. Ниданбанэ

Ч.4-ч.6 — ниданбанэ — другой способ борьбы с белым вторжением.

### Д.84. Если цугу, то готэ

Продолжим далее. На белое б.5 — поннуки, чёрные ставят атари ч.6. Если белые соединятся, то чёрные получают темп. Если же белые ставят встречное атари б.«А», то образуется форма «ко».

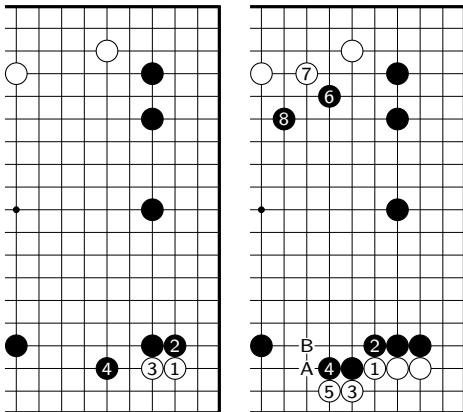


Д.85. Белые — иначе

Если вас не устраивает вариант с ко-борьбой, тогда можете применить б.1, б.3 — ханэгири.

Д.86. Фурикавари

Белые, пожалуй, ничего не потеряют, обменивая план захвата угла на построение хорошей формы на стороне. После получения формы поннуки, ход б.6 — хорошее развитие на стороне.

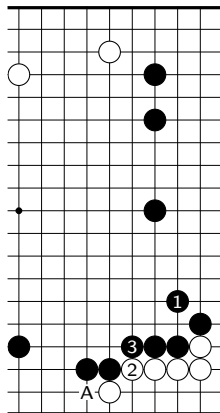
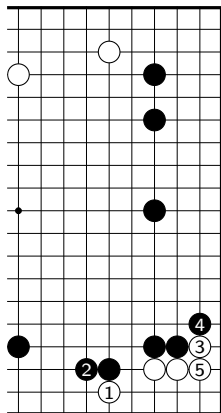


### Д.87. Сильно

После обмена двумя ходами у чёрных имеется одно из модных и новеньких продолжений — ч.4.

### Д.88. Сэнтэ у чёрных

После б.5 чёрные вправе играть в другом месте (тэнуки). На попытку выпрыгивания белых — б.«А» чёрные спокойно отвечают — ч.«В». Но если белые не станут играть б.5 (с целью захвата темпа), то чёрных вполне устроит ход в «5». Этот ход для них становится большим.

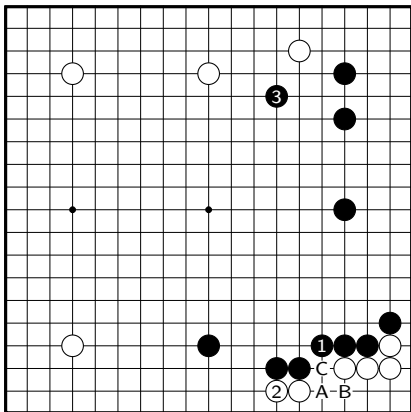


### Д.89. Контрмера

Но белые могут здесь сыграть упорно б.1 — цукэ.

### Д.90. Темп у белых

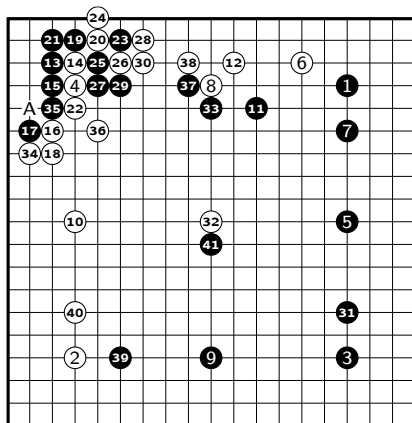
Продолжим. Если ч.1, то после обмена б.2—ч.3 у белых появляется темп, чего им достаточно. Теперь остаётся только спор за пункт «А». Если белые успеют когда-нибудь его захватить, то для чёрных то преимущество, о котором говорилось на диаграмме 88, исчезнет.



### Д.91. Деликатный обмен

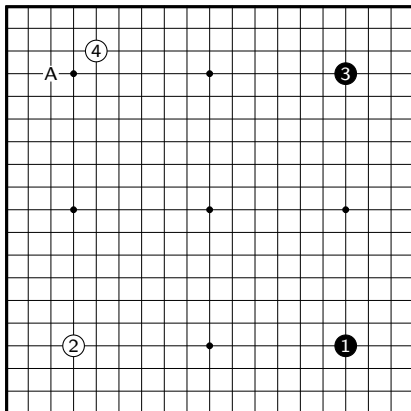
Вернёмся к диаграмме 89. Нельзя ли здесь сыграть по-другому? Например, хики ч.1. Б.2 — желательно. Но у чёрных после этого появляется темп. Если белые игнорируют чёрное хики, то после варианта ч.«А», б.«В» и ч.«С» чёрные приобретают слишком много и ... без потери темпа.

Итак, после разбора нескольких вариантов борьбы, связанных с вторжением в сан-сан, можно сделать вывод: получение темпа — главное.



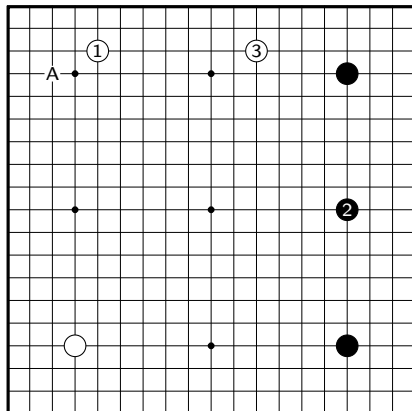
Д.92. Пример из партий профи Фудзисава Почётный Кисэй — Ние Вей Пин 9 дан. Международная встреча в 1988 году.

Ходом ч.13 проводится вторжение в сан-сан. А ход ч.23 — ловкий путь перехвата темпа. После хода ч.29 белым нет необходимости отвечать «А» или «34». Дальнейшая игра демонстрирует это.



Д.93. Форма №9. Идея мокухадзуси

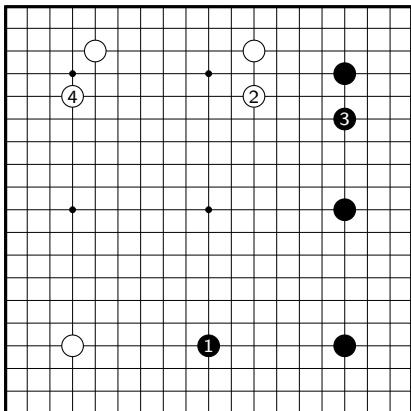
В го существуют способы игры, заранее предупреждающие построение санрэнсэй-фусэки. Одним из примеров является ход в пункт мокухадзуси — б.4. Эта идея связана с тем, что белые угрожают построить симари следующим ходом в пункт «А». У чёрных появляется беспокойство по поводу этого хода.



Д.94. Важный пункт на стороне

Предположим, что чёрные на ход белых б.1 ставят санрэнсэй ч.2. Белые, сохраняя угрозу захвата пункта «А», проводят широкое хираки от камня мокухадзуси в пункт б.3. Здесь считается, что белые получают на верхней стороне (с учётом грозящего пункта «А») не хуже, чем чёрные справа.

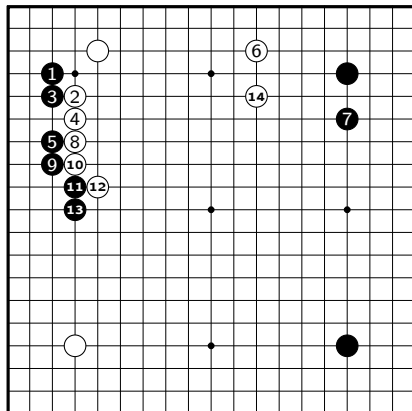




Д.95. Стойка не проигрывает

Пусть чёрные продолжают свое развитие до ёнрэнсэй, занимая пункт ч.1. Реакция белых: б.2 — тоби и б.4 — симари. Что же получилось? После постановки пяти камней с каждой стороны видим, что позиция белых вполне достойна грозных «звёзд» чёрных. Скорее у белых спокойно на душе, чем у чёрных.

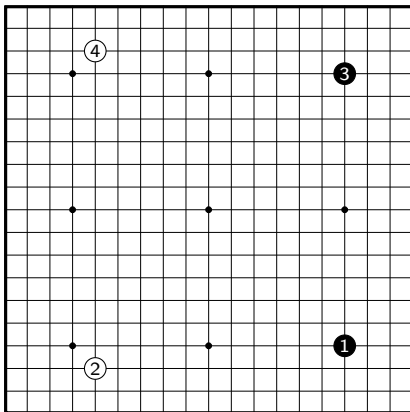
Замечу, что если чёрные не поставят ч.3, то белые захватят этот пункт (какари) и перехватят инициативу в игре. Для чёрных такой путь считается расточительным.



### Д.96. Земельные разборки

Если чёрные отказываются от построения санрэнсэй и играют сразу в углу ч.1 — какари, тогда белые, проведя какэ б.2, развернутся ходом б.6 по стороне с большим удовольствием.

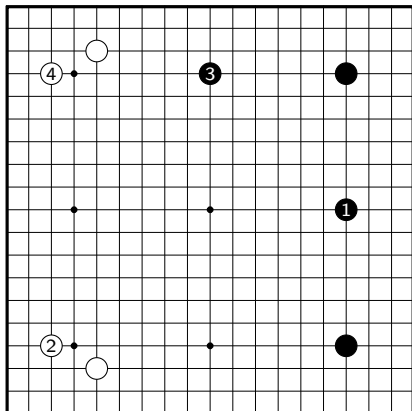
В дальнейшем, игра б.8 и далее, идет с темпом и награждается после хода б.14 внушительной зоной на стороне. Сказать, что белые побеждают, нельзя. Но и проигрышем этот путь никак не назовешь. Но то, что у чёрных санрэнсэй утонул — это факт.



### Д.97. Рёмокухадзуси

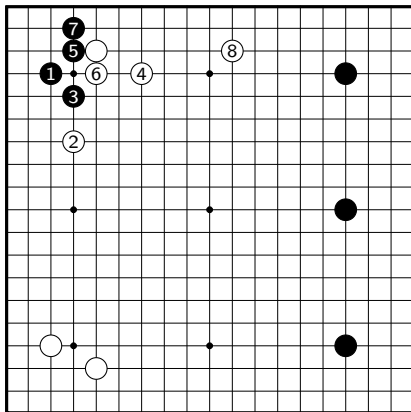
И, наконец, сделаем ещё один шаг в нашей теме — последний.

Пожалуй, вам встречались партии с двойным мокухадзуси, как на этой диаграмме — б.2, б.4. Идея этого построения та же, что и с одним мокухадзуси. То есть, угроза сямари в углах и возможность выполнить хираки на сторонах.



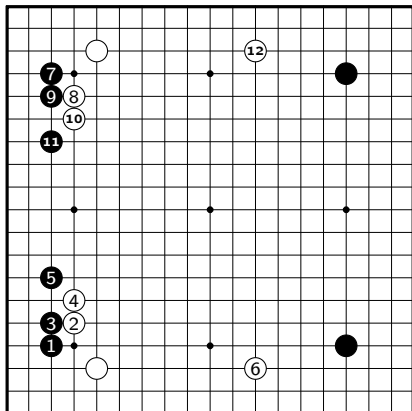
### Д.98. Рёдзимари

На построение чёрными санрэнсэй-фусэки можно смело ставить симари б.2. И даже на захват четвертой звезды чёрными ч.3 ответ белых б.4 (второе симари) вполне достойно. Борьба предстоит жаркая. Но настрой белых к этой борьбе хорошо подкреплён прочностью форм симари в углах.



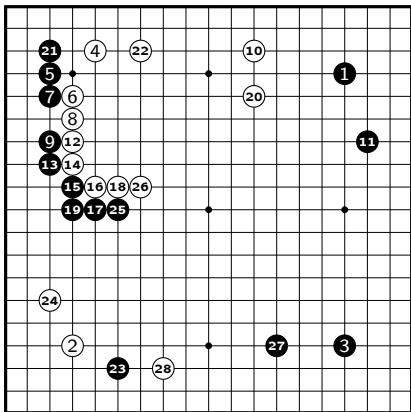
### Д.99. Без спешки

Чёрным желательно как-то реагировать на построение белых. Например, провести какари на не укрепленный угол — ч.1. Белые должны принять этот вызов и играть атакующим ходом б.2 — хасами. После укрепляющего хода ч.7, белые, сохраняя идею мокухадзуси, хорошо развиваются по стороне — б.8. Здесь белым нет необходимости мельтешить и хвататься за сохранение угла. Выгоднее смотреть вперед на предстоящее сражение против санрэнсэя.



### Д.100. Превосходство в центре

Пусть чёрные проведут какари в обоих углах — ч.1 и ч.7. Белым нет никакого смысла отказываться от вариантов атаки б.2 и б.8 и постановкой хираки по сторонам б.6 и б.12. Какой же анализ данному построению на доске можно дать? Четыре маленьких отряда чёрных против двух широко шагающих дивизионов белых выглядят довольно уныло. А разговор о «тройной звезде» чёрных можно совсем закрыть.



Д.101. Пример из партий профи  
 Такэмия Хонимбо — Рин Кайхо  
 9 дан. Турнир НКК, 1990 год.

Б.4 — мокухадзуси — контрмера  
 против санрэнсэя чёрных. Такэмия-  
 сан сразу же играет какари ч.5. По-  
 сле б.20 вы видите знакомую для вас  
 форму с простыми и ясными идеями  
 белых.

Надеюсь, что и для вас эти идеи  
 стали понятными после прочтения  
 этой маленькой книги.

ПОИСК НОВОГО — ПУТЬ К СОВЕРШЕНСТВУ.

