

200 задач на тэсудзи

Сираэ Харухико, 7 дан

Києв - 2007

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

Первое издание на русском языке: июнь 2007 г.

Первое издание на английском языке: 2004 г.

Предисловие

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Внимательное их изучение – приобретение мощного союзника.

Сираэ Харухико, 7 дан

Содержание

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



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

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

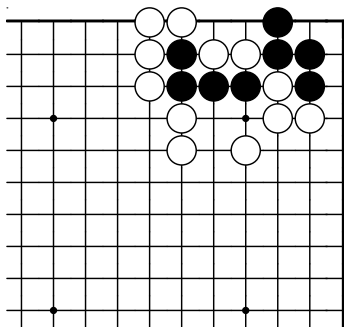
В 1982 году достиг 7 дана.

В 1987 году получил Приз Телевизионных Го Продюсеров.

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

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

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

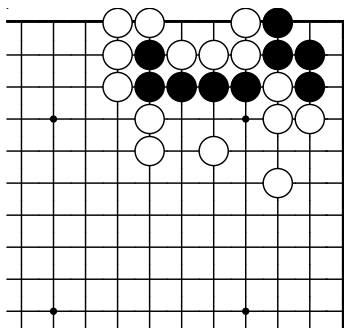


Задача 1

Ход ●

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

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

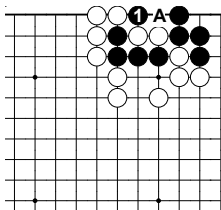


Задача 2

Ход ●

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

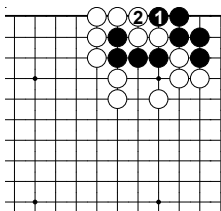
Хотя форма и слегка отличается, здесь имеется красивое тэсудзи — жертва камня.



1. Успех: Вбрасывание

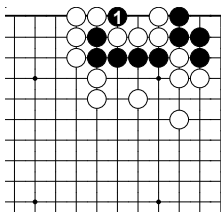
❶ – элементарное вбрасывание. Хорошо иметь друга, такого как этот, спасающего вас, не правда ли?

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



1. Неудача

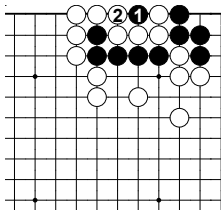
Если вы не знаете этого тэсудзи, то вам ничего не остается как попробовать ❶, но после ❷ все черные камни погибают.



2. Успех: Вбрасывание

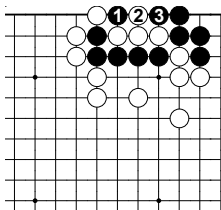
Если в реальной партии случается сделать ход, подобный ❶, то чувствуешь себя на седьмом небе. Здесь он как раз вовремя, чтобы спастись.

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



2. Неудача

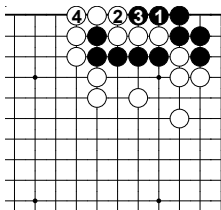
Почти тэсудзи – низкопробный ход и перед вами прекрасный пример этого.



3. Успех:

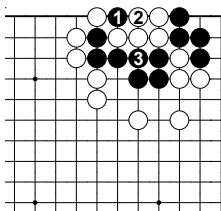
Вбрасывание, сокращающее дамэ

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



3. Неудача: Медленный поезд

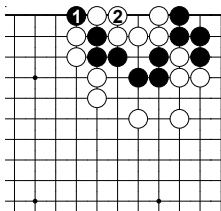
Если вы будете едва волочить ноги ❶ и ❸, то не придете к цели во время.



4. Успех: Бум-бум

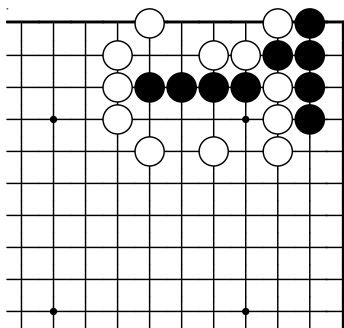
Решение – вбросить камень ❶. После ❷ ход ❸ соединяет камни и делает белым дамэзумари.

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



4. Неудача: Пропуск ключевого пункта

Это неправильное место для вбрасывания.

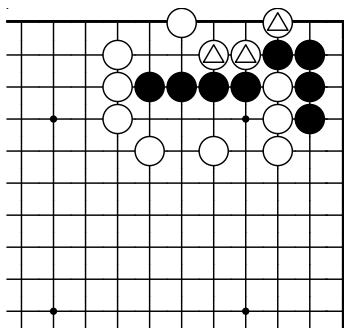


Задача 5

Ход ●

Еще немного более сложная задача.

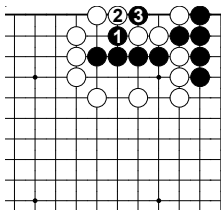
Спокойно посчитайте и убейте три белых камня.



Задача 6

Ход ●

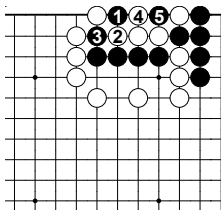
Эта задача выглядит еще чуть более сложной, но снова цель – три камня ☹.



5. Успех: Надавить и разрезать

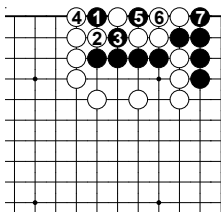
Важно не дать белым диагонального (*косуми*) соединения по первой линии, которое имеет шанс сработать. Правильный путь – надавить ❶ и разрезать ❸.

В результате форма похожа на Задачу 1.



5. Неудача

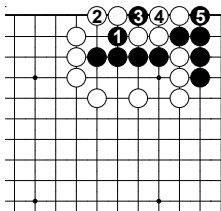
Ход ❶ известен как разрезание в талии кэйма. Это ход из семейства тэсудзи, но максимум, что он может дать здесь – это ко.



6. Успех: Соединиться и убить

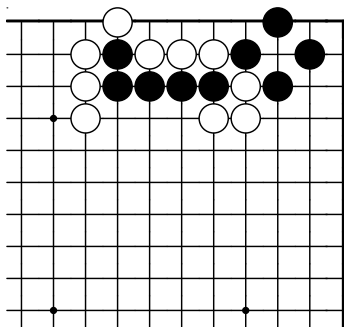
Решение заключается в том, чтобы сначала разрезать в талии кэйма ❶.

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



6. Неудача

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

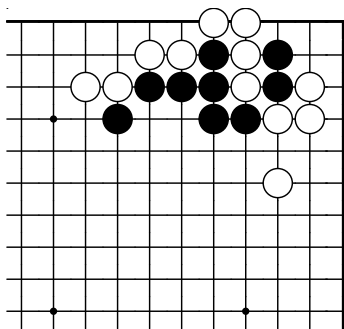


Задача 7

Ход ●

Группа из пяти черных камней убить не может.

Единственный шанс – убить три белых камня, расположенных вдоль стороны.

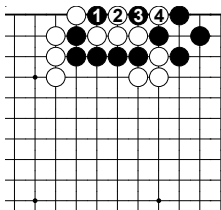


Задача 8

Ход ●

Продолжим рассмотрение задач на соединение и захват.

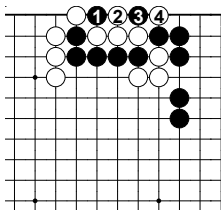
Погонитесь и захватите белые камни, не тратя ни одного лишнего хода.



7. Успех: Вбрасывание

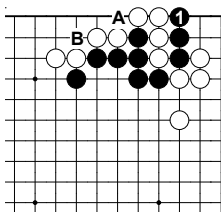
Для того чтобы убить камни противника нужно как можно быстрее отнять у него все даэм. Вбрасывание – один из технических приемов для этого.

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



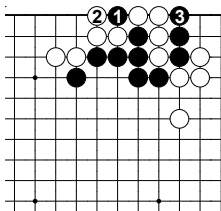
7. Вариант: Нехорошо

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



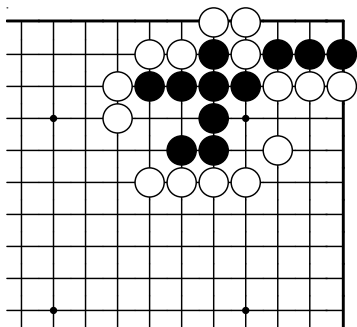
8. Успех: Атари

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



8. Неудача

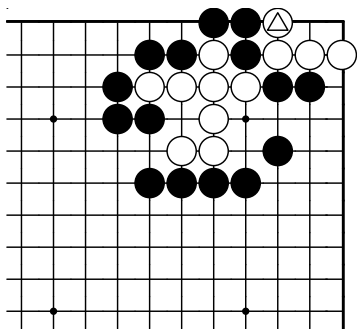
Черные могут убить и после вбрасывания ①, но оно не нужно и наносит черным некоторый урон.



Задача 9

Ход ●

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

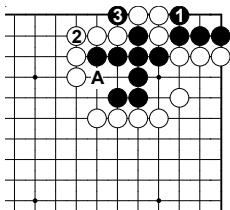


Задача 10

Ход ●

Эта задача очень похожа на предыдущую.

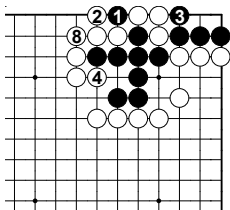
После атари ☉ трем черным камням не убежать, но черные могут сделать ко.



9. Успех: Простое атари

Черным следует просто дать атари ①.

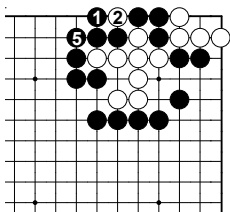
Если белые соединятся ②, то после ③ черным уже не нужно будет превращать полглаза в глаз ходом ●А.



9. Неудача

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

⑤ — сбивают в ①. ⑥ сбивают справа от ①, ⑦ дает атари слева от ③, ⑨ сбивает ко в ①.

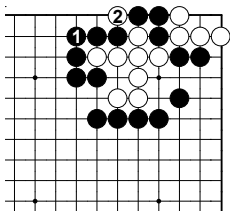


10. Успех:

Подготовка повторного сбития

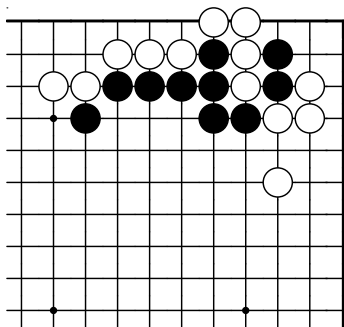
В японском языке нет хорошего названия для ходов, подобных защите ①, но это не умаляет его возможности для сопротивления. Белые бьют три камня ②, черные отбивают один и в результате после ⑥ получается ко.

③ сбивает справа от ②, ④ наносит атари через пункт справа от ②, ⑥ сбивает ко в ②.



10. Неудача

① — примитивный, лишенный перспективы ход.

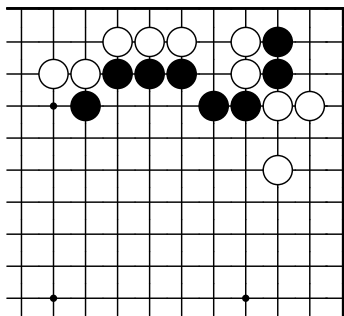


Задача 11

Ход ●

Здесь вы должны использовать свои знания.

Это тэсудзи выше уровня начинающих.

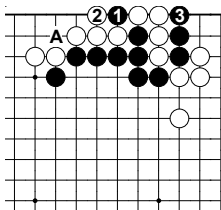


Задача 12

Ход ●

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

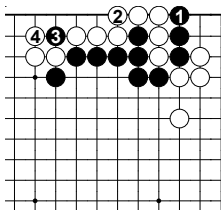
Здесь нужно посчитать семь ходов.



11. Успех: Вбрасывание

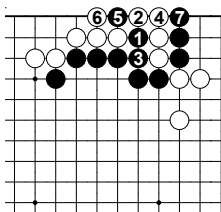
Вбрасывание ① – важное тэсудзи. Если белые сыграют ②, то черные нанесут атари ③.

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



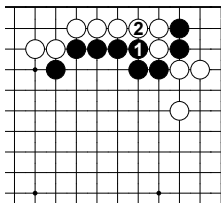
11. Неудача

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



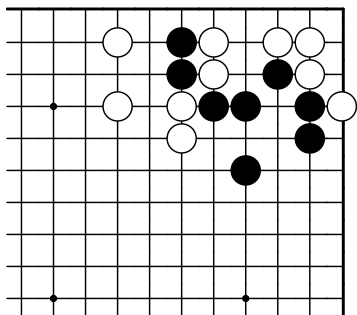
12. Успех: Вклинивание

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



12. Неудача

Этот ход ① нельзя назвать даже вульгарным судзи.

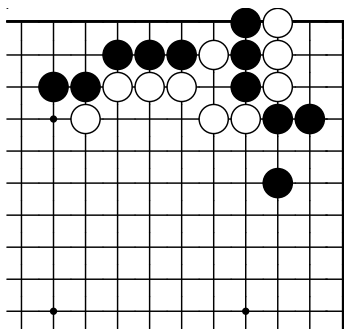


Задача 13

Ход ●

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

Вы должны посчитать девять ходов.

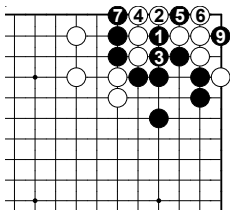


Задача 14

Ход ●

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

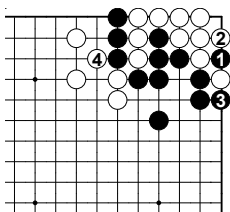
Сохраняйте спокойствие и внимательно считайте.



13. Успех: Вклинивание

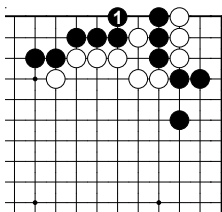
Вклинивание ① – первое тэсудзи, за которым следует еще и второе – вбрасывание ⑤. А тэсудзи ⑨ достойно завершает работу.

⑧ в ⑤.



13. Неудача

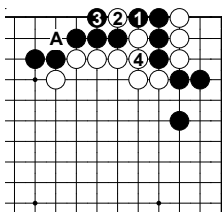
В конце правильного варианта вбрасывание ① почти все портит, позволяя белым начать ко-борьбу после ④.



14. Успех: Спуск

Спуск ① – тихий ход.

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



14. Неудача

В реальной игре черные вполне могут пойти ①.

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