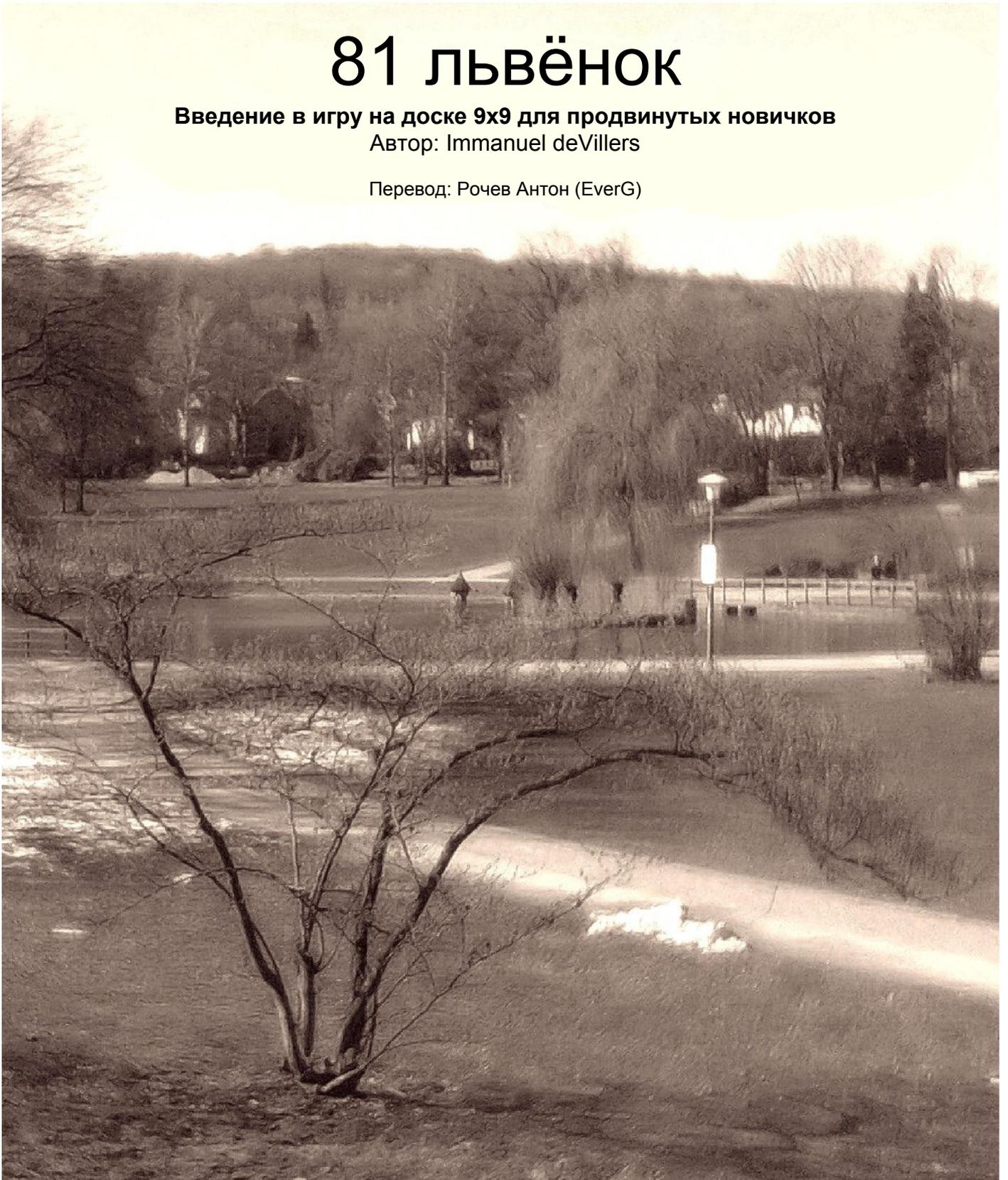


# 81 ЛЬВЁНОК

Введение в игру на доске 9x9 для продвинутых новичков

Автор: Immanuel deVillers

Перевод: Рочев Антон (EverG)



*Immanuel deVillers*



# 81 ЛЬВЁНОК

**Введение в игру на доске 9x9 для продвинутых новичков**

Автор: Immanuel deVillers  
([immanuel.deviNers@gmail.com](mailto:immanuel.deviNers@gmail.com))

Перевод: Рочев Антон (EverG)



Данная работа распространяется по международной лицензии Creative Commons Attribution — Non Commercial — No Derivatives 4.0.  
Перевод выполнен на основе редакции на английском 0.90 от 22 августа 2015.

*посвящается Джону*

*который познакомил меня с игрой на доске 9x9*

# Содержание

Знакомство с доской 9x9 .....	5
Основы .....	7
Начало партии .....	7
Тэнген (пункт 5-5) .....	7
Такамоку (пункт 5-4) .....	9
Мокухадзуси (пункт 5-3) .....	10
Хоси (пункт 4-4) .....	11
Комоку (пункт 3-4) .....	12
Сансан (пункт 3-3) .....	13
Влияние — ничто, контроль — все .....	14
Любая ошибка фатальна .....	15
Мгновенное цумего .....	15
Коми — безжалостная зараза .....	16
Некуда бежать .....	17
Двух групп вполне достаточно .....	18
Цумего .....	19
Учите дзёсэки .....	23
Мое любимое дзёсэки .....	24
Фурикавари .....	28
Захват по второй линии .....	28
Техника киритигаи .....	34
Пример из игры профессионалов .....	42
Прыгаем .....	46
Практика .....	49
Задача 1 .....	49
Задача 2 .....	53
Задача 3 .....	56
Уже все? .....	59
Список ссылок .....	59

# Знакомство с доской 9x9

Уважаемый читатель,

вы наверняка заинтересовались этой короткой книгой в силу того, что не смогли найти другой информации об игре на доске 9x9. Именно по этой причине я взялся за написание данной работы. Существует огромное множество литературы об игре на большой доске, но я не сумел найти ни одной книги об игре на доске 9x9. Я сделаю первый шаг к тому, чтобы исправить ситуацию.

Данная книга призвана стать своеобразным проводником в мир 9x9. Она не является исчерпывающим или идеальным источником знаний по теме.

Я очень люблю играть на доске 9x9. Мой добрый друг, 3 дан, считает, что на маленькой доске я играю примерно на уровне 1 дана. На других досках мой уровень примерно 3-5 кю.

Вам любопытно, с чего это любитель вроде меня решил писать книгу о го, если он сам, по сути, не более, чем продвинутый новичок? Я люблю го и посвящаю большую часть свободного времени решению цумего и игре на доске 9x9. Если моя книга сделает хотя бы одного игрока в мире сильнее, или поможет ему разделить мою любовь к игре 9x9, я буду считать свои труды не напрасными.

Я провел бесчисленные часы в поисках и разработке стратегий и тактик игры на маленькой доске. Разумеется, в мире множество игроков, которые куда опытнее меня, и могут иметь собственное мнение по затронутым в книге вопросам.

И все же я дерзну предложить вам ознакомиться с моим опытом и учиться на его основе (или счесть его никчемным — это уже вам решать). Большую часть книги составляют мои собственные открытия, и мне хотелось бы поделиться ими. Не стесняйтесь писать мне, чтобы обсудить ваши идеи.

Я рекомендую эту книгу игрокам уровня ~15 кю и выше. Вы должны быть знакомы с базовыми терминами го: атари, коми, а также концепциями сэнтэ и готэ.

Если вы ищете место, где можно серьезно заняться игрой на маленькой доске, я рекомендую заглянуть на [Online Go Server](#) (OGS). На нем собирается приличное число любителей 9x9, и вам не составит труда найти соперника любого уровня в любое время суток в течение минуты.

Желаю вам приятного чтения и надеюсь, что вы узнаете из этой книги что-то новое для себя.

С уважением,

Immanuel deVillers



*"Отведя воды, Ю поделил осушенную землю (которая по-прежнему была окружена морскими водами) на девять огромных квадратных участков, разграниченных реками.*

*Созерцая линии на доске, в особенности 9x9, за которой изучают игру сегодняшние новички (а предположительно, именно такого размера были первые доисторические гобаны), первые игроки, подобно Бессмертным Тикамацу, вполне могли видеть не карту звездного неба, а карту Китая.*

*[...]*

*В повестях Монголии и Тибета встречаются лейтмотивы, которым отводится та же роль, что воде из "Предания о нишанской шаманке". Хотя и го не упоминается в "Сокровенном сказании монголов", важные события в жизни Чингисхана были отмечены числом 9.*

*Таким образом, в некоторых версиях самой длинной в мире народной сказки, полумифический тибетский военачальник Гэсэр (см. Византийское слово «Цезарь») перед принятием важных решений играл в пророческую игру го. "*

*[ Peter Shotwell; 'The Game of Go: Speculations on its Origins and Symbolism in Ancient China', 1994-2008, с. 33, с. 44 - [http://www.usao.org/files/bh\\_library/originsofgo.pdf](http://www.usao.org/files/bh_library/originsofgo.pdf) ]*

# ОСНОВЫ

*"Хотите верить, хотите нет, но я никогда прежде не играл на доске 9x9".*

Эту фразу я услышал совсем недавно, во время разговора с одним игроком уровня дана. Он долгое время не интересовался маленькой доской, но по мере роста мастерства решил попробовать сыграть на ней и попросил меня об игре.

Даже когда вы достигнете уровня 9 кю и выше, на доске 9x9 вы все равно можете оставаться новичком. В силу того, что 9x9 требует иного подхода к стратегии, первые игры могут сбить вас с толку.

Большинство вещей, которые вы узнали играя на большой доске, невозможно использовать на маленькой. Давайте вместе рассмотрим основные отличия.

## Начало партии

### Тэнген (пункт 5-5)

Середина доски (пункт 5-5,) является отличным местом для первого хода.

Мало кто начинает игру с тэнгена на доске 19x19, однако для 9x9 это отличное начало партии. Многие профессионалы занимают вначале именно эту точку. Причина ее популярности кроется в большом числе вариантов, которые получают в свое распоряжение черные.

Она создает влияние на все стороны доски, и черные, понаблюдав за реакцией белых, могут тщательно выбрать свой следующий ход. Пункт 5-5 первым ходом нередко встречается в партии профессионалов.

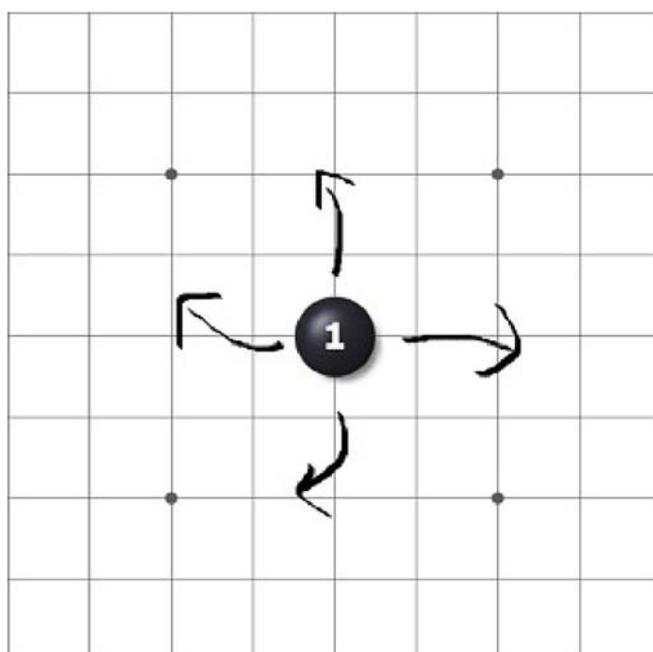


Диаграмма 1

На доске 9x9 можно насчитать шесть пунктов для оптимального начала игры. И поскольку доска очень мала, любой из этих ходов отличается от прочих.

Играя против опытного игрока, важно понять, что планирует ваш соперник делая свой первый ход.

Мы уже отметили преимущества тэнгена, теперь давайте рассмотрим другие ходы. На ближайших страницах я приведу лишь несколько примеров. Более подробно дзёсэки будут рассматривать в отдельном разделе этой книги.

Все примеры взяты из игры профессионалов.

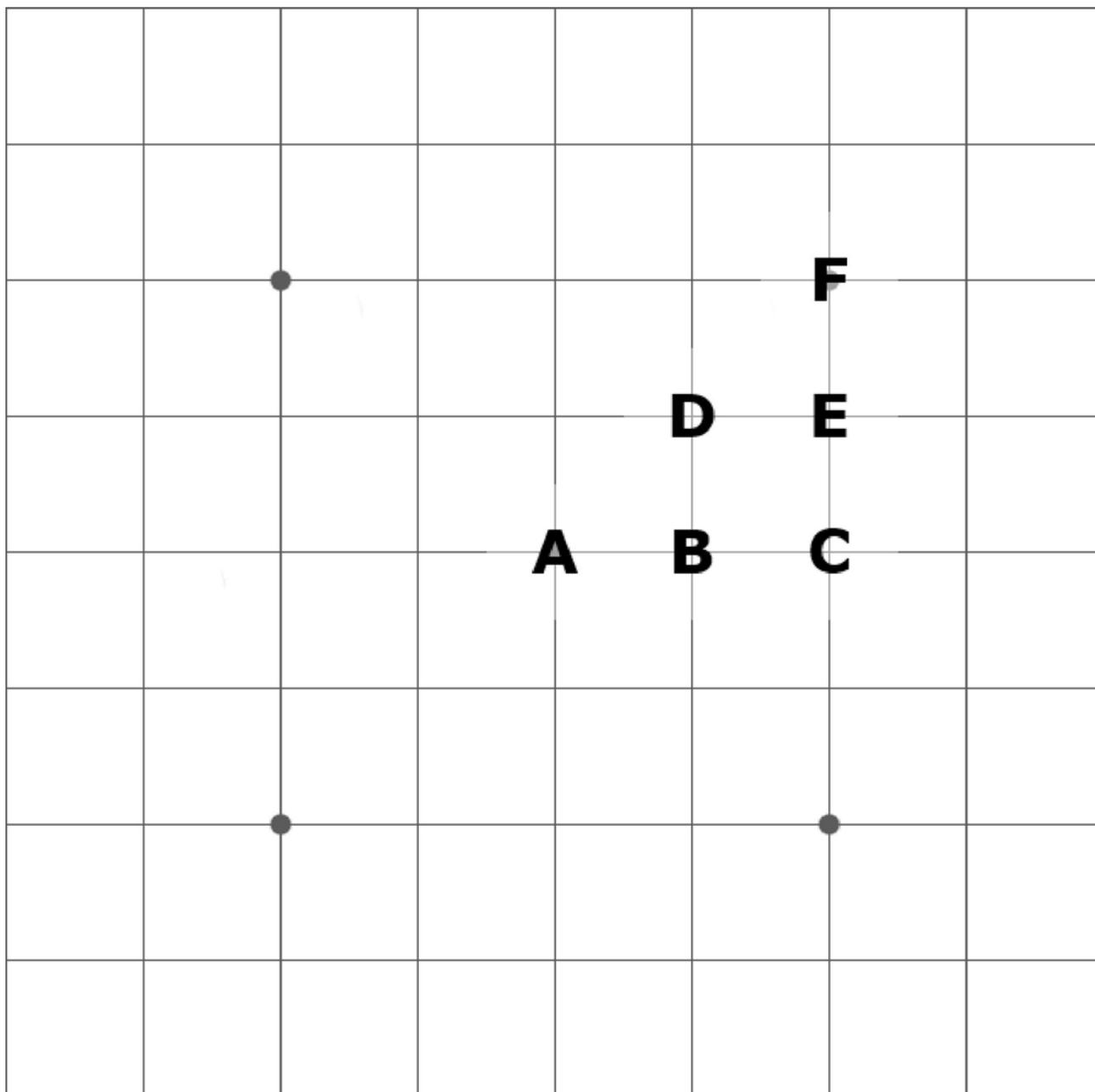


Диаграмма 2

### Такамоку (пункт 5-4)

Поставленный в такамоку камень обозначает готовность игрока к борьбе. Он создает небольшое влияние на ближний край доски и нацелен в противоположную сторону. В играх профессионалов это второй по популярности ход наряду с комоку.

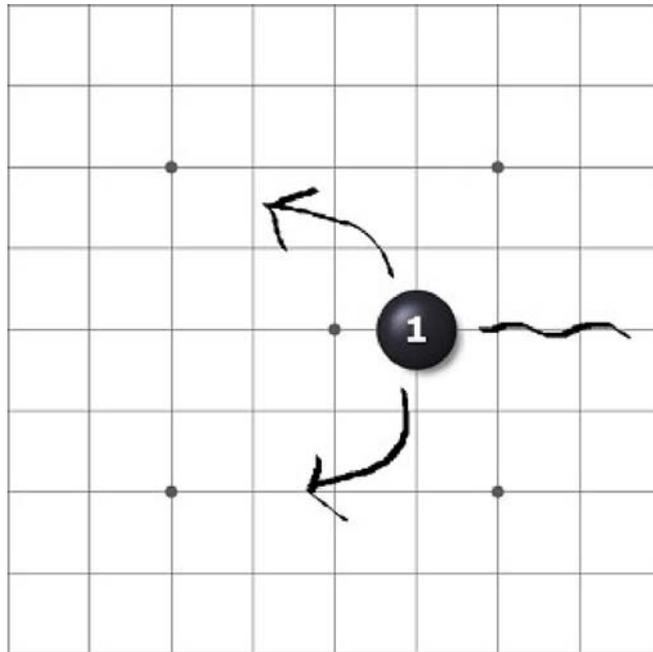


Диаграмма 3

### *Пример*

Белые отвечают, занимая второй такамоку. Грядет схватка. Ходом 3 черные получают серьезное влияние на правый верхний угол, приглашая белых вторгнуться в точку А.

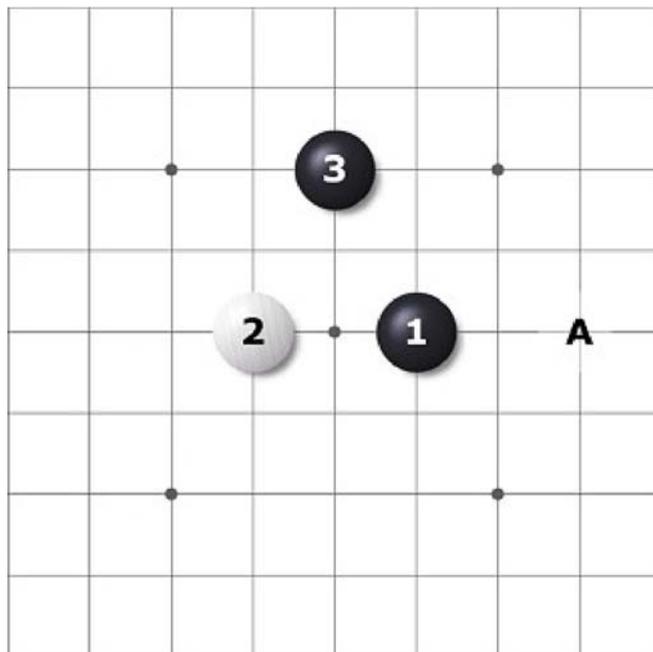


Диаграмма 4

### Мокухадзуси (пункт 5-3)

Мокухадзуси представляет собой более территориальное начало и нацелен на захват территории на стороне доски. Черные пока не решили, в какую сторону развиваться, и будут действовать исходя из хода белых. Из-за медленного, пассивного характера этого хода, мокухадзуси редко встречается в играх профессионалов.

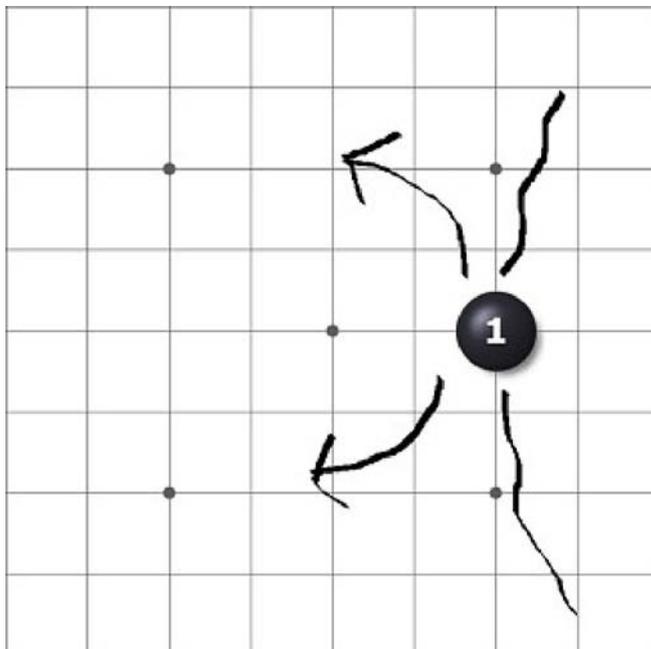


Диаграмма 5

### *Пример*

Если белые займут ближний угол, черные незамедлительно атакуют их от безопасной базы, созданной на правой стороне доски. При этом они укрепляют белую группу на нижней части доски.

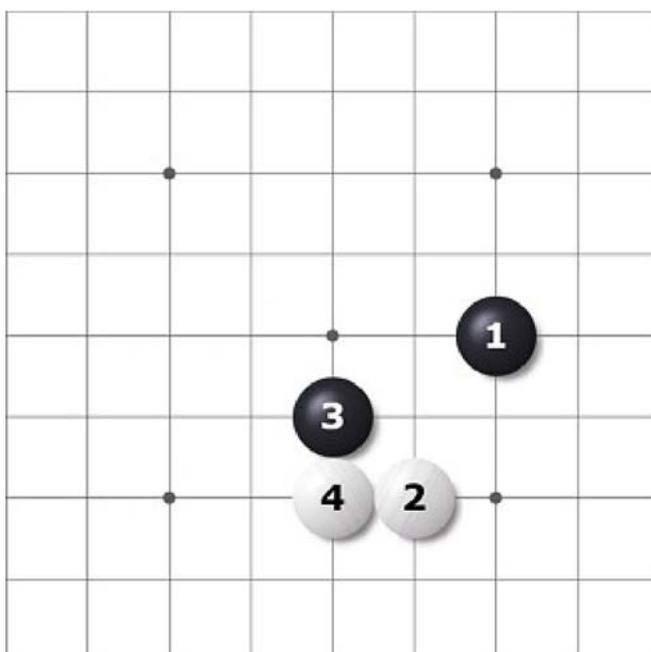


Диаграмма 6

### Хоси (пункт 4-4)

Ориентированный на влияние Хоси — третий по популярности ход в профессиональных играх. Если соперник позволит, черные с радостью займут большую часть угла, однако их истинное намерение — борьба по всей доске.

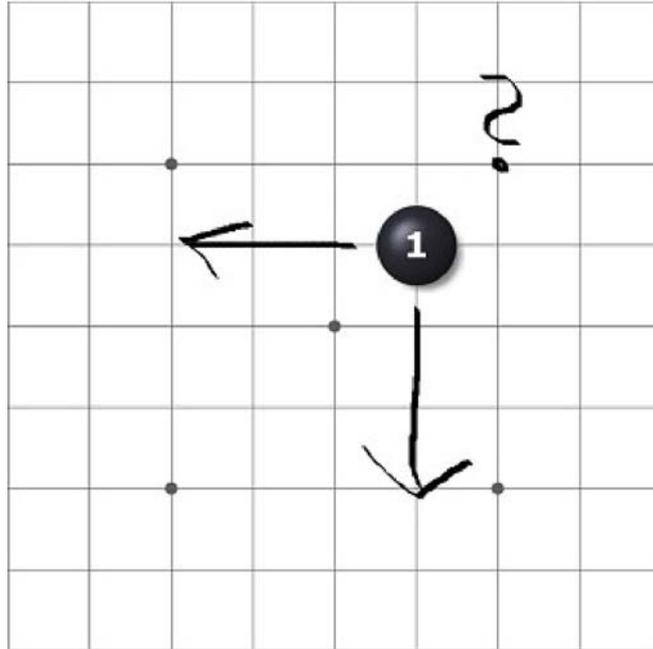


Диаграмма 7

### *Пример*

Если белые вспомнят дзёсэки с большой доски решат сыграть вторжение в пункт 3-3, их ждет неприятное открытие. Когда дзёсэки будет отыграно, черные займут выгодную позицию и получат огромное влияние.

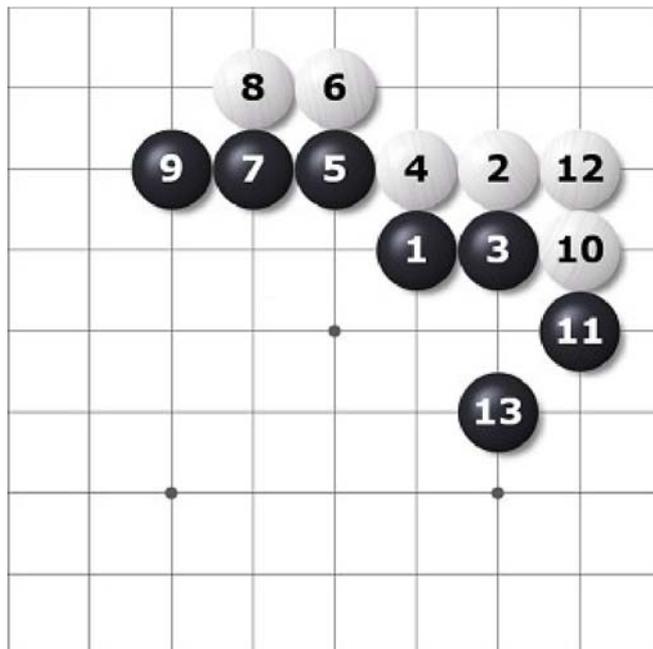


Диаграмма 8

### Комоку (пункт 3-4)

Комоку, как и такомоку, является вторым по популярности ходом в играх профессионалов. Это очень спокойный и надежный ход, однако не такой пассивный, как мокухадзуси или сансан. Он занимает часть угла и дает черным возможность распространяться в обоих направлениях.

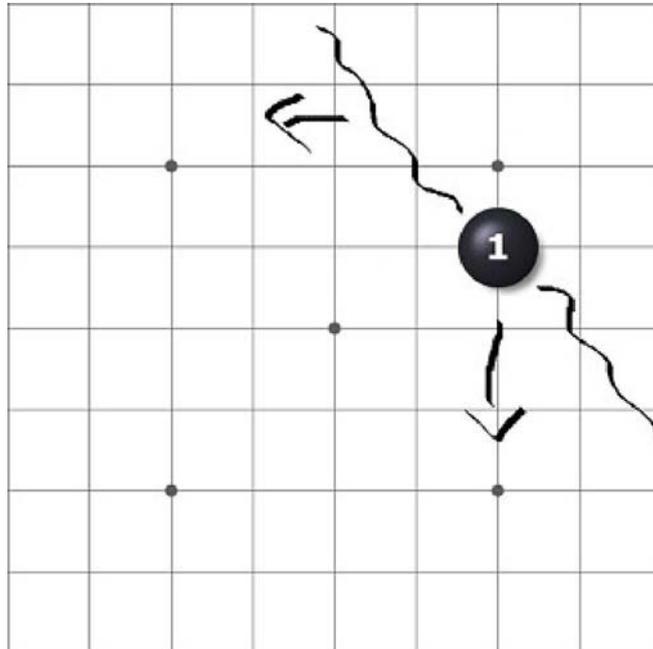


Диаграмма 9

### *Пример*

Если ходом 2 белые решают атаковать угол, черные могут ответить им спокойным удлинением 3. В качестве компенсации белые получают влияние на центр доски.

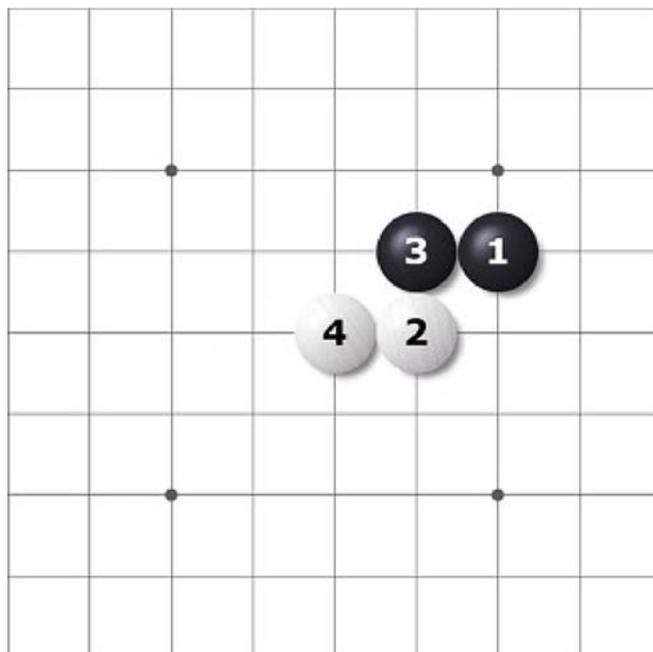


Диаграмма 10

### Сансан (пункт 3-3)

Сансан — вполне жизнеспособный ход, который, однако же, редко делают профессионалы. Хотя он позволяет черным занять надежную территорию, он также крайне пассивен. По моему опыту, это любимый ход новичков, опасаящихся потерять группу. Гоните страх прочь и не бойтесь экспериментировать, делая другие ходы!

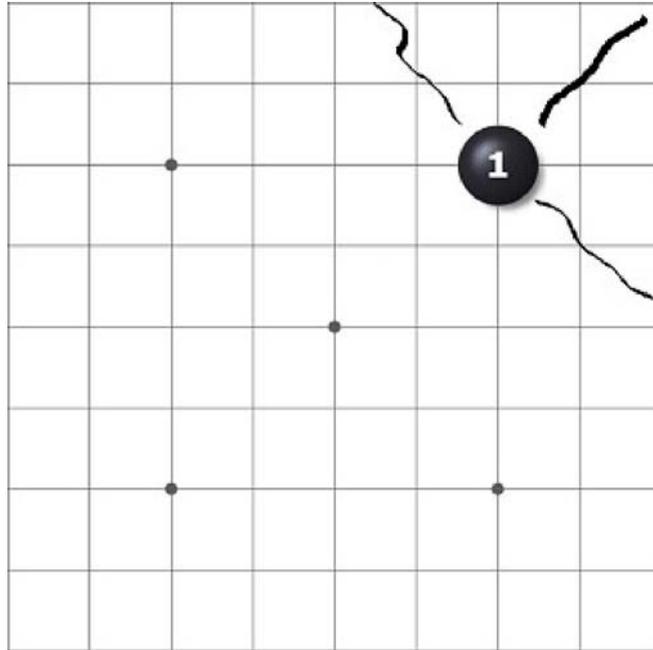


Диаграмма 11

### *Пример*

Белые не станут ждать и тоже займут угол, получая преимущество из-за коми. У черных не остается выбора, кроме как активно атаковать ходом 3. Белые могут укрепить свой угол ходом 4.

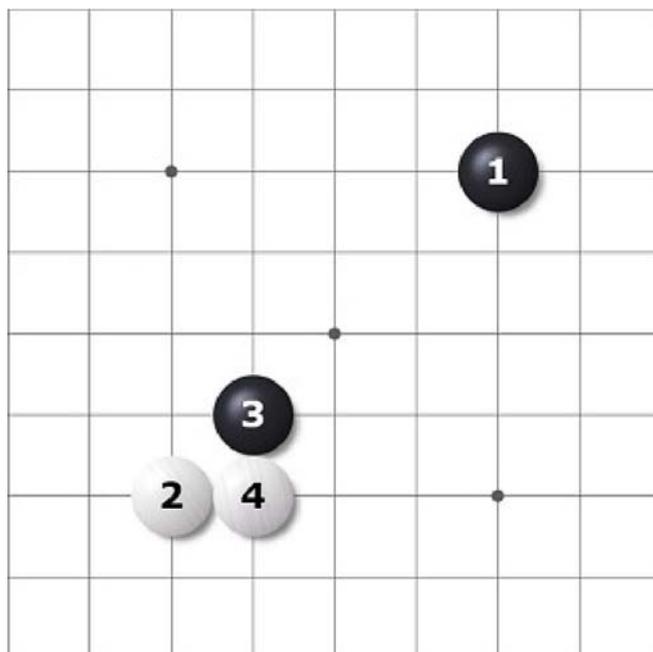


Диаграмма 12

## Влияние — ничто, контроль — все

Сравнив положение камней на диаграмме ниже, вы заметите, что белые заняли надежную территорию левом нижнем углу, тогда как черные отдали предпочтение влиянию, сделав ходы по четвертой линии.

На доске большего размера, где вы можете создать большое мойо, играть на влияние куда проще.

Но на 9x9 для этого попросту недостаточно места. Белые могут пролезть в "мешок" черных и отнять их потенциальные очки.

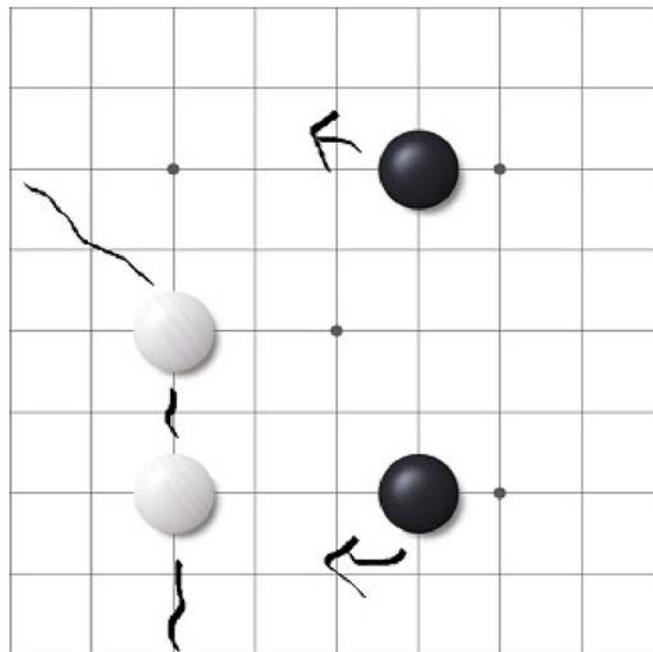


Диаграмма 13

Пока вы не разберетесь, как действует влияние на доске 9x9, я рекомендую играть только на контроль. Но что это такое — "контроль"?

Контроль означает, что вашей основной целью должна являться территория. Однако, игра исключительно на территорию слишком пассивна для маленькой доски. Поэтому вам нужно постараться находить ходы, которые будут не только приносить надежную территорию, но и оказывать как можно большее влияние! Именно по этой причине тэнген является самым популярным ходом. Камень в середине доски позволит создать территорию в любом направлении.

Нужно понять, что основной целью игры на доске 9x9 как раз является удержание контроля! Влияние не обладает значимостью и не так важно для продвинутого новичка.

Как только вы освоитесь на доске, вы сможете вернуться к идее влияния и поэкспериментировать с ориентированными на него стратегиями.

## Любая ошибка фатальна

На доске 19x19 вы можете совершить несколько серьезных ошибок, а затем суметь победить. Однако 9x9 ошибок не прощает. Как правило, потеря группы из нескольких камней решит игру в пользу вашего соперника.

Отсюда следует вывод, что ходы необходимо обдумывать как следует. Сила вашей игры на этой доске напрямую зависит от затраченного на обучение времени. Чтобы стать сильнее, достаточно перестать видеть в 9x9 "младшую сестренку" большой доски.

## Мгновенное цумего

Не напоминает ли вам позиция на диаграмме цумего (задачу на жизнь и смерть)?

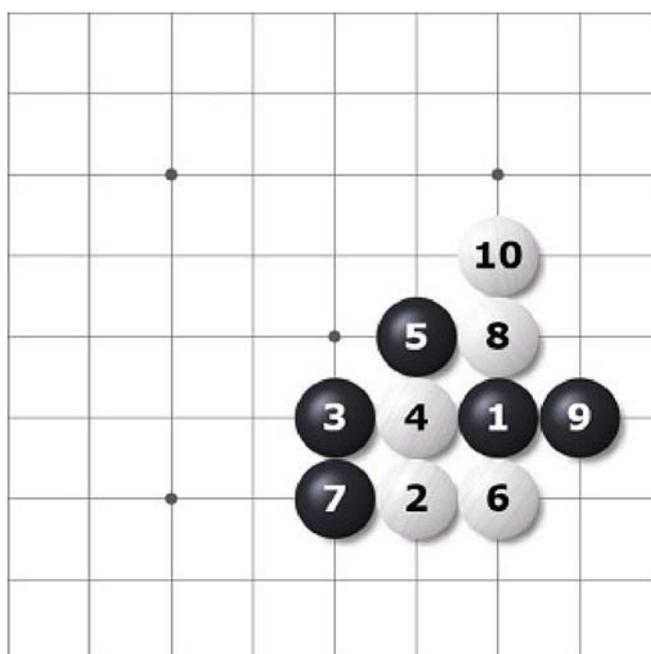


Диаграмма 14

Одним из основных преимуществ игры на маленькой доске являются быстрые, полные борьбы игры.

Уже после первых ходов вы столкнетесь с так называемым "мгновенным цумего". Решение цумего неслучайно делает вас намного сильнее на доске 9x9.

Как вариант, вы можете представить игру 9x9 разновидностью ежедневного решения цумего.

## Коми — безжалостная зараза

Я неслучайно выбрал столь спорный заголовок. Начав играть на маленькой доске, я нередко проклинал коми. В зависимости от оговоренных правил, оно составляет от 5,5 до 6,5 очков в пользу белых.

Взгляните на диаграмму. Кто по-вашему выиграет? Я специально отметил для вас центральную линию. Как видите, территория черных на 5 очков больше.

Пять очков — это серьезное преимущество на доске 9x9. И все же белые побеждают на 0,5 очка из-за коми.

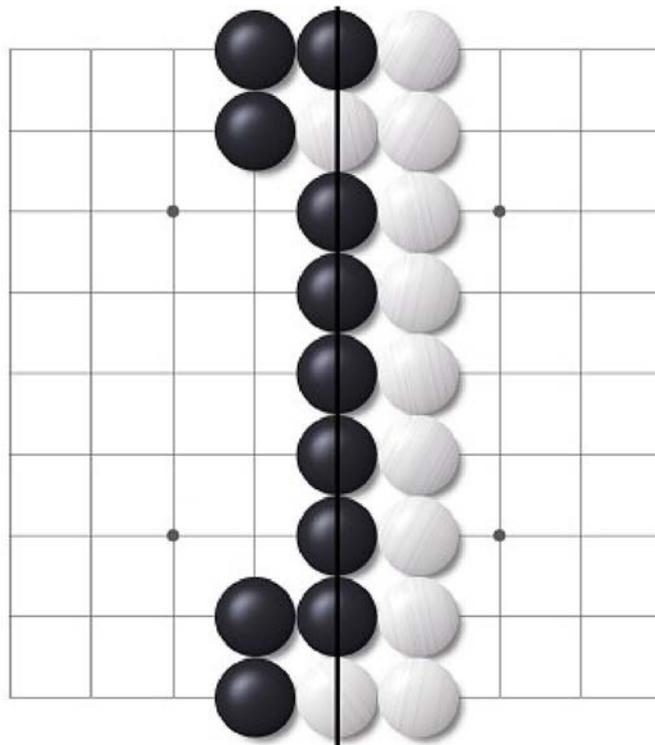


Диаграмма 15

Коми также играет важную роль в психологии вашей игры. В то время как черные должны подходить к игре более агрессивно, чтобы компенсировать коми, белые могут делать более надежные ходы.

Даже если белые пожертвуют пятью своими камнями, а на момент окончания игры у сторон будет равная территория, белые победят на половину очка.

Но пусть это не заставит вас отвернуться от игры на доске 9x9. Новичкам может показаться несправедливым столь внушительное коми для белых. Однако по мере роста мастерства и понимания фусеки, вы заметите, что первый ход черных приносит им куда больше 5,5 очков.

Чем лучше вы будете понимать, как использовать первый ход за черных, тем меньше проблем у вас будет вызывать коми. Очень скоро вы начнете радоваться игре черными камнями!

Сейчас мне кажется, что для коми для белых должно быть чуть выше.

## Некуда бежать

На доске 19x19 белые могли бы сделать ход А и спасти свой камень. Однако на маленькой доске им попросту некуда бежать. Если белые сделают ход А, черные сыграют в другой части доски.

На диаграмме показан лишь пример, однако такая позиция наверняка возникнет и в ваших играх. В большинстве случаев попытки спасти группу бегством заканчиваются катастрофой.

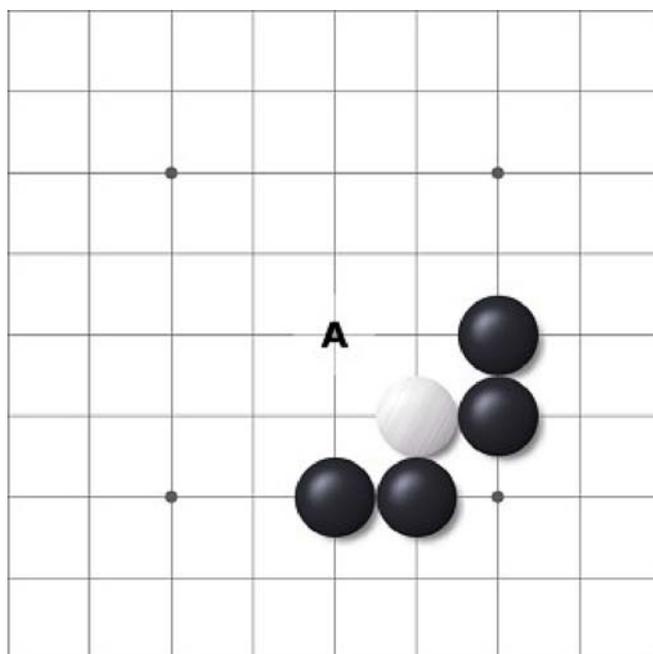


Диаграмма 16

## Двух групп вполне достаточно

Есть известная пословица, относящаяся к игре на доске 19x19: "Пять групп выживут, шестая — погибнет". Если адаптировать эту пословицу для доски 9x9, она прозвучит примерно так: "Две группы выживут, третья скорее всего погибнет".

Да, в редких случаях на доске 9x9 можно построить и три живых группы, но это определенно не то, к чему следует стремиться. На маленькой доске попытки выживания тремя группами редко заканчиваются успехом, поэтому постарайтесь избегать этого.

Не забывайте пользоваться этим знанием для получения преимущества. Если соперник жадничает, вы можете быть уверены, что до конца игры доживут лишь две его группы и не отвечать на некоторые слишком жадные ходы.

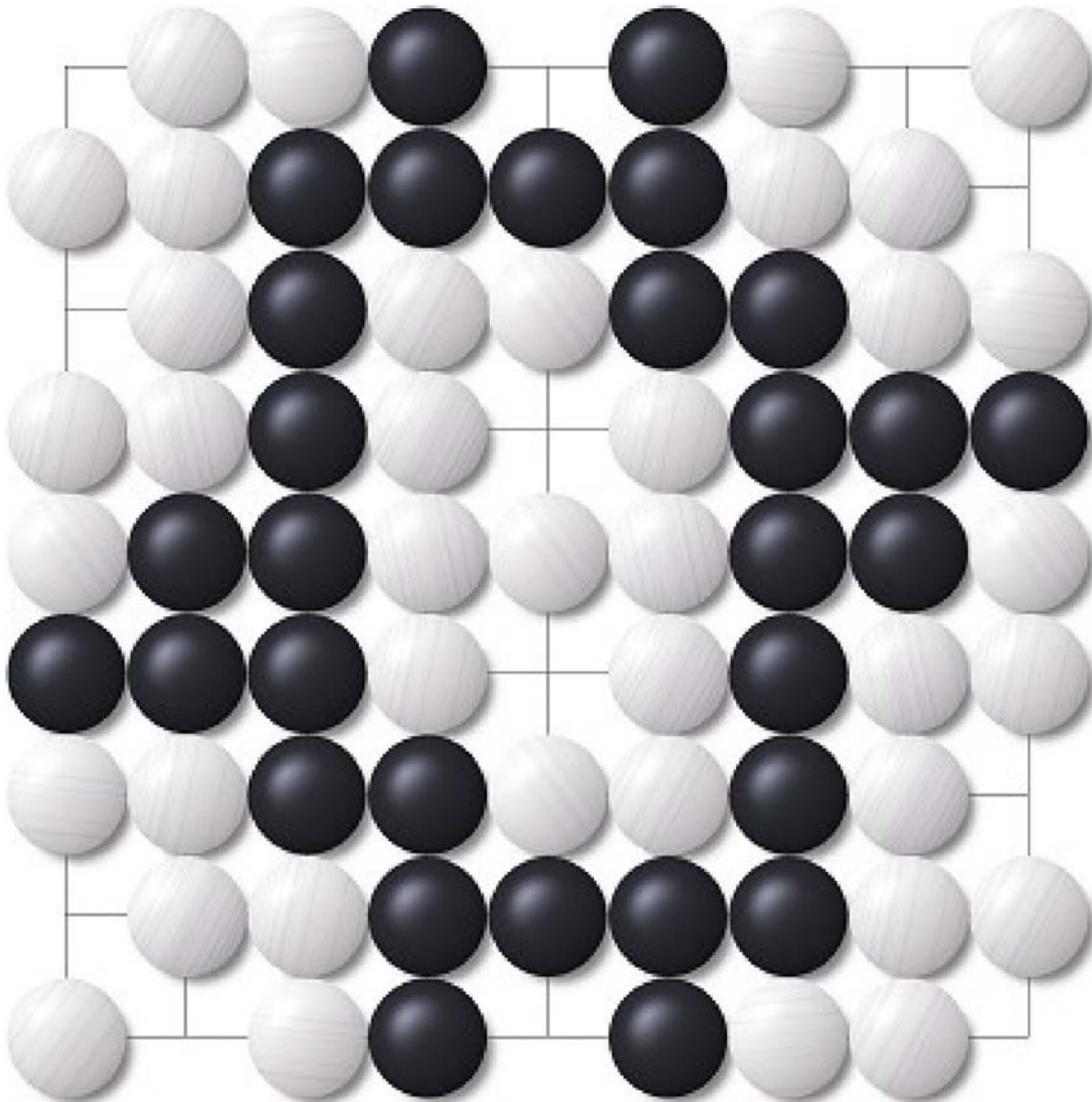


Диаграмма 17

# Цумего

Пожалуй, наиболее важным условием успеха на доске 9x9 является решение задач на жизнь и смерть, цумего.

Некоторым игрокам они нравятся, другие же находят их утомительными и скучными. Если вы относитесь к последним, это не станет для вас проблемой. Вам лишь придется потратить больше времени на обдумывание, и вы будете чуть медленнее прогрессировать по сравнению с другими игроками.

*"А зачем они вообще нужны?"* Каждый, кто играет в го, учится распознавать на доске определенные "паттерны". После того, как он встретится вам в игре несколько раз, вы сумеете узнать его всего за несколько секунд. И, обладая предшествующим опытом действия в аналогичной ситуации, мы часто сможем дать правильный ответ.

При этом, некоторые паттерны могут быть очень сложны и их немудрено проглядеть во время обычной игры. Цумего обучает вас таким сложным узорам, демонстрируя готовую позицию на доске и предлагая "решить" ее.

Это учит вас быстро реагировать на определенные позиции. Иногда соперник будет пытаться обмануть вас. Когда позиция вам незнакома, вы можете особенно легко попасться в ловушку.

Предлагаю в качестве примера взять следующее цумего. Какой вы сделаете ход: А или В? Постарайтесь дать ответ за 5 секунд, а затем обоснуйте его. Ход черных.

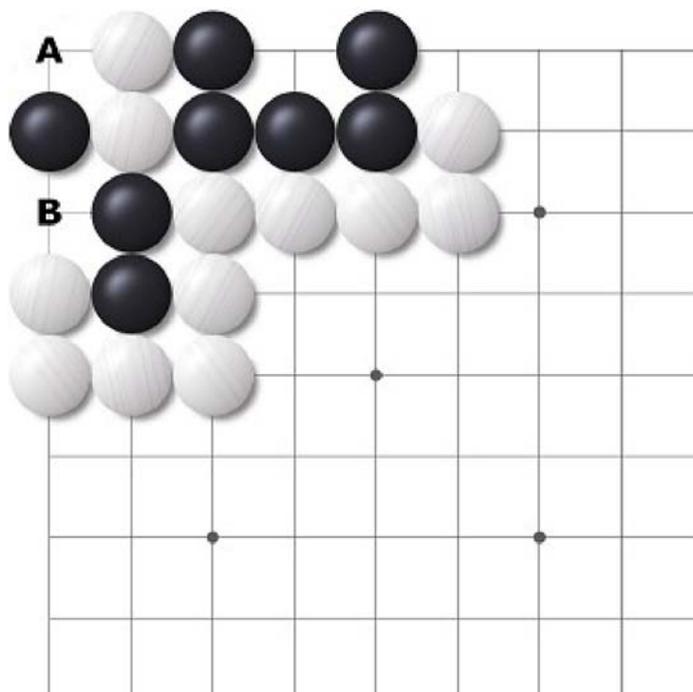


Диаграмма 18

Если вы уже занимались цумего, или ваш уровень игры позволяет правильно проанализировать ситуацию, вы выберете вариант "B", и это правильный ответ.

Черные могут выжить, но лишь пожертвовав 4 камня.

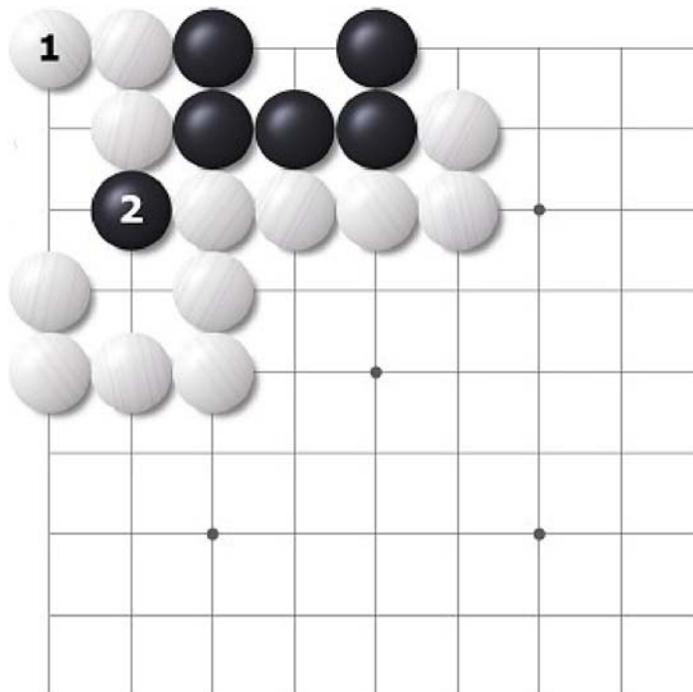


Диаграмма 19

Ответ "A" выглядит более естественным, однако это ошибка, поскольку белые вбросят камень, забрав глазное пространство черных.

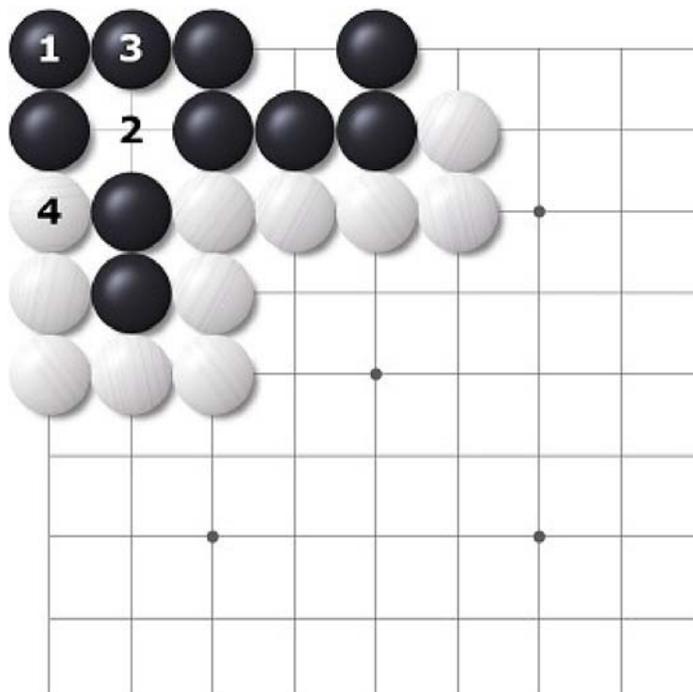


Диаграмма 20

Если на решение у вас ушло более 5 секунд, тогда у вас уже есть ответ на поставленный выше вопрос: для самосовершенствования!

Если же вы справились быстрее, могу вас похвалить и посоветовать решать более сложные задачи. Многие цумего учат вас тому, что диктуемый интуицией ответ далеко не всегда верен, помогая избавиться от ошибок.

Чем больше времени вы проводите за цумего, тем меньше времени вам потребуется в настоящей игре. К тому же, поймать вас в ловушку станет намного сложнее!

*"Но как их правильно решать"?* Это очень важный вопрос. Вот мои рекомендации по тому, как это следует делать.

Выберите определенное количество цумего и решайте их, пока не перестанете допускать ошибки.

Это более эффективно, чем ежедневный переход от одной коллекции задач к другой. Выберите 100-200 задач и решайте их, пока не освоите в совершенстве. Лишь после этого переключайтесь на другой набор задач.

Не жульничайте! Руки прочь от мышки!

Это не относится к тем, кто решает цумего на бумаге, с помощью ручки. Однако на многих веб-сайтах с коллекциями задач можно находить решение делая ходы как попало, а затем начиная заново, пока не будет найдено решение.

Не делайте так! Решайте цумего в голове и беритесь за мышку только тогда, когда будете на 110% уверены, что не ошиблись!

Никогда не заглядывайте в решение!

Если вам не удастся найти решение самостоятельно, либо потратьте на задачу еще немного времени, либо переходите к следующей. Самостоятельное решение оказывает положительное влияние на вашу память. Жульничество же не приносит ровным счетом никакой пользы.

Засеките время. При следующем решении той же задачи постарайтесь справиться быстрее.

Если вы видите задачу впервые, не спешите. Поиск решения может занять у вас и 20 минут, но разве это важно? Добившись успеха, вы будете очень довольны собой и уже не забудете решение. Повторите задачу через неделю и проверьте, сумеете ли решить ее быстрее на этот раз. Цель — научиться решать менее, чем за 5 секунд.

Решайте хотя бы 1 задачу в день.

Утомились на работе? Нет свободного времени? Бывает. И все-таки, я рекомендую найти время хотя бы на 1 цумего.

Распечатайте страничку с задачами и поглядывайте на нее во время просмотра любимой телепередачи, или лежа в постели, перед сном. Если у вас есть смартфон, загрузить одно из множества доступных сейчас приложений с цумего и решайте задачи во время чистки зубов.

Ведь на это можно потратить всего минуту. Так сделайте это. Прямо сейчас!

Оптимальное количество цумего в день — 10-20.

10-20 задач в день дают оптимальный результат. Да, при наличии свободного времени вы можете решить и 200, однако после первых 10 положительный эффект для памяти начинает стремительно слабеть. При решении цумего важно качество, а не количество.

Где можно взять цумего?

Если вы читаете эту книгу, вы, скорее всего, загрузили ее с [www.online-go.com](http://www.online-go.com). Предлагаю вам перейти на этот веб-сайт и открыть раздел "Задачи". Вы обнаружите целую библиотеку с сотнями цумего. А еще на этом сервере очень приятное сообщество, попробуйте сыграть там!

Начинающим я рекомендую "Энциклопедию жизни и смерти" Тё Тикуна (**Encyclopedia of life and death**, Cho Chikun). В ней 900 цумего по всем важным для начинающих аспектам, и это лучшая коллекция задач для новичков.

Решив все 900 по предложенной выше методике, вы за несколько месяцев достигнете уверенного 6 кю.

*Обратите внимание, что в печатной версии решения отсутствуют. Так и задумано, чтобы занимающиеся не жульничали! Решения всегда можно проверить в онлайн-версии.*

Печатную версию можно загрузить здесь: <http://tsumego.tasuki.org/books/cho-1-elementary.pdf>

Онлайн-версию можно найти на OGS: <https://online-go.com/puzzle/5>

## Учите дзёсэки

*"Но ведь учить дзёсэки — это плохо! Не надо этим заниматься, пока не достигнешь... <подставьте сюда любой кю или дан>".*

Это одна из стандартных фраз, которую каждый игрок в го слышал как минимум раз в жизни. Причем кто-то твердит ее, словно мантру, а кто-то, сам ее не понимая, навязывает другим. Если же вы спросите их, почему они так считают, то они отвечают, что слышали это от кого-то еще, или что-то вроде: *"не хочу делать ходы, которых не понимаю"*. Мне кажется, что этот распространенный подход ошибочен.

Существует общепринятое мнение, что заучивание дзёсэки — пустая трата времени, если вы не понимаете его значения. Однако ходы, выполняемые в дзёсэки, считаются оптимальными в локальной позиции. Большинство из нас, любителей, конечно же не принимает всех аспектов дзёсэки. Но если мы будем полностью игнорировать их до определенного кю или дана, мы лишь замедлим свой рост.

Когда я был новичком (в районе 19 кю), меня нередко уничтожали в углу на большой доске. Вторжение в 3-3 всегда заканчивалось для меня поражением в углу. Затем один игрок посоветовал мне заучить несколько дзёсэки, чем я и занимался в последующую неделю. И конечно же, я не понимал значения этих ходов, ведь тогда я был еще совсем новичком. Позднее, когда я узнал лучшие ходы и потратил некоторое время на их заучивание, игрокам моего уровня уже не удавалось так легко меня обставить, и я быстро вырос на несколько кю.

Поэтому, вместо того, чтобы полностью игнорировать дзёсэки, а затем рассказывать другим людям, что нужно делать, воспользуйтесь предложенным ниже подходом.

- Выберите три любимых фусеки и заучите одно-два дзёсэки для каждого.
- Сделайте эти ходы на доске и подумайте над каждым из них хотя бы минуту.
- Постарайтесь понять, почему этот ход — лучший.
- Представьте, что соперник ходит не так, как указано в дзёсэки.
- Как вы будете отвечать на эти ходы? Обоснуйте ответ.
- Запишите ходы, в которых вы не уверены. Через некоторое время снова расставьте позицию на доске и проверьте себя. Возможно, вы уже знаете верный ответ.

-> Возникнет множество вопросов. Запишите их и покажите более сильному игроку!

Заучивание любимого дзёсэки — один из первых шагов к тому, чтобы стать сильнее.

Я убежден, что первые ходы на доске 9x9 — самая важная часть игры. Выбрав три любимых фусеки и заучив одно-два дзёсэки для каждого, вы всего за неделю вырастите на 2-3 кю. Еще не определились, какой первый ход вам нравится? Как насчет тэнгена? (5-5)

## Мое любимое дзёсэки

Перечислить все возможные дзёсэки — непростая задача даже для доски 9x9. Вы можете найти весьма полезный источник информации в интернете: <https://online-go.com/puzzle/132>. Там я свел воедино большую коллекцию дзёсэки.

Также я рекомендую коллекцию фусеки "Opening Explorer" от mark5000: (<https://online-go.com/puzzle/181>)

В данной книге я представлю две моих любимых вариации, начинающихся с хода в тэнген.

### Фусеки тэнген (5-5)

Тэнген — самый популярный первый ход в играх профессионалов.

Поэтому я рекомендую начать изучение фусеки именно с него.

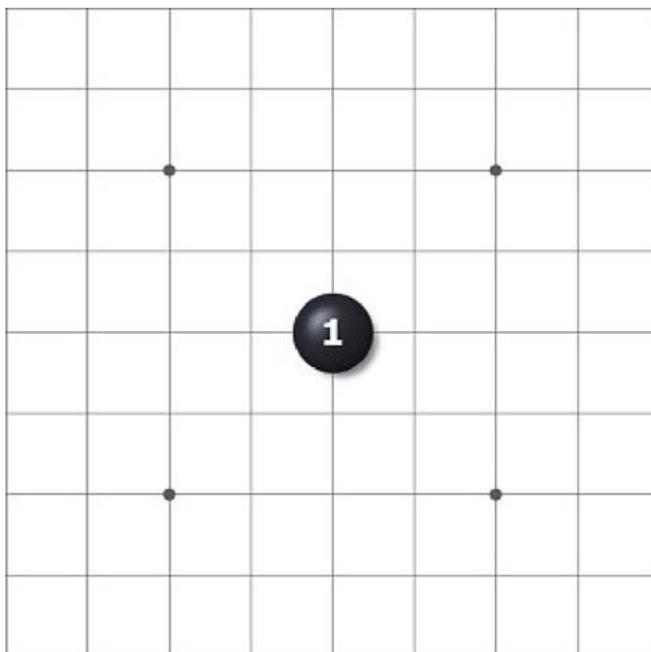


Диаграмма 21

### 5-5, вариация 1

Ход б. 2 — наиболее распространенный ответ на поставленный в тэнген черный камень. Белые пока не решили, какой угол занять, и уступают право выбора черным.

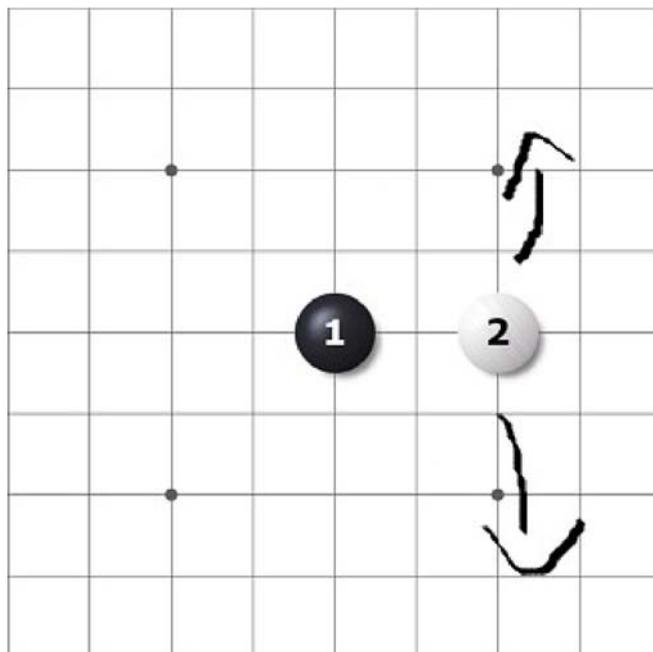


Диаграмма 22

Хороший и распространенный ответ черных — ход 3. На первый взгляд он может показаться пассивным, но он очень хорош для черных, позволяя избежать выбора направления развития. Черные также получают хорошее влияние на левую часть доски.

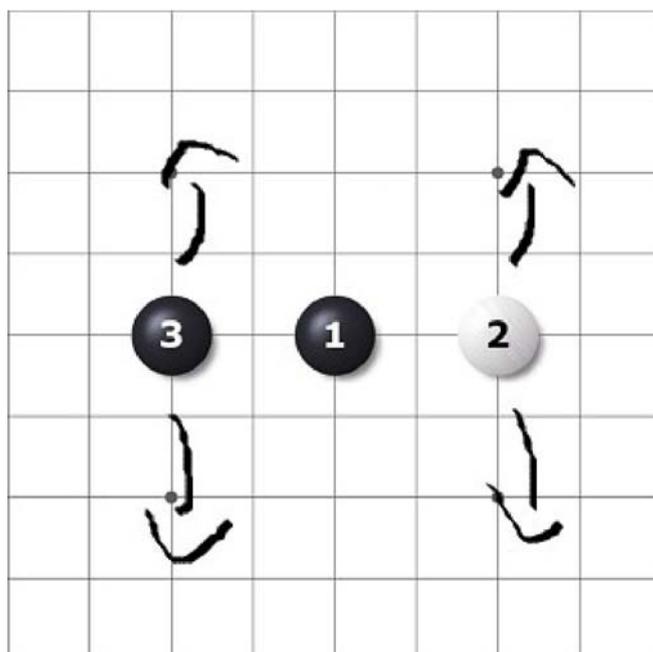


Диаграмма 23

Ход б. 4 занимает надежную территорию и наконец-то решает, какой угол они хотят занять.

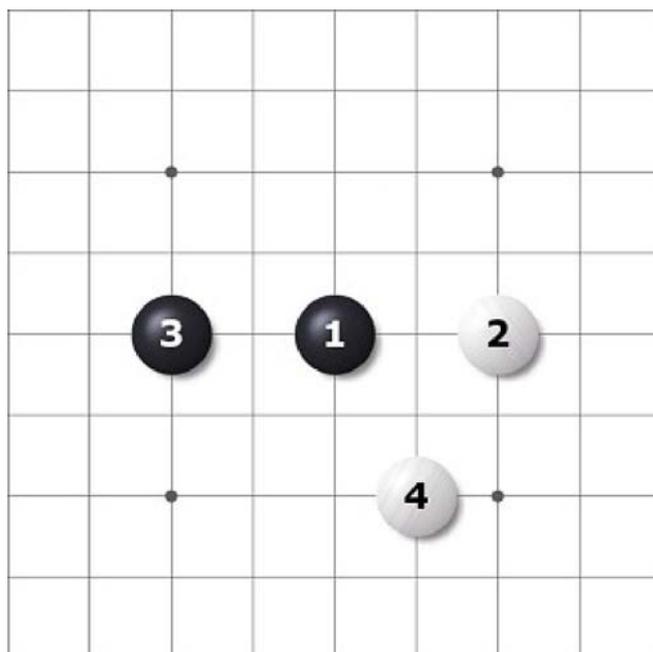


Диаграмма 24

Ч. 5 — один из стандартных ответов, и на этой позиции дзёсэки заканчивается. Поскольку у белых 5,5 очков коми, после занятия данной позиции у них будет примерно равный результат.

Далее белые могут играть А, В или С.

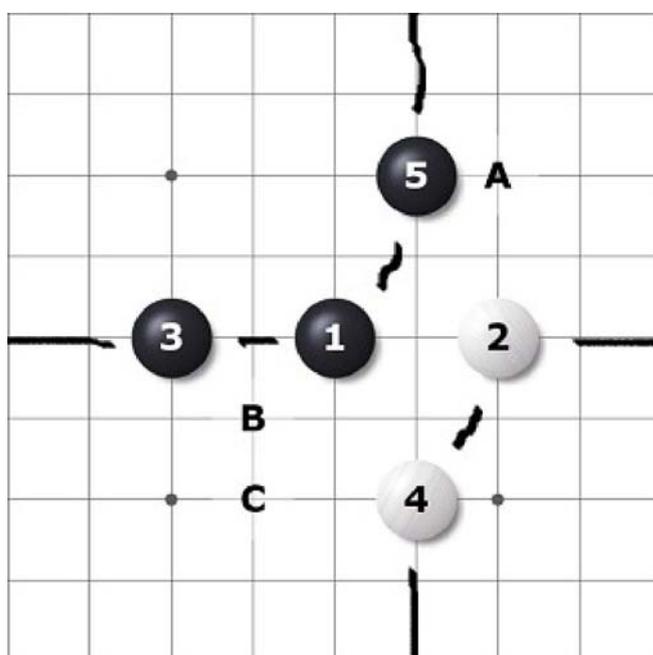


Диаграмма 25

### 5-5, вариация 2

Другим распространенным ответом на тэнген черных будет ход б. 2. Он огораживает надежную территорию в углу и позволяет распространяться в обе стороны.

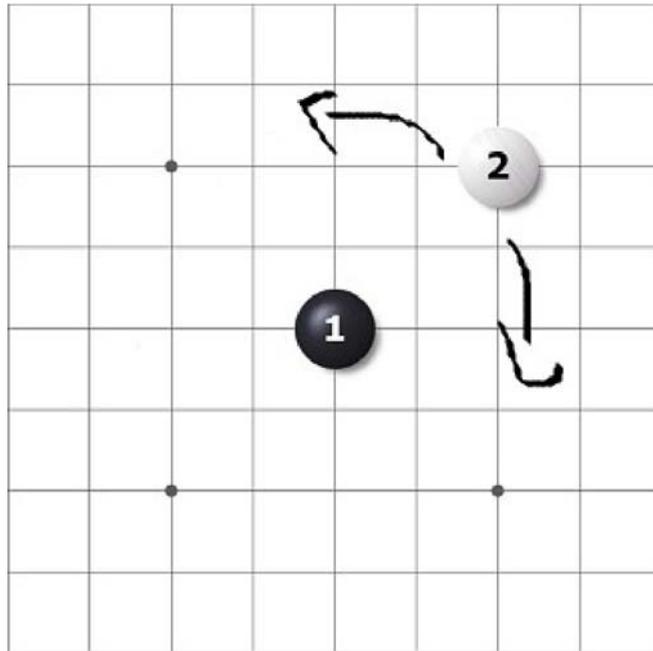


Диаграмма 26

Черные не могут без риска атаковать б. 2. Оптимальным ответом будет ч. 3, который угрожает занять внушительную территорию в углу и создает серьезное влияние на левую сторону доски.

У белых есть несколько возможных ответов. Ходы А и В — вторжение в зону влияния черных, после них последует борьба. Ход С позволяет получить надежную территорию, а D приглашает черных атаковать между двух белых камней.

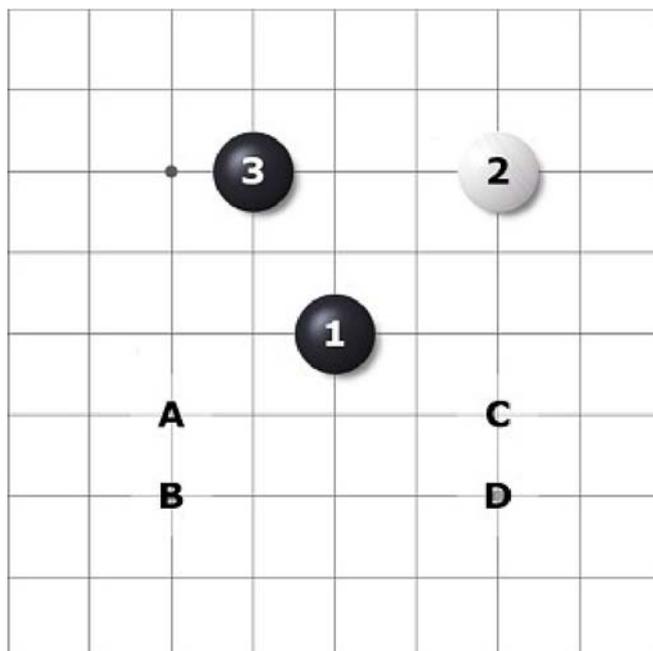


Диаграмма 27

# Фурикавари

*"Вы обмениваете свою потенциальную территорию на территорию соперника, и наоборот"*

Все просто: этот японский термин означает "обмен потенциальной территорией". Игроки обмениваются открытым пространством или мойо, создавая в процессе территорию.

Разумеется, выполняя это нужно стараться получить выгодный результат для себя, а не помогать сопернику!

Когда я узнал о ней впервые, эта техника показалась мне слишком непонятной и я не нашел для нее практического применения. Мне не удалось найти подходящую для новичков информацию, и когда фурикавари начало встречаться в моих играх, я, не зная как действовать, нередко попадал в неприятности.

Постараюсь помочь вам избежать моих ошибок! С помощью двух приведенных ниже примеров я (будем надеяться) научу вас использовать фурикавари в ваших играх.

Представьте себе, что на диаграммах ниже вы играете белыми.

## Захват по второй линии

Три черных камня образуют форму "пасть тигра". А еще это одна из простейших техник в го: захват по второй линии.

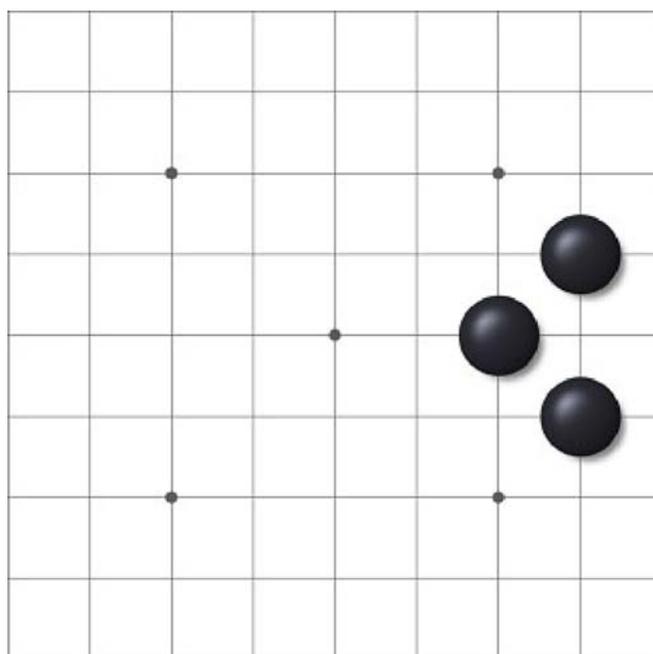


Диаграмма 28

Как видно из названия, эта техника работает только на второй линии доски! Три черных камня окружили белый у края доски, по второй линии. Белый камень уже не спасти, он мертв.

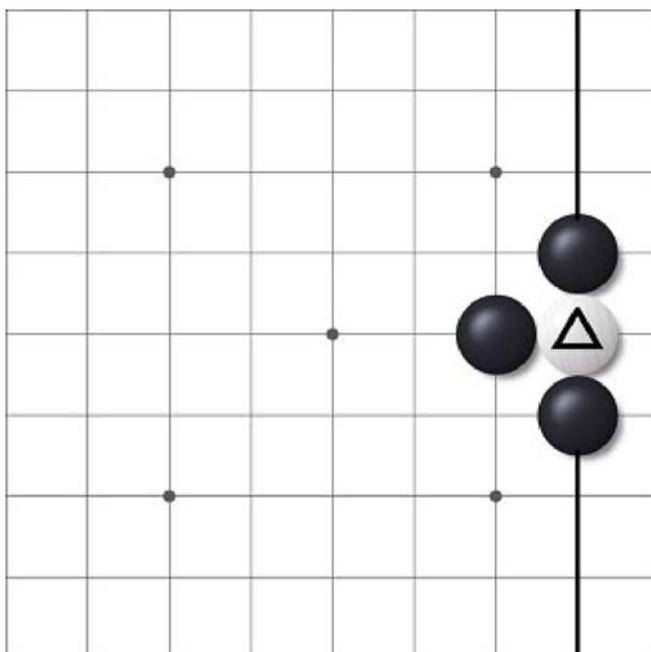


Диаграмма 29

Когда два черных камня ставятся возле белого, они *"угрожают захватом по второй линии"*.

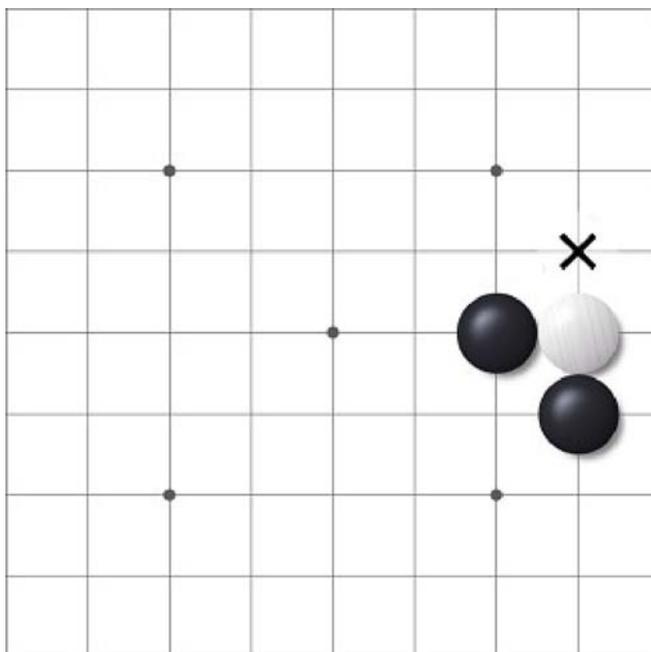


Диаграмма 30

Если белые проигнорируют угрозу и сыграют в другой части доски, черные ходом 2 могут закрыть ловушку, фактически захватывая камень.

(Обратите внимание, что ч. 2 — это ход, который обычно делают в конце игры! Делать его на показанном этапе было бы ошибкой, поскольку белые могут сыграть на более важных частях доски.)

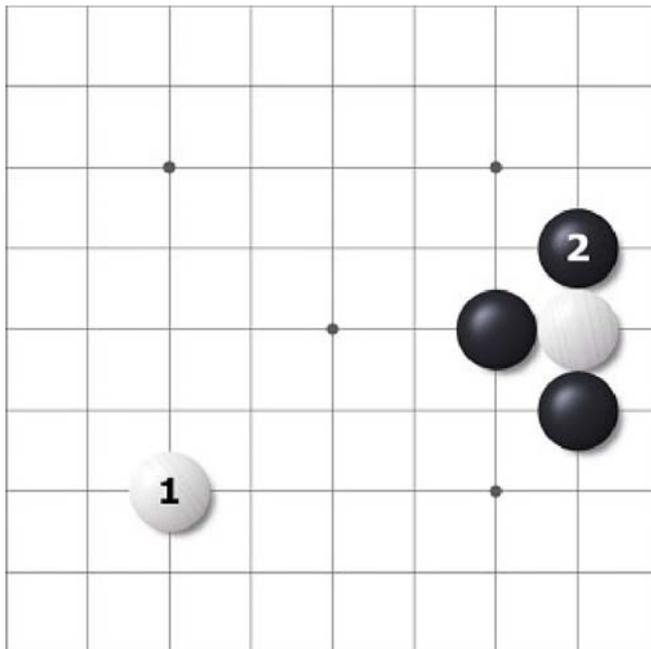


Диаграмма 31

Захват по второй линии можно использовать для фурикавари. Давайте рассмотрим позицию, которая нередко возникает на доске. Черные получили большое влияние на верхней части доски, у белых есть небольшая группка на нижней стороне.

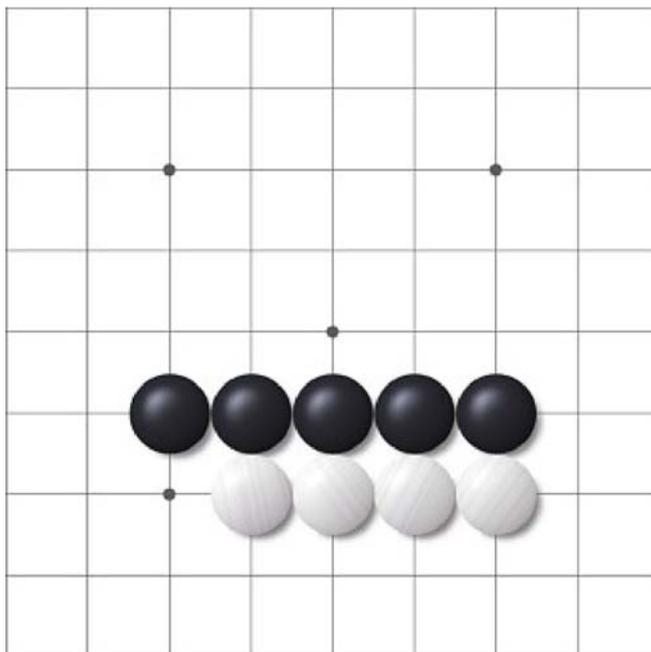


Диаграмма 32

Теперь белые могут попытаться повернуть ходом 1. Наиболее частым ответом будет "угроза захватом по второй линии" ходом ч. 2.

Именно это и нужно белым.

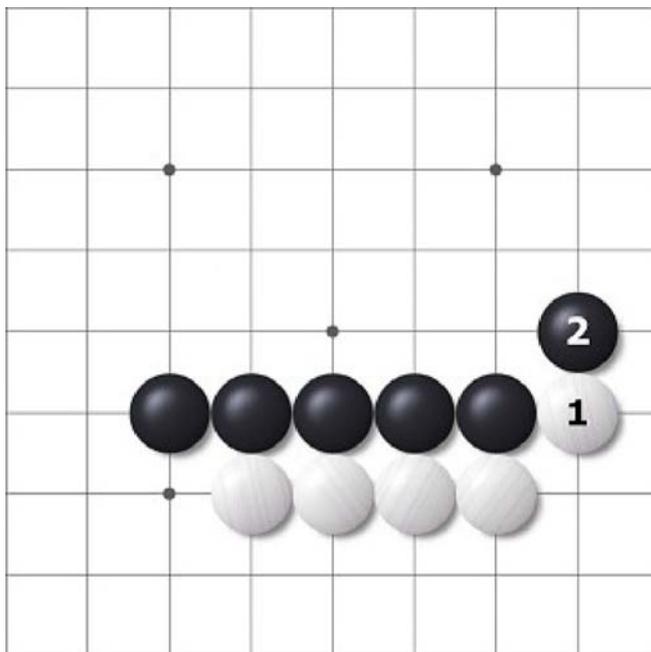


Диаграмма 33

Теперь они могут занять большой пункт на доске, игнорируя угрозу. Это лишь один из примеров того, как угроза захватом по второй линии может быть использована для получения сэнтэ. Многие не согласятся, что ход б. 3 был лучшим из возможных, но для данного примера это не важно. Правильным ходом для черных будет игра в верхнем левом углу, отвечая на б. 3.

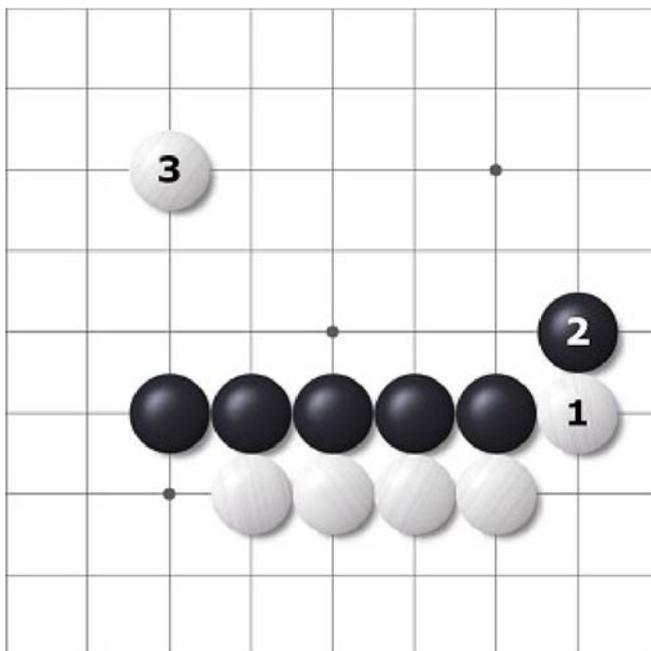


Диаграмма 34

Однако черные часто попадают в ловушку и следующим ходом играют угрозу захватом по второй линии.

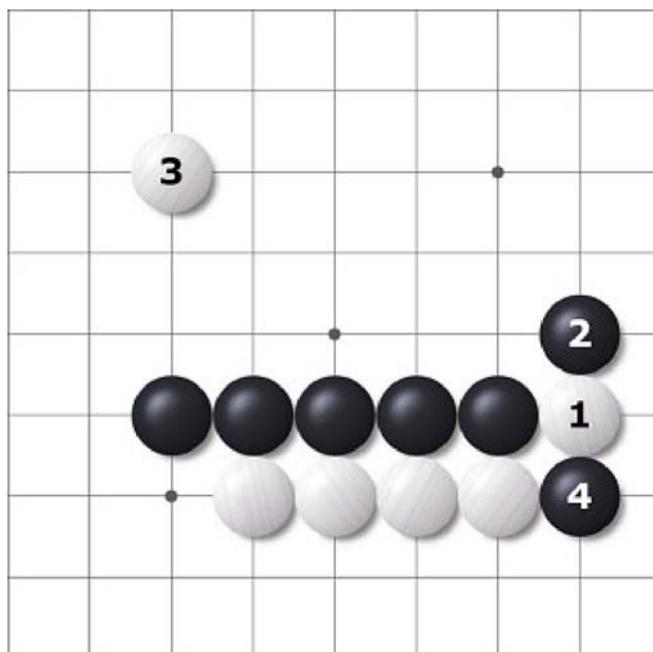


Диаграмма 35

Белые отвечают, ставя атари на ч. 4. Теперь, если черные решат играть в другой части доски, ч. 4 будет захвачен белыми. Если же черные снимут с доски б. 1, белые получат возможность играть в другом месте. Это серьезная дилемма для черных.

Но белые могут быть довольны результатом вне зависимости от последующих событий.

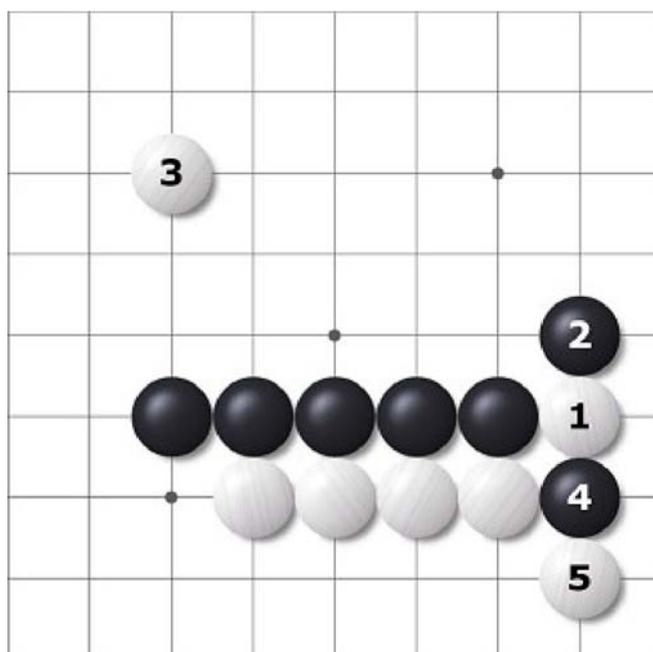


Диаграмма 36

Чаще всего черные захватывают белый камень ходом 6.

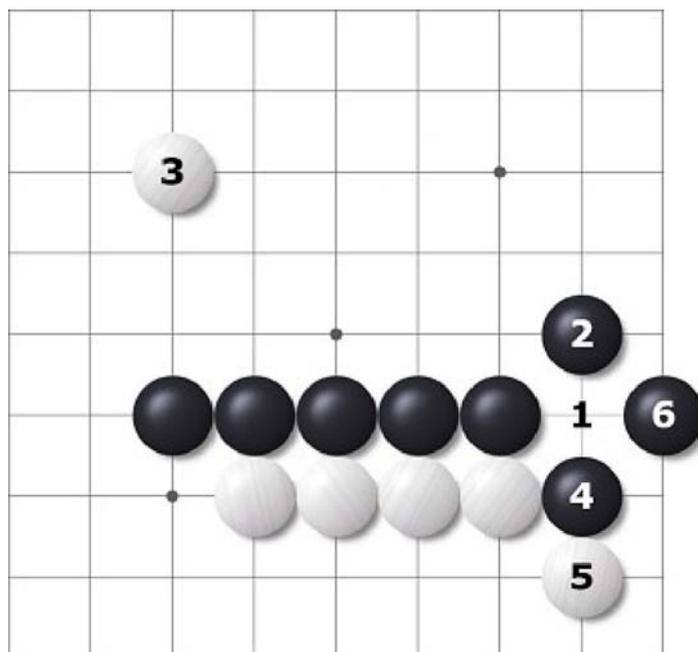


Диаграмма 37

Белые отдают крошечную часть своей территории в углу, но получают "бесплатный" в другой части доски. Это даст им такое большое преимущество, что черным следует задуматься о сдаче.

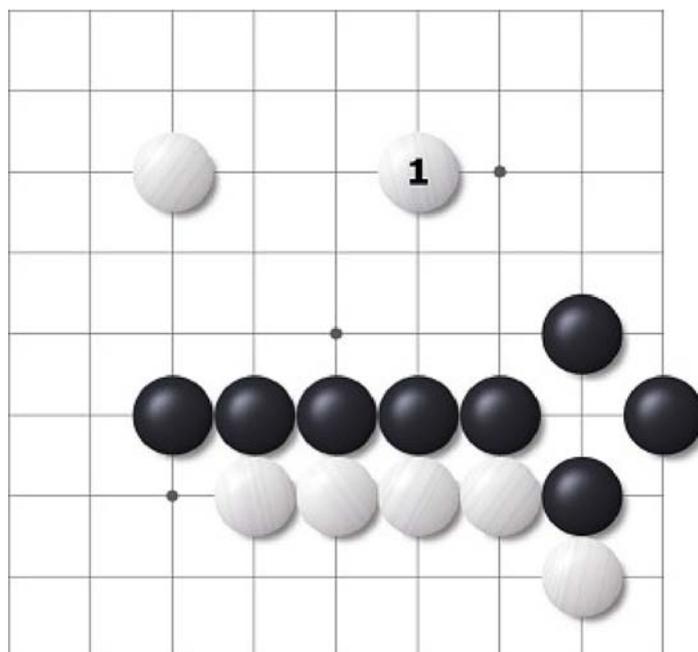


Диаграмма 38

Это лишь один из примеров того, как фурикавари позволяет победить на доске 9x9. Иногда последствия обмена территорией будут не столь очевидны, и лишь опыт и подсчеты помогут вам понять, стоит ли на него соглашаться.

Некоторые из вас могут посчитать, что белым следовало соединиться после ч.2 на диаграмме 33. На доске 19x19 чаще всего так и есть, однако, на маленькой доске все зачастую иначе.

Знание и умение использования угрозы захвата по второй линии является обязательным для сильного игрока 9x9, особенно в свете того, что эта техника куда эффективнее, нежели на больших досках.

Основным преимуществом описанной техники является возможность получить ход в сэнтэ в обмен на один камень.

Я рекомендую поэкспериментировать с этой техникой, чтобы как следует овладеть ей.

## Техника киритигаи

Киритигаи — еще одна техника, которую можно использовать для фурикавари. Результаты ее применения могут быть самыми разными. Я попытаюсь рассказать о наиболее распространенных из них. Я поменял цвета камней и белые в данном примере ходят первыми.

Где сыграть белым, чтобы провести фурикавари?

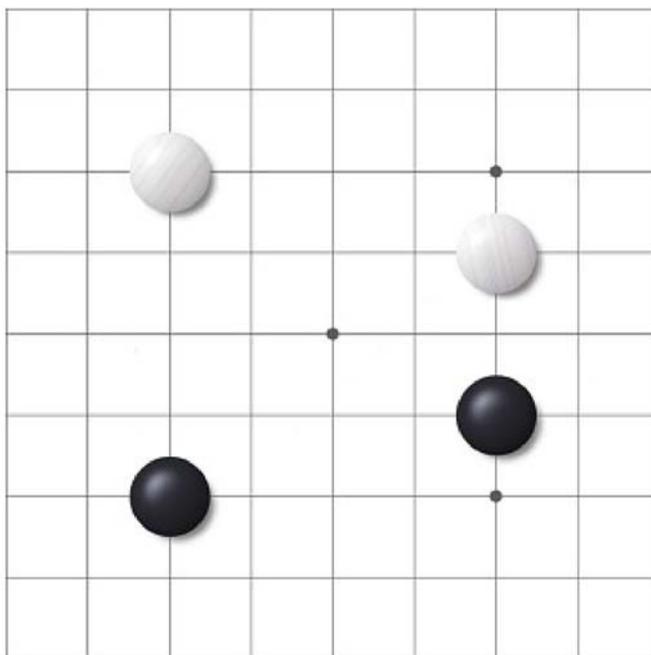


Диаграмма 39

Этот ход начинает обмен потенциальной территорией. Несмотря на алогичность данного хода, прилипание так близко к краю доски вполне возможно.

Черные, вероятно, сейчас сыграют А или В. Если черные решат играть в другом месте, белые смогут быть довольны даже имеющимся результатом.

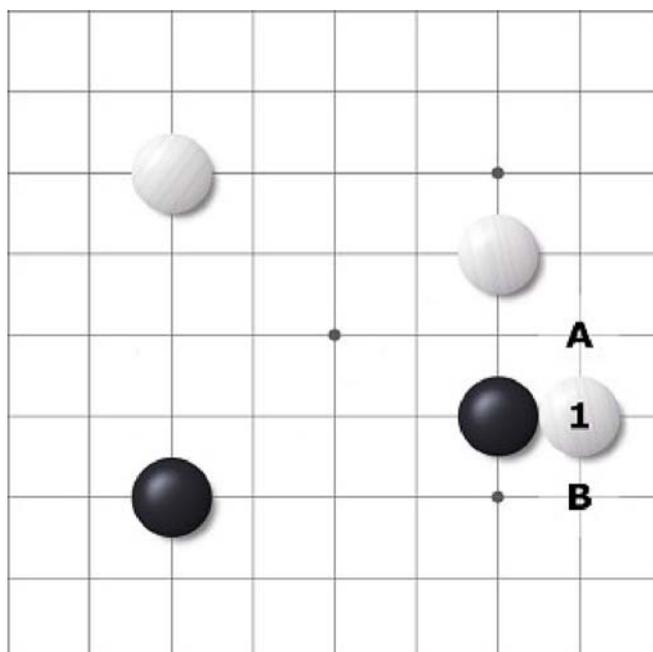


Диаграмма 40

Вариант А, вариация 1.

После хода черных в "А" у белых есть несколько хороших вариантов развития.

Первый из них — прилипание ходом 3.

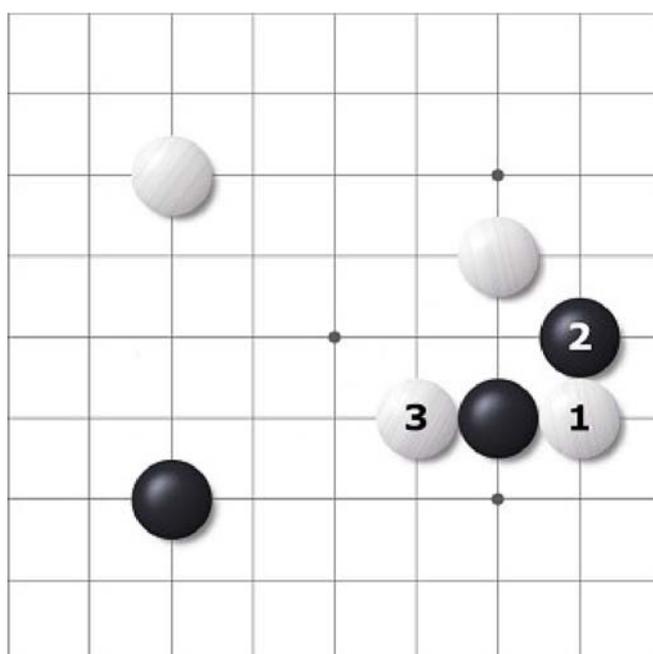


Диаграмма 41



### Вариант А, вариация 3.

При выборе варианта А для белых возможна и следующая вариация. Если черные удлиняются в центр ходом 4, б. 5 вторгается глубоко на территорию черных.

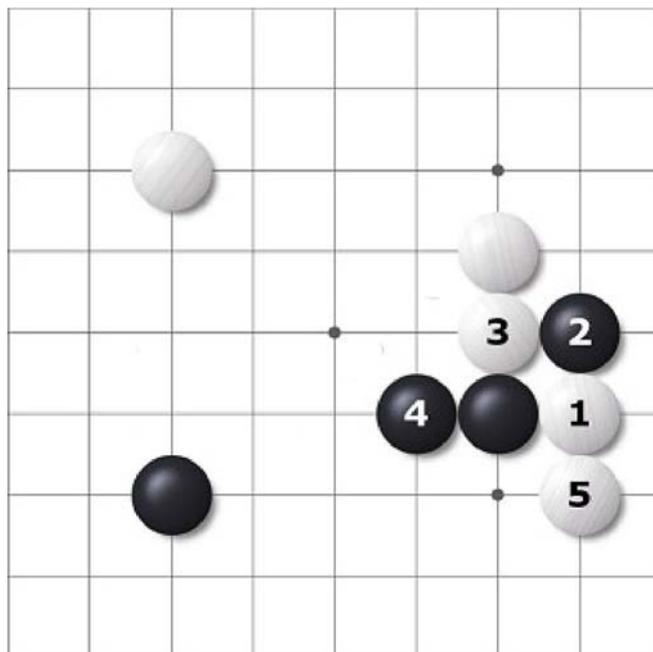


Диаграмма 44

### Вариант А, вариация 4.

Если черные готовят захват по второй линии ходом 4, б.5. ставят атари с противоположной стороны. Теперь черные могут захватить б.1, либо соединиться. Белые будут довольны любым исходом и смогут сыграть б.7.

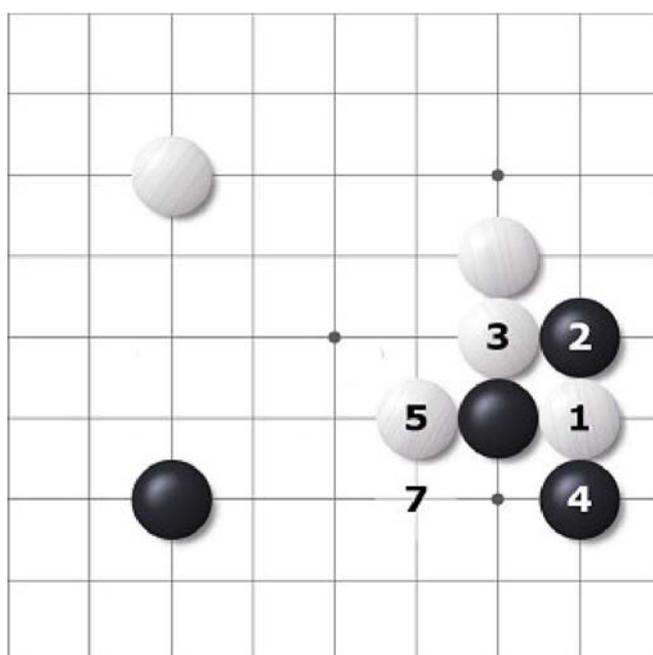


Диаграмма 45

Вариант В, вариация 1.

После первых ходов черные могут также решить заблокировать б.1 с другой стороны доски. Как и в предыдущих примерах, белые могут зажать черный камень ходом 3.

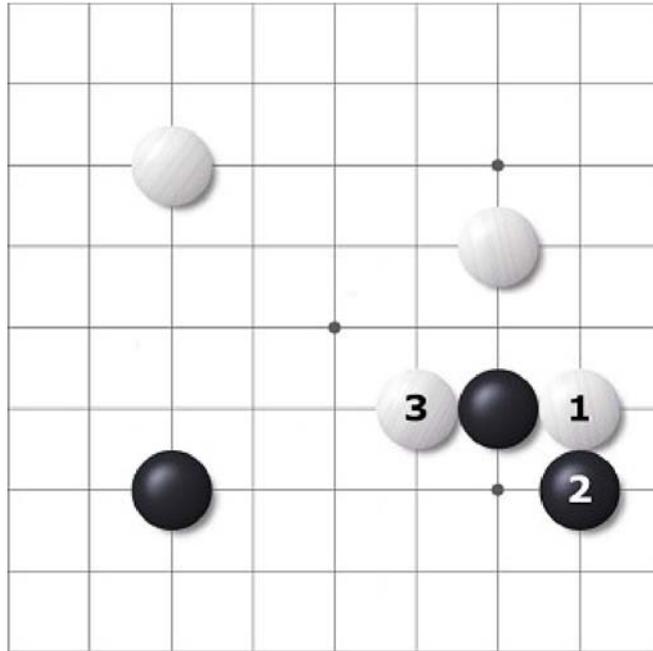


Диаграмма 46

Если черные начнут жадничать, они могут захотеть сыграть захват по второй линии ходом 4. Однако, как это видно из следующей диаграммы, для них обернется бедой.

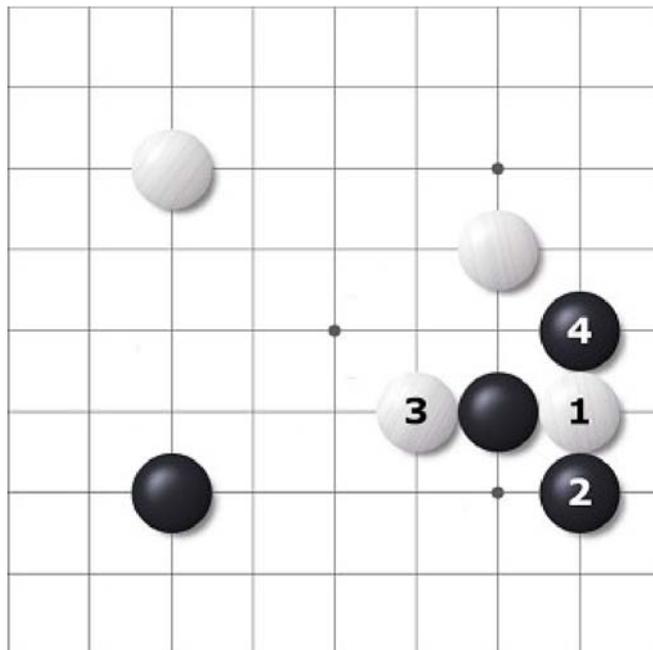


Диаграмма 47

Белые не станут тратить время попусту и поставят атари ходом 5. Черным придется подчиниться и соединиться, чтобы не потерять территорию. В результате белым удастся укрепить свою внушительную территорию. Б.7 — достаточно вероятный, большой ход.

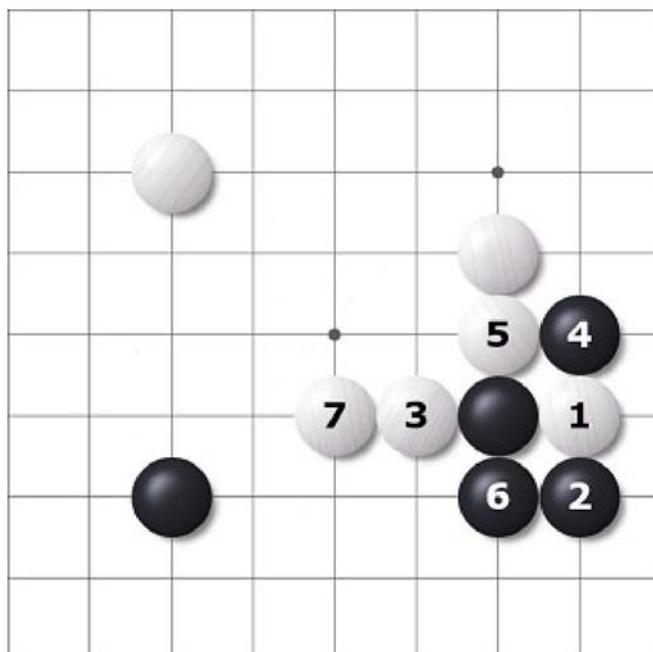


Диаграмма 48

Вариант В, вариация 2.

Черные могут попытаться продавить белых ходом 4, однако это не лучший для них вариант.

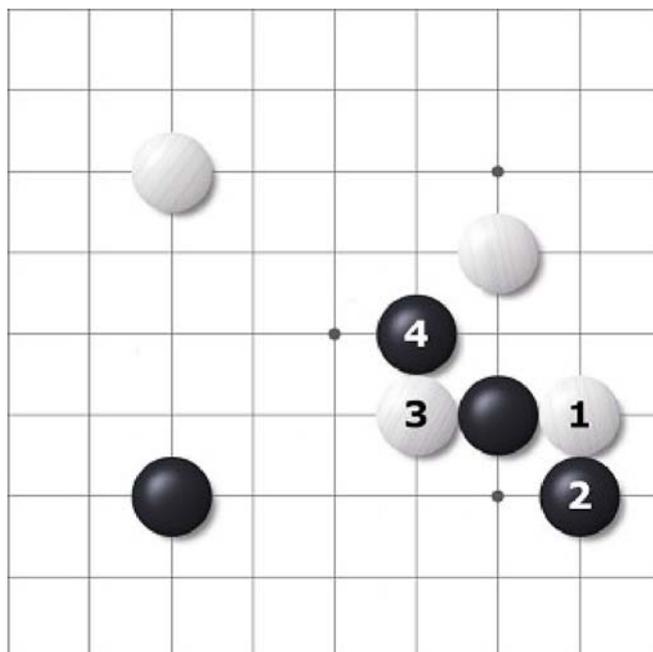


Диаграмма 49

Белые могут ответить ходом 5, вынуждая черных соединиться. Удлинение б.7 — хороший ход, и белые могут быть довольны результатом.

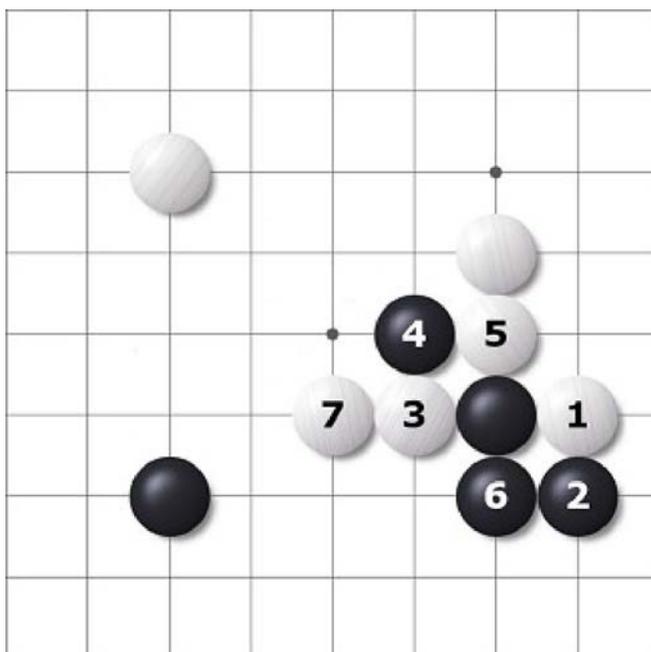


Диаграмма 50

Вариант В, вариация 3.

Б. 3 ориентирован на защиту. Этот ход, скорее всего, не приведет к обмену территорией. Однако он также жизнеспособен и уменьшает территорию черных.

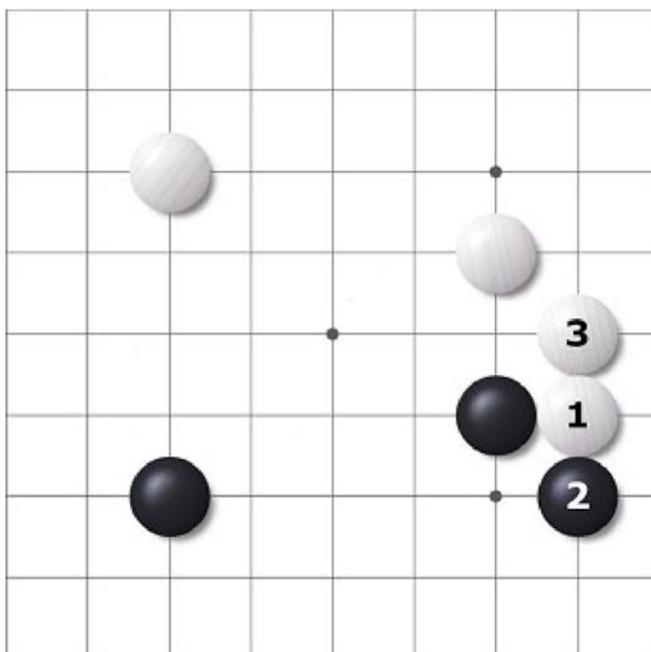


Диаграмма 51

### Вариант В, вариация 4 (ошибка).

Не пытайтесь смешать вариации 3 и 4. Если черные блокируют с другой стороны, а белые удлинятся от первого камня, черные соединятся и получат очень сильную позицию!

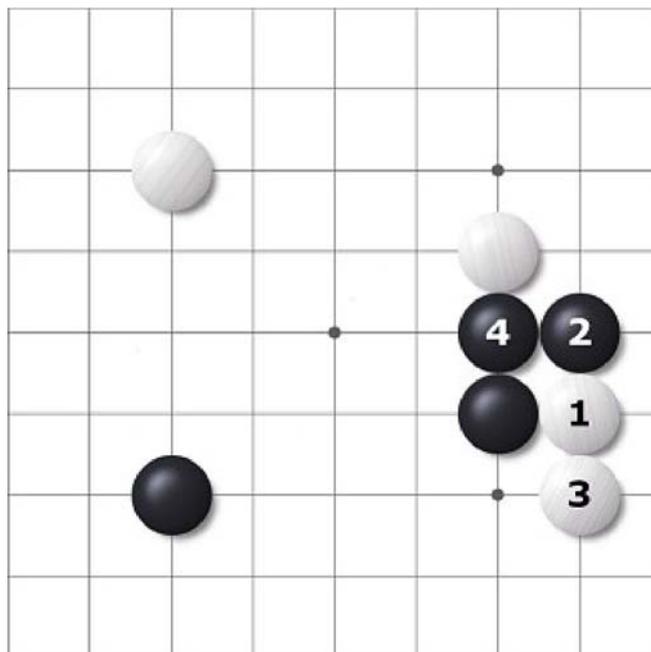


Диаграмма 52

Успех техники киритигаи в значительной степени зависит от окружающих камней. Поэтому, прежде чем использовать ее, убедитесь, что обмен завершится в вашу пользу.

Разумеется, существует еще огромное количество других возможностей для фурикавари, но чтобы рассказать про каждую возможную ситуацию не хватило бы даже отдельной книги. Изучив две эти простых техники, вы научитесь основам успешного обмена территорией.

Экспериментируйте с ними, применяя их в собственных играх. В случае неудачи разберите игру и попытайтесь понять, что пошло не так. Понимания базовой концепции фурикавари и ее использования на доске 9x9 поможет вам стать как минимум на один камень сильнее.

## Пример из игры профессионалов

Следующий пример взят из шестой игры между Кудо Норико (9р) и Ямадой Кимио (9р), в которой черные используют угрозу захвата по второй линии для фурикавари.

На этом этапе игры у белых сильная позиция в правом верхнем углу и игра складывается в их пользу. После того, как черные огибают белых ходом 1, те отвечают угрозой захвата по второй линии ходом 2.

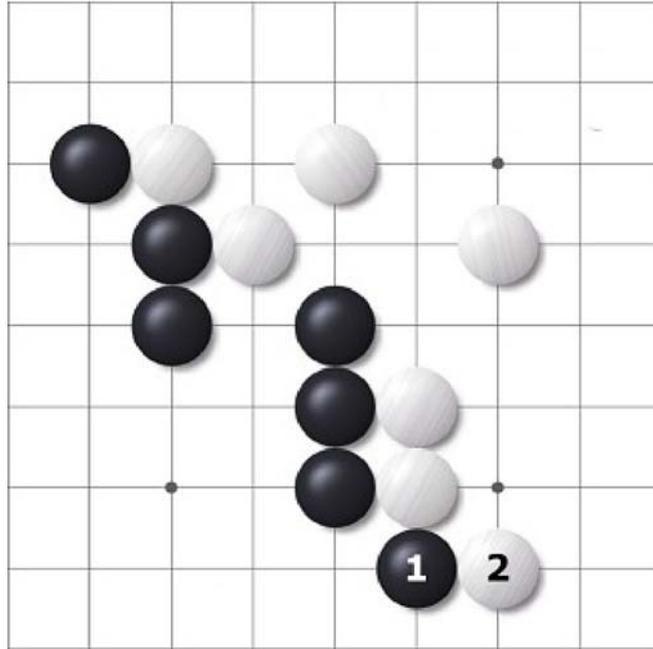


Диаграмма 53

Черные используют это ради своей выгоды и совершают вторжение, игнорируя угрозу. Белые не могут провести захват по второй линии, но им нужно как-то реагировать на ход черных.

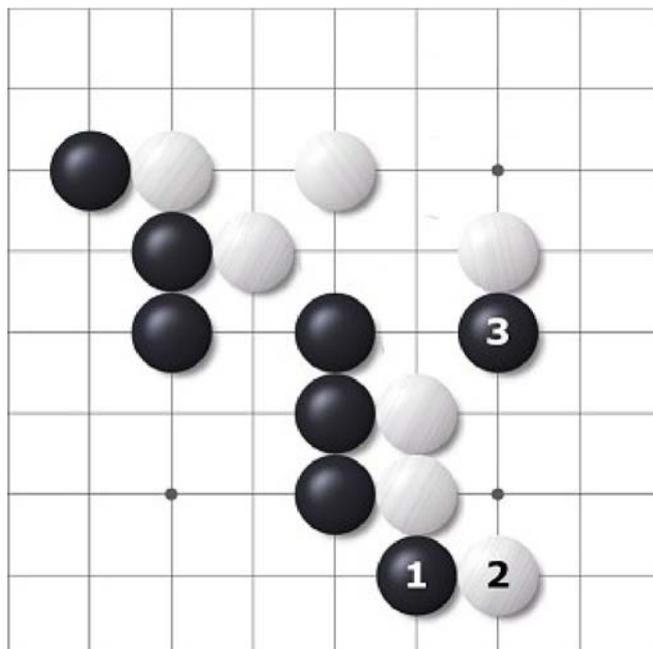


Диаграмма 54

Б. 4 отрезает камень черных и на первый взгляд может показаться, что белые снова заняли выгодную позицию. Однако у черных есть план!

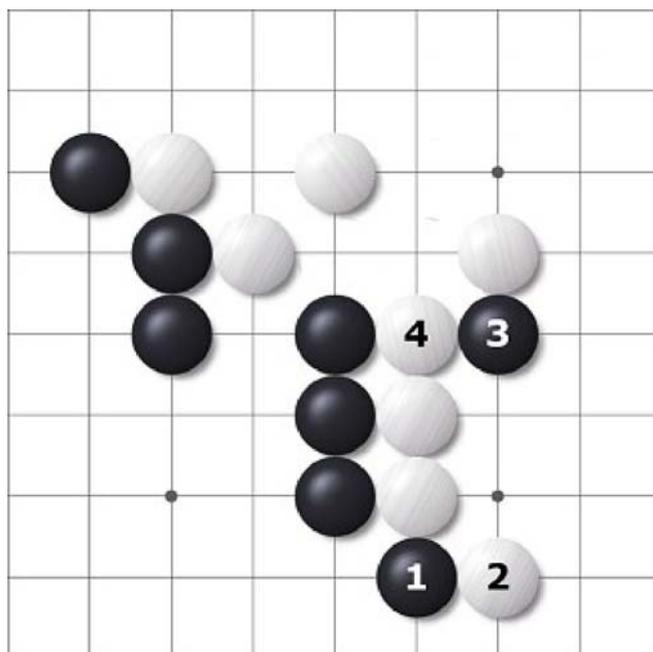


Диаграмма 55

Ч. 5 разрезает белые камни, а б. 6 делает то же самое с камнями черных 3 и 5. Обратите внимание на то, как ход черных 1 лишил белую группу одного дыхания. Если бы не этот ход, б. 6 поставили бы атари черному камню 5 с другой стороны.

Из-за жестокой атаки черных угроза захвата по второй линии по-прежнему сохраняется. Сможете просчитать дальнейшее развитие событий?

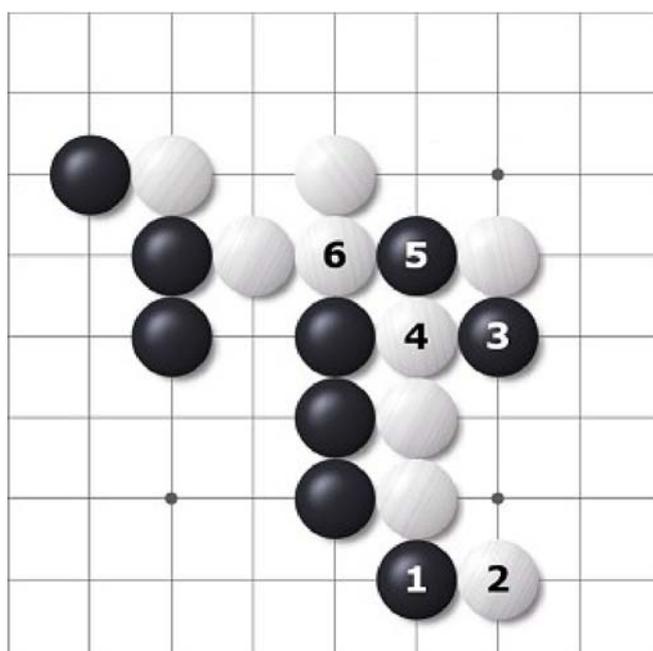


Диаграмма 56

Черные удлиняются ходом 1, избегая атари. Через несколько ходов черные оказываются прижаты к краю доски.

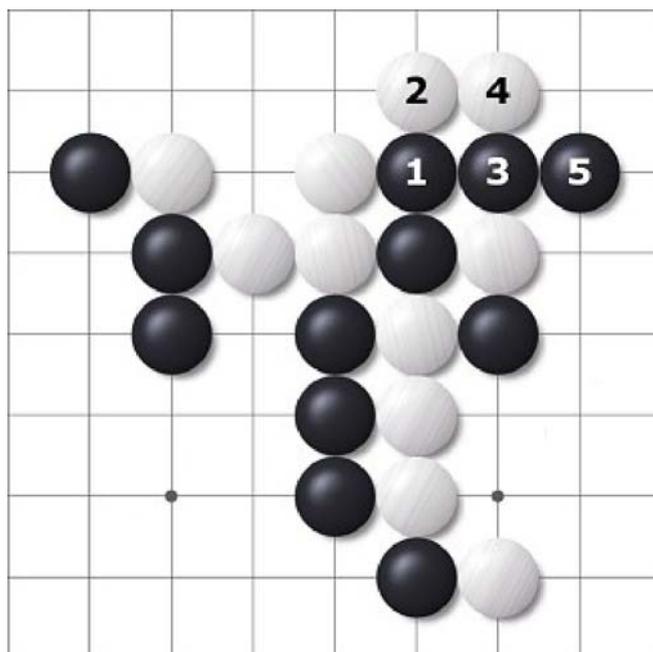


Диаграмма 57

Однако в процессе черные окружили белый камень и теперь практически живы. Ч. 2 — атари на белую группу, а б. 3 соединяет и спасает ее.

Вторжение прошло успешно лишь потому, что в начале черные использовали технику угрозы захвата по второй линии.

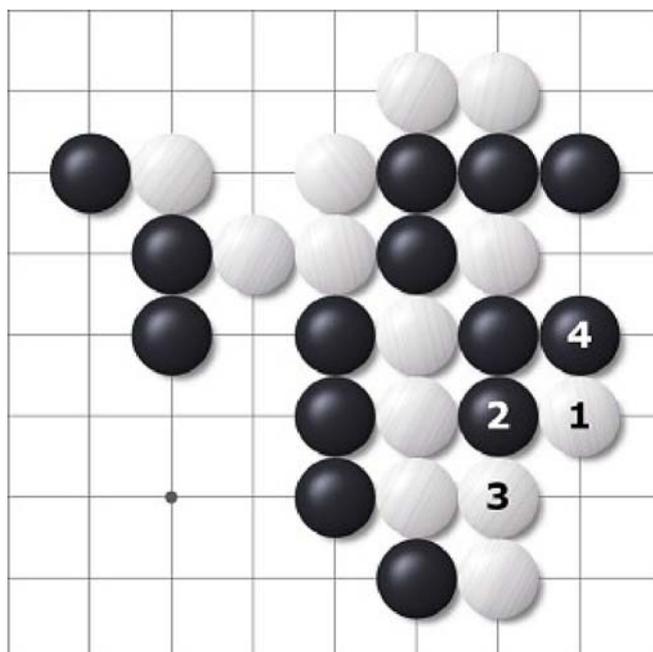


Диаграмма 58

Белые ходом 1 ставят атари на три черных камня, тем приходится соединяться ходом 2.

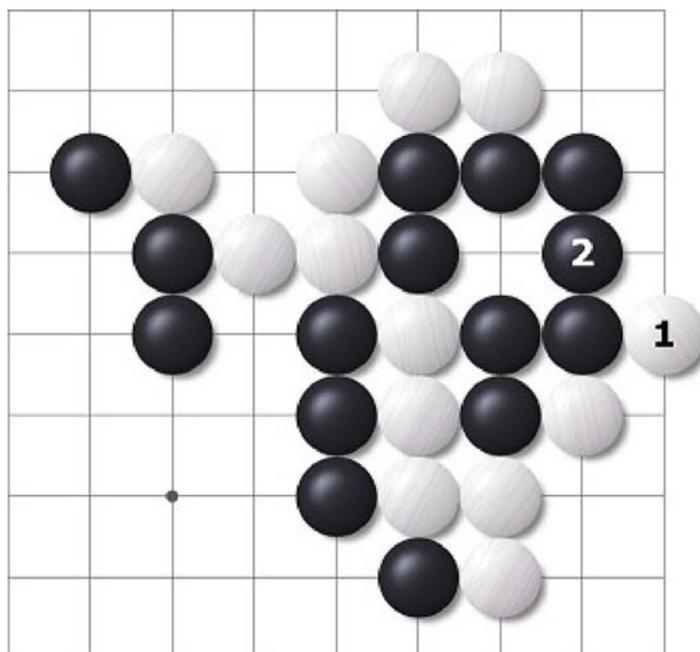


Диаграмма 59

Наконец, захват по второй линии завершается ходами б. 1 и ч. 2. Чтобы спасти свою группу, белым приходится забирать камень ходом 3, а ч. 4. проделывает то же самое для своей группы справа. Смогли бы вы предугадать такой исход, взглянув на первую диаграмму этой партии?

Очевидно, что такие ходы требуют высочайшего уровня игры в го. Это хороший пример того, как использовать угрозу захвата по второй линии для получения преимущества.

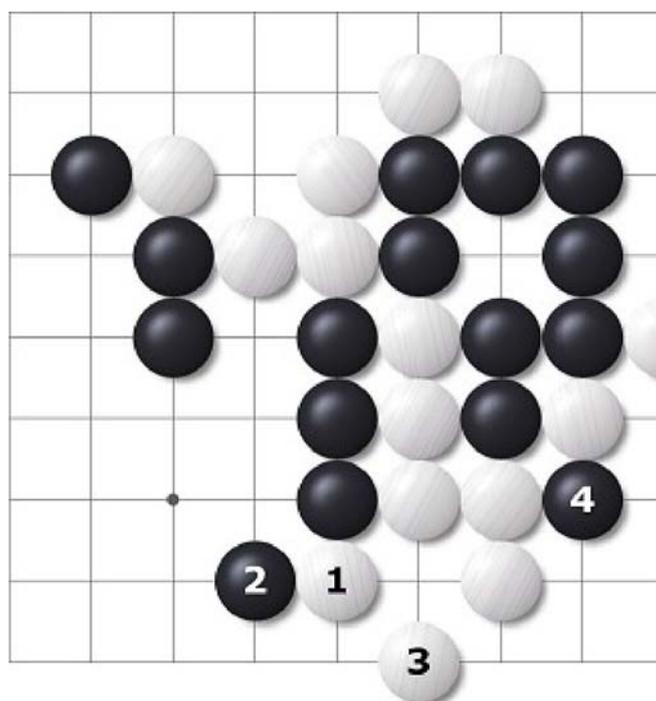


Диаграмма 60

## Прыгаем

Удлинение своих камней и групп является одной из важнейших частей игры на доске 9x9. Однако не менее важно не делать такие ходы вслепую, продумывая последствия каждого из них.

Прыжки (тоби) и удлинения (ноби) — надежные способы контролировать позицию на доске, не создавая при этом большого числа уязвимостей, которые сможет использовать соперник.

Следует запомнить несколько правил.

## Хорошо

Прыжок через один пункт (иккэн тоби) — хороший и надежный ход, позволяющий получить дополнительный контроль на доске. Особенно эффективен этот ход на третьей линии! Прежде чем удлинять группу или камень, рассмотрите возможность иккэн тоби.

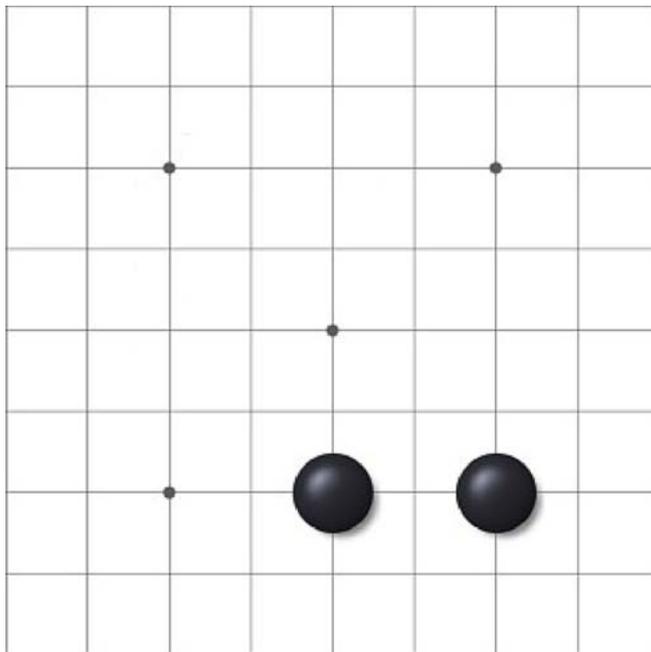


Диаграмма 61

Прыжок через два пункта (никэн тоби) — другой хороший способ построения надежной базы на стороне доски. Прежде чем сыграть его убедитесь, что поблизости нет белых камней, способных отрезать ваши камни друг от друга.

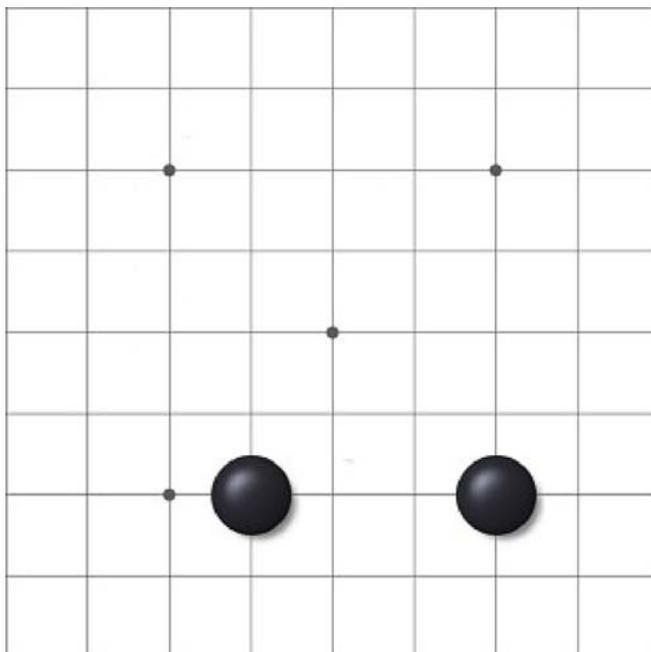


Диаграмма 62

Те же принципы применимы и к прыжку через три пункта (сангэн тоби): если белых камней поблизости нет, можно подумать об этом ходе! Если белые решат вклиниться между камнями, черные могут удлиниться в любом доступном направлении и выжить.

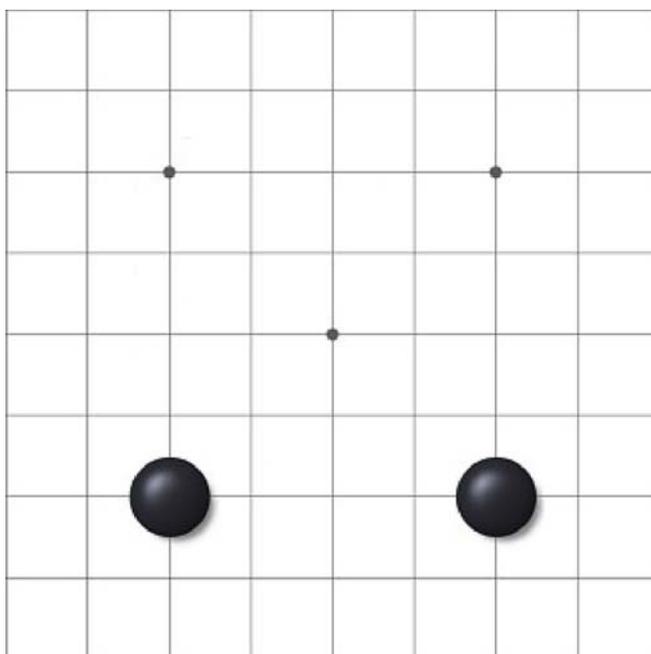


Диаграмма 63

## Плохо

Прыжок через три пункта становится плохим ходом, если белые заняли тэнген. После вклинивания белых в пункт А черным придется бороться за жизнь группы на одной из сторон.

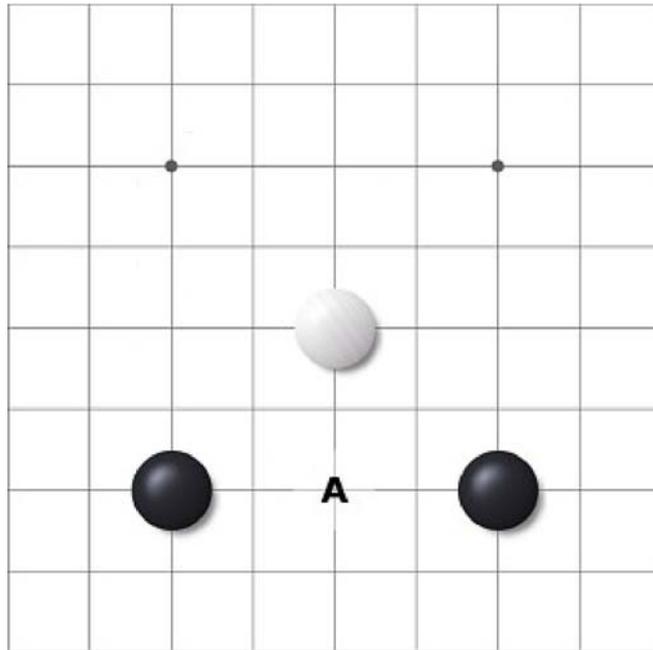


Диаграмма 64

## ЗАВИСИТ ОТ ПОЗИЦИИ

Если камень белых неподалеку, черным следует обдумать все возможные последствия перед совершением прыжка через два пункта. Вклинивание в пункт А пока не принесет серьезного ущерба, однако создаст точки разрезания с адзи для более поздних этапов игры.

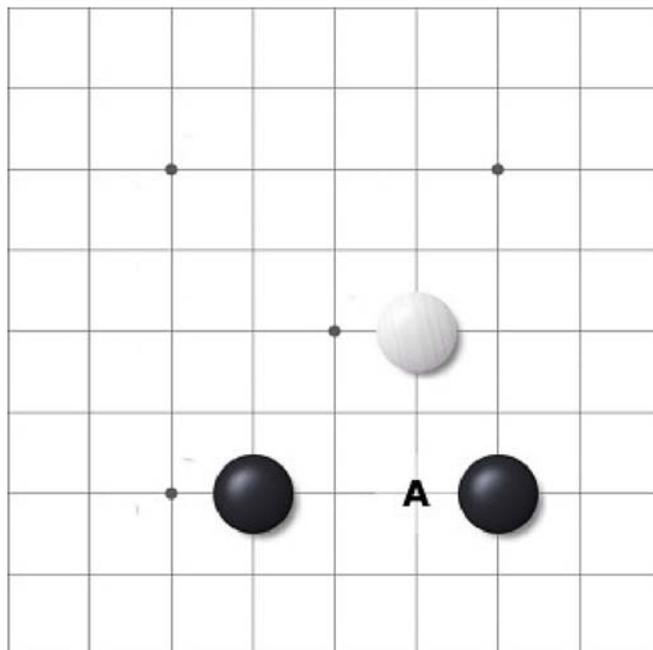


Диаграмма 65

# Практика

Предлагаю вам немного попрактиковаться. На следующих страницах я буду приводить диаграммы с несколькими ходами. Все они взяты из игр любителей, поэтому вы увидите позиции, которые нередко встречаются в обычных играх. Я предложу вам три хода на выбор, а вы должны будете выбрать лучший из них. Поскольку данные позиции не встречались в играх профессионалов, я постараюсь дать подробное объяснение с собственной точки зрения.

## Задача 1

Ход белых. А, В или С?

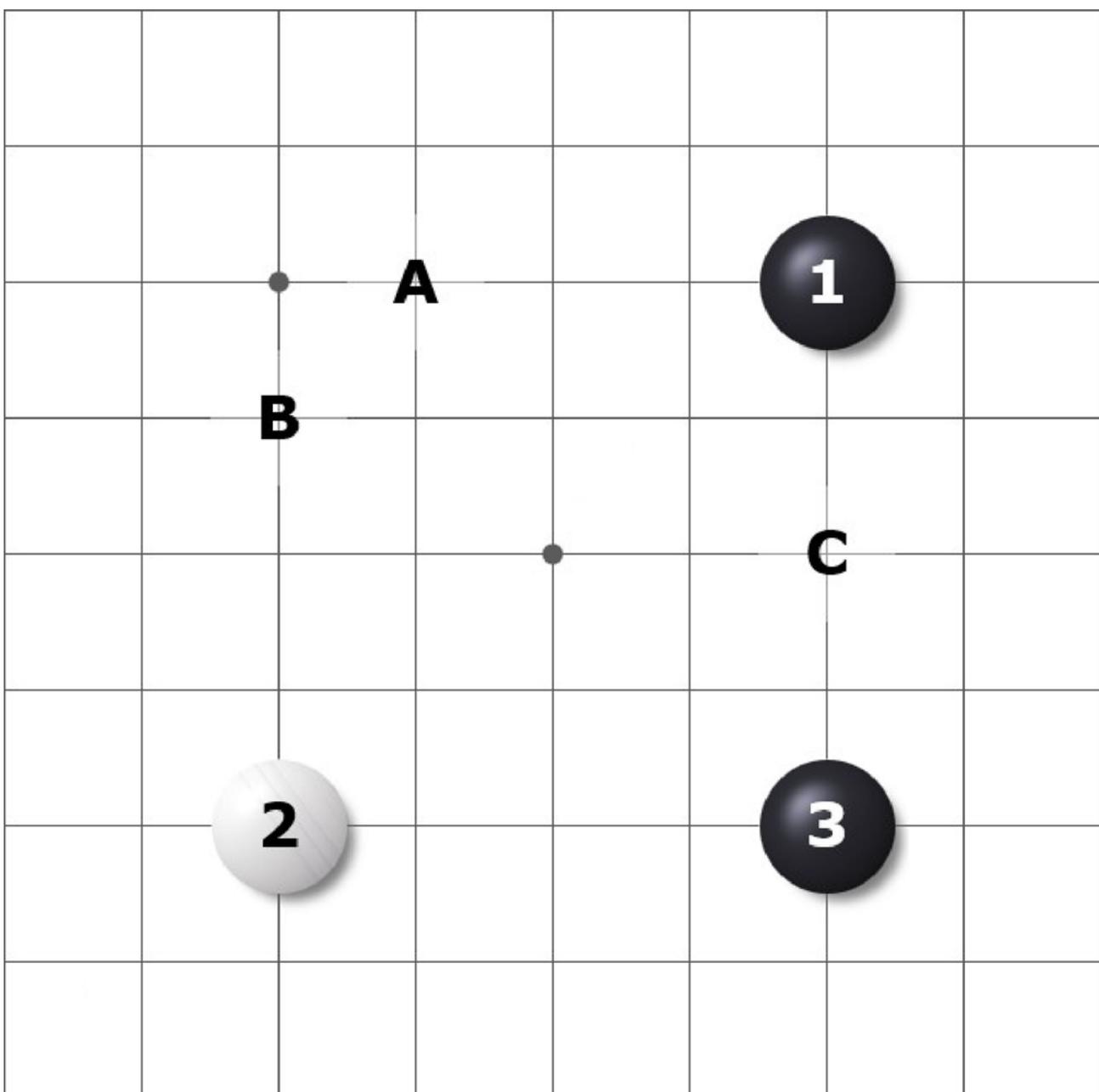


Диаграмма 66



### Вариант С

Ход "С" — также допустимый вариант, после которого черные ходом 5 захватят еще один угол. Б. 6 позволяет белым занять тэнген, после чего начнется борьба на всей доске. Если белым удастся разделить группы черных на три части, они сумеют убить одну из них.

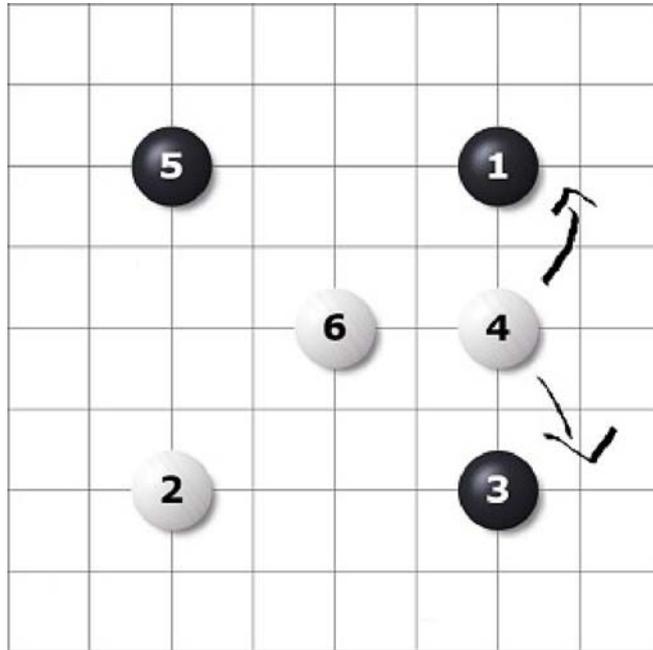


Диаграмма 69

Некоторые новички совершают ошибку, отвечая на б. 4 прилипанием ч. 5. Это очень выгодно для белых, поскольку он сможет использовать точки разрезания и сбежать (см. следующую диаграмму).

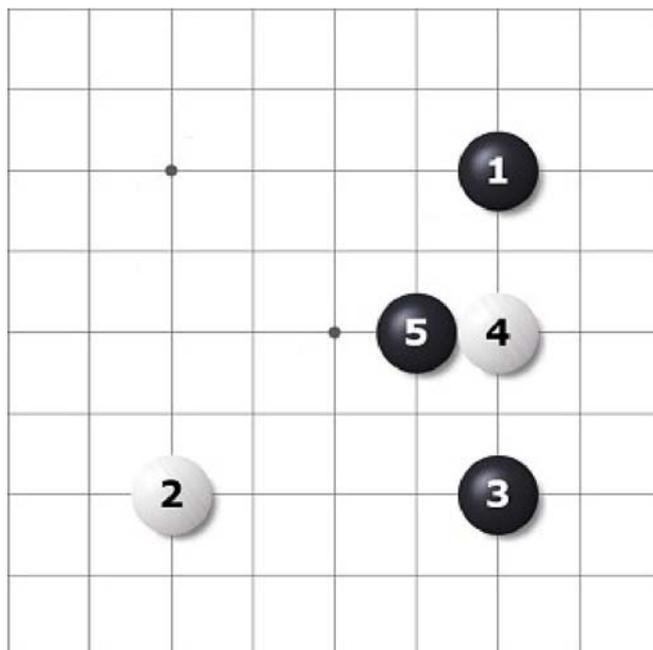


Диаграмма 70

Данная позиция может показаться сложной, однако ее исход куда выгоднее для белых, которые заполучат правый нижний угол и разделят группы черных до тех пор, пока они не захватят белый камень 6.

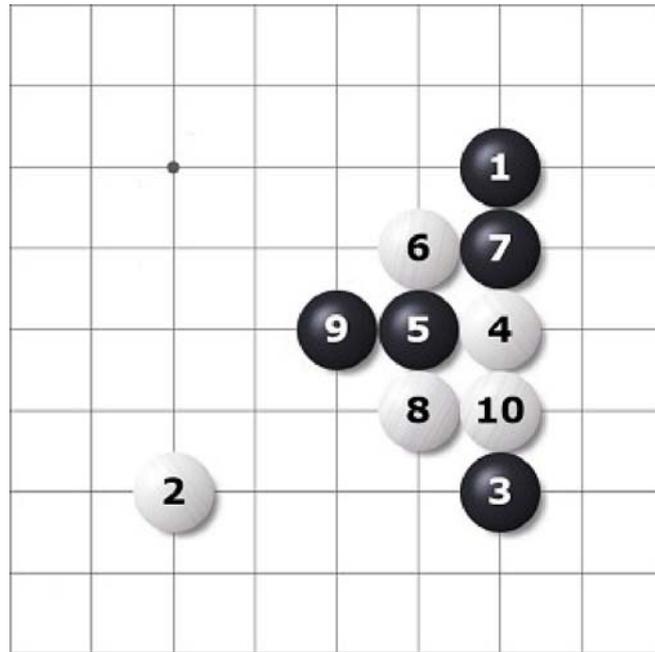


Диаграмма 71

## Задача 2

Ход черных. А, В или С?

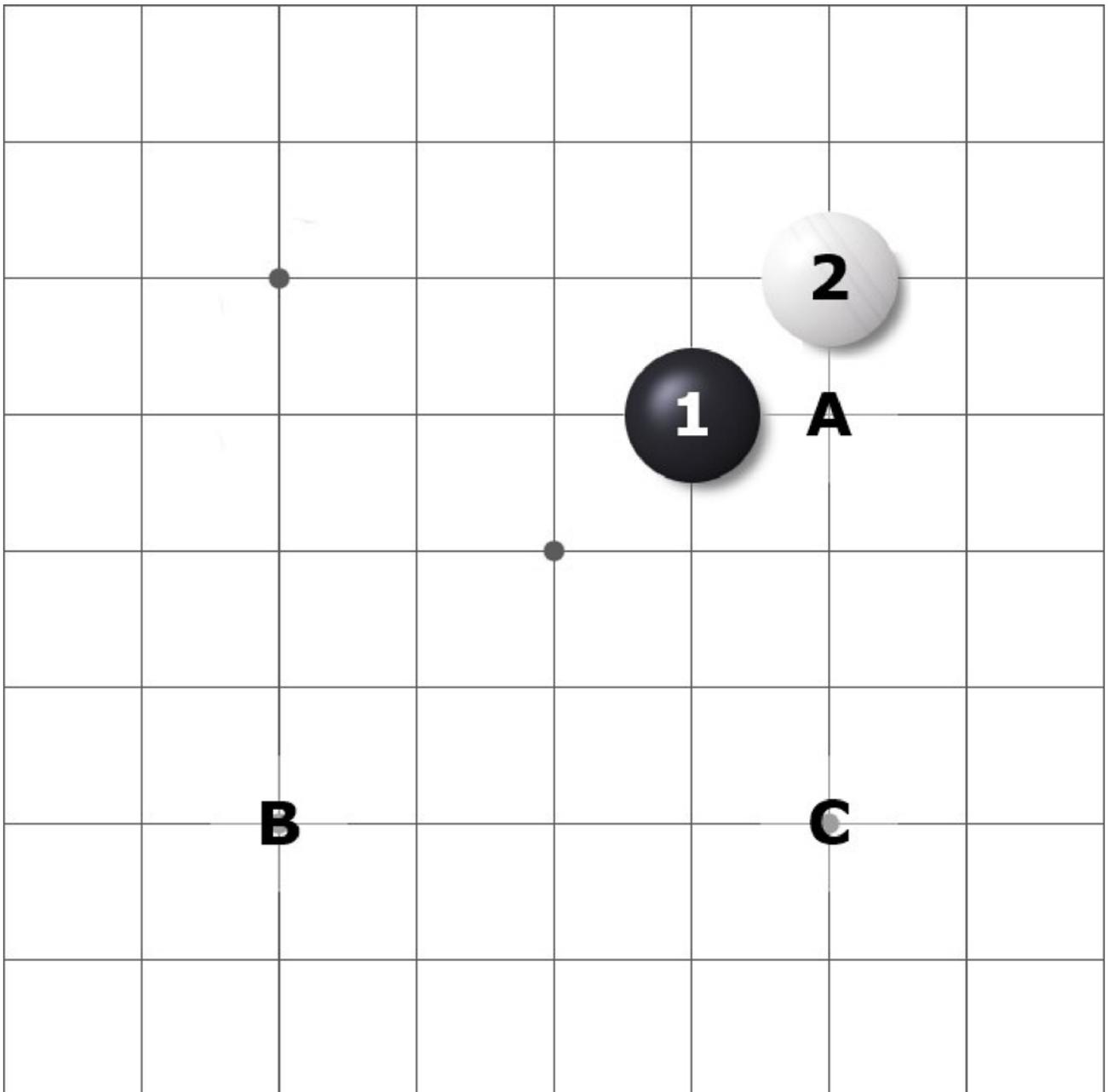


Диаграмма 72

✓ Вариант А

Ч. 3 — лучший способ наказать белых за дерзкую игру в начале партии. Белым придется удлиниться ходом 4 или потерять угол. Это делает его первый ход бесполезным. Б. 5 занимает внушительную территорию на доске.

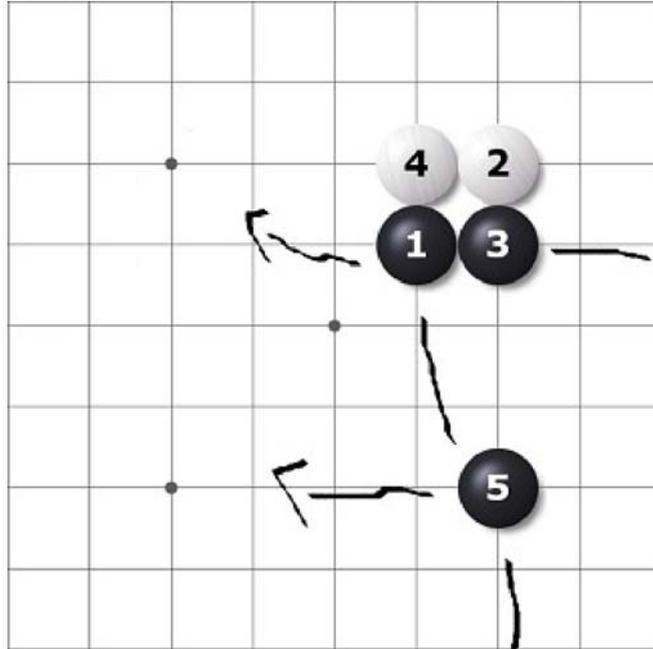


Диаграмма 73

Вариант В

Черные могут проигнорировать б.2 и занять противоположный угол. Это не лучший вариант, поскольку белые прыгнут ходом 4. Если черный блокирует (с любой стороны) ходом 5, белые пожертвуют первый камень и начнут борьбу по всей доске.

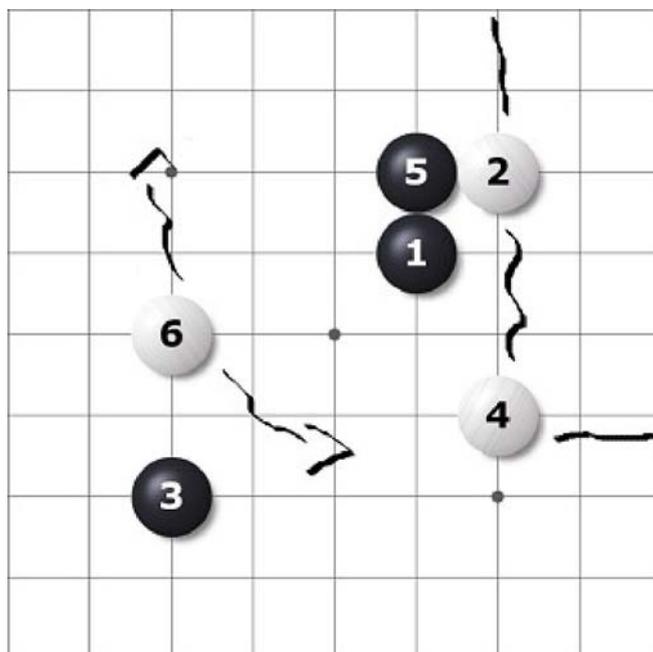


Диаграмма 74

### Вариант С

Ход "С" — худший из трех вариантов, поскольку белые смогут сыграть б. 4, надежно огораживая угол. У черных не остается выбора, кроме как занять второй угол ходом ч. 5. Белые смогут начать вторжение от надежной базы ходом б. 6.

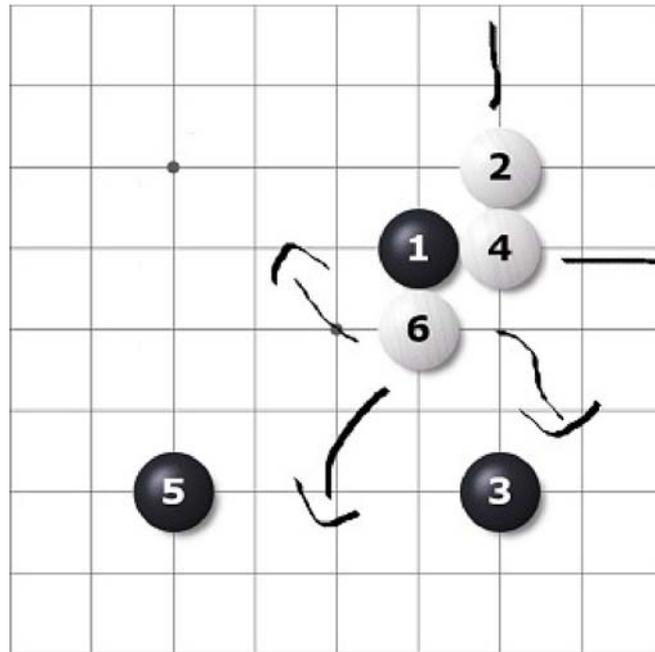


Диаграмма 75

### Задача 3

Ход черных. А, В или С?

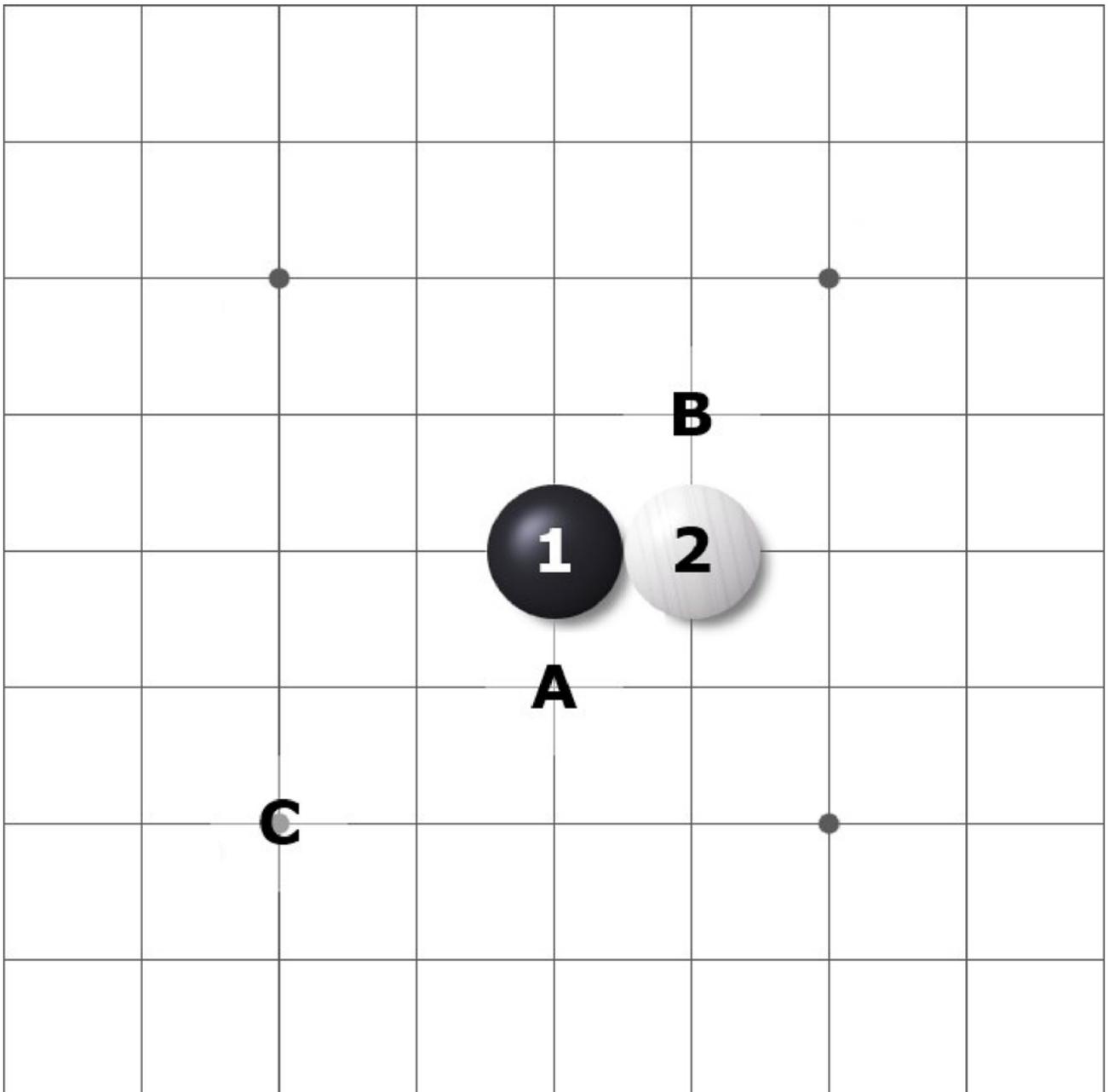


Диаграмма 76

✓ Вариант А

Надежное удлинение в пункт А — лучший способ наказать белых за дерзкий ход. Если белые захотят создать безопасную территорию ходом 4, черные смогут тщательно продумать свой следующий ход и, возможно, провести вторжение.

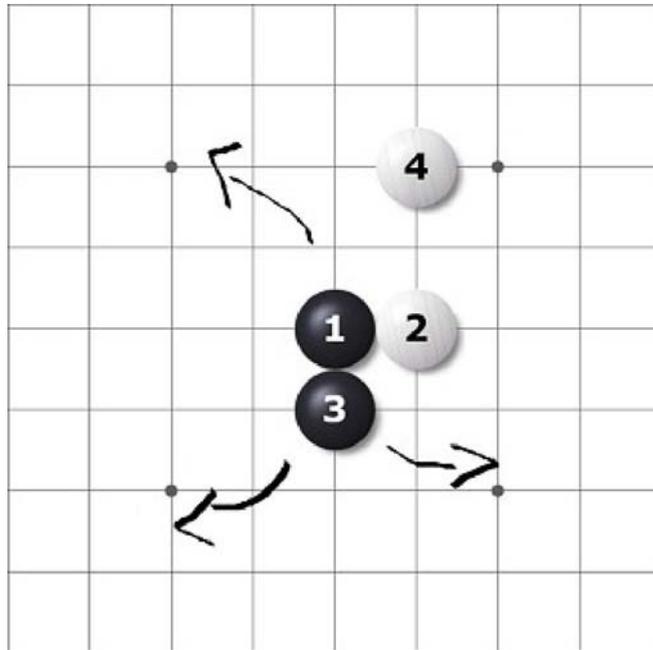


Диаграмма 77

Вариант В

Если черные решат резать, белые ответят им тем же, после чего начнется самэай по всей доске. Прежде чем делать ход в пункт В, черным следует задуматься, нужен ли им такой результат.

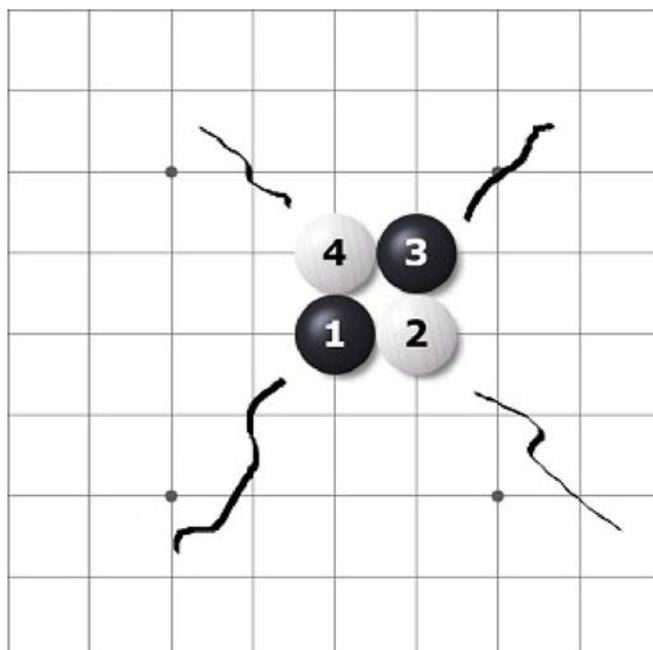


Диаграмма 78

### Вариант С

Белые обрадуются пассивному ходу ч. 3 и усилят свой контроль на доске прыжком б. 4.  
Пространство между черными камнями 1 и 3 — уязвимость, которую белые могут использовать позднее для вторжения.

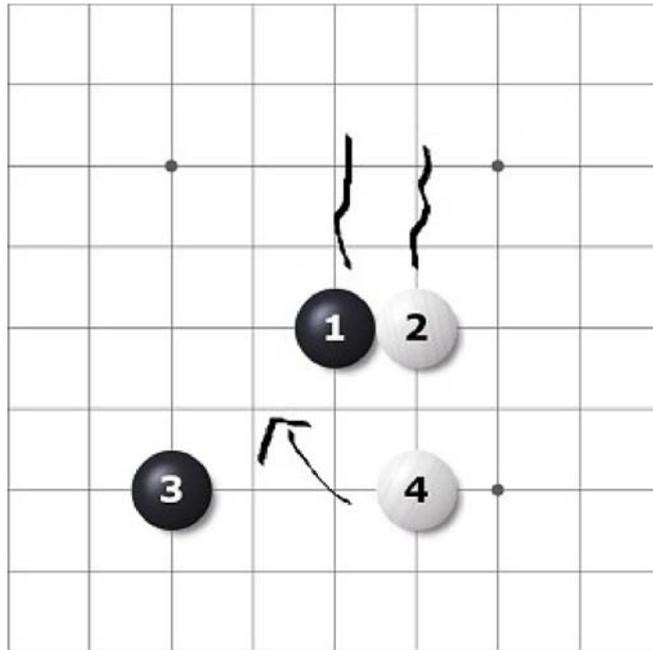


Диаграмма 79

## Уже все?

Да, книга подошла к концу. Надеюсь, вы узнали из нее что-то новое об игре на доске 9x9. Разумеется, я смог поделиться с вами лишь базовыми знаниями об этом формате, и занимаясь самостоятельно, вы сможете открыть для себя еще много нового! Не отчаивайтесь, если часто проигрываете на доске 9x9! Ведь не зря говорят: "Не важно, сколько раз ты падал, важно, сколько раз ты вставал".

Я хотел бы выразить особую благодарность [mark5000](#), который помог мне с написанием многих частей этой книги (кстати, он прекрасно играет на доске 9x9)!

Также я благодарю всех тех, кто помогал мне стать сильнее, читал мою книгу и просто оставался мне верным другом. ♥

Я перечислю этих замечательных людей (в алфавитном порядке): [anoek](#), [arnfasta](#), [BOAtanne](#), [calantir](#), [crodgers](#), [donbambone](#), [Elli](#), [Gast-Account](#), [Kuroneko](#), [Levvo](#), [matburt](#),

[Migaki](#), [Mikasa](#), [mlopezviedma](#), [pathogenix](#), [Satomi](#), [ST000MA](#), [tinuviel](#), [thouis](#), [trohde](#), [TTT](#), [Vanna](#), [vranzel](#), [xhu98](#).

Не стесняйтесь писать мне на электронную почту [immanuel.devillers@gmail.com](mailto:immanuel.devillers@gmail.com), или на ник [Francisa](#) на Online-Go Server (OGS).

## СПИСОК ССЫЛОК

Online Go Server: <https://www.online-go.com>

Коллекция дзёсэки Francisa: <https://online-go.com/puzzle/132>

Анализатор первых ходов на доске 9x9 от mark5000: <https://online-go.com/puzzle/181>

Цумего Тё Тикуна (в формате pdf): <http://tsumego.tasuki.org/books/cho-1-elementary.pdf>

Цумего Тё Тикуна (онлайн-версия): <https://online-go.com/puzzle/5>

Коллекция игр профессионалов на доске 9x9 (sgf): <https://online-go.com/library/57612>

Peter Shotwell: The Game of Go: Speculations on its Origins and Symbolism in Ancient China: [http://www.usgo.org/files/bh\\_library/originsofgo.pdf](http://www.usgo.org/files/bh_library/originsofgo.pdf)