

Диаграмма 5.

Если сравнить с кэйма-какари - такагакари 6.1, то атака на него со стороны чёрных более спокойна. Играя кэйма 2, чёрные создают на нижней стороне территорию, а после 3-6 форма совпадает с дзёсэки. Правда, здесь белое хираки 7 - узкое и, разумеется, не по дзёсэки; ч.8 - довольно злой оскал на белую группу. Но главное здесь это то, что у чёрных происходит новая организация большого мойо в сочетании с камнем хоси. Этот путь вполне удовлетворяет чёрных.

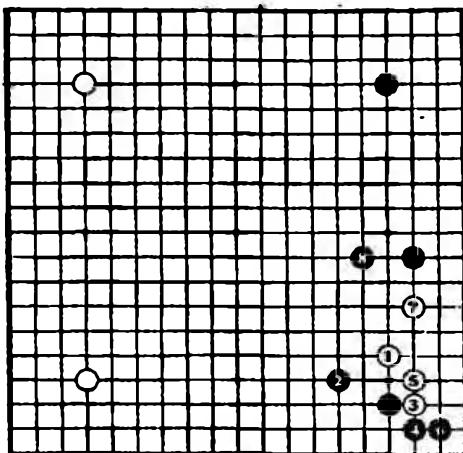


Диаграмма 6.

Никкентакагакари 6.1. На этот раз белые играют легко. Но и здесь идея вхождения в чёрное хираки сохраняется та же. Чёрные вновь играют кэйма 2. Мы перебрали варианты за белое какари и пришли к выводу, что, если играть здесь, то этот ход наиболее типичен. Однако ещё не настало время давать оценку в полном объёме. Но, думаю, китайский стиль должен вас заинтересовать хотя бы после этих рассуждений.

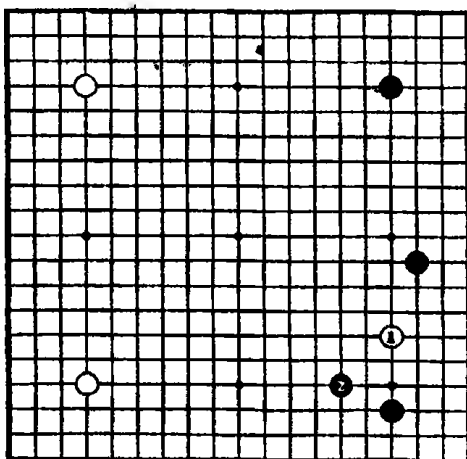


Диаграмма 7.

Давайте немного обобщим. Основа фусаки в этой позиции - это симари в «А» или «В». И хираки на стороне Δ до недавнего времени считалось неразумным. Но это хираки - о-ба на стороне и, кроме того, затрудняет атаку комоку.

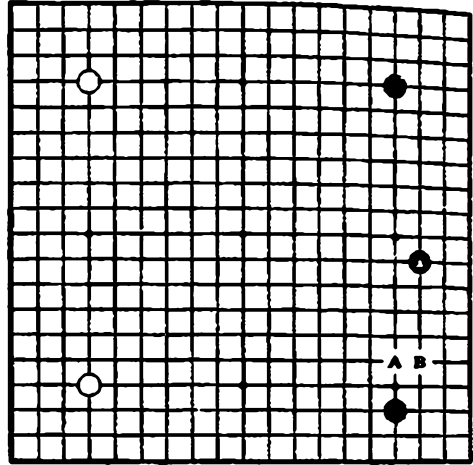


Диаграмма 8.

Желая ещё больше осложнить какари в «А» или «В», возможно, чёрные сыграют 1. Однако выглядит это пристрастным, да и по форме тяжелее. В это время белые, играя 2, ставят чёрных в пассивное положение. Постепенно изучая данный материал, вы поймёте, что это значит и насколько важно взаимодействие хоси наверху с хираки и их сбалансированность в борьбе.

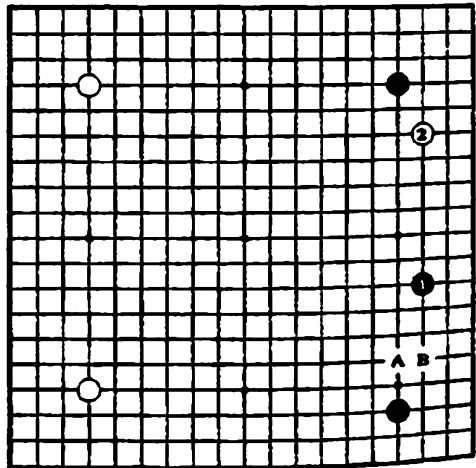


Диаграмма 9.

Итак, против «китая» чёрных белые выставили «двойную звезду». Среди профессионалов это расположение камней встречается наиболее часто. Ход белых. Это довольно большая проблема. Как вы уже знаете, какари на комоку играть не стоит. Тогда, может быть, на хоси? Или что-то другое? Как видите сложная задача. Однако куда лучше всего играть - известно только Будде, а мы посмотрим несколько вариантов.

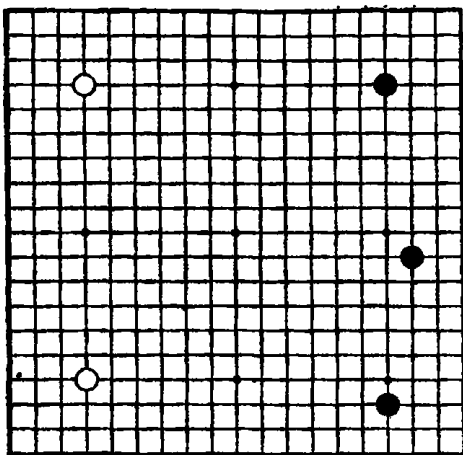


Диаграмма 10.

Пожалуй, санрэнсэй за белых выглядит довольно приятно и выгодно. Чёрным самим предоставляется сделать выбор следующего хода. Философия проста: «выбери сам, а я подожду и возьму оставшееся, но не сделай ошибку - я и её предоставлю тебе совершить». У чёрных выбор - какари «А» и «С» или хйраки «В» и «Д». Вроде бы каждый из этих ходов выглядит одинаково. Но, всё же, что вы выбираете?

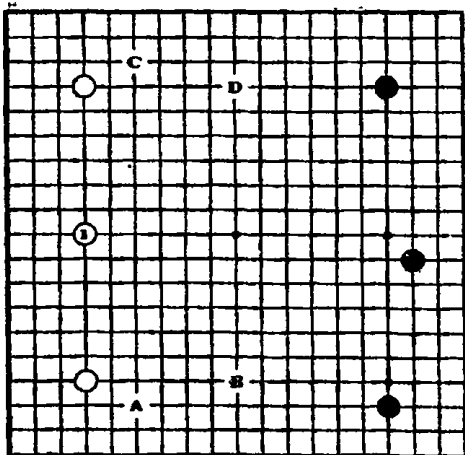
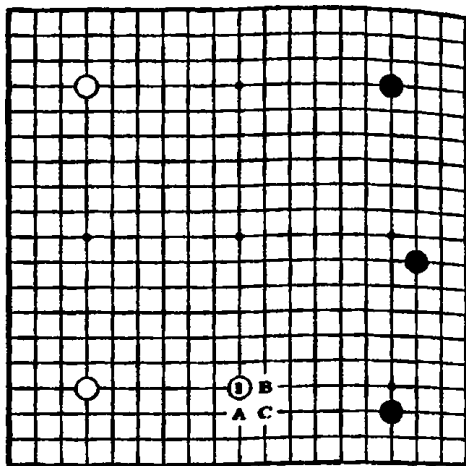


Диаграмма 11.

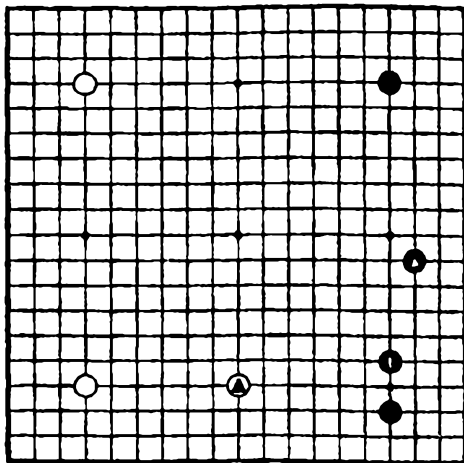
Давайте посмотрим на эту проблему со стороны белых. И сыграем на нижней стороне. Хираки 6.1 вполне разумный и реальный ход. Этот пункт лучше чем «А», «В» или «С». Так считается среди профи. Но и здесь есть существенные отличия. Например, пункты 1 и «А» близки к идею хираки, но «В» и «С» - это уже больше, чем классическое хираки. И разница между



этими пунктами - огромна! В этих направлениях в фусэки чаще всего и ошибаются. Давайте посмотрим на реакцию чёрных.

Диаграмма 12.

После хираки белых на нижней стороне, чёрных начинает беспокоить вопрос о симари - ставить или нет? Что же можно сказать, если чёрные всё-таки сыграют 1? В самом деле, придёт ли кому-нибудь в голову назвать этот ход ошибкой? Конечно - нет! Однако, в этой позиции, такое решение для нетерпеливых. Теперь идея китайского фусэки теряется и вся его прелесть



в стратегическом отношении затоптана. Здесь можно сказать, что после чёрного симари белые и чёрные обменялись ходами: Δ - Δ . Тогда о чёрных можно сказать, что бороться они не умеют и не представляют себе истинную суть Го.

То есть мысль в этом примере примерно такова - потеря идею китайского фусэки.

Диаграмма 13.

После белого хираки чёрные, конечно же, должны играть наверху. Здесь показано явное миаи по захвату о-ба и мешкать или мельчить в этой позиции - опасно. Обычно чёрные играют 1, 3. Давайте оценим эту позицию. От правого верхнего хоси раскрылись крылья огромного размера. Это большое и весьма сильное мойо. Белые озабочены этим драконом. А благодаря особым качествам хираки чёрных, точнее его необычностью, у белых довольно сложный путь гашения этого мойо.

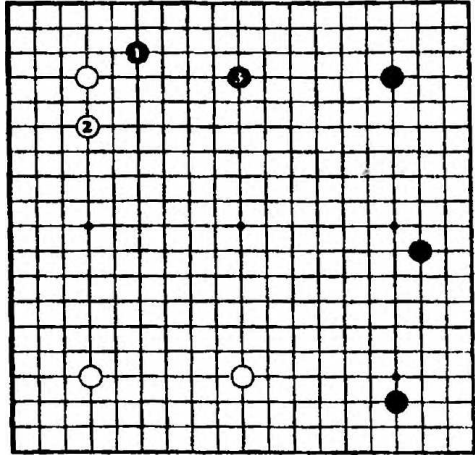


Диаграмма 14.

Если, вместо какари «А», чёрные просто играют хираки 1 - хорошо ли это? И такую игру можно встретить. Это решение связано с тем, что не всегда на какари чёрных белые отвечают иккен-укэ «В». От белых можно ожидать и хасамми 1 и ан-какари «С» с непредсказуемыми последствиями (правда не только для чёрных, но и для белых). Поэтому мойо, как в предыдущем примере, не часто образуется у чёрных. Его белые не допускают в самом зародыше. Вот поэтому есть простое хираки 1. И мы в будущем поговорим о нём, как о стратегии чёрного мойо.

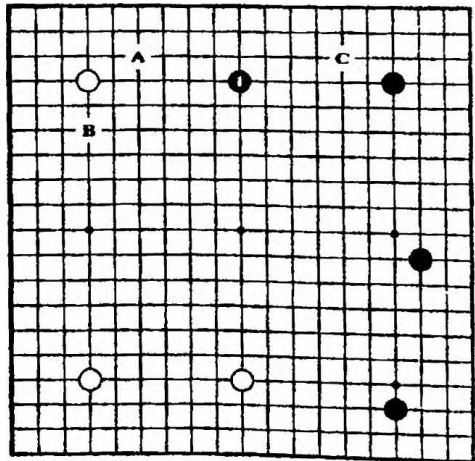


Диаграмма 15.

Вернёмся к Д.13 и обратим свой взор на область справа внизу. Наверху, практически, все о-ба разыграны. Поэтому какари 6.1 - это начало большого боя и постепенное вхождение в сферу чёрного влияния. Обычно чёрные отвечают 2. Теперь у чёрных есть идеальный план - атаковать белый камень, укрепить верхнее мойо. Вместо 6.1 белые могут сразу приступить к ликвидации чёрного мойо справа наверху, но на эту тему будем говорить особо.

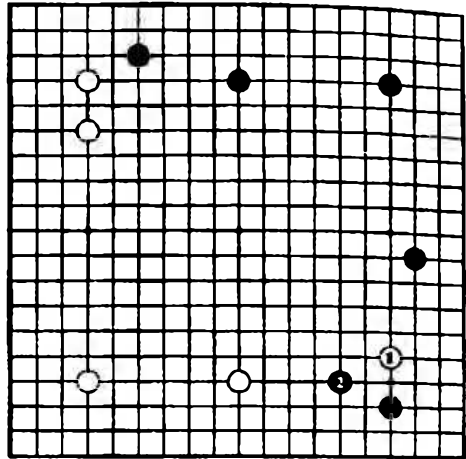
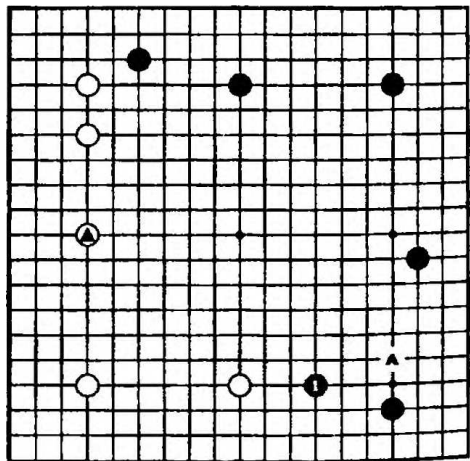


Диаграмма 16.

Допустим, белые играют не какари «А», а хираки Д. Разумеется, в этом случае, чёрным нет необходимости самим хвататься за сямари и играть, например, в «А». Для «китая» здесь наиболее подходяще 1 - ход, как бы расширяющий карман. Это подобно дополнительному карману в кошельке, под различную мелочь. Как и раньше белым неприятно играть какари «А», но и кэси



уже не смотрится таким перспективным. Выполнять его будет гораздо сложнее из-за появившихся маневров у чёрных.

Диаграмма 17.

Давайте немного отвлечёмся и сравним китайское фусэки с санрёнсэй. Нечего и говорить, что главное отличие этих систем в разной постановке камней в углу. Для чего я на это обратил ваше внимание? Посмотрите - 6.1, 3 - часто встречающаяся форма. И, если сказать очень кратко, то в этой ситуации у белых сохранилось вторжение в сан-сан, а это большой потенциальный ход в борьбе за территорию.

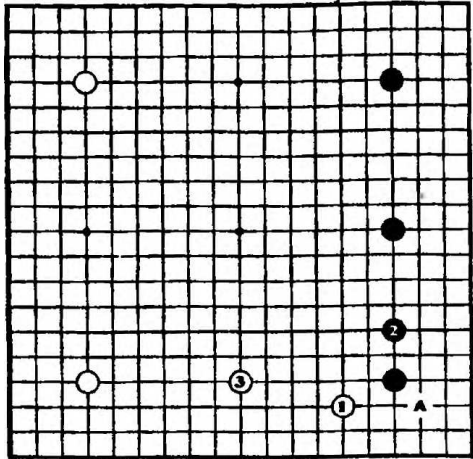
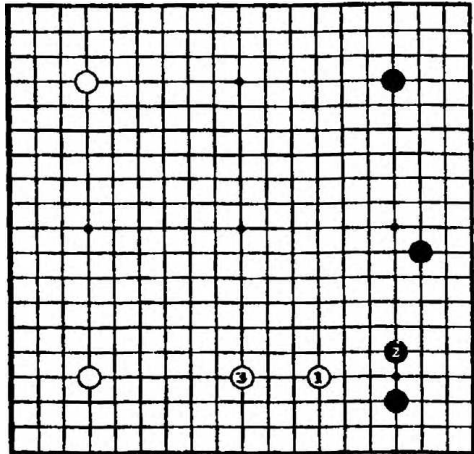


Диаграмма 18.

Теперь, в китайской форме, белые сыграли 1, 3. В предыдущем случае белые камни дышали довольно легко. Здесь же камень 1 в положении близко стоящего кролика к пасти удава. Иначе говоря, в китайском фусэки, белые камни внизу находятся в дискомфорте по сравнению с предыдущей диаграммой. Но главное отличие заключается в том, что угол чёрных защищён значительно надежнее.



Комоку в китайском фусэки - это прежде всего большие шансы в борьбе за непосредственное опережение в территории, кроме того, инициатива.

Однако нет такой силы, против которой не нашлось бы другой, достойной её. И я не буду доказывать истину о равновесии в мире.

Диаграмма 19.

Но вернёмся к нашей модели китайского фусэки и посмотрим игру белых наверху. Какари 1 и хираки 3 - наиболее распространённо. Если бы камень чёрных Δ стоял в «А». То форма очень хорошо бы смотрелась. Однако не нужно выносить в разряд огромных потрясений ситуацию, связанную с перемещением этого камня на один пункт вниз. В данном фусэки это вполне допустимо, хотя об этом не говорят как о благе, но это и не зло.

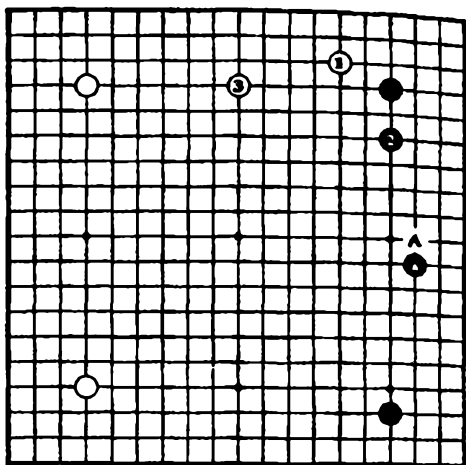


Диаграмма 20.

Есть у белых и простое хираки 1. Конечно, за белых позиция на предыдущей диаграмме предпочтительнее. Однако против какари «А» чёрные могут и не играть «В». Но не будем вдаваться в подробности. Посмотрим, всё-таки на главное, на то, что у чёрных главная идея - создание мойо. А что касается игры чёрных в «В» на белое какари «А», то у этого обмена есть различные модификации. А именно...

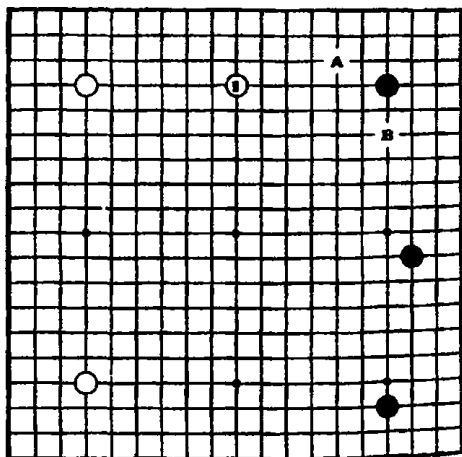
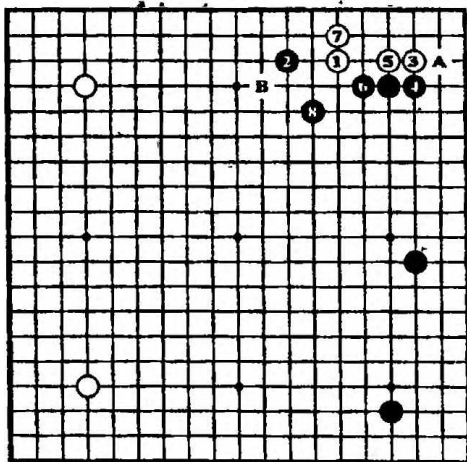


Диаграмма 21.

На какари 6.1 чёрные играют жёсткое хасами 2; далее сан-сан 3 и к восьмому ходу разыграно известное дзёсаки. Вместо 6.7 часто можно встретить сагари «А», но это не меняет идею чёрного мойо. Вместо 4.2 есть и никкентакабасами «В». Но, если рассматривать выбор хода с точки зрения мойо, то для его развития белым проще играть хираки, как на предыдущей диаграмме.



Однако погасить чёрное мойо белым не удастся быстро.

Диаграмма 22.

Давайте откажемся от игры на верхней стороне и сыграем какари справа и попытаемся оценить этот ход. Если бы чёрный камень хираки, Δ стоял в «А» или «В», то о белом какари 1 вообще не стоило говорить; 4.2 - удачное решение. Дело в том, что после субэри 3 и никкенбираки 5 белые очень довольны результатом. И повинен в этом 4.2, который привёл к этой форме.

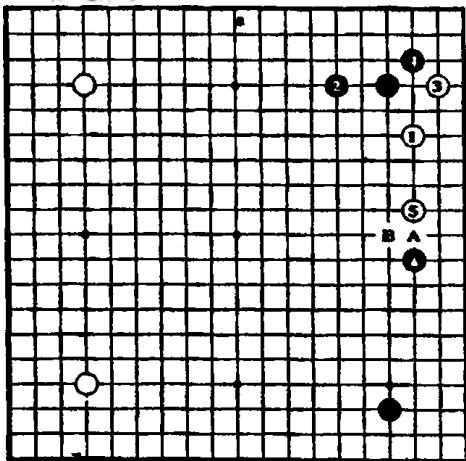
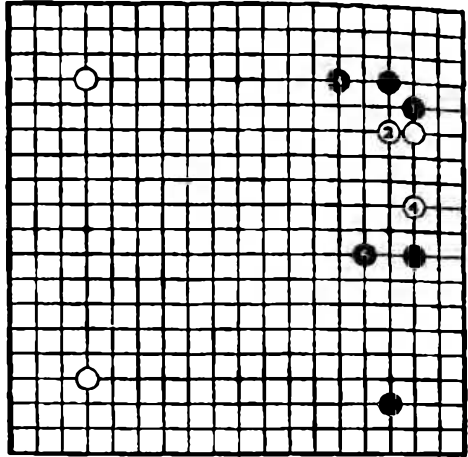


Диаграмма 23.

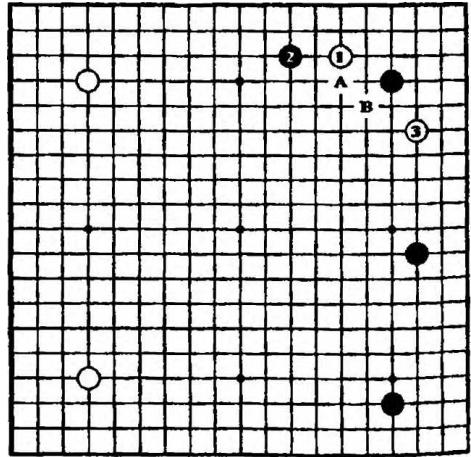
Косуми-цука 1 здесь лучшее, а после обязательного 2 - ч.3. Хирази белых не оптимально (от двух камней лучшее хирази через три пункта). Однако чёрный карман белые прогрызли. И всё равно белые должны отказаться от этого варианта. Потому что чёрные ставят очень хороший камень - 5. И теперь белая ущербная форма выглядит ещё более ущербно и жалко. Но что



более важно, так это то, что усиливается новое мойо чёрных. Сочетание комоку с двумя камнями на стороне выглядит довольно крепко.

Диаграмма 24.

После какари 1 и хасами 2 у белых есть очень интересное продолжение - хасами на чёрное хоси 3. И это в корне меняет оценку борьбы в этом углу. Кстати, вы видите, что б.3 здесь смотрится не как какари в предыдущем варианте, а как адзи. И это, конечно, лучше. О такой игре мы тоже поговорим. А ответы чёрных здесь могут быть различны по степени мудрости или глупости.



Часто можно встретить ходы в «А» и «В». Короче, организуется бой.