

# ФОРОВЫЕ СЕТИ В ЕВРОПЕ

ХИРОЮКИ ИИДА



SHO-GIRU  
ЯПОНСКИЕ ШАХМАТЫ

# Сёги в Европе

Иида Хироюки

## СОДЕРЖАНИЕ

1. Предисловие . . . . .	1
2. Учебные игры в Европе . . . . .	2
3. Обучение на играх-примерах. . . . .	35
3.1 Игра с форой RBLL. . . . .	35
3.2 Игра с форой RB. . . . .	36
3.3 Игра с форой RL. . . . .	37
3.4 Игра с форой R . . . . .	38
3.5 Игра с форой B . . . . .	39
4. Как стать профессионалом сёги . . . . .	41
5. Библиография. . . . .	45

### 1. Предисловие к англоязычной версии

Эта книга была написана с целью оказать некоторую помощь западным игрокам, которые имеют любительский уровень от 10 кю до 4 дана.

В этой книге много записей партий, которые были сыграны на нескольких турнирах по сёги в Европе, и которые записывались участниками. Для западных сёгистов я добавил к этим записям комментарии.

Далее, правила сёги, хорошие игры для изучения теории дебютов форовых игр и статья "Как стать профессионалом в сёги" дают пищу для размышлений более сильным игрокам.

В конце данной версии перевода прилагается малый японско-русский словарь терминов сёги.

Я понимаю, что в английском языке этой книги будет много ошибок, которые я не смог найти. Но я надеюсь что, встретив ошибку, Вы поймёте, что имелось в виду по контексту.

В результате обучения игре в сёги множества детей в Японии я понял, что важной составляющей процесса роста до уровня профессионала является изучение форовых игр. С моей точки зрения, одна из основных причин этому в том, что новички не могут понять смысла ходов белых и их стратегии в равной игре, но могут сделать это в игре с форой.

Я хочу выразить признательность своей семье за поддержку при посещении некоторых турниров сёги в Европе.

Я признателен всем организаторам сёги в Европе, ведь благодаря посвящению их сил развитие сёги в будущем будет ускорено. И я верю, что европейцы и японцы смогут наслаждаться международным обменом с помощью сёги, прекрасной интеллектуальной игры, развитой в Японии.

Я передаю мои особые благодарности мистеру и миссис Оути, которые обеспечили нашу заморскую поездку с тёплой заботой и большой помощью.

Я признателен мистеру Хримберхену, который улучшил комментарии к записям трёх партий (первой игры с форой в 8 фигур, первой игры с форой в 6 фигур и первой игры с форой в 4 фигуры).

Далее, я выражаю мои особые благодарности всем участникам клуба сёги Орикс, которые взяли на себя все расходы по изданию этой книги.

Я хотел бы выразить благодарность моим соседям по лаборатории в Лимбургском университете, мистеру О. Боувмеестеру и мистеру Р. Бутеру, которые уделили много внимания улучшению этой книги.

Также я хотел бы выразить мою признательность мистеру Х. Баккеру за его помощь в использовании программы LaTeX под UNIX для подготовки этой книги, и мистеру П. Шу за помощь в изготовлении диаграмм, приведённых в этой книге.

Я очень признателен своим руководителям, профессору Х. Дж. Ван ден Херику и доктору Джос В. Х. М. Уйтервийку из Лимбургского университета за их большую помощь не только моей семье во время нашего пребывания в Маастрихте, но и в издании этой книги.

Иида Хироюки,  
Маастрихт, июль 1993

### Фора, даваемая профессионалами

игроку с 10 кю и ниже: 10 фигур  
10-8 кю: 8 (RBLLNNS)  
7-5 кю: 6 (RBLLNN)  
4-3 кю: 4 (RBLL)  
2 кю - 1 дан: 2 (RB)  
2-3 дан: ладья и левая стрелка  
4-5 дан: ладья или слон  
6 дан: слон или левая стрелка

## ГЛАВА 2. УЧЕБНЫЕ ИГРЫ В ЕВРОПЕ

### 2.1 Вступление

Многие сильные японские игроки в сёги (включая детей, которые стремятся стать профессионалами) серьёзно учатся, чтобы играть форовые игры против профессионалов.

Однако, автору было не найти в Европе людей, которые были бы знакомы с теорией дебютов форовых игр, хотя они очень хорошо знали теории дебютов равных игр.

Причина, возможно, в том, что у них не было англоязычной книги на эту тему, хотя, как стало известно от мистера Дж. Кенни, есть журналы по сёги на английском языке [11], которые публиковали теории дебютов некоторых форовых игр.

Автор столкнулся с тем, что многие западные игроки в сёги не интересуются изучением дебютов в играх с форой, поскольку у них не слишком много возможностей играть форовые игры друг против друга или против профессионалов в Европе.

В этой главе Вы сможете увидеть две игры с форой в 8 фигур, шесть игр с форой в 6 фигур, три игры с форой в 4 фигуры, десять игр с форой в 2 фигуры, пять игр с форой в ладью и стрелку и две игры с форой в ладью с комментариями автора.

### 2.2 Обозначения.

К - король, Р - пешка,  
R - ладья, В - слон,  
G - золото, S - серебро,  
L - стрелка, N - конь,  
x - взятие,  
' - сброс,  
+ - переворот,  
= - ход без переворота,  
! - хороший ход,  
!! - отличный ход,  
? - плохой ход,  
?? - ужасный ход.

### Примечания переводчика

1. В равных играх в сёги первыми ходят чёрные. В форовых же играх первыми всегда ходят белые (сильнейший игрок, дающий фору). 2. На диаграммах игр с форой лагерь чёрных, как и в равных играх, расположен внизу.

3. В переводе сохранена оригинальная нумерация ходов источника.

4. В переводе опущено формальное кибернетическое описание правил игры.

### 2.3 Игра с форой в 8 фигур

В игре с форой в 8 фигур для чёрных важно научиться, как переворачивать старшие фигуры обоснованным методом (т.е. без излишних жертв), и как приближаться к королю белых. И хотя кажется, что чёрным в игре с форой в 8 фигур очень легко перевернуть старшие фигуры, это недоступно игрокам уровня 8 кю в игре против профессионала.

Автор надеется, что новички в сёги понимают, что переворачивание старших фигур обычно является быстреешим путём приближения к королю противника (как в форовой, так и в равной игре).

Отметим, что у белых есть лишь две атакующие фигуры (золотые). На их движение накладывает большие ограничения защита от переворота старших фигур чёрных. В этом отношении многие игроки, имеющие дан, могут что-то узнать из записей этих игр, поскольку у каждого хода белых есть своё особое значение.

#### Партия 1

**Чёрные:** А. Стеффенс, 15 кю

**Белые:** Х. Иида

27 сентября 1992, Амстельвеен

1 ... G-3b	2 P-7f G-7b
3 P-2f K-4b	4 S-7h P-8d
5 S-7g G-8c	6 G-7h G-7d
7 K-6i P-4d	8 G-5h P-5d
9 P-2e K-4c	10 P-5f P-6d
11 V-7i G-2b	12 P-1f P-6e
13 L-1g	

Альтернативой является ход 13 R-1h, нацеленный на быструю атаку по краю. В этом случае Вы не должны бояться размена чёрного слона на белое золото, поскольку чёрные смогут перевернуть свою ладью и нацелиться на приближение к белому королю. В игре, возможно, чёрные думали, что было бы неумно идти на такой размен.

13 ... G-6d	14 R-1h P-5e
15 Px5e Gx5e	16 S-4h

По сравнению с ходом 16 S-4h высший приоритет имеет ход 16 P-1e.

16 ... P-3d	17 P-1e P-3e
-------------	--------------

Сильным вариантом является ход 17 ...P-3e, который белые зачастую играют в ситуациях такого типа, чтобы усложнить ситуацию. Если белые выберут любой другой вариант, то

чёрным будет легче победить. Помните, что в играх с большой форой (больше двух фигур) король является сильной атакующей фигурой, поскольку белый король может участвовать во взятии пешки, перевороте пешки и так далее.

18 P-1d Px1d      19 Lx1d K-3d  
20 L-1b+ G-3c    21 R-1d      (2.1)

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
♙										a
♙									♙	b
♙		♙				♙	♙			c
	♙				♙	王		飛		d
			♙	♙		♙	歩			e
		歩								f
歩	歩	銀	歩		歩	歩				g
		金		金	銀					h 歩
香	桂	角	王					桂		i 歩

(2.1)

Ход 21 R-1c+ лучше, чем 21 R-1d (шах), поскольку нацелен на 22 +L-2b. Вы должны быть осторожны, делая шах, поскольку, ловя короля, Вы можете потерять большое преимущество.

21 ... P-2d      22 R-1c+ G-2c  
23 +R-1e Px2e    24 P-3f!

Ход 24 P-3f хорош, поскольку после 24 ...Px3f следует 25 +L-1c (и тогда белые не могут защититься ходом 25 ...G-2d). Белые стараются защититься ходом 24 ...G-4e.

24 ... G-4e      25 Px3e Gx3e  
26 S-3g?

Ход 26 S-3g даёт белым шанс отыграться ходом 26 ...P'1d. Ход 26 P'3f, после которого последует 26 ...Gx3f 27 +L-1c, лучше. Ход 26 Vx3e - это ещё один путь к быстрой победе, но следующие за ним ходы могут быть непросты для играющего игру с форой в 8 фигур.

В любом случае, чёрным пришлось время получать доступ к белому королю. Чёрные определённо могут улучшить своё положение, если будут помнить про поговорку сёги: "в конце игры скорость важнее материала".

26 ... P'1d      27 +R-1f G-2d  
28 P'3f G-4e    29 P-4f P-1e

30 +R-1h G-5e      31 P-3e! K-2c  
32 S-3f!

Ходы 31 P-3e и 32 S-3f хороши, поскольку увеличивают эффективность старших фигур и создают хорошую атакующую форму с отдачей в жертву перевёрнутой стрелки. Если Вам не нравятся такие жертвы, то Вы можете выбрать ход 31 +L-1c.

32 ... Kx1b 33 P'2f! G-2c

Ход 33 P'2f - это хорошая идея. Альтернативой является ход 33 N-3g, увеличивающий эффективность коня. Однако 33 P'2f лучше, чем 33 N-3g, поскольку авангардная пешка (курай) чёрных на второй вертикали очень сильна.

Ход 33 ...G-2c - это защитный приём.

34 +Rx1e??

Лучше был ход 34 P-2e. Вариант 34 L'1c создаёт множество разрушений.

34 ... L'1c      35 +Rx2e P'2d  
36 +R-3d Gx3d    37 Px3d R'3i  
38 P'5i Rx3f+    39 P-4e K-2c  
40 G'3c? K-1d    41 Px4d P'4f!  
42 P-4c+ P-4g+    43 G5h-6h P'5f  
44 P'4h +Px4h    45 P-9f +P-5i  
46 Kx5i +R-3i    47 K-5h G-4f  
48 P'4g S'5g      49 Gx5g Px5g+50  
Vx5g G'5i    51 K-6h G-6i      (0-1)

После хода 35 ...P'2d чёрной ладье не спастись.

Ход 36 +R-3d - это лучший способ сделать ладью эффективной, нацеливаясь на размен с важным золотом белых.

Неожиданно ходы 37 ...R'3i и 38 ...Rx3f+ дают белым большое материальное преимущество (серебро) и хорошую защиту против чёрного токина.

Ход 40 G'3e мог привести к более обнадеживающей позиции (чем в реальной игре) для чёрных.

Ход 48 ...S'5g ведёт к мату.

За ходом 52 K-5h следует 52 +R-5i - мат.

В этой игре чёрные были в одном шаге от победы. Так что, если бы они знали хоть немного больше про приближение к королю, это помогло бы им легко победить. И, хотя у мистера Стеффенса был всего лишь 15 кю, автор отметил, что его старшие фигуры хорошо работали вместе.

## Партия 2

**Чёрные:** Д. Кноттнерус, 15 кю

**Белые:** Х. Иида

27 сентября 1992, Амстельвеен

1 ... G-3b                    2 P-7f G-7b  
 3 P-2f P-6d                4 P-2e K-5b  
 5 P-2d Pх2d                6 Rх2d P'2c  
 7 R-2f P-8d                8 S-6h K-6c  
 9 S-7g G-8c                10 P-9f P-7d

Ход 10 ... G-7d создал бы белым большие проблемы в результате 11 P-7e, после которого последовало бы 11 ... Gх7e (если 11 ... G-8e, то ход 12 S-8f дал бы чёрным быструю победу) 12 R-9f, и белые не могут защититься против переворота чёрной ладьи, что означает для них поражение.

11 P-5f P-8e                12 S-4h G-8d  
 13 S-5g P-7e

Возможно, чёрным не нравятся атаки наподобие 13 ... P-7e. Это может быть для чёрных вторым шагом обучения, как защищаться против любой атаки белых без страха.

14 Pх7e Gх7e                15 P'7f P-8f

Автор советует всем игрокам в таких ситуациях не бояться, а в первую очередь проверять, является ли взятие лучшим ходом или же нет.

Каков же ответ чёрных на 15 ...P-8f?

16 Pх8f G-7d                17 R-2e! P-6e  
 18 P-6f! Pх6f

Ход 16 Pх8f правильный. Альтернатива - 16 Pх7e, после чего следует 16 ... Pх8g+ 17 P-5e, и если 17 ... +Pх8h, то R-8f даст чёрным большое преимущество, поскольку белые не смогут защититься от переворота ладьи. В этом варианте игрокам, имеющим дан, легко найти хороший ход 17 P-5e, который увеличивает эффективность чёрной ладьи.

Ход 17 R-2e хорош, поскольку увеличивает эффективность бокового боя ладьи, и белые вынуждены защищаться против 18 R-9e, нацеливаясь на переворот ходом 17 ... P-6e.

И ход 18 P-6f был ко времени, увеличивая эффективность серебра и слона. Развитие чёрных в этой игре было очень хорошим.

19 S5gх6f K-7b              20 P-7e G-6d (2.2)  
 21 S-6e P-2d                22 Rх2d Gх6e

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
♜										a
♜			王				♞			b
	♜				♜	♜	♜	♜	♜	c
				♞						d
			歩					飛		e
	歩	歩		銀	歩					f
			銀			歩	歩		歩	g 歩
	角									h 歩
	香	桂		金	王	金		桂	香	i 歩

(2.2)

Ход 19 ...K7b - это приём защиты, применённый, когда ситуация чуть-чуть отличалась от той, о которой говорит пословица про «ранний побег».

Для чёрных ходы 20 P-7e и 21 S-6e смотрятся весьма удовлетворительно. Но, конечно же, белые уже предвидели эти ходы, и приготовили план, который не позволит чёрным получить преимущество.

Вы можете отметить, что белым было необходимо играть 19 ... K-7b. Цель белых - заставить чёрную ладью уйти с пятой горизонтали на другую ходом 21 ... P-2d.

Тут чёрные, возможно, рассматривали несколько кандидатур, к примеру, 22 R-1e, 22 R-3e, 22 R-4e и 22 Rх2d, которые все хороши и практически равноправны.

23 S-6f? P'2c                24 R-7d P'7c

Чёрные намеревались ходом 23 S-6f включить в работу слона. Однако эта идея находится в противоречии с предыдущей жертвой серебра. Ход 23 R-2a+ был бы лучше, после чего последовало бы 23 ... G-4b 24 +R-5a, или 23 ... S'3a 24 P'2d (если 24 ... P'2b, то чёрные смогут продолжить свою атаку ходами 25 P-2c+ Pх2c 26 P'2d Pх2d 27 P'2c).

25 R-8d Gх5f

После 25 ... Gх5f у чёрных не остаётся шанса победить, но остаётся возможность научиться у белых, как приближаться к королю.

26 G4i-5h S'8g              27 B-7i Gх6f  
 28 P-7d S'8c                29 Pх7c+ Kх7c  
 30 R-8e P'8h                31 B-4f! P'6d  
 32 P'6e! S-8d                33 Bх6d K-8c

34 B-5c+? Sx8e      35 P-6d R'3i  
 36 K-6h Px8i+      37 G-5g N'7f  
 38 K-5h R-3h+      39 K-5i Gx5g  
 (0-1)

Ходы 31 B-4f и 32 P'6e были хорошими, поскольку увеличивали эффективность чёрного слона.

Ход 34 Rx8d оказал бы на белых небольшое давление, после чего последовало бы 34 ... Kx8d 35 S'7e K-8c 36 P'7d.

После 39 ... Gx5g чёрные не могут защититься от угрозы мата белыми и также не могут довести белого короля до мата.

В этой игре чёрные не преуспели в переворачивании своих старших фигур до того, как белые подготовились к победе. С точки зрения автора это произошло из-за того, что чёрные были более сосредоточены на приближении к белому королю, чем на переворачивании своих старших фигур.

## 2.4 Игра с форой в 6 фигур

В игре с форой в 6 фигур для чёрных главной целью должен быть переворот их старших фигур.

Без поддержки младших фигур (пешек, стрелок, коней и серебра) осуществить этот переворот им было бы сложно. Если их старшие фигуры будут подкреплены токнами, то они смогут легко добраться до белого короля.

В настоящее время многие игроки, играющие чёрными, не следуют форовым дебютным книгам, и стремятся построить замок, как и в равной игре. Это даёт белым некоторый темп для атаки, хотя белые и не могут атаковать быстро, поскольку кроме золота и серебра атакующих фигур у них нет.

### Партия 1

**Чёрные:** Б. Сальден, 11 кю

**Белые:** Х. Иида

27 сентября 1992, Амстельвееен

По просьбе мистера Сальдена, эта игра проводилась с форой в 6 фигур, хотя обычно игрокам уровня 11 кю даётся фора в 8 фигур, поскольку я профессионал. Я принял просьбу, поскольку понимал, что соперник сильнее, чем его уровень.

Как Вы сможете понять после чтения записи этой игры с комментариями, мистер Сальден мог предвидеть глубже, чем обычный игрок низших кю, проводя

хорошие вычисления. Автор уверен, что это хороший учебный материал для многих игроков, объясняющий, как победить профессионала.

1 ... S-2b              2 P-7f S-8b  
 3 P-2f P-7d            4 P-2e S-7c  
 5 S-3h G-3b            6 P-1f P-8d  
 7 P-1e S-6d            8 S-6h

Вплоть до хода 8 S-6h автор не видел у чёрных бессмысленных ходов, исключая 5 S-3h: тут лучше другой ход для быстрой атаки.

Во время ходов чёрных по построению замка белые могут подготовиться к атаке, против которой чёрным придётся защищаться, даже в игре с форой в 6 фигур. Я по своему опыту знаю, что даже сильные игроки часто ошибаются в защите.

Поэтому автор может заключить, что чёрным всегда следует торопиться с атакой в играх с большой форой (от 8 до 2 фигур).

8 ... G-7b              9 L-1g P-7e  
 10 Px7e Sx7e            11 R-1h P-8e  
 12 G-7h

Ход 12 G-7h после 11 P-8e сделан в правильное время.

Ход 9 G-7h, возможно, чуток бессмысленный, поскольку атака белых не была нацелена на голову слона. Крайне важно, чтобы чёрные не делали ходов, которые являются (или станут) бессмысленными.

12 ... P-8f              13 Px8f Sx8f  
 14 P'8g P'7g (2.3)

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
				王					a
		卒				卒	卒		b
卒			卒	卒	卒	卒	卒	卒	c
			●			●			d
							歩	歩	e
	卒								f
歩	歩	卒	歩	歩	歩	歩		香	g
	角	金	銀			銀		飛	h 歩
香	桂			王	金		桂		i 歩

(2.3)

Белые пытаются замутить игру, предлагая жертву пешки ходом 14 ... P'7g. Этот ход тоже пробует силу чёрных, поскольку белые ощущают, что

чёрные сильнее, чем их уровень. Белые уделяют внимание ответу чёрных.

15 Nx7g

Лучший ответ тут - 15 Sx7g. Однако ход 15 Nx7g тоже неплох. Белые понимают, что чёрным непросто найти такой ход в реальной (серьёзной) игре, хотя он и является наиболее естественным ответом.

В играх с большой форой психологическая оценка часто бывает одной из стратегий белых. Конь на 7g будет хорошей мишенью для атаки.

15 ... S-7e            16 P-1d Px1d  
17 Lx1d P-6d        18 L-1b+

Хорошо прорываться по первой вертикали ходом 18 L-1b+.

18 ... P'1c            19 N-8e

Ход 19 +Lx1c мог быть встречен ходом 19 ... S-3a, и белые могли получить некоторое пространство для дыхания. Ход 19 N-8e хорош, поскольку оказывает давление на белого короля. Однако, с точки зрения автора, он был бы лучше после того, как белые сбросят пешку на 7f.

19 ... G-8c            20 P'7c K-6b  
21 P'1d G-9d

Ход 21 P'1d для чёрных очень хорош (белые не могут сыграть 21 ... Px1d, поскольку следующие далее ходы 22 Rx1d P'1c 23 +Lx1c S-3a 24 P-2d дали бы чёрным большое преимущество). Чёрные также могут выбрать ходы 21 P-7b+ Kx7b 22 P'7d Gx7d 23 N-9c+, и это будет ещё одним путём приближения к белому королю. Это было бы более хорошим вариантом, чем последовательность реальной игры, поскольку в игре чёрные теряли коня на 8e, а золото белых становилось более активным, причиняя некоторые беспокойства защите чёрных.

22 Px1c+ S-3a        23 +P-2b Sx2b  
24 +Lx2b Gx2b       25 R-1a+ L'2a  
26 P'1c!

В течение нескольких ходов, вплоть до 26 P'1c, ошибок у чёрных нет. Здесь им следует найти путь быстрого приближения к белому королю.

26 ... Gx8e            27 S-7g

Ход 27 P-1b+ был бы лучше. Если 27 ... N'7f, то чёрные получают большое преимущество после 28 B-5e.

27 ... P'7f            28 S-6f Kx7c  
29 P-1b+ Sx6f        30 Vx6f S'7g

Ход 30 ... S'7g оказывает некоторое давление на чёрного короля.

31 Gx7g Px7g+        32 B-9c+!

Белые были немного удивлены ходом 32 B-9c+, который был нацелен на быстрый доступ к королю, поскольку они ожидали хода 32 Vx7g. Это стратегия игнорирования в эндшпиле.

32 ... +P-6g           33 K-4h K-7d

Чёрные правильно судят о том, что у белых нет быстрого доступа к королю после 33 K-4h. Поэтому у белых нет другого выбора, кроме как попытаться войти королём ходом 33 ... K-7d, что обычно не нравится чёрным.

34 +Px2b K-6e        35 +R-1f G'6f  
36 G'5f K-7f           37 Gx6f +Px6f  
38 +Rx6f Kx8g        39 G'7g K-8h  
40 +R-6h Kx9i        41 S'8h  
(1-0)

Итак, чёрные не сделали ни одной ошибки, и довели белого короля до прекрасного мата.

## Партия 2

**Чёрные:** К. Блюмберг, 7 кю

**Белые:** Х. Иида

3 октября 1992, Гейдельберг

В этой игре чёрные не делали плохих ходов в дебюте и миттельшпиле, и сохранили большое преимущество, которое даёт фора.

Когда они попытались добраться до белого короля, они не смогли найти победных ходов, поскольку у них оставалось мало времени.

С точки зрения автора, чёрные могут сожалеть, что они сыграли эту игру вничью.

1 ... S-2b            2 K-6h S-8b  
3 P-7f P-7d        4 G-7h S-7c  
5 B-7g G-7b

Было замечено, что ходы 2 K-6h, 4 G-7h и 5 B-7g не создают хорошо сбалансированной формы. Ход 2 P-2f сделал бы их ладью более эффективной.

6 G-5h S-6d      7 P-2f G-3b  
8 P-2e K-6b      9 P-3f P-7e

Ходом 9 ... P-7e белые начали атаку, оказывая некоторое давление на чёрного слона.

10 B-9e G-7c      11 Pх7e G-8d  
12 B-7g Gх7e

И, хотя ход 10 B-9e (шах) смотрится хорошо, белые ожидали такого шаха, чтобы ответить на него 10 ... G-7c и 11 ... G-8d, в результате чего белые могут хорошо развиваться для атаки без больших усилий. Отметим, что ход 8 ... K-6b был сделан, чтобы подготовиться к ответу на шах чёрных 10 B-9e ходом 10 ... G-7c.

13 K-6i! P-8d      14 S-4h? K-7c  
15 S-6h P'7f

Ход 13 K-6i хорош тем, что делает слона эффективнее вместе с 14 B-5i, в то время как, на предыдущем этапе, ходы 10 Pх7e Sх7e 11 K-6i были бы гораздо лучше.

Ход 14 S-4h сомнителен, поскольку противоречит предыдущей идее выдвижения слона на 5i (но теперь не походить на 3g или 2f).

Ход 15 S-6h был путём развития своих фигур вокруг короля вслед за 14 S-4h.

16 B-8h P-8e      17 P'7g! Pх7g+  
18 Sх7g P'7f

Ходами 16 ... P-8e и 18 ... P'7f белые оказывали на чёрного слона непрерывное давление, что также значит, что белые боялись его действия.

Ход 17 P'7g был остро нацелен на 19 S-6f

Чтобы сохранить пешку на 7f (контроль над центром), белые должны были сбросить своё серебро неожиданным ходом 20 ... S'7e.

Теперь у чёрных чистое преимущество. Причина этого в том, что фигуры в руке обычно лучше, чем фигуры на доске.

19 S-6f Gх6f      20 Vх6f S'7e  
21 B-8h P-5d

Для чёрных было мудрым позволить своему слону убежать ходом 21 B-8h. Ход 21 Vх7e был бы встречен ходами 21 ... Sх7e 22 G'6e (очень притягательно, особенно для сильных

игроков, получить быстрый доступ к белому королю). Однако эти ходы не вели к несомненной победе чёрных.

На этом этапе чёрным следует рассмотреть повышение эффективности их ладьи.

Ход 21 ... P-5d защитит (??? context) слона, работая далее на 22 ... P-5e.

22 P-2d! Pх2d      23 Rх2d S-6e  
24 N-3g! P'2c

Ходы 22 P-2d и 24 N-3g были хороши тем, что делали эффективными ладью и коня.

25 R-2e P-6d      26 N-4e K-6c (2.4)

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
									a
					♙	♙			b
♙			♚		♙	♙	♙	♙	c
			♙	♙					d
	♙	♙	♙		桂		飛		e
		♙				歩			f
歩	歩		歩	歩	歩			歩	g 金
	角	金		金	銀				h 歩
香	桂		王					香	i 歩

(2.4)

Против атаки чёрной ладьи (25 R-2e) у белых нет ходов для защиты серебра на 6e помимо 25 ... P-6d. Ход 25 ... K-6d был бы встречен ходом 26 N-5c+, что дало бы чёрным большое преимущество.

Ходом 25 ... P-6d белые также создают путь для движения своему королю (к примеру, ходом 26 ... K-6c) на следующем этапе.

27 G'5c?? K-7c      28 P-3e P-8f  
29 P-3d? Pх8g+      30 Gх8g P'8f  
31 Pх3c+ Pх8g+      32 +Pх3b +Pх8h  
(1/2 - 1/2)

Ход 27 G'5c был слепым. Мы можем привести пословицу сёги: "шах может привести к провалу", особенно в случае, когда он ведёт к мату или угрозе мата. Причина этому в том, что шах помогает противнику развить свои фигуры. Ход 27 P-3e или 27 R-3e был бы лучше.

С точки зрения автора, с учётом его опыта игры, чёрным было бы



несколько сложно найти хороший ход наподобие 27 P-3e (со спокойствием), поскольку они боялись контратаки белых.

Однако это неважно, поскольку после хода 28 ... P-8f последовало 29 Px8f Sx8f 30 P'8g, и чёрные сохранили большое преимущество.

### Партия 3

**Чёрные:** Б. Сальден, 11 кю

**Белые:** Х. Иида

27 декабря 1992, Неймеген.

1 ... S-2b                    2 P-7f S-8b  
3 P-2f G-3b                4 P-2e P-7d  
5 P-1f S-7c                6 P-1e G-7b  
7 L-1g S-6d                8 R-1h P-7e

У белых нет больше защиты против атаки чёрных пешкой, стрелкой и ладьёй на первой вертикали.

9 Px7e Sx7e                10 G-7h P-8d  
11 P-1d Px1d               12 Lx1d P-8e  
13 S-6h? K-6b

Ход 13 S-6h сомнителен, поскольку чёрные могут получить большое преимущество ходом 13 L-1b+.

14 G-5h P-6d               15 S-3h G-7c

Ход 15 S-3h отлично делает серебро эффективным. Однако, с точки зрения автора, чёрным работа этого серебра для победы в этой игре с большой форой не требуется.

16 S-2g G-7d               17 L-1b+ P'1c

Ход 17 ... P'1c - это приём, который часто используется профессионалами, чтобы задержать быструю атаку чёрных, после чего следует 18 Lx1c S-3a, и перевёрнутая стрелка на 1c может стать препятствием для переворота ладьи.

18 +L-2a K-6c              19 P'1b

Автор никогда не видел таких приёмов, как 18 +L-2a и 19 P'1b. Это хорошо в том смысле, что чёрные не стремятся играть слишком поспешно, хотя их атака медленнее, чем в другом варианте, к примеру, 18 +Lx1c S-3a 19 +Lx2c Gx2c 20 R-1a+, что даёт чёрным преимущество.

19 ... P-8f                    20 Px8f Sx8f  
21 P'8g P'7g                22 Sx7g Sx7g+  
23 Gx7g G-8e                24 R-1f! P-2d

25 R-2f S-2c                26 Px2d S-3d  
27 S-3f? S'7f

Ход 24 R-1f был хорошим в соответствии с пословицей сёги "плавающая ладья работает лучше не только в атаке, но и в защите".

Ходами 24 ... P-2d и 25 ... S-2c белые делают эффективным своё серебро.

Ход 27 S-3f немного опасен, поскольку ладья белых временно теряет боковой бой.

Однако теперь у белых лишь один путь (и не очень хороший) атаковать - ходом 27 ... S'7f.

28 G-6h! Sx7g+            29 Gx7g G'7f  
30 Gx7f Gx7f               31 S-2e! P'7e (2.5)  
32 G'7h!! G'3e

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
香								王		步
							步		步	
			王	步	步	步	步	步		
			步				步	步		金
			步					銀		銀
			步					飛		銀
	步	步		步	步	步	步			步
	角									步
香	桂			王				桂		步

(2.5)

Чёрные делают ходы, хорошие как для атаки, так и для защиты: 28 G-6h, 31 S-2e и 32 G'7h, что является приёмом для увеличения числа фигур в руке, чтобы позднее добраться до белого короля.

Однако чёрные, которые играют игру с форой в 6 фигур, обычно не могут сделать этот очень хороший ход 32 G'7h с большим спокойствием. К этому времени белые поняли, что чёрные уже нашли свой путь к победе после хода 32 ... G'3e.

33 R-1f Sx2e                34 Rx1c+ S-3f  
35 Px3f Gx3f               36 S'4h! P'8f  
37 Px8f S'8g                38 Gx8g Gx8g

С большой жертвой серебра ходом 34 ... S-3f белые получают доступ к чёрному королю. Однако им приходится встретить хорошую защиту чёрных ходом 36 S'4h. Против этой защиты белое золото на 3f больше не работает.

Поэтому белые атакуют по восьмой вертикали ходами 36 ...P'8f и 37 ...S'8g.

39 В-6f G'7f	40 P-2c+! Gx6g
41 Вx7e G8g-7h	42 +R-2d! P-5d
43 +Pх3b P'2g	44 S'5b! K-7d
45 S'7f G7h-6h	46 K-4i G6g-5h
47 K-3h Gx4h	48 Kx4h S'7c
49 Вx9c+ (1-0)	

Ход 40 P-2c+ хорош, поскольку одновременно делает перевёрнутую ладью чёрных эффективной (ходом 42 +R-2d) и увеличивает число фигур в руке (ходом 43 +Pх3b), приводя белого короля к мату на следующем этапе.

Против 44 S'5b белые не могут взять серебро, поскольку 44 ... Kx5b был бы встречен ходом 45 +Rx5d, который ведёт к мату. Этот шах - хороший ход, ведущий к позиции, приближение к королю в которой легче.

Ход 45 S'8e может привести к мату, что должно быть хорошим примером для игроков, не имеющих дан.

Однако ход 49 Вx9c+ ведёт белого короля к угрозе мата.

В этой игре у чёрных был хороший баланс атаки и защиты. Этим они и создали позицию, в которой белые поняли, что чёрные защитят свой лагерь.

#### Партия 4

**Чёрные:** Р. Янссенс, 10 кю

**Белые:** Х. Иида

27 декабря 1992, Неймеген

1 ... S-2b	2 P-7f S-8b
3 P-2f G-3b	4 P-2e K-4b
5 P-1f P-7d	6 В-6f G-7b
7 P-1e G-7c	8 L-1g K-3a
9 R-1h K-2a	

Очевидно, что в этой форовой игре белые не могут защититься от концентрированной атаки по крайней вертикали двумя фигурами чёрных.

Поэтому ходами 8 L-1g и 9 R-1h после 7 P-1e чёрные создают прорыв по первой вертикали с переворотом ладьи.

Ходом 9 ... K-2a белые защищаются от атаки чёрных с помощью короля. Смысл этого станет ясен через несколько ходов.

10 P-1d? Px1d	11 Lx1d P'1c
12 Lx1c+ Sx1c	13 P'1d S-2b

И хотя ход 10 P-1d и смотрится хорошо, он плох. Этот ход ведёт к потере чёрными стрелки. Возможно, на этом этапе чёрные просмотрели дальнейший ход событий.

Ход 13 Rx1c+ был бы встречен ходом 13 ... L'1a (или 13 ... L'1b), который принёс бы чёрным большие материальные потери.

Возвращаясь к предыдущему, до начала атаки, этапу, заметим, что ход 10 P-5f был бы лучше, делая эффективным действие слона на первую вертикаль ходом 11 В-5g.

14 P-5f L'1a	15 P-9f G-6d
16 В-5g P-4d	17 P-6f P-5d
18 P-9e P-5e	19 Pх5e Gx5e

Белое золото идёт вперёд на центральную горизонталь ходом 19 ... Gx5e, чтобы оказать на чёрных большое давление, в то время как чёрные вновь после этой ошибки ищут начала атаки.

20 G4i-5h P'5f	21 В-4h S-7c
----------------	--------------

Ход 20 G4i-5h - это стандартный путь защиты. Чёрный слон на 5g - это фигура, которая может прекрасно атаковать по обеим крайним вертикалям.

Ходом 20 ... P'5f белые уменьшают эффективность слона.

Ходом 21 ... S-7c белые увеличивают эффективность своего серебра, хотя на него и наложены ограничения обязанностью охранять диагональ слона. В любом случае, для победы белым необходимо хорошо работающее серебро.

22 P-9d Pх9d	23 Lx9d P'9h
--------------	--------------

Ход 23 ... P'9h - это приём создания токина, который называется "висячая пешка", и который часто применяется не только в форовых, но и в равных играх.

24 S-8h P-7e (2.6)	25 Pх7e S-8d
26 P-7d S-7e	27 G-6g P-4e
28 G-5h!	

								王	皇	a
								卒	卒	b
		卒	卒	卒				卒	卒	c
香						卒				d
		卒		卒					步	e
		步	步	卒						f
	步				步	步				g 步
卒	銀			金	角				飛	h 步
	桂		金	王		銀	桂			i 步

(2.6)

28 G-5h - хороший защитный ход. Хотя чёрные и потеряли на раннем этапе стрелку, теперь у них есть хорошие шансы победить после защиты от атаки белых золотом и серебром.

28 ... P-9i+            29 Sx9i P-4f  
30 Px4f Gx4f            31 P'4g P-5g+  
32 G5hx5g Gx5g        33 Vx5g G'7f  
34 Gx7f Sx7f            35 G'7h G'6g

(чёрные сдались)

Ход 28 P-9i+ - это приём, который носит название "жертва с переворотом" и нацелен на то, чтобы сделать белое серебро неэффективным (на 9i после 29 Sx9i).

31 P'4g - это стандартный защитный ход. Белым должно быть нелегко продолжать свою атаку.

Возможно, ход 33 ... G'7f был единственной возможностью белых продолжить атаку, делая их серебро на 7e более эффективным.

После 35 ... G'6g чёрные неожиданно сдались, хотя позиция у них была хорошая. Возможно, это произошло из-за того, что они не знали, как в этой позиции сделать ход за короткое время.

### Партия 5

**Чёрные:** В. Алайн, 13 кю

**Белые:** Х. Иида

27 марта 1993, Брюссель

1 ... S-2b            2 P-5f G-7b  
3 G4i-5h P-7d        4 P-7f S-8b  
5 S-7h S-7c            6 S-4h G-3b  
7 P-2f P-8d

На ход 7 ... S-6d был бы ответ 8 B-6f, и белые вынуждены защищаться ходом 8 ... G-8b, что создаёт плохую

форму. К примеру, у белых будут проблемы с развитием своих фигур после 9 N-7g.

8 S-7g S-6d            9 G-7h P-7e  
10 Px7e Sx7e            11 P'7f S-6d  
12 S-8f? G-7c            13 P-6f G-7d  
14 G-7g P-4d            15 S-5g G-4c  
16 P-4f P-5d            17 R-4h P-8e  
18 S-9e? P-3d            19 P-8f! P'7e

Ход 12 S-6f был бы в лучшем вкусе. После хода 18 S-9e серебро практически выходит из игры.

Ход 19 P-8f хорош тем, что делает чёрное серебро эффективным.

Ход 19 ... P'7e - это приём, делающийся для усложнения ситуации. Этот ход позволяет белому золоту на 7d разменяться на чёрное золото ходом 21 ... Gx7f после 20 Px8e Gx8e 21 S-8f.

20 G5h-6g S-3c        21 P-4e K-4b  
(2.7)

										a
								王		b
卒			卒		卒	卒	卒	卒	卒	c
		卒	卒	卒	卒	卒				d
銀	卒	卒			卒					e
	步	步	步	步				步		f
步		金	金	銀			步		步	g
	角				飛					h
香	桂			王			桂	香		i

(2.7)

Ход 20 Px8e был бы лучше, делая серебро на 9e эффективным (далее, ходом 21 S-8f).

Благодаря ходу 21 ... K-4b игроки, имеющие дан, могут понять, что в этой позиции настало время в первую очередь ходить белым королём.

22 B-7i Px4e            23 P-1f? S-4d  
24 K-5h P-3e

Ход 23 Rx4e лучше, и чёрные могут нацелиться на атаку по первой вертикали.

После 24 ... P-3e чёрным должно быть очень сложно прорваться через авангардные пешки на 4e и 3e, хотя это и необходимо для победы.

25 P×8e G×8e      26 S-8f G×8f

Ход 26 S-8f было бы лучше сделать на предыдущем этапе. Однако, на этом этапе, это несколько сомнительный ход, поскольку теперь в лагере чёрных есть дыры для сброса серебра.

27 G×8f S'7h      28 B-6h P'8h  
29 P×7e? P×8i+      30 G-7g +P-8h  
31 R-4i N'4f

Ход 29 G-7g был бы лучше, и белое серебро должно было пойти ходом 29 ... S×8i+, и это перевернутое серебро не было бы эффективной фигурой.

Ходом 31 ... N'4f белые начнут процесс приближения к чёрному королю, который должен быть "атакой пинцетом".

32 S×4f P×4f      33 P-3f S'4g  
34 K-5g S-4e      35 G'3g S4ex5f  
36 K×4f S-5h+      37 R-3i S-5e  
38 K×3e +S×6h      39 N'3d K-3c  
40 P-2e B'4d      (0-1)

Хотя ход 34 ... S×3f и был стандартной альтернативой, белые выбрали более быструю атаку ходом 34 ... S-4e, после использования своего предвидения.

Белые взяли слона ходом 38 ... +S×6h, что создало чёрному королю угрозу мата (практически хисси, "неизбежный мат").

### Партия 6

**Чёрные:** Кастерс Матт, 9 кю

**Белые:** Иида Хироюки

27 марта 1993, Брюссель

1 ... S-2b      2 P-7f S-8b  
3 B-6f P-7d      4 P-9f G-7b  
5 P-9e G-7c      6 P-9d P×9d  
7 L×9d G-8d      8 R-9h P'9e

Ход 8 B-5e был альтернативой, позволяющей получить большое преимущество, поскольку белые не сделали хода 5 ... P-6d.

9 V×8d!! P×8d      10 R×9e

В согласии со стандартной книгой по дебютам, чёрные легко отвоёвывают большое преимущество. Однако чёрным (8 или 9 кю) нелегко приблизиться к белому королю и довести его до мата на этом уровне (к примеру, после переворота чёрной ладьи).

10 ... K-4b      11 L-9c+ S-7a

12 +L×8c! P-3d      13 R-9b+

Ход 13 R-9a+ является альтернативой, после которой последуют ходы 13 ... S-6b 14 +R-9b G-5b 15 +L-7b S-5a 16 +L-6a, нацеленные на получение быстрого доступа к королю.

13 ... K-3c      14 G-7h P-5d  
15 S-8h S-3a      16 +R-8a! G-3b  
17 +R×7a B'3e

После 16 +R-8a белые уже не могут защитить своё серебро на 7a.

Ходом 17 ... B'3e белые получают перевернутого слона в компенсацию за потерю серебра.

18 +R-5a V×5g+      19 S-4h +B-3e (2.8)  
20 +R×5d K-2b      21 G'4e!

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
香					竜		王			a
							王			b
		香		香		香	王	香	香	c
		香	香		香		香			d
							留			e
			歩							f 金
		歩		歩		歩	歩	歩	歩	g 銀
		銀	金			銀				h 歩
		桂			王	金		桂	香	i 歩

(2.8)

Ходом 21 G'4e чёрные уменьшают эффект перевернутого слона белых, намереваясь сделать его вообще неэффективным. Здесь у чёрных большое преимущество.

22 ... +B-6b      23 +R×7d P-8e  
24 +L-7c! +B-5c      25 +L×6c +B-4b  
26 S-7g P'9h      27 P-5d!! P-9i+

Ходом 27 P-5d (висячая пешка) чёрные получают быстрый доступ к белому королю. Против токина белые уже не смогут защититься.

28 P-5c+ +B-3c      29 N-9g! P-8f  
30 P×8f +P-8i      31 P-6f! +B-2d  
32 P'5g! P-1d

Чёрный токин на 5c (в результате 28 P-5c+) сильнее, чем белый на 8i (в результате 30 ... +P-8i).

Ходы 29 N-9g, 30 Pх8f, 31 P-6f и 32 P'5g - это хороший ответ на атаку белых, сделанный с большим хладнокровием, после которого белые не могут найти никакой зацепки для атаки и не в состоянии сделать своего слона эффективнее в лагере чёрных.

С хорошими ходами и хладнокровием чёрные подошли к практически победной позиции.

33 +R-5d S-4b	34 +Pх4b +Vх4b
35 +L-5c +B-3c	36 S'4a P'9f
37 Sх3b+ +Vх3b	38 +Lх4c +B-2a
39 Gх3d S'3b	40 +Lх3b +Vх3b
41 S'3c! +Vх3c	42 Gх3c Kх3c
43 V'5e	(1-0)

Ходом 34 +Pх4b чёрные получают большое материальное преимущество.

Ход 36 S'4a - это стандартный приём приближения к королю, создающий угрозу важному защищающему серебру белых. Обычно такой атакующий ход лучше, чем прямой шах.

Победный ход 41 ведёт к мату, хотя эта последовательность и несколько длинна.

## 2.5 Игра с форой в 4 фигуры

В соответствии с теорией дебютов в игре с форой в 4 фигуры, чёрные должны смело атаковать, чтобы получить быстрый доступ к белому королю. Это также значит, что чёрные не должны заботиться о построении замка.

### Партия 1

**Чёрные:** Дж. Тиггельман, 4 кю

**Белые:** Х. Иида

27 сентября 1992, Амстельвеен

В этой игре чёрные строили крепость ягура. Из-за этой их стратегии и ходов, которые использовались при построении крепости, у белых был шанс атаковать (что в играх с форой в 4 фигуры случается крайне редко).

1 ... S-6b	2 P-2f G-3b
3 P-7f G-7b	4 S-4h P-6d
5 P-2e G-6c	6 S-6h P-7d
7 P-3f S-7c	8 S-3g S-8d
9 S-7g P-6e	10 G-7h

Вплоть до хода 10 G-7g, хотя чёрные и не следовали дебюту для игр с форой в 4 фигуры, их развитие было хорошим.

10 ... P-7e	11 Pх7e Sх7e
12 P'7f S-6d	13 S-4f K-6b
14 P-5f P-8d	15 P-2d Pх2d
16 Rх2d P'2c	17 R-2h N-7c
18 G-5h S-2b	19 S-5e! Sх5e
20 Pх5e P-3d	

Ходы чёрных от 10 G-7h до 19 S-5e очень хороши, особенно 19 S-5e - атака в хорошо выбранное время, нацеленная на размен серебра, и поэтому немного облегчающая давление на белую пешку на 6e.

Ходом 20 ... P-3d белые намереваются ввести свои серебро и золото в игру.

21 P'2d? Pх2d	22 Rх2d S-2c
23 R-2h P'2d	24 P-6f!

Ход 21 P'2d сомнителен. Чёрные ждут, что за ним последует 21 ... Pх2d 22 Rх2d P'2c? 23 Rх3d, но он приносит чёрным небольшую потерю после 22 ... S-2c. Обычно это большая потеря, исключая игры с большой (более двух фигур) форой.

Чёрные находят очень хороший и спокойный ход 24 P-6f. Шестая вертикаль в этой игре жизненно важна.

24 ... Pх6f	25 Sх6f P'7d
26 P'6e! S'5f	

У белых нет другого выбора, кроме как защищаться ходом 25 ... P'7d, поскольку иначе чёрные могут получить более крупное преимущество (к примеру, если 25 ... N-3c или 25 ... S'5f, то 26 P-5d Pх5d 27 S-7e ведёт к лёгкой победе чёрных).

26 P'6e - тоже хороший ход, сыгранный хладнокровно. Чёрные понимают, что их курай может оказать давление на белых в ближайшем будущем (к примеру, сбросом серебра на 6d).

На это давление белые пытаются ответить ходом 26 ... S'5f, который позволяет далее сыграть 27 ... Nх6e и предотвращает ход 27 S'5f, который был бы белым неприятен. Этот ход сделан в согласии с пословицей сёги "сбрасывай туда, куда хочет сбросить противник".

27 S'6d Nх6e	28 Sх6c+ Kх6c (2.9)
29 G7h-6h?	

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
桂								桂		a
金							金			b
銀	銀		王	金	金		銀	銀	銀	c
	金	金					金	金		d
			王	歩						e
		歩	銀	金		歩				f
歩	歩				歩				歩	g
	角	金		金				飛		h 金
香	桂			王				桂	香	i 歩

(2.9)

Ход 29 G7h-6h даёт белым шанс отыграться ходом 29 ... P'6d. Чёрные не боятся хода 29 ... S'5g. Однако вместо хода 29 G7h-6h автор выбрал бы ход 29 P'6d или 29 G-4f.

29 ... P'6d                      30 K-4h! N-3c  
31 P-4f P-3e

Ходы 30 K-4h и 31 P-4f сохраняют хороший баланс.

32 P-5d Px3f                      33 Px5c+ Kx5c  
34 P'5g Nx5g+                      35 G6hx5g S'3g  
36 Nx3g Px3g+                      37 Kx3g N'2e  
38 K-3h Sx5g+                      39 Sx5g G'3g  
40 K-3i?

Вместо 40 K-3i чёрные могли победить ходом 40 K-4i, потому что после 40 ... Gx2h они могли бы продолжить ходом 41 K-5i (ранний побег).

40 ... Gx2h                      41 Kx2h P'3f

После хода 32 P'5d единственный выбор для чёрных - это попытаться заматовать белого короля, что, очевидно, в этой позиции невозможно.

42 P'5d Kx5d                      43 S'5e K-5c  
44 G'5d K-4b                      45 P'3h P-3g+  
46 Px3g P'3f                      47 N'2i R'7h  
48 P'6h Rx8h+                      49 P-4e P'5c  
50 G-6c +Rx8i                      51 P-4d +R-4i  
52 G-4h P-3g+                      53 Nx3g N'3f  
54 K-2g Nx4h+                      55 Px4c+ Gx4c  
56 Nx2e +R-3h                      (0-1)

Белые могут легко заматовать чёрных после 56 ... +R-3h. К примеру, если 57 K-2f, то 57 ... G'3e. Однако что, если 57 K-1f? Это может

оказаться хорошим упражнением для читателей.

### Партия 2

**Чёрные:** П. Бломмерс, 3 кю

**Белые:** Х. Иида

27 декабря 1992, Неймеген

1 ... G6a-5b                      2 P-1f S-2b  
3 P-1e G-3b                      4 R-1h K-6b  
5 P-1d Px1d                      6 Rx1d P'1c  
7 R-1f P-6d                      8 N-1g P-2d  
9 P-2f G-2c                      10 S-3h P-4d  
11 S-2g G-4c                      12 S-3f!

Чёрные создали хорошую атакующую форму своим конём (8 N-1g) и серебром (12 S-3f), в то время как у белых шанса атаковать нет. Чёрные могут получить идеальную форму для атаки после того, как сделают своего слона эффективным.

12 ... P-3d                      13 P-2e!

12 P-2e - хороший ход, нацеленный на размен пешек по второй вертикали. Причина этому в том, что чёрные дают ладье возможность бокового хода и, вдобавок, получают в руку ещё одну пешку.

13 ... Px2e                      14 Sx2e P'2d  
15 S-3f P-1d                      16 P-7f!

Ходом 16 P-7f развитие чёрных доходит до идеальной атакующей формы.

16 ... P-5d                      17 P-4f K-5c  
18 P-4e Px4e                      19 Sx4e P'4d  
20 S-5f!

Белые не могут защититься от атаки чёрных по четвёртой вертикали иначе, кроме как походив королём 17 ... K-5c.

После размена пешек на четвёртой вертикали (ходами 18 P-4e и 19 Sx4e) серебро чёрных имеет очень хорошую позицию (20 S-5f), и их ладья может работать гораздо лучше.

20 ... S-7b                      21 R-4f N-3c

Белым не нравится ходить 21 ... N-3c, поскольку их серебро на 2b и золото на 3c оказались изолированными от короля. Однако они должны избрать этот вариант, чтобы защищаться от сильной атаки чёрных по четвёртой вертикали.

Ход 21 S-3c был бы встречен ходом 22 P'1b (висячая пешка), который даёт чёрным преимущество.

22 P'2e P-3e      23 Px2d Gx2d  
24 P'4e Px4e      25 Sx4e! Nx4e  
26 Vx2b+

Ходом 24 P'4e чёрные начинают крепкую битву. В согласии с пословицей сёги "атакуй ладьёй, слоном, серебром и конём", у них идеальная атакующая форма. Здесь чёрные также действуют и в духе пословицы, упомянутой в предыдущей игре.

Ход 25 Sx4e - это хорошая жертва для прорыва по диагонали чёрного слона.

Ходом 26 Vx2b+ чёрные получили большое преимущество, перевернув слона.

26 ... P'4d      27 G-4h P-7d  
28 +B-3a K-6b      29 +B-3b S'5b  
30 R-2f P'2c      31 N-2e P-3f  
32 Px3f G4c-3d      33 N-3c+ G3d-2e  
34 R-2h Gx3f      35 +N-4b S5b-6c  
36 Lx1d N-3g+      37 Gx3g Gx3g  
38 R-1h N-7c      39 L-1c+ P'1e  
40 +Lx2c G-2e      41 +B-4c N-6e (2.10)  
42 G-6h G2e-3f      43 Rx1e G3f-4g  
44 R-1a+

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
王										a
			銀	王		桂				b 銀
香	桂		銀		馬		香			c 桂
			歩	歩	歩	歩				d 歩
				歩				歩	歩	e 歩
			歩							f 歩
歩	歩		歩	歩		王				g 歩
									飛	h 歩
香	桂	銀	金	王						i 歩

(2.10)

Защитный ход белых 29 ... S'5b - сильнейший.

Ход 31 ... P-3f - это жертва, чтобы сделать возможным далее ход 34 ... Gx3f.

Ходом 38 ... N-7c белые продолжают атаку (не очень быстро), поскольку из-за форы у них не осталось атакующих фигур.

Белые предупреждают переворот чёрной ладьи ходом 39 ... P-1e. Однако они не могут больше защищаться

после 42 ... G2e-3f, поэтому обе стороны получают возможность доступа к королю противника.

Ходом 44 R-1a+ чёрные получают перевернутую ладью и хороший шанс добраться до белого короля.

44 ... Nx5g+      45 +R-5a K-7c  
46 K-6i! +Nx6h      47 Kx6h! P-7e  
48 +B-5c Px7f      49 S'6f G'6a50  
N'8e! K-8b      51 N'7d! Sx7d  
52 +Rx6a!!

46 K-6i и 47 Kx6h - это хорошие защитные ходы, после которых белые осознают своё поражение в сэмзай (гонке приближений к королям).

Чёрные выбирают победный ход 52 +Rx6a очень осторожно, после хорошего хода 51 N'7d. За ответом 52 ... Sx6a последовало бы 53 +Vx6d K-7a 54 G'8b K-6b 55 N-7c+ мат.

52 ... P-7g+      53 Kx7g G'7f  
54 Kx7f Sx8e      55 Kx8e P-8d  
56 K-7f Sx6a      57 S'7a K-8c  
58 G'8b      (1-0)

Ходами 52 ... P-7g+ и 53 ... G'7f (большие жертвы) белые контратакуют. Это означает, что белые ставят пешку (55 ... P-8d) с шахом, пытаясь создать своему королю в дальнейшем возможность побега (ходом 57 ... K-8c).

Однако ходы 57 S'7a и 58 G'8b ведут к лёгкому мату, поскольку у чёрных в руке много хороших фигур для мата (золото и серебро).

Эта партия - хороший пример того, как побеждать с форой в 4 фигуры. В основном белые выбрали вариант, более лёгкий для чёрных, поскольку не очень хорошо представляли себе их реальную силу. В следующий раз белые могут выбрать другой вариант.

Обычно чёрные могут перейти на следующий уровень форовых игр (то есть, с форой в 2 фигуры) после того, как победят белых дважды или трижды.

В этой игре не было особых плохих (бессмысленных) ходов в эндшпиле. Белые пытались атаковать до того, как чёрная ладья перевернётся, но чёрные не сделали в защите никаких ошибок, играя с большим хладнокровием.

### Партия 3

**Чёрные:** Р. Ян, 7 ю

**Белые:** Х. Иида

27 марта 1993, Брюссель

1 ... G6a-5b      2 P-7f P-6d  
3 P-2f G-3b      4 P-2e G-6c

У белых был опыт игры с такими дебютными ходами в Японии.

5 P-2d Px2d                    6 Rx2d P'2c  
7 R-2h P-7d                    8 S-7h S-8b  
9 B-7i S-7c                    10 P-5f S-8d  
11 P-1f S-2b                    12 P-1e P-7e  
13 Px7e Sx7e                    14 L-1g?

Лучше играть 14 S-3h, нацеливаясь на карабкающееся серебро, поскольку обычно в игре с форой в 4 фигуры перевёрнутым старшим фигурам чёрных требуется поддержка серебра.

14 ... P-6e                    15 B-5g! G-6d??  
16 B-4f!

Следовало бы выбрать ход 15 ... S-6d. Автор мог позволить себе допустить столь большую ошибку при одновременной игре. Есть такая поговорка сёги: "ошибка становится настоящей ошибкой, если противник этой ошибкой воспользуется".

Несомненно, чёрные воспользовались большой ошибкой белых, походив 16 B-4f. По ощущениям профессионала, позиция у чёрных стала практически победной.

16 ... P'7f                    17 P'7g!

У белых не было ходов кроме 16 ... P'7f, чтобы защититься от 17 P'7f, в соответствии с поговоркой сёги "сбрасывай туда, куда хочет сбросить противник". Однако этот ход обесмыслился следующим хорошим ходом чёрных 17 P'7g, приёмом, который называется "пешка в оппозиции".

Альтернативные ходы:

17 ... Px7g+                    18 Sx7g P'7f  
19 S-8f P-6f                    20 Px6f K-4b (2.11)

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
		桂							桂	a
						王	金	銀		b
	歩	歩			歩	歩	歩	歩	歩	c
				金						d
			銀						歩	e
		銀	歩	歩	角					f
	歩	歩			歩	歩			香	g 歩
								飛		h 歩
	香	桂		金	王	金	銀	桂		i 歩

(2.11)

Ходами 18 ... P'7f и 19 ... P-6f белые предупреждают более простые потери.

Есть альтернативный ход 19 Sx7f, после которого следует 19 ... Sx7f 20 Bx6d, что хорошо для чёрных.

Ход 20 ... K-4b - это профессиональный приём "передачи хода оппоненту укреплением замка", которым белые могут ожидать плохих ходов чёрных.

18 R-6h? P-4d

18 R-6h - первый сомнительный ход чёрных в этой игре, поскольку он не следует поговорке сёги "держи короля и ладью врозь". В такой плохой форме должны быть какие-нибудь дыры. Лучше бы было походить 18 G-7h.

Ходом 18 ... P-4d белые оказывают давление на чёрного слона, ожидая ответа чёрных наподобие 19 P-6e.

19 P-6e? Sx8f                    20 Px8f G-7e  
21 S-6f? Gx6f

Как белые и ждали, чёрные выбрали сомнительный ход 19 P-6e. После 19 Sx7e последовало бы 19 ... Gx7e 20 G-7h, что было бы лучше для чёрных.

Ход 21 G-7h был бы лучше, поскольку защищал от атаки белых ходом 23 S'7g.

22 Rx6f S'7e                    23 R-6h S'7g  
24 Nx7g Px7g+                    25 R-1h +P-6g  
26 S'5g?? P-4e

Белые выигрывают токена ходом 24 ... Px7g+, что создаёт большое давление на чёрных.

С точки зрения автора, чёрные потеряли предшествующее преимущество, полученное в результате нескольких хороших ходов, и позиция стала практически равной.

Белые получают большое материальное преимущество (серебро) ходом 26 ... P-4e. Ход 26 B-8b+ может дать преимущество чёрным.

27 B-9a+ +Px5g                    28 G4i-5i S-6f  
29 S-4h S'2g

Ход 29 ... S'2g, со взятием чёрной ладьи, должно быть лучшим ходом к победе белых.

30 Sx5g Sx5g+                    31 Gx5g Sx1h+  
32 +Bx8a P-3d                    33 P-6d? N'6e

Белые защищаются ходом 32 ... P-3d с хладнокровием, чтобы победить



безопасно, что позволяет им далее делать ходы 35 ... S-3c и 36 ... K-3a (хороший побег).

Ход 33 P-6d плох, хотя чёрные и создают токина, чтобы приблизиться к белому королю. Одна из причин этому в том, что позиция эта уже близка к развязке. Поэтому чёрные должны получить быстрый доступ к белому королю, наподобие угрозы мата. Другая причина в том, что ход 33 P-6d позволит белым сбросить своего коня на 6e (ходом 34 ... N'6e), что будет жестоко для чёрных.

Однако, возможно, чёрным трудно найти хорошее решение в этой позиции. Автор, вероятно, выбрал бы ход 33 +B-6c.

34 G-6g R'2h	35 P-6c+ S-3c
36 +Px5c K-3a	37 +B-5d S'4h
38 K-6h S-5g+	39 K-7i +Sx6g

Ходом 34 R'2h белые получают доступ к чёрному королю, нацеливаясь на 37 ... S'4h, что ведёт к неизбежному мату после 39 ... +Sx6g.

Теперь чёрные должны матовать белого короля, однако...

40 +Vx3b Kx3b	41 S'4a Kx4a
42 G'5b K-3a	(0-1)

Ход 41 G'4c лучше из-за приближения к белому королю. Однако и он не ведёт к мату после 41 ... K-2b 42 S'3a K-1a.

## 2.6 Игра с форой в 2 фигуры

Без хорошего знания теории дебютов в играх с форой в 2 фигуры, победить профессионала очень сложно (даже для игрока уровня 3-4 дана).

В этой игре с форой в форме белых не было большого числа дыр или слабых точек, как это обычно бывает в играх с большой форой.

Чёрным, должно быть, непросто перевернуть свои старшие фигуры и получить быстрый доступ к белому королю.

### Партия 1

**Чёрные:** Т. Киерс, 2 кю

**Белые:** Х. Иида

27 сентября 1992, Амстельвеен

Мистер Киерс знал финальную форму дебюта *гин-тадэн* ("серебряный тандем"), но не понимал, как эту форму развивать.

Белые выбрали форму, носящую название "разбивание *гин-тадэн*", в которой белые не двигали центральную пешку, и поэтому чёрные не могли хорошо развить свою ладью на центральной вертикали, и возможно, что они потеряли цель для начала битвы.

1 ... S-6b	2 P-4f G6a-5b
3 P-4e P-9d	4 P-9f P-6d
5 P-7f G-6c	6 S-6yh P-7d
7 G-7h G-3b	8 R-4h S-7c
9 P-5f P-1d	10 S-5g S-8d
11 S-4f P-7e	12 Px7e Sx7e
13 R-5h K-6b	14 S-3h S-8d
15 K-4h P-9e	16 Px9e P'9f
17 P-9d! Lx9d	18 P'9h S-2b
19 P-3f P-1e	20 P-3e P-2d
21 S-4g P-2e	22 N-3g S-2c
23 P-5e S-7e	24 P-4d!!

У чёрных не было ошибок, на которые следовало бы указать, между 13 R-5h и 24 P-4d.

Ход 17 P-9d хорош.

Ход 24 P-4d - это атака в хорошо выбранный момент.

В этом месте белые стали смотреть вперёд, на дальнейшие намерения чёрных.

24 ... Px4d	25 P'4e
-------------	---------

Белые делают своё серебро более эффективным для атаки ходом 25 P'4e, приёмом, который носит название "пешка в оппозиции".

Альтернативным является ход 25 P-5d, после которого следует 25 ... Px5d (ход 25 ... Gx5d был бы встречен ходами 26 P'5e G-6e 27 P-5d, которые дают чёрным большое преимущество) 26 Vx4d (шах). Более детальный вариант, проанализированный автором, - 26 ... G-5c 27 Vx5c! Kx5c 28 G'7d (атака пинцетом) S-7f 29 N-4e K-4c 30 P'4d Kx4d 31 P'5e, и чёрные определённо побеждают.

25 ... Px4e	26 Sx4e P'4d (2.12)
27 P-5d Px4e	

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
歩		桂						桂	皇	a
歩				王			金			b
		歩		金	歩		歩	銀		c
	皇			歩		歩				d
		銀		歩	銀	歩	歩	歩	歩	e
歩										f
	歩		歩		銀	桂	歩	歩		g
歩	角	金		飛	王					h
香	桂				金				香	i 歩

(2.12)

27 P-5d - сильный ход с глубоким видением вперёд, поскольку это жертва серебра.

Белые понимают, что ход 27 P-5d очень хорош с точки зрения профессионала, и варианты после него очень сложны.

Белые берут серебро ходом 27 ... Pх4e в соответствии с их предвидением будущего в предыдущей позиции.

28 P-5с+ Gх5с      29 P'5d? G5с-4с

Ход 29 P'5d сомнителен, ибо он делает атаку чёрных тяжёлой. С точки зрения автора, лучше ход 29 N-4e, за которым последует 29 ... P'5d (ход 29 ... G5с-4с был бы встречен ходами 30 В-4d! G-4d 31 R-5с+ K-7b 32 P'7с!!, что было бы победой для чёрных) 30 Nх5с+ Kх5с 31 P'5e, что тоже должно быть победой для чёрных.

30 Nх4e P'5b      31 В-4d?

Чёрные понимают сильный ход 31 В-4d, который, однако, не может привести к успешному результату, из-за предыдущего 29 P'5d.

31 ... Gх4d      32 P-5с+ K-7с  
33 +P-5d Gх4e      34 +Pх6d Sх6d  
35 Rх5b+ P'4f      36 S-5h P'5f  
37 P'7e N'5e      38 K-5i P-4g+ (0-1)

Ход 32 ... Pх5с дал бы чёрным большое преимущество после 33 Rх5с+ K-7b 34 P'7с.

Ходом 35 Rх5b+ чёрные могут перевернуть свою ладью, но они жертвуют слишком много фигур (серебро, слона и коня), что означает, что они не смогут получить доступа к белому королю.

Ход 38 ... P-4g+ причиняет чёрным большие разрушения, и чёрные сдаются.

### Партия 2

**Чёрные:** М. Бозкшотэн, 1 кю

**Белые:** Х. Иида

27 сентября 1992, Амстельвеен

1 ... S-6b      2 P-7f P-5d  
3 P-5f S-5с      4 S-4h P-4d  
5 S-5g S3a-4b      6 P-4f S-4с  
7 K-6h G-3b      8 S-6f?

Ход 8 S-6f обычно плох. Эта форма называется *косикакэгин* ("сидящее серебро"). Профессионал может избрать её для быстрого дебюта.

8 ... P-3d      9 R-5h N-3с  
10 K-7h G-7b      11 S-6h K-6b  
12 G-3h P-6d      13 P-3f G-6с  
14 N-3g P-7d      15 P-2f P-6e  
16 S6f-5g G-6d

Чёрным следовало разменять пешку на центральной вертикали (ходом 12 P-5e) или на седьмой вертикали (ходом 12 P-7e), чтобы сделать своё сидящее серебро более эффективным, перед ходом 15 ... P-6e, нацеленным на серебряные ножницы.

После 15 ... P-6e и 16 S6f-5g у белых есть небольшое преимущество, вытекающее из потери чёрными темпа в дебюте.

Ход 16 Sх6e является альтернативой (и, возможно, лучшим на этот момент), после которой последует 16 ... N-7с 17 P-6d. Поскольку пешек в руке у белых нет, а съесть пешку им сложно, атака серебряным пинцетом для белых не была бы успешна.

Эта курай (создаваемая ходами 15 ... P-6e и 16 ... G-6d) должна быть очень жестокой для чёрных.

Ход 16 ... N-7с мог оказаться лучше для получения хорошей формы. Однако белые быстро атакуют ходом 17 ... P-7e после 16 ... G-6d, поскольку седьмая вертикаль является узловой для чёрных.

Ход 16 ... G-6d - тоже защита против атаки чёрных, то есть размена пешек ходом 17 P-5e, который дал бы чёрным преимущество, поскольку делал их ладью и серебро эффективнее.

17 P-4e?

Ход 17 P-4e сомнителен, это опасная попытка ускорения. Неожиданно автору становится сложно в деталях объяснить, почему этот ход сомнителен, за исключением того, что

он даёт белым большое материальное преимущество. Ход 17 R-4h перед 18 P-4e был бы лучше.

17 ... Pх4е                    18 Вх3с+?

Белые были удивлены ходом 18 Вх3с+. Чёрным требовалась, по крайней мере, поддержка ладьи ходом 18 R-4h, которая оказала бы на белых некоторое давление.

Обычно такая большая жертва приводит к быстрому проигрышу чёрных. Однако из-за того, что белые не играли серьёзно (против профессионалов) в течение года, они делают большую ошибку и дают чёрным некоторое преимущество.

18 ... Gх3с                    19 Nх4е S5с-4d  
20 Nх3с+ Sх3с                21 R-4h! P'4d  
22 N'2е S-4b                  23 G'3с

22 N'2е и следующий за ним 23 G'3с - хорошие ходы, поскольку белым непросто защититься от столь простой атаки абсолютно, или полностью.

23 ... K-5с                    24 Gх2с N'4а  
25 P-3е! P-7е                26 Pх7е Gх7е  
27 P'7f Gх7f                  28 P'7g G-7е  
29 Pх3d Sх3d                  30 G-3b B'1d??

Ход белых 30 ... B'1d был слепым, и этот слон будет взят.

31 G-2b P'2d                    32 P-1f Pх2е  
33 P-1е B-2с                    34 Gх2с Sх2с  
35 B'7а

Обмен чёрных коня и золота на белого слона даёт чёрным сильную позицию. Конечно же, чёрные получили хорошую позицию ходом 35 B'7а

35 ... N'6b (2.13) 36 B-8b+ Pх2f  
37 +Вх9а S-3d                38 P-5е Pх5е  
39 +Вх5е

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
歩	香	桂	角			桂			香	a
歩			桂		銀					b
金	歩	歩			王			銀	歩	c
			●		歩	歩	●			d
			金	歩				歩	歩	e
					歩			歩		f
	歩	歩	歩	歩	銀					g
			王	銀		飛	金			h 歩
	香	桂		金					香	i 歩

(2.13)

Чёрные сохраняют свою хорошую позицию ходами 36 B-8b+ и 37 +B-9a. В особенности хорош ход 38 P-5e.

Но ход 39 +Bх5е сомнителен. Возможно, он нацелен на приближение к королю, в связи с последующим ходом 40 L"4g. Ход 39 +Bх8а, после которого следует 40 L'7f (если 40 ... G-8е, то 41 L-7с+), лучше.

39 ... S4b-4с                    40 L'4g G'6d

Белые ходят 40 ... G'6d так, что сильный перевёрнутый слон чёрных не может работать хорошо.

41 +Bх6d Kх6d

Ход 41 Lх4d был бы лучше.

Ход 41 ... Gх5е был бы встречен ходами 42 Lх4с+ Sх4с 43 S'6d Kх6d 44 Rх4с+, которые дают чёрным сильную позицию.

42 Lх4d P'4g

Ход 42 Lх4d проваливается из-за защиты белых ходом 42 ... P'4g.

43 Rх4g P'4f                    44 Sх4f Sх4d  
45 P'3е P'4е                    46 G'5е Sх5е  
47 Sх5е Kх5е                    48 P'5f K-6d  
49 S'5е K-7d                    50 Pх3d S-3f  
51 R-5g P'5d                    52 S-4d L'8d  
53 S-7f B'6d                    54 P-5е P-2g+  
55 R-5f P-4f                    56 Pх5d Gх7f  
57 Rх7f S'7е                    58 R-5f S-4е

(0-1)

Чёрным следует избегать таких позиций, в которых старшие фигуры (обычно это ладья) не работают, и вынуждены пытаться убежать.

Ход 46 G'5e - это слишком большая жертва. Такие жертвы не приводят к победным ходам.

Ход 58 ... S-4e делает чёрную ладью неэффективной, и поэтому чёрные сдаются.

Сложно распознать или найти жертву в правильное время, хотя такая хорошая жертва может вести к хорошей позиции.

Автор надеется, что такая концепция большой жертвы может быть выучена в играх с форой, и применена в равной игре.

### Партия 3

**Чёрные:** Г. Гройв 3 кю

**Белые:** Х. Иида

27 декабря 1992, Неймеген

1 ... S-6b                    2 P-7f P-5d  
3 P-2f S-5c                4 P-2e G-3b  
5 S-3h G-5b                6 S-6h P-4d  
7 R-2f S3a-4b            8 P-7e K-6b  
9 R-8f

Чёрные ходом 5 S-3h выбирают дебют карабкающееся серебро.

Ходом 7 R-2f чёрные вырываются на сторону слона, играя подобие смещённой ладьи.

Атакующая форма чёрных после хода 9 R-8f, так называемая лежащая ладья, обычно плоха, поскольку чёрным будет очень сложно развивать свои фигуры вокруг ладьи.

9 ... K-7b                    10 S-7g P-6d  
11 S-7f

С точки зрения автора, чёрным непросто сделать свою ладью более эффективной, хотя серебро на 7f и курай на 7e - это хорошая форма.

11 ... G-6c                    12 P-4f S-4c  
13 S-4g P-3d                14 N-7g P-5e

Белые оказывают давление (контроль над центром) на чёрных ходом 14 ... P-5e, что делает старшие фигуры чёрных неэффективными.

15 P-9f S4c-5d            16 P-9e! N-3c  
17 G6i-5h P-4e            18 Px4e Sx4e  
19 P'4f S4e-5d            20 P-6f

Альтернативный ход 20 R-9f делал ладью чёрных эффективной, после чего последовали бы ходы (только за чёрных) 21 P-8f 22 P-8e и 23 R-8f.

20 ... P-2d                    21 Px2d P'2h

Белые начинают борьбу ходами 20 ... P-2d и 21 ... P'2h с небольшим риском, поскольку отдают при этом пешку чёрным в руки (21 Px2d). Чёрные могут использовать эту пешку для дальнейшей атаки по 9-й вертикали.

Однако чёрным следует спешить с атакой, поскольку они не смогут защититься от атаки белых сброшенной пешкой.

22 P-9d! Px9d                23 P'9c!

Ходы 22 P-9d и 23 P'9c это хороший приём для атаки по крайней вертикали.

23 ... Nx9c                    24 Lx9d P'9b (2.14)  
25 Lx9c+?

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
歩	皇								皇	a
歩		王					皇			b
桂	歩	歩	皇	銀			桂	歩		c
香			歩	銀			歩	歩		d
		歩		歩						e
		飛	銀	歩		歩				f
		歩	桂		歩	銀	歩	歩		g
		角			金			歩		h
					王	金		桂	香	i 歩

(2.14)

Ход ... Lx9c был бы встречен 24 N-8e, что хорошо для чёрных.

Ход 25 Lx9c+ сомнителен. Чёрные могут взять коня в любое время. Хороший игрок может, когда он найдёт в лагере противника дыру, сбросить этого коня.

25 ... Px9c 26 N'9e? L'8d

Автор выбрал бы ход 26 P-6e, за которым последует 26... Px6e 27 P-5f, что даст чёрным хорошую позицию с эффективными ладьёй, слоном, серебром и конём.

Ходом 26 ... L'8d белые блокируют атаку чёрных по восьмой вертикали.

27 N-8e Px2i+                28 R-9f +Px1i  
29 P-8f P-9d                30 Nx7c+ Gx7c  
31 Nx8c+ Gx8c              32 P-8e P-9e  
33 R-8f L'8a!

Ходы 30 Nx7c+ и 31 Nx8c+ возможно хороши в плане поиска возможности

прорыва, хотя они являются большими жертвами.

После сильного защитного хода 33 L'8a чёрные уже не могут прорваться. Это значит, что им остаётся лишь сдаться.

34 P'x8d G'x8d      35 P'8c P'8e  
36 R-8g L'x8c      37 L'6g P'8f  
38 R-7g N'8e      39 R-7i P'7g  
(0-1)

После хода 39 ... P'7g атакующие фигуры чёрных (в особенности, старшие) полностью неэффективны.

В этой игре использование ладьи в дебюте не было искусным. Чёрные могли понять, что у белых было большое преимущество из-за авангардной пешки на центральной вертикали.

#### Партия 4

**Чёрные:** Т. Киерс, 2 кю

**Белые:** Х. Иида

27 декабря 1992, Неймеген

1 ... G6a-5b      2 P-4f P-6d  
3 P-4e G-6c      4 P-7f S-6b  
5 P-3f G-3b      6 P-3e P-2d  
7 P-3d G-2c      8 P'x3c+ N'x3c  
9 R-3h P'3d      10 S-2h

Ход 10 S-4h был бы лучше, хотя форма, которая получится через несколько ходов после него, возможно, будет той же, что и после 10 S-2h. Профессионал придаёт большое значение процессу развития фигур.

10 ... G-5d      11 S-3g G'x4e  
12 G4i-5h! P-5d

Ход 12 S-3f - это агрессивная альтернатива. Автор советует многим игрокам уровней кю перед такой атакой в дебюте создавать замок.

После 12 ... P-5d белые перекроют диагональ слона ходом 13 ... P-5e, поскольку курай белых на 5e будет подкреплена белым серебром.

13 R-4h P-5e (2.15) 14 P'4f?

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
歩	歩	桂			王		銀		歩	a
				銀						b
	歩	歩	歩			歩	桂	歩	歩	c
			歩				歩	歩		d
					歩	歩				e
		歩								f
歩	歩		歩	歩			銀	歩	歩	g
	角			金	飛					h
香	桂	銀	金	王				桂	香	i 歩

(2.15)

Ход 14 P'4f делает атаку чёрных тяжёлой. Лучше был бы ход 14 S-4f.

14 ... G-4d      15 S-3f P-3e  
16 P-4e? G4d-3d      17 S'x3e? G'x3e

Лучше хладнокровный ход 16 S-4g, нацеленный на другой шанс начать борьбу.

Такая жертва ходом 17 S'x3e должна давать чёрным что-нибудь на уровне переворачивания ладьи. С точки зрения автора, на данном этапе эта жертва чересчур велика.

18 P-4d P'x4d      19 R'x4d K-5b

Тут белые могут понять, что последняя жертва была чересчур велика, поскольку их ладья не сможет перевернуться ходом 19 ... K-5b.

20 R-5d S-5c      21 R'x5e G2c-3d?  
22 R-8e! S'8d      23 R'x3e! G'x3e  
24 V'x3c+

Хороший ход 22 R-8e позволяет белым неожиданно сбросить серебро ходом 22 ... S'8d.

Ход 23 R'x3e - хорошая жертва, делающая слона более эффективным. Здесь у чёрных есть хорошие шансы победить.

24 ... S3a-4b      25 +V'x1a R'3i  
26 K-6h R'x2i+      27 P'4d? N'4f  
28 L'5i!

Лучше сделать ход 27 N'5e, который может дать чёрным быстрое приближение к белому королю.

Ход 28 L'5i был хорошей защитой, аналогом пешки-якора.

28 ... N'x5h+      29 G'x5h P'4g?

30 N'5e S-5d 31 G'6c??

Белые делают сомнительный (почти бессмысленный) ход 29 ... P'4g. Ход 29 ... P'4h был бы лучше.

Должно быть, лучше ход 31 P-4c+, после которого последует 31 ... Sx4c 32 Nx4c+ Sx4c 33 N'5e, после чего чёрные будут практически в шаге от победы.

31 ... Sx6c 32 +B-2a G'5c33 P-4c+ Sx4c 34 Nx4c+ Gx4c 35 N'5e G-5c (1/2 - 1/2)

После сильного защитного хода белых 32 ... G'5c чёрные могли потерять шансы победить, однако эта игра закончилась вничью в результате исчерпания лимита времени.

### Партия 5

**Чёрные:** А. ван Даален, 5 кю

**Белые:** Х. Иида

27 декабря 1992, Неймеген

1 ... S-6b 2 P-7f P-5d  
3 P-3f S-5c 4 S-4h P-4d  
5 S-3g S3a-4b 6 P-3e S-4c

Ходом 6 P-3e чёрные создают авангардную пешку на третьей вертикали. Это позволяет им на следующем этапе начать битву на 2-й или 4-й вертикали.

7 P-2f G-3b 8 S-3f S-6d  
9 N-3g P-5e

И хотя слон чёрных теперь неэффективен в результате хода 9 ... P-5e, их форма хороша для атаки из-за эффективных серебра, коня и ладьи. Для чёрных проблема теперь в том, как построить замок до начала атаки.

10 P-4f G-5b 11 G4i-5h K-6b  
12 R-4h G-5c 13 P-4e! Px4e

Ход P-4e - это приём начала атаки в соответствии с пословицей сёги "начинай атаку с жертвы пешки".

14 P-5f Px5f 15 Sx4e P'5g+

Хороший ход 14 P-5f делает чёрного слона более эффективным. С точки зрения автора, выбрать этот путь нелегко, поскольку чёрные могут ощущать некоторое давление на своего короля ходом 14 ... Px5f.

Ход 14 Sx4e был бы встречен ходом 14 ... P'4d, и чёрные не могли бы далее прорваться. Чёрным, должно

быть, неинтересно всего лишь разменять пешку на 4-й вертикали.

Ход 14 P-9f, после которого следует 15 B-9g, это ещё один путь сделать чёрного слона эффективным.

Белым не нравится альтернатива 15 ... P'4d, поскольку за ней последует 16 Sx5f, что даст чёрным хорошую форму.

Жертвывая с переворотом 15 ... P'5g+, белые ожидают, что чёрные атакуют очень быстро до того, как создавать замок, на что белые должны устроить сильную контратаку.

16 Gx5g P'4d (2.16) 17 P'5d! Sx5d  
18 Sx5d? Gx5d

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
歩	皇	銀						銀	皇	a
			王				馬			b
	歩	歩	歩	歩	馬	銀	歩	歩	歩	c
			馬		歩					d
					銀	歩				e
		歩						歩		f
歩	歩		歩	金		桂		歩		g
	角				飛					h 歩
香	桂	銀	金	王				香		i 歩

(2.16)

После 17 ... Sx5d чёрные должны быть осторожны при поиске победного хода.

Лучше ход 18 Sx4d, за которым последует 18 ... Gx4d 19 Bx4d (шах) P'5c 20 B-8h P'4c 21 P-3d, что даст чёрным лёгкую победу.

19 S'8b? P-3d 20 Sx8a+ Px3e  
21 +Sx9a P-3f

Ход 19 P'5f лучше. В этой позиции чёрным неважно, брать ли коня со стрелкой или выполнять атаку пинцетом. Ходом S'8b чёрные теряют предыдущее большое преимущество.

Белые нацелятся на хорошую цель, чёрного коня на 3g, ходом 21 ... P-3d, в то время как чёрные возьмут коня и стрелку.

22 G-4g Px3g+ 23 Gx3g N-3c

Защитный ход 22 G-4g делает чёрного коня безопасным. Белый конь может хорошо заработать ходом 23 ... N-3c, нацеливаясь на 24 ... N-4e.

Здесь у белых было большое преимущество.

24 P'4f! P'5f            25 N'4i? N'5g  
26 G-6h Nx4i+        27 Rx4i N'4e!

Ход 24 P'4f был хорош, поскольку защищал от 24 ... N-4e.

Ход 25 P'5h был бы лучше, поскольку ход 25 ... N'5g оказался очень жесток для чёрных.

Ход 27 ... N'4e - это приём жертвования для продолжения атаки белых.

28 G-3h P'3g            29 Gx3g Nx3g+  
30 K-6i P-5g+        31 Gx5g S'4h  
32 Rx4h +Nx4h        33 K-7h R'3h  
34 N'5f +N-4g        35 K-7g +N-5g  
36 Nx6d Gx6d        37 P-8f N'9e  
38 S-9f G'7h        39 Sx7h R-6h+  
(0-1)

У чёрных не осталось никаких шансов победить после того, как они дали белым большое материальное преимущество ходами 29 Gx3g и 32 Rx4h.

За 39 ... R-6h+ последовало бы 40 K-6f G'5e мат.

### Игра 6.

**Чёрные:** Т. Ямадзоэ, 1 дан.

**Белые:** Х. Иида

27 марта 1993, Брюссель

1 ... S-6b 2 P-7f P-5d  
3 P-5f S-5c 4 S-6h P-4d  
5 S-5g S34b 6 R-7h

Ходом 6 R-7h чёрные нацеливаются на дебют "смещённая ладья на 3-й вертикали". Даже в равной игре (автор играл много официальных матчей против профессионалов) сложно одновременно сделать и ладью, и слона, и серебро, и коня эффективными для атаки при смещённой ладье.

6 ... G-7b            7 K-4h S-4c  
8 K-3h P-3d        9 K-2h N-3c  
10 S-3h P-1d        11 P-4f P-3e  
12 P-2f

Чёрные строят замок мино. В дебюте они получают большое преимущество, что с точки зрения профессионала будет означать практически победу.

Ходом 11 ... P-3e, зовущимся "курай на третьей вертикали", белые сдерживают хорошее развитие чёрных.

Здесь чёрным требуется избрать свою стратегию игры до миттельшпиля.

Ход 12 P-2f имел намерения усилить голову чёрного короля, строя крепость высокое мино с серебряной короной.

Для чёрных было бы лучше атаковать (например, 12 P-7e), чем продолжать такое развитие.

12 ... S-3d            13 S-2g P-2d  
14 P-7e G-3b        15 G6i-5h K-5b  
(2.17)  
16 G-4g P-2e        17 Px2e Sx2e  
18 P'2f S-3d        19 K-3i

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇	科							皇	a
		金		王		金			b
歩	歩	歩	歩	銀		科			c
				歩	歩	銀	歩	歩	d
		歩				歩			e
				歩	歩		歩		f
歩	歩		歩	銀		歩	銀	歩	g
	角	飛		金			王		h
香	桂				金		桂	香	i

(2.17)

Ход 14 R-3h - альтернатива, делающая чёрное серебро эффективнее

Наверное, лучше ход 19 R-3h, после которого последует 19 ... G-2c (чтобы сохранить курай на 3e) 20 P-3f Px3f 21 Sx3f, что даст чёрным большое преимущество.

19 ... G-2c            20 R-3h G-2d  
21 K-4h? P'2e        22 Px2e Sx2e  
23 R-2h

Ходом 20 ... G-2d белые защищают авангардную пешку на 3e.

Ход 21 K-4h сомнителен, поскольку делает ладью неэффективной.

Белые разменивают серебро для быстрой атаки ходом 21 ... P'2e, поскольку чёрный король не в безопасности.

Ход 23 P'2f был бы встречен ходом 23 ... Sx2f (хорошая жертва с разменом) 24 Sx2f P'2e, что даёт белым маленькое преимущество.

23 ... P-6d            24 P'2c? Gx2c  
25 P-5e?

24 P'2b для создания токина лучше, чем 24 P'2c. Однако сложно сказать, является ли создание токина хорошей идеей в этой позиции.

Ход 25 P-3f был бы лучше для хорошего развития фигур.

25 ... Pх5е                    26 Вх5е G-6с  
27 S-5f P'5d                28 В-6f P-7d  
29 K-5g Pх7е                30 Вх7е G-7d  
31 В-8f P'7g

Ходом 31 ... P'7g белые заранее защищаются от хода 32 R-7h. Это хорошо для чёрных, поскольку делает их ладью более эффективной, что обычно укрепляет вероятность их победы.

32 Вх7g N-7с                33 P-6f P-5е  
34 S-6g P-6е                35 R-7h! P'7е  
36 G-3i? S-6d               37 P'2f S-3d  
38 K-4h P-4е                39 R-5h!

За ходом 34 Sх5е последовало бы 34 ... P'5d, и чёрное серебро было бы взято.

Лучше был бы ход 36 P-2f, за которым последовало бы 36 ... S-3d 37 P-3f Pх3f 38 Sх3f, что делало чёрного коня эффективным.

С ходом 39 R-5h белые получали шанс начать битву.

39 ... S-4с                    40 K-3h G-3d  
41 Pх4е Gх4е                42 P'4f G-4d

Ходом 42 ... G-4d белые создают идеальную форму. Чёрным будет нелегко найти ключевую точку в форме белых.

43 P-3f S-5d                44 Pх3е Gх3е  
45 P'3f G-3d                46 N-3g K-6с  
47 P'5f Pх5f                48 P-3е Gх3е  
49 Sх5f?

Ход 43 P-3f в этой позиции очень опасен. Чёрным следует достроить свой замок перед началом атаки.

Лучше ход 49 Pх6е, за которым последует 49 ... S6d-5е 50 Вх5е! Sх5е 51 Sх5f, после чего у чёрных получается хорошая позиция.

49 ... P'5е 50 S-6g??

Белые думают, что чёрные должны пойти 50 Pх6е, после чего может последовать 50 ... Nх6е 51 Sх5е P'5g 52 Sх5d Kх5d 53 Вх3с+! Pх5h+ 54 N'6f K-6с 55 S'5d K-7с 56 +В-5а P'6b 57 N-7d, неясно.

После 50 S-6g у чёрных уже не оставалось шансов победить.

50 ... P'4е                    51 В-6h Pх6f  
52 Sх6f P'6g                53 В-7i G-6е  
54 Pх4е P'4f                55 Gх4f Gх4f  
56 Вх4f Gх6f                57 В-3е P'4f

58 S-3f G-5f                59 R-7h S'4g  
60 Sх4g Pх4g+              61 K-2h P-3f  
62 G'6b K-7d               63 P'3h Pх3g+  
64 Pх3g Nх4е               65 S'3h P'3f66 P'7f  
Pх3g+ (0-1)

### Партия 7

**Чёрные:** Е. Верховен, 1 кю

**Белые:** Х. Иида

27 марта 1993, Брюссель

1 ... S-6b                    2 P-7f P-5d  
3 P-4f S-5с                4 P-4е G-6b  
5 S-4h G-3b                6 P-3f K-5b  
7 P-3е P-2d

Ход 7 ... P-2d - это защитный приём, часто использующийся белыми при игре с форой, который позволяет сделать ход 8 ... G-2с.

8 P-3d G-2с                9 Pх3с+ Nх3с  
10 R-3h P'3d

Оба игрока следуют стилю дебютных книг.

11 S-6h S-6d                12 P'3е Pх3е

Ход 12 P-5f был бы лучше.

13 Rх3е P'3d                14 R-3f S-4b  
15 G-7h G-5с                16 G-5h P-5е  
17 N-3g? P-4d

Ход 17 N-3g сомнителен потому, что делает ладью немного неэффективной. Ход 17 S-4g был бы лучше.

18 P-5f Pх4е                19 Pх5е G-4d (2.18)  
20 S4h-5g P-3е              21 P-5d?? Pх3f

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
香	皇	桂							皇	a
					王	龍				b
	香	香	香	香			桂	香	香	c
				龍		香	香	香		d
					步	香				e
			步				飛			f
	步	步		步			桂	步	步	g
		角	金	銀	金	銀				h 步
	香	桂			王				香	i 步

(2.18)

Ходом 19 ... G-4d белые окажут давление на чёрную ладью.



Ход 21 P-5d слеп, и у белых после 21 ... Rx3f большое преимущество.

22 Vx4d Px3g+      23 K-6i! R-2i  
24 S-5i P'5c      25 P-1f?

Вместо 25 P-1f чёрным требовался ещё один ход для быстрой атаки, поскольку это миттельшпильная позиция.

Неожиданно, после 25 P-1f, победа для белых становится легка.

25 ... N'4g      26 B-2f Nx5i+  
27 Gx5i +P-4g      28 Px5c+ S4bx5c  
29 P'5d Sx5d      30 S-6h P'5h  
31 K-7i Px5i+      32 K-8h +P-6i  
33 S-7g G'7i      34 P'5i R-2h+  
35 P'4h Gx7h      36 Kx7h +P-5g  
37 P-8f +Rx2g      38 G'3g +R-2h  
39 G'3h G'7i      40 K-8h +Rx2f  
41 Gx2f V'7h      42 P-9f S'8g  
(0-1)

Ход 29 P'5d - это хороший приём жертвы пешки.

Ходы 31 K-7i и 32 K-8h - это приём, называющийся ранним побегом, но на данном этапе он не может привести к хорошей позиции.

Ход 40 ... +Rx2f для белых - победный.

Ход 41 ... V'7h ведёт чёрного короля к неизбежному мату.

### Партия 8

**Чёрные:** М. Беел, 2 кю

**Белые:** Х. Иида

27 марта 1993, Брюссель

1 ... S-6b      2 P-7f P-5d  
3 P-5f S-5c      4 S-6h P-4d  
5 P-4f S3a-4b      6 S-4h S-4c  
7 S-4g G-3b      8 S-5g G-7b  
9 P-3f P-7d      10 G-7h G-7c  
11 G-5h P-3d      12 P-9f N-3c  
13 N-3g P-9d

Такую форму создают некоторые японские игроки, не знающие дебютной теории игр с такой форой.

14 P-2f P-6d      15 P-4e! Px4e  
16 P-5e!

В соответствии с теорией атаки, чёрные начинают борьбу ходами пешек 15 P-4e и 16 P-5e.

16 ... K-6b      17 Px5d S5cx5d  
18 S5g-5f

Ходом 18 S-5f чёрные создают хорошую форму не только для атаки, но также и для защиты.

18 ... P'5e      19 Sx5e Sx5e  
20 Vx5e G-6c      21 N-2e! Nx2e

Белые должны потерять пешку ходом 18 ... P'5e, чтобы сделать своё золото эффективным ходом 20 ... G-6c.

Ход 21 N-2e - хороший, поскольку после него чёрный конь на 3g может работать лучше, и поскольку он даёт слону возможность переместиться на хорошее поле ходом 23 B-3g.

22 Px2e S'4d

Чтобы защититься от диагонали слона, белые должны неожиданно сбросить своё серебро из руки ходом 22 ... S'4d. С точки зрения профессионала, это означает большое преимущество для чёрных.

23 B-3g P'5e      24 P'5f! G-5d  
25 Px5e Sx5e      26 B-2f! N'4d(2.19)

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
香	桂	桂							香	a
			王			銀				b
	香					銀		香	香	c
香		香	香	銀	桂	香				d
				銀	香		步			e
步	步					步	角			f 銀
	步		步		銀				步	g 桂
		金		金			飛			h 步
香	桂			王					香	i 步

(2.19)

Белые вынуждены снова сбросить фигуру из руки ходом 26 ... N'4d, чтобы защититься от шаха чёрным слонем. Здесь у чёрных большое преимущество.

27 P'5f S-4f      28 Sx4f Px4f  
29 S'5e? Gx5e

Ход 28 S-3h - это альтернатива, нацеленная на 29 P'4g. Этот размен серебра даёт белым маленький шанс отыграться.

Лучше ход 29 N'5e, за которым может последовать 29 ... S-5b 30 P'4e Gx4e 31 S'5d, что приблизит чёрных к победе практически вплотную.

30 P×5e S×4g      31 G×4g? P×4g+

Лучше ход 31 P-5d, нацеленный на 32 S'5c или 32 N'5e, в зависимости от ответа белых.

После 31 ... P×4g+ чёрным, должно быть, трудно победить, поскольку этот токин для них страшен.

32 K-6h! S'3g      33 V×4g?? S×4d  
34 N'5d??

Ход 32 K-6h - это хороший ранний побег.

Ход 33 N'5d дал бы чёрным некоторые шансы на победу, хотя очень сложно найти победный ход после 33 ... K-6c.

Ход 34 N'5d сделан в неправильное время. После этого хода у чёрных нет шансов победить.

34 ... K-5c      35 R-2i S×5e  
36 S'4e G'4d      37 S'5f +P-5g!  
38 K-7g +P×5f      39 S×4d K×4d  
40 P-2d P-7e      41 R-2e P×7f  
42 K-8f P'4e      43 P×2c+ G-4c  
44 +P-3b K×5d      45 R-2a+ N'7d  
46 K-7e S'8d      47 K×7f S-6f  
48 P-8f V'6e      (0-1)

Ходами 36 S'4e и 37 S'5f чёрные получают доступ к белому королю. Однако больше им доступа не получить после защитного хода 37 +P-5g.

Ход 40 P-2d - это хороший путь к прорыву, хотя он несколько запоздал.

Ход 41 R-2e делает чёрную ладью эффективнее, нацеливаясь на приближение к белому королю, к примеру, ходом 42 S'4e.

Ход 44 +P-3c, должно быть, лучше, поскольку белые не смогут проигнорировать столь быструю атаку. В конце игры скорость приближения имеет наивысший приоритет.

### Партия 9

**Чёрные:** В. Ван Хооф, 3 кю

**Белые:** Х. Иида

27 марта 1993, Брюссель

1 ... S-6b      2 P-7f P-5d  
3 P-4f S-5c      4 P-4e P-5e

Ход 4 ... P-5e появляется в дебютах игр с форой в две фигуры очень часто, и является вариантом игры белых против более сильного игрока.

5 P-3f S-5d      6 R-4h G6a-5b  
7 S-3h G-5c      8 S-3g S-4b

9 S-4f G-6d      10 G-7h K-6b  
11 S-6h S-5c      12 G-5h P-7d  
13 K-6i N-7c

Вплоть до хода 12 G-5h чёрные практически полностью следуют дебютной книге.

13 P-3e G-4b      14 P-3d G-6e (2.20)

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇							皇	皇	a
			王		王				b
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	c
		歩		歩		歩			d
			歩		歩				e
		歩			銀				f
歩	歩		歩	歩			歩	歩	g
	角	金	銀	金	飛				h
香	桂		王				桂	香	i

(2.20)

В соответствии с дебютной теорией, чёрные атакуют ходом 13 S-7g, а затем 13 S-7g, нацеливаясь на курай белых на поле 5e.

13 P-3e с продолжением 14 P-3d, - альтернатива, делающая чёрного слона эффективнее после 15 P-5f. Поэтому белые защищаются от атаки ходом 14 ... G-6e.

15 P×3c+ G×3c      16 R-3h P'3d  
17 P'3e? P×3e      18 S×3e S×4e

Сомнителен ход 17 P'3e, после которого белое серебро может лучше работать в результате хода 18 ... S×4e.

Ход 17 K-7i лучше тем, что увеличивает безопасность чёрного короля, в результате чего чёрные смогут сильнее атаковать в будущем эндшпиле. Также хорош ход 17 P-6f, за которым может последовать 17 ... G-6d 18 S-6g, после чего чёрные нацелятся на ход 19 P-5f.

Ход 17 R-3f, а затем 18 N-3g, - это один из путей создания хорошей формы для атаки, после чего чёрные смогут атаковать ходом 19 P'3e, поскольку их конь на 3g препятствует контрходу белых наподобие 18 ... S×4e.

19 N-3g? S-3f

Ход 19 N-3g приносит чёрным большие потери. Лучше ход 19 G-4g, после которого может последовать 19 ... P'3d 20 P'4f Pх3е 21 Pх4е (что хорошо для чёрных).

После этого хода чёрным сложно сделать свои атакующие фигуры более эффективными, то есть шансов на победу у них не остаётся.

20 R-3i P'3h	21 R-4i Sx3g+
22 P'3d G-4d	23 Sx4d Pх4d
24 R-4f S'3e	25 R-4i N'4f
26 G-4g P-3i+	27 Rх3i N-3h+
28 Gх3g +N-3i	29 G'4c S-6d
30 P-3c+ Nх3c	31 Gх3c R'2i
32 K-5h P'3f	33 G-4g +N-3h
34 S-5i Pх3g+	35 N-5d K-7b
36 Gх3g +Nх3g	37 G-4c +N-4g
38 K-6h Rх5i+ (0-1)	

Чёрные теряют коня в результате хода 21 ... Sx3g+.

Из-за 24 ... S'3е чёрные не могут сделать свою ладью эффективной в атаке.

Ходом 28 ... +N-3i белые получают большой перевес в материале (ладью).

После сброса ладьи ходом 31 ... R'2i белые могут добраться до чёрного короля очень быстро.

### Партия 10

**Чёрные:** Е. Бертин, 2 кю

**Белые:** Х. Иида

27 марта 1993, Брюссель

1 ... S-6b	2 P-7f P-5d
3 P-5f S-5c	4 S-6h P-4d
5 R-5h	

Чёрные следуют дебюту с центральной ладьёй.

5 ... S3a-4b	6 S-7g? S-4c
--------------	--------------

Ход 6 S-7g немного сомнителен, поскольку делает слона временно неэффективным. После размена пешек на пятой вертикали, чёрные могут вывести своё серебро на поля 5g и 5f, получая хорошую форму.

7 G-7h G-7b	8 K-4h P-3d
9 K-3h N-3c	10 S-6f P-6d
11 B-7i G-3b	12 G-7g K-6b
13 P-8f P-7d	14 P-7e Pх7e

Ходом 13 Pх8f чёрные начинают атаку по восьмой вертикали. Белым сложно защититься от этой атаки, хотя они и понимают, что чёрные готовятся к ней.

15 Sx7e K-6c	16 P'7d? P'7c
--------------	---------------

Ход 16 P'7d сомнителен. Белые получают выигрыш во времени ходом 16 ... P'7c. Должно быть, лучше ходы 16 P-8e или 16 R-8h, нацеленные на быструю атаку.

17 Pх7c Gх7c	18 R-8h! P'7d
19 S-6f P-4e	20 P-8e!

После хода 20 P-8e чёрные прорываются ходами 21 P-8d Pх8d 22 P'8b.

20 ... S5c-4d	21 P-8d Gх8d
22 P'8b (2.21) N-7c	
23 Pх8a+ P-6e	24 S-5g P-7e

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
香	皇	科							皇	a
		歩					皇			b
香	香		王		銀	科	皇	香	香	c
	皇	香	皇	皇	皇	皇				d
					皇					e
			銀	歩						f
歩		金	歩		歩	歩	歩	歩		g
	飛						王			h
香	桂	角				金	銀	桂	香	i

(2.21)

Чтобы защититься от атаки чёрных, белые могут выбрать ход 20 ... G-7b, за которым, однако, следует 21 P'7e Pх7e 22 P-8d Pх8d 23 Sx7e, после чего чёрные смогут прорваться по восьмой вертикали, и их ладья впоследствии сможет перевернуться.

Ходом 20 ... S5c-4d белые оказывают давление на чёрных.

Неожиданно белые вынуждены защищаться ходом 24 ... P-7e, чтобы помочь своему золоту на 8d.

25 +Pх9a? P-5e	26 Pх5e P'5d
27 L'8g G-7d	28 Lх8c+ N-8e
29 G-7h	

Ход 25 +P-8b, должно быть, лучше. В соответствии с пословицей сёги, "отступление золотом - зачастую хороший ход". Эта поговорка может быть применена и ко всем перевернутым фигурам, за исключением старших.

Ход 26 ... P'5d - это приём уровня профессионалов, ожидание ошибки чёрных. Он кажется очень медленным,

но на самом деле это не так. Этим ходом белые делают свои фигуры более эффективными, а фигуры чёрных неэффективными. Курай, создающаяся ходом 29 ... Pх5е, оказывает на чёрных некоторое давление.

Должно быть, лучше ход 29 G-8f, нацеленный на более быструю победу.

29 ... Pх5е                    30 P'8f P-5f  
31 S-6h P-4f                32 Pх4f S-5е  
33 Pх8е P-3е                34 P'5h?

Ход 30 P'8f - это очень медленная атака. Обычно профессионалы не любят делать такой ход, поскольку придают значение скорости даже в миттельшпиле.

Ход 34 P'5h бессмыслен.

34 ... P-3f                    35 S-4h Pх3g+  
36 Kх3g S-3d

Здесь у белых есть шанс победить. Ход 36 ... S-3d позволяет белым быстро добраться до чёрного короля.

37 P-8d S-3е                38 K-2h P'4g!  
39 Sх4g S5еx4f            40 Sх4f Sх4f  
41 S-5i P-5g+            42 Pх5g N-4е  
43 P'4g? Sх4g+            44 S-4h P'4f

После сомнительного хода чёрных 43 P'4g, чёрным, может быть, нелегко найти ход, ведущий к победе.

45 S'3h S'5h                46 S4hх4g Pх4g+  
47 Gх5h +Pх5h

Создавая токина ходом 46 ... Pх4g+, белые приближаются к победе.

48 +L-7b +P-4h            49 P'3i P'3g  
50 Nх3g +Pх3h            51 Pх3h S'4h  
52 P-1f S'3i                53 K-1g Nх3g+  
54 K-2f G'3f                55 K-2е G-3с  
56 P-1е G-2d                (0-1)

На предыдущем этапе чёрным требовалась быстрая атака наподобие 48 +L-7b. Ходы 48 ... +P-4h и 51 ... S'4h - это матовые угрозы. Ход 52 P-1f хорош, поскольку позволяет чёрному королю убежать ходом 53 K-1g.

## 2.7 Игра с форой в ладью и стрелку

За двухфигурной следует фора в ладью и стрелку, которая в Японии обычно называется "полуторафигурной".

Поскольку при такой форе у белых есть старшая фигура - слон, они могут оказывать на белых гораздо большее

давление и создавать больше угроз, чем в предыдущих играх.

В соответствии с теорией дебютов в играх с такой форой, чёрные стремятся к перевороту ладьи и к перевороту пешки на первой вертикали. Используя этих дракона и токина, они могут получить к белому королю быстрый доступ.

Поскольку атака белых со слонем сильнее, чем в предыдущих играх с форой, чёрные вынуждены сфокусироваться на скорости, с которой они достигают белого короля, что означает, что чёрные не могут атаковать достаточным числом фигур.

С точки зрения автора, в игре с этой форой может изучаться тонкая стратегия.

### Партия 1

**Чёрные:** Г. Шмидт, 3 дан

**Белые:** Х. Иида

3 октября 1992, Гейдельберг

1 ... P-3d                    2 P-7f P-4d  
3 P-2f S-4b                4 P-1f G-3b  
5 P-1е S-4с                6 P-2е K-6b  
7 G4i-5h K-7b            8 K-6h S-6b  
9 K-7h P-5d                10 P-2d Pх2d  
11 Rх2d P'2с                12 R-2h S-5с  
13 S-6h S-6d                14 S-4h P-7d  
15 P-9f P-9d                16 P- 1d Pх1d

Автор никогда не видел такой последовательности дебютных ходов, хотя ранее он играл множество игр с форой в полторы фигуры.

Чёрные играют так, будто игра проходит без форы. Автор думает, что это хорошая идея для случая, когда у чёрных недостаточно знания дебютной теории.

В соответствии с дебютной теорией, чёрные могут сбросить пешку на поле 1b после размена пешек на первой вертикали. Без левой стрелки белые не смогут защититься от размена пешек. Сброшенная пешка окажет на них большое давление.

В этой игре белым очень интересно, когда и где чёрные начнут битву.

17 P'1с! Nх1с

Ход 17 P'1с («висячая пешка») - интересная идея, позволяющая чёрным взять коня, когда они найдут в лагере белых дыру для его сброса. Отметим, что на данном этапе ход 17 P'1b был бы бессмысленным.

Заметим также, что за коня чёрные будут вынуждены отдать белым свою

стрелку. Эта стрелка в руках белых будет для них угрозой.

18 Lx1d P'1b            19 P-4f P-5e  
20 S-4g P-7e            21 Px7e P-4e  
22 P-5f P-9e (2.22)

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
歩	香	桂		金						a
		王				銀	角	歩		b
	歩		歩		銀		桂	歩		c
			銀			歩		香		d
歩		歩		歩	歩					e
歩				歩	歩					f
	歩		歩		銀	歩				g
	角	王	銀	金			飛			h 歩
香	桂		金				桂			i 歩

(2.22)

Для белых хорошей целью является игра 19 ... P-5e, делающая чёрного слона неэффективным. Поэтому обычно чёрные предупреждают появление таких авангардных пешек столь рано, сколь это возможно.

Ход 22 P-5f - это хорошая идея сделать чёрного слона эффективным, хотя для такого хода надо хорошо выбрать время.

Рассматривая баланс формы чёрных, можно сказать, что лучше был бы ход 19 P-5f, за которым могло последовать 20 S-5g (хорошая форма).

Белые атакуют по 9-й вертикали ходами 20 ... P-7e 21 ... P-4e 22 ... P-9e; для следующего этапа им нужно несколько пешек в руку. Этой атакой белые получают чёрную стрелку в руку без особых жертв, исключая несколько пешек, и смогут оказать сильное давление на чёрного короля этой стрелкой в руку.

23 Px9e P'9g            24 Lx9g Sx7e  
25 Vx5e Vx5e            26 Px5e Px4f  
27 Sx4f P'9f            28 Lx9f V'8e  
29 P'4d            (1/2 - 1/2)

Ходом 28 ... V'8e белые преуспели во взятии чёрной стрелки, к чему они и стремились. Однако это не означает большого ущерба для чёрных.

Чёрные подготовили сильную контратаку ходом 29 P'4d, за которым последовало бы 29 ... Sx4d 30 V'2a! G-3c 31 Lx1c+ (вовремя) Px1c 32 N'8h (хорошая защита) P'9h (висячая пешка)

33 P'7f (ключевая точка для белых) S-6d. Позиция, возможно, была равной.

## Партия 2

**Чёрные:** М. Литъенс, 3 дан

**Белые:** Х. Иида

3 октября 1992, Гейдельберг

1 ... P-3d            2 P-7f P-4d  
3 P-1f S-4b            4 P-1e S-4c  
5 R-1h G-3b            6 P-1d Px1d

Ходы 6 S-4h и 7 P-4f могут иметь приоритет, поскольку предотвращают создание белыми курай на 5e.

7 Rx1d P'1c            8 R-1h P-5d  
9 S-4h K-6b            10 K-6h K-7b11 K-7h  
S-6b 12 G4i-5h S-5c  
13 P-4f S-6d            14 S-4g P-5e

В дебюте чёрные должны остерегаться белого серебра после 13 ... S-6d (с целью 14 ... P-5e).

Теория дебютов советует предотвращать создание белой курай на 5e, блокирующей чёрного слона.

15 R-4h G-6b            16 P-4e! Px4e  
17 S-3f! S-6e? (2.23)

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
歩	香	桂						桂		a
		王	金				金	角		b
	歩	歩	歩	歩		銀		歩	歩	c
							歩			d
			銀	歩	歩					e
		歩				銀				f
歩	歩		歩	歩		歩	歩			g
	角	王		金	飛					h
香	桂	銀	金					桂	香	i 歩

(2.23)

Ходы 16 P-4e и 17 S-3f - это, возможно, единственная возможность для чёрных начать борьбу на данном этапе.

Ход 17 ... S-6e сомнителен (слеп с точки зрения профессионала). Ход 17 ... G-5c - гораздо лучше.

18 P'4d! Sx4d            19 Sx4e P'4c  
20 Sx4d Vx4d            21 S'4e! V-2b  
22 Sx3d G-5c            23 P'4b! G-4d

18 P'4d - это хороший ход ради размена серебра. Ход 18 Sx4e был бы

встречен ходом 18 ... P'4d, что было бы плохо для чёрных.

Ход 21 S'4e - это хорошая жертва со сбросом для продолжения атаки чёрных. Ход 21 P'1b - это альтернатива, за которой может последовать 21 ... Sx7f 22 P-1a+ (жертва пешки с переворотом) Vx1a 23 S'1b B-4d 24 Sx2a+, после чего чёрные могут совершенно прорваться по первой вертикали.

Ход 23 P'4b - это приём висячей пешки, нацеленный на 23 ... Gx4b 24 Sx2c+, что хорошо для чёрных.

Ходом 23 ... G-4d белые защищаются.

Очевидно, что теперь в результате нескольких хороших ходов у чёрных большое преимущество.

24 S-4e Gx4b            25 Sx4d Bx4d  
26 G'3d! B-2b        27 Gx4c P'4g  
28 Rx4g S'3h

26 G'3d - хороший ход, похожий на 21 S'4e.

Автор выбрал бы ход 27 P'4d, после которого последовало бы 27 ... Px4d 28 Gx2c (или 28 Bx5e), что хорошо для чёрных.

Однако после 27 Gx4c у белых были большие проблемы, поскольку они не знали, как защищаться.

Белые защитились, делая смущающие ходы наподобие 27 ... P'4g и 28 ... S'3h.

29 R-4f P'4e

Ход 29 R-4h был бы встречен ходами 29 ... P'4g 30 Rx3h Gx4c, а ход 29 R-4e был бы встречен ходом 29 ... S-3d (и оба эти варианта плохи для чёрных).

Чёрным не понравились эти варианты, поэтому они выбрали ход 29 R-4f. В итоге ход 29 P'4e нанёс им ущерб, поскольку, вопреки своим ожиданиям, они не смогли легко перевернуть ладью.

30 R-4h? Gx4c            31 Rx3h (1/2 - 1/2)

Здесь у чёрных могло быть два варианта, а именно - 30 R-2f и 30 R-3f.

После 30 R-2f последовало бы 30 ... Gx4c (хорошая жертва) 31 Rx2c+ B-3c (неочевидно, но...). После этого варианта белые могут взять пешку ходом 32 ... Sx7f, намереваясь сбросить коня на 7е после взятия его на поле 2i, что окажет большое давление на чёрного короля.

С точки зрения автора, лучше ход 30 R-3f, за которым последовало бы 30 ... Sx2g 31 R-2f Gx4c 32 Rx2c+ B-3c 33 +Rx2g P'2d (позиция почти равная). Отметим, что ход 30 R-3f позволяет сыграть 33 +Rx2g.

Эта игра для обеих сторон была очень впечатляющей. Неожиданно они были вынуждены прервать её в результате исчерпания лимита времени. Острая атака чёрных в середине игры была очень хороша.

### Партия 3

**Чёрные:** Марк Тэувен, 2 дан

**Белые:** Иида Хирожки

27 декабря 1992, Неймеген

1 ... P-3d                    2 P-7f P-4d  
3 P-1f S-4b                4 P-1e S-4c  
5 P-4f G-3b                6 G-4h?

Ход 6 G-4h сомнителен, поскольку не может вести к идеальной форме. Ход 6 G4i-5h был бы лучше.

6 ... K-6b                    7 P-1d Px1d  
8 R-1h K-7b                9 Rx1d P'1c  
10 R-1h S-6b               11 P'1b P-5d  
12 G-7h?

Ход 11 P'1b - это приём, следующий теории дебютов в игре с такой форой. Эта пешка должна оказывать большое давление на белых.

Ход 12 G-7h сомнителен из-за баланса построений. Ходы 12 S-3h, 12 K-6h или 12 G-6h были бы лучше.

12 ... P-7d                    13 P-4e! S-5c  
14 Px4d S5cx4d            15 P'4e S-3c  
16 S-3h G-6b                17 S-4g P'4d

13 P-4e - хороший ход для начала битвы. Ходы 16 S-3h и 17 S-4g - это хорошее развитие.

Белые контратакуют 17 ... P'4d, что будет ко времени сразу после 17 S-4g, поскольку теперь против 19 P-5f можно ответить 19 ... P'4f.

18 Px4d S3cx4d            19 P-3f P-5e  
20 N-3g! S-5d              21 N-2e! S-6e?  
22 P-1a+ Vx1a            23 Nx1c+ Nx1c  
24 Rx1c+

Ходом 19 ... P-5e белые создали хорошую форму.

Ходы 20 N-3g 21 N-2e - хорошая атака, нацеленная на переворот чёрной ладьи на 1-й вертикали в дальнейшем (ходом 24 Rx1c+). Отметим, что ход

22 P-1a+ (жертва с переворотом) помогает этому перевороту.

Перевернутая ладья будет большим преимуществом для чёрных. Однако чёрные всегда могут перевернуть свою ладью, следуя дебютной теории. Проблема для них в том, как приблизиться к чёрному королю на пути к победе после переворота ладьи.

24 ... B-2b      25 +R-1e? Sx7f (2.24)  
26 N'6h

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
歩	香	桂								a
歩			王	金			金	角		b
歩	歩	歩		歩				歩		c
桂			歩			銀	歩			d
				歩					竜	e
		銀					歩			f
	歩	歩		歩	歩	銀		歩		g 桂
		角	金			金				h 歩
	香	桂	銀		王				香	i 歩

(2.24)

Как говорит теория дебютов, лучше был бы нацеленный на 26 L-1c+ ход 25 +R-1b, после чего последовало бы 25 ... P'1a (белым этот сброс не нравится) 26 +R-1e.

Ход 26 N'6h смутил белых. Чёрные защищаются хладнокровно.

26 ... S-6e      27 +R-2e P-3e  
28 P-4e S-5c      29 +Rx3e P'3a?  
30 P'1c! B-3c      31 P-1b+ B-2d  
32 +R-2e P-5f      33 Nx5f P'4f  
34 S-5h Sx5f      35 Px5f P'5g  
36 Sx5g N'6e      37 P'3e!

Ход 29 ... P'3a плох, поскольку далее у белых будут большие проблемы с продолжением атаки.

Ход 30 P'1c - это хорошее тэсудзи "висячая пешка".

Ходом 30 ... B-3c, после которого последовал 31 ... B-2d, белые делают своего слона более эффективным.

37 P'3e - это хороший защитный ход, после которого белым очень сложно продолжить свою атаку.

37 ... Nx5g+      38 Gx5g N'6e  
39 Gx4f! N-5g+      40 G-6h! +Nx6h  
41 Kx6h N-7c      42 +P-2b G-3c  
43 N'3f S'3d      44 +R-2f G'2e  
45 +R-3g Gx3f      46 +Rx3f N'7f

47 K-7h Nx8h+      48 Kx8h B'2h  
49 L-1f N-6e      50 S'6f S-6d  
51 N'3h B-3i+      52 G'6h S-4c  
53 P-2f G-3b      54 +Px3b Px3b  
55 P-2e B-3c      56 P-5e P-1e  
57 P-3d B-4b      58 G-5f Px1f  
59 N-4f B-1e??      60 +Rx3i

39 Gx4f - это хороший ход вкупе с хорошим защитным ходом 40 G-6h, потому что после хода 41 Kx6h чёрный король приобретает больше безопасности.

Белые делают своего слона более эффективным, сбрасывая серебро и золото ходами 43 ... S'3d и 44 ... G'2e. Однако жертвы эти чересчур велики.

Белые сбросили коня, ходом 46 ... N'7f создавая вилку, и смогли взять слона. Тут у белых было небольшое преимущество.

Ход 53 ... G-3b - это жертва золота, делающая белого слона более эффективным.

Ходом 60 +Rx3i чёрные берут перевернутого белого слона, тем самым получая практически победную позицию.

60 ... P-1g+      61 Sx6e +Px2g  
62 Sx7d Vx3g+      63 N'8e +B-4g  
64 P'7c! K-6a      65 G'7b K-5b  
66 Gx6b Kx6b      67 N'5d K-5b  
68 G'4b K-6a      69 V'7b K-7a  
70 N-6b+      (1-0)

Ходы чёрных, нацеленные на приближение к белому королю, после 64 P'7c были практически безупречными. За ходом 70 N-6b+ последовало бы 70 ... Kx6b 71 Vx6c+ K-7a 72 +B-7b, что привело к мату.

В дебюте белые увидели, что развитие чёрных было немного странноватым. Однако, после переворота ладьи, чёрные продолжили хорошими или стандартными ходами, соответствующими их реальной силе.

Если бы чёрные не делали в дебюте никаких бессмысленных ходов, чтобы получить хорошую форму, то они смогли бы гораздо больше насладиться игрой против профессионала с такой форой.

С точки зрения автора, основной причиной победы чёрных была их хорошая защита, выполненная с хладнокровием, что позволило белым сделать несколько больших ошибок (наподобие 59 ... B-1e). В эндшпиле чёрные показали великолепный пример приближения к белому королю.

## Партия 4

**Чёрные:** М. Боекшотен, 2 дан

**Белые:** Х. Иида

27 декабря 1992, Неймеген

1 ... P-3d                    2 P-7f P-4d  
 3 P-5f S-4b                4 R-5h S-4c  
 5 K-4h G6a-5b            6 P-5e G-3b  
 7 K-3h P-3e                8 P-4f S-3d  
 9 K-2h G3b-4c            10 S-3h B-3c  
 11 S-6h P-6d              12 R-4h P-7d  
 13 G6i-5h S-6b            14 G-4g S-6c  
 15 S-5g P-1d              16 P-1f P-9d  
 17 S-5f

Чёрные успешно играют центральную ладью с хорошо расположенным серебром на 5f, что даёт им позиционное преимущество. Чёрным было бы гораздо лучше, если бы они смогли разменять пешку, чтобы иметь пешку в руке.

Белые создают курай ходами 7 ... P-3e и 8 ... S-3d.

Ходом 14 G-4g чёрные достраивают сильный замок "высокое Мино".

17 ... P-9e 18 P-6f N-7c  
 19 R-7h P-8d              20 B-7i

Ходом 20 B-7i чёрные готовятся далее взять пешку на 8d. Однако, с точки зрения автора, ход 20 P-7e лучше, поскольку даёт пешку в руку в результате размена.

20 ... K-6b                    21 B-5g P-5d  
 22 Px5d P-4e                23 Sx4e P-6e (2.25)

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇								桂	a
			王	金					b
		桂	銀		金	角	歩	歩	c
	歩	歩	歩	歩	銀	歩		歩	d
歩			歩	銀	歩				e
		歩	歩	歩				歩	f
歩	歩		角	金	歩	歩			g
		飛			銀	王			h 歩
香	桂				金		桂	香	i 歩

(2.25)

Ходом 23 ... P-6e белые начинают битву, хотя такая быстрая атака им и не нравится. Причина этому в том, что у чёрных позиционное преимущество, которое оказывает на белых давление.

24 Sx3d Gx3d              25 S'5c

Ходом 25 S'5c чёрные приближаются к белому королю, но сложно сказать, хорош ли этот ход или нет. Этот сильный атакующий ход весьма рискованный, поскольку он помогает белому королю убежать.

25 ... Gx5c                    26 Px5c+ Kx5c  
 27 R-6h S'5e

Ходом 27 ... S'5e белые контролируют старшие фигуры чёрных.

28 Px6e S'6f                29 B-3i P'6g  
 30 R-5h Nx6e                31 Vx6f P'5g

Чёрные берут задаром серебро ходом 31 Vx6f, но белые видят, что после 31 ... P-5g позиции в балансе.

32 Gx5g P-6h+              33 Vx5e Vx5e  
 34 P'5d?

Ход 33 Rx6h был бы встречен ходами 33 ... Sx6f 34 Gx6f N-5g+, но сложно сказать, была бы получившаяся позиция лучше, чем в основном варианте, или нет.

Ходом 34 P'5d чёрные заставляют белое серебро на 6c ходить так, чтобы чёрная ладья смогла позднее перевернуться на шестой вертикали, но хорошего в этом мало, поскольку этот ход даёт белым пешку в руку, которая позволяет им позднее сделать хороший защитный ход 36 ... P'6d.

34 ... Sx5d                    35 Rx6h Vx9i+  
 36 G-5f P'6d                37 S'4e Sx4e  
 38 Px4e L-5d                39 P'5e Lx5e  
 40 G-6e Px6e                41 P'5d K-6c  
 42 G'5c?

Лучше был бы ход 42 Rx6e, за которым могло последовать 42 ... P'6d 43 G'5c, что с очевидностью лучше, чем позиция основного варианта, поскольку чёрным тут не нужна жертва сбросом 43 S'7c. Это улучшение могло сильно облегчить дальнейшее приближение чёрных к белому королю.

42 ... K-6d                    43 S'7c? Kx7c  
 44 Rx6e P'6d                45 S'6b K-8c  
 46 Rx6d K-9d                47 Rx7d P-9f  
 48 R-7a+ Px9g+            49 +Rx9a P'9c  
 (1/2 - 1/2)

После 49 ... P'9c стандартный ход - 50 Nx9g, за которым последовало бы 50 ... B-6d (чтобы защититься против 51 N'8f). Ход же 51 L'9f был бы встречен ходом 51 ... S'9f, после



чего победа для чёрных была бы нелегка.

Ничья была объявлена в результате исчерпания лимита времени.

### Партия 5

**Чёрные:** Поттье Фредерик, 2 дан

**Белые:** Иида Хироюки

27 декабря 1992, Неймеген

1 ... P-3d	2 P-7f P-4d
3 P-1f S-4b	4 P-1e S-4c
5 R-1h G-3b	6 P-1d Px1d
7 Rx1d P'1c	8 R-1h K-6b
9 S-4h K-7b	10 K-6h S-6b
11 K-7h P-5d	12 P-5f

Ход 12 P-4f - альтернатива, нацеленная на игру *косикакакэгин* на 5f, чтобы далее начать быструю борьбу.

Форма, которая получается после хода 12 P-5f, обычно (и также в равных играх) подходит для медленной игры.

12 ... S-5c	13 S-5g P-9d
14 G4i-5h	

Ход 14 P-9f лучше. В медленной игре расположение боковой пешки играет важную роль.

14 ... P-9e	15 S7i-6h G-6b
16 P-4f P-7d	17 R-4h P-3e
18 P'1b B-3c	19 P-5e

Разменивая пешку ходом 19 P-5e, чёрные получают хорошую форму серебра на поле 5f. Поскольку у чёрных позиции на девятой вертикали несколько хуже, был бы лучше ход 19 P-4e, после которого последовало бы 19 ... Px4e 20 P-1a+! Vx8h+ 21 Kx8h N-3c. Однако чёрные в состоянии сохранить своё преимущество.

19 ... Px5e	20 Vx5e S-6d
21 B-8h N-7c	22 S-6f P-9f
23 Px9f	

Ходом 22 ... P-9f белые быстро атакуют, но, возможно, это чересчур поспешный ход, которым белые смущают чёрных, вызывая их ошибки. Но чёрные могут также получить преимущество от поспешной игры белых.

23 ... P'9g	24 Lx9g N-8e
25 S6h-5g Nx9g+	26 Nx9g Lx9f
27 P-9h P-7e	28 Px7e P'7f
29 P-7d S-5d (2.26)	30 P'5e?

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇								桂		a
		王	金				金		歩	b
		歩		歩			角	歩	歩	c
			歩	銀	銀	歩				d
							歩			e
皇		歩	銀		歩					f 桂
桂	歩		歩	銀		歩	歩			g 歩
歩	角	王		金	竜					h 歩
			金					桂	香	i 歩

(2.26)

Ход 30 G6i-6h или 30 S-5f был бы лучше, поскольку, даже без этого хода, белые намерены играть 30 ... S5d-6e.

30 ... S5d-6e	31 Sx6e Sx6e
32 S'7c Gx7c	33 Px7c+ Kx7c
34 P'7d Sx7d	35 S-6f S'7g
36 Vx7g!	

Ход 36 Vx7g лучше хода 36 Sx7g, являющегося хорошим защитным приёмом. Обычно это большая жертва, но в данном случае для чёрных лучше получить серебро в руку, чем слона.

36 ... Px7g+	37 Kx7g P-7f
38 K-6h S'7g	39 K-5i!

Ранним побегом 39 K-5i чёрные получают хорошую позицию. В этой позиции белым было трудно найти хороший ход, предотвращающий приближение чёрных к их королю.

39 ... Sx6f+	40 Px6f Lx9g+
41 P'7e	

И, хотя чёрные могут взять перевёрнутую стрелку, они пытаются сыграть иначе, чтобы получить быстрый доступ к белому королю. Однако для чёрных лучше было бы хладнокровно взять стрелку, чтобы приближение к белому королю было легче.

41 ... Sx7e	42 N'6e K-7d
43 G-6g! +Lx8g	44 S-9f! S'8d
45 S'8g L'5f	

Ходы 43 G-6g и 44 S-9f были хороши в соответствии с важной поговоркой сёги «приближайся к королю, укутывая его фигурами», подразумевающей атаку взятием в клещи.

45 ... L'5f - хороший пример жертвы сбросом, которая защищает, отгоняя золото (важную атакующую фигуру) в другую сторону.

46 Gx5f P-7g+      47 S-9f P'9e  
48 G'7c

Чёрные получают доступ ходом 48 G'7c, но этот ход неуспешен, поскольку белые, нацеленные на нюгёку («вторжение короля»), защищаются ходом 51 ... В'6g.

Автор выбрал бы ход 48 N-7c+ (жертва с переворотом), после чего последовало бы 48 ... Kx7c 49 P'7d!, что отгоняло бы белого короля обратно в свой лагерь. Однако позиция в результате получалась неясная.

48 ... Sx7c      49 S'8e K6d  
50 P'7d S6b      51 L'3d B'6g  
52 Lx3c+ Vx5f+      53 B'9a P'7c  
54 Px+ Kx5e      55 +Px6b Kx6f  
56 L'6h N'6g      57 Lx +Px  
58 +Lx3b Px9f      59 N'7h K7g (0-1)

И, хотя чёрный король ещё не заматован, чёрным до белого короля уже не добраться. Поэтому они сдались.

В этой игре яростная атака белых началась по 9-й вертикали. Затем происходила битва над головами королей, в то время как у чёрных было преимущество в результате их хороших ответов. В защитных ходах чёрных больших ошибок не было.

Однако чёрные провалились в финальном приближении к королю, поскольку на некоторых этапах миттельшпиля приближались слишком быстро. Чёрные могли бы победить в этой партии, играй они во время приближения чуть хладнокровнее.

## 2.8 Игра с фрой в ладью

### Партия 1

**Белые:** Литьенс Матис, 3 дан

**Белые:** Иида Хироюки, 5 дан  
27 сентября 1992, Амстельвеен

1 ... P3d    2 P7f P4d    3 S4h S4b  
4 P4f G3b    5 S4g P5d    6 P5f? S4c

Чёрные совершили одну ошибку: 6 P5f. Ход 6 S4f лучше. Если чёрным нравится форма, получающаяся после 6 P5f, то в 4 P4f нужды не было.

7 S6h K6b    8 S5g K7b    9 R7h S6b  
10 K4h P3e    11 P7e? P2d

Чёрные намерены играть смещённую ладью (на 3-й вертикали) ходом 9 R7h. У них хорошо развиты оба серебра.

Вместо 11 P7e им следует спешить сыграть 11 K3h, чтобы защитить слабое поле 2h. Белые всегда готовы атаковать, даже увидев небольшую дыру.

Чтобы победить против профессионала, играющего белыми, чёрным в течение игры следует очень внимательно продумывать свою стратегию.

12 G65h? P1d    13 P1f P4e  
14 Px4e? Vx8h+

Ходом 13...P4e белые разменивают слона, намереваясь далее сбросить его на 2h. Но если бы они так сделали (например, 11...P4e) до 13 P1f, то ход 12 P6f дал бы чёрным небольшое позиционное преимущество.

Поэтому белые играют 11...P2d, ожидая хорошего момента. Ход 12 K3h должен был бы быть сыгран для того, чтобы воспрепятствовать будущим целям белых.

На удивление белых, чёрные играют 14 Px4e. Возможно, этим ходом они хотят быстро атаковать.

15 Rx8h B'2h 16 L1g! B1i+ 17 G3i N3c

Хороший ход 16 L1g предотвращает материальную потерю (стрелку).

Теперь у белых явно нет ходов, кроме 17...N3c, делающих их коня эффективнее, хотя им и не нравится этот ход, поскольку он нарвётся на 18 P4d и 19 B'2a.

18 P4d! Sx      19 B'2a G4b  
20 Vx5d+ S65c    21 +B2a P1e  
22 +Vx1a N2e      23 L'5e? Nx1g+

Ход 23 L'5e сомнителен. Лучше уж ход 23 P5e, с целью 24 P5d (что очень жёстко для белых).

24 Nx1g Px1f    25 P7d! Px  
26 N'6e Px1g+

Ход 24...Px1f жёстче, чем 23 L'5e. Хороший ход 25 P7d делается в ключевую точку белых. После 25 Lx5c+

и 26 P7d надежды на победу у чёрных исчезают.

У белых есть лишь один выбор: 25...Px7d, защищающий от атаки чёрных. Привлекательный ход 25...lg+ натолкнулся бы на ответ 26 Px7c+, делающий чёрную ладью эффективнее.

Лучше был бы ход 26 P'7c - приём "ударяющая пешка". Чёрные могли колебаться над этим ходом, поскольку пешек в руке у них мало.

Неожиданным оказалось то, что большинство европейских игроков не понимает такой неточной интуиции, важной в реальной игре, особенно в слабых позициях. С точки зрения автора, сильные любители должны быть сильны в таких неточных ходах. Белые удостоверяются в своей победе после 26 N6e и играют 26...Px1g+.

27 P'7c K6b (2.27)  
28 Lx5c+ Sx 29 S'4d?? S6d

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
歩	皇	桂		金					馬	a
歩			王	金						b
歩	歩	歩	歩	銀						c
歩		歩			銀			歩		d
桂			桂	香		歩				e
				歩						f
	歩	歩		歩	銀	銀	歩	歩	弓	g
		飛			金	王				h
	香	桂					金		留	i 歩

(2.27)

Неожиданно чёрные выбирают слепой ход 29 S'4d, после которого шансов победить у них не остаётся. Ход 29 S'7b мог бы дать им некоторые шансы на победу.

30 +B2a +Px2g 31 K5i +Px3g  
32 S4c+ +Px4g 33 Gx S'1b  
34 +Sx4b Sx2a 35 G'2i B'7i

33...S'1b - профессиональный ход, ведущий к верной победе. Сбросом 35...B'7i белые смотрят вперёд и осмысливают свой путь к победе.

36 R7h L'4e 37 P'4f Lx 38 Sx +Vx  
39 Gx Vx+ 40 G4h P'4g  
41 B'4c Px4h+ 42 Rx P'5h 43 Rx N'4g

44 K4i P'4h 45 Kx S'3g (0-1)

Мат после 45...S'3g прост, и его нахождение - хорошее упражнение для игроков слабее 5 кю.

**Партия 2**

**Чёрные:** Г.Шмидт, 2 дан  
**Белые:** Х. Иида  
27 декабря 1992, Неймеген

1 ... P3d 2 P7f P4d 3 P2f S4b  
4 P2e B3c 5 S4h S4c 6 G45g G3b  
7 G7h K6b 8 S6h P5d 9 P3f K7b  
10 K6i

Такое построение замка у чёрных часто появляется в играх с форой в две фигуры, причём в конце игры делается ход K7i для укрепления замка против атаки белых ладьей с левой стороны.

10 ... S6b 11 S3g P7d 12 P5f P9d  
13 S2f S5c 14 P3e B5a

Чёрные следуют дебюту богин (карабкающееся серебро), который может показаться простым, но имеет большую силу в атаке.

Ходом 13...S5c белые увеличивают эффективность своего слона (вместе с 14...B5a), чтобы защититься от богиня.

15 P3d Sx 16 R3h G3c  
17 P2d! Px 18 P'2b B7c (2.28)  
19 P5e! P2e 20 S3e

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
歩	皇	桂		金				桂	皇	a
歩			王					歩		b
		歩	角	歩	銀		金		歩	c
	歩	歩		歩	歩	銀	歩			d
										e
			歩		歩			銀		f
	歩	歩		歩		歩			歩	g
		角	金	銀	金		飛			h
	香	桂		王				桂	香	i

(2.28)

Ходом 18 P'2b чёрные могут взять коня, получая очевидное преимущество.

19 P5e, наверное, лучший защитный ход. Ход 19...P2e – смущающий.

Помимо 20 S3e у чёрных есть второй ход-кандидат: 20 S3g. Ход 20 S3e может соответствовать смущающему ходу белых, поскольку этого хода белые и ожидают. Ход 20 S3g лучше, поскольку им чёрные могут сделать своего токина эффективнее.

20 ... P'3f    21 Sx3d Gx  
22 Px2a+ S'2g    23 R4h B8d

21 Rx3f – правильный ход, сыгранный хладнокровно, полностью нацелен на защиту от атаки белых.

Однако, он возможен, только если понимается цель атаки белых.

Ходом 22...S'2g белые блокируют чёрную ладью.

Позиция для чёрных всё ещё хороша. Для сохранения своего преимущества им требуется хороший план атаки и защиты.

24 P6f? P3g+    25 Nx3g P'3f

Ход 24 P6f сомнителен. Чёрным нет необходимости сейчас защищаться от этой угрозы своей ладье. Теперь шансов победить у них не остаётся.

Автор выбрал бы ход 24 Px5d, после которого чёрные могут получить пешку в руку с целью сбросить её на следующем этапе на поле 5i (делать этот сброс следующим ходом запрещено) против атаки белой ладьи.

Ход 24 ...S6d (после 24 Px5d) был бы встречен ходом 25 N'5f, нацеленным на создание токина ходом 26 P5c+.

26 P'3h Px3g+    27 Px N'5f  
28 R4i S3h+    29 R5i N4h+  
30 Gx4h +Sx    31 R5g Px5e  
32 Rx5e S6d

Ход 31...Px5e может быть воспринят сильным игроком как хороший ход, сделанный с хладнокровием. Ход 31...G'5h был бы встречен ходами 26 Rx5h +Sx (взятие ладьи) 27 Kx, дающими чёрным преимущество.

После 32...S6d все фигуры белых работают хорошо.

33 R8e N7c    34 Rx8d Px8d  
35 P'5i R'2i    36 B'1h Rx1i+ (0-1)

У чёрных были бездействующие фигуры. Лучшим действием для них было бы разменять свою ладью на чёрного слона, хотя это и было для чёрных потерей.

В этой игре у чёрных было большое преимущество, когда они играли карабкающееся серебро в дебюте, и в миттельшпиле. В середине игры они не сделали некоторых защитных ходов против контратаки белых.

Наконец, ошибочно пожертвовав ладью, чёрные потеряли шанс победить.

### ГЛАВА 3. ОБУЧЕНИЕ НА ИГРАХ-ПРИМЕРАХ

В этой главе приведено несколько уроков по игре с форой в 4 фигуры, в 2 фигуры, в полторы фигуры (стрелка и ладья), в ладью и, наконец, в слона.

Все эти игры были сыграны между автором и японцами, за исключением игры с форой в слона.

#### 3.1 Игра с форой в 4 фигуры

**Чёрные:** Ито, 1 дан

**Белые:** Иида Хироюки, 5 дан

25 октября 1991, клуб сёги Орикс

1 ... G65b    2 P7f P6d  
3 S6h G6c    4 P5f P7d

Ходом 3 S6h чёрные нацеливаются на дебют смещённой ладьи.

5 S5g S6b    6 S6f G3b    7 P5e S4b  
8 S4h P4d    9 S45g S4c    10 S5f! P3d

Автор бы выбрал ход 6 P5e, создающий центральную курай, а вслед за ним 7 S5f, создающий у чёрных хорошую форму.

Однако ходом 10 S5f чёрные могут создать хорошую форму двумя серебряными.

11 P3f S7c    12 R5h S8d    13 K4h N7c  
14 N7g G3c    15 K3h G2d    16 G4h P7e

12 P2f – альтернатива с продолжением 13 P2e 14 G7h 15 K6i 16 G5h, создающим форму, хорошую и для атаки, и для защиты.

Так чёрные могут перевернуть старшие фигуры на 1-й или 2-й вертикали после 17 B7i ... 18 P1f ... 19 P1e.

17 P<sub>x7e</sub> P<sub>3e</sub> 18 P<sub>x</sub> G<sub>x</sub>  
19 B7i! G3d 20 P'3f P'7f

19 B7i - хороший ход, делающий чёрного слона эффективнее.

Ходы 20 P8f (и далее P'7f 21 N8e) и 20 P7d (после чего следует Gx7d 21 P'7f!) были бы лучше, поскольку делали эффективным коня.

21 G6h K6b 22 P1f! P<sub>x7g+</sub>  
23 S<sub>x7g</sub> S<sub>x7e</sub> 24 P'7f S8d  
25 K2h P6e 26 G65g! P4e  
27 P4f! N3c 28 P<sub>x4e</sub> P'7e  
29 P<sub>x7e</sub> S<sub>x</sub> 30 P'7f S6d

Ход 23 G<sub>x7g</sub> лучше, поскольку предупреждает ход 23 ...S<sub>x7e</sub>.

31 G4f! P'4d (3.1) 32 P<sub>3e</sub> G<sub>x4e</sub>  
33 P3d S<sub>x</sub> 34 G<sub>x4e</sub> N<sub>x</sub>

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
王										a
			王							b
香	香	桂	銀	香	飛	桂	香	香	香	c
			飛	香	銀					d
			香	步	步					e
		步		銀	金	步		步		f
步	步	銀	步					步		g
				飛	金		王		步	h
香		角					桂	香		i

(3.1)

Ход 31 G4f создаёт чёрным хорошую форму, делая их старшие фигуры эффективнее. Однако ход 31 G54g был бы гораздо лучше.

Автор выбрал бы ход 32 G44g или 32 P6f. Ход 32 P<sub>3e</sub> создаёт слабую точку, поскольку на следующем этапе белые смогут сбросить коня на поле 3f.

35 V<sub>x1c+</sub> N'3f 36 K1g! N<sub>x4h+</sub>  
37 R<sub>x4h</sub> G'3g 38 N<sub>x</sub> N<sub>x+</sub>

Ход 35...N'3f смотрится, как победный, но у чёрных всё ещё есть шанс победить. Вы видите, что фора в 4 фигуры - это очень большая фора.

Ходом 36 K1g белым сложно получить быстрый доступ к чёрному королю.

39 R<sub>x4d!</sub> G'4c 40 R4f P'4e

Ход 39 R<sub>x4d</sub> делает чёрную ладью очень эффективной.

41 R4i +N3f 42 P1e! N'2d  
43 S<sub>x4e</sub> P'4h 44 R<sub>x4h</sub> +N-3g

42 P1e - хороший ход, сыгранный хладнокровно. У чёрных было большое преимущество в виде нескольких фигур в руке. Ходом 43 S4e чёрные быстро приближаются к победе.

45 S<sub>x3d!</sub> +N<sub>x4h</sub> 46 S<sub>x4c+</sub> +N3h  
47 N'7d! (1-0)

Ход 47 N'7d ведёт белого короля к простому мату. К примеру, за ходом 47 ...G<sub>x7d</sub> последовало бы 48 S'5a K7b 49 G'6b K2b 50 G'3b K1b 51 G'2b - мат.

С точки зрения автора, чёрные смогли победить в этой игре потому, что делали хорошие ходы в эндшпиле.

### 3.2 Игра с форой в 2 фигуры

**Чёрные:** Кобаяси, 3 дан

**Белые:** Иида Хироюки, 5 дан

25 октября 1991, клуб сёги Орикс

1 ... G65b 2 P7f P6d  
3 P4f G6c 4 P3f G3b 5 P3e S2b

Чтобы защититься от хода 5 P<sub>3e</sub> и от диагонали слона, белые должны играть 4...G3b и 5...S2b, что создаст очень плохую форму.

Первый шаг чёрных делает генералов белых слева неэффективными; эта форма белых называется "серебряная стена".

Отметьте, что в дебюте слон должен быть главной атакующей фигурой.

6 S4h P7d 7 S4g P9d  
8 P9f S6b 9 P4e S7c

Второй шаг чёрных охраняет их курай на 3-й и 4-й вертикалях с помощью серебра.

10 R3h S8d 11 P3d P<sub>x</sub> 12 R<sub>x</sub> P'3c

Третий шаг чёрных - размен пешки над головой ладьи, обычно на 3-й вертикали, после хода 10 R3h.

Отметьте, что в начале дебюта важно иметь пешку в руке для перехвата инициативы.

13 R3f P7e 14 Px Sx  
15 P'7f S8d 16 N3g P1d  
17 P1f P2d 18 G7h S2c

Четвёртый шаг чёрных делает их ладью эффективнее ("плавающая ладья") ходом 13 R3f. Это позволяет чёрным получить хорошую форму, например, ходом 16 N3g.

Будьте осторожны при увеличении эффективности бокового боя ладьи до середины игры.

19 S6h K6b 20 K6i S3d 21 G5h L1b  
22 P2f N7c 23 S4f P9e 24 Px P'9f

Пятый шаг чёрных - быстрое построение замка. В игре с форой в 2 фигуры хорошо строить замок ходами 18 G7h, 19 S6h, 20 K6i и 21 G5h, так называемый кани-гакой («краб»).

Отметьте, что Вам следует всегда хладнокровно обдумывать, как защищаться от атаки белых. Например, следует понять, что ходами 23 ...P9e и 24 ...P'9f белые усложняют позицию.

25 P2e Sx9e 26 P'9h Px2e (3.2)

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
香	桂								桂	a
香			王				香		香	b
		香	桂	香	香	香				c
			香				香		香	d
香						歩			香	e
香		歩				銀	飛		歩	f
	歩		歩	歩			桂			g
歩	角	金	銀	金						h
香	桂		王						香	i 歩

(3.2)

На 25 Lx9f был бы дан ответ 25...S8e, наносящий чёрным материальный урон в стрелку.

Отметьте, что после хода 23 S4f чёрная ладья временно не имеет бокового боя. Если бы не 26 P'9h, ход 26 ...P9g+ давал бы белым преимущество.

27 P'2b Gx 28 Rx3d Px 29 Vx2b+

Это для чёрных важный шаг, делающийся в миттельшпиле: переворачивание старшей фигуры (слона или ладьи, в зависимости от ситуации).

В этой игре чёрные делают своего слона эффективнее, жертвуя ладью ходом 28 Rx3d.

29 ... R'4i 30 S5i Rx4f+  
31 +B2a N6e 32 +B4c

Это ещё один важный шаг для чёрных перед миттельшпилем, дающий им в руку фигуры, которые будут полезны в конце игры.

После этого шага чёрные строят план приближения. Старшая фигура (в этой игре - слон) должна быть в этом приближении главной. Поэтому ходы 31 +B2a и 32 +B4c хороши.

32 ... P'7g 33 Nx Nx+  
34 Gx7g N'8e 35 S'6h Nx7g+  
36 Sx P9g+ 37 Px P'9h

Важный приём в миттельшпиле - игнорирование атаки белых (тэнуки).

Однако непросто судить о том, когда стоит использовать этот приём. В этой партии время для него созрело после 37...P'9h.

38 N'7e S'8i 39 G'7i Px9i+  
40 Nx6c+ Kx 41 N'7e K7c  
42 +B6a P'7h 43 Gx8i +Px  
44 +Vx8c (1-0)

Последний шаг - это осуществление доступа к королю, более точного и быстрого, чем доступ белых.

Отметьте, что Вам, возможно, придётся с хладнокровием защищаться и против некоторых очень быстрых атак белых в самом конце игры.

На некоторых этапах игры Вам также следует смотреть вперёд в поисках точного хода, который ведёт к мату. Осознайте, что ходы 39 G7i, 42 +B6a и 43 Gx8i - хорошие.

### 3.3 Игра с форой в ладью и стрелку

В этом разделе описывается типичный дебют игры с форой в ладью и стрелку, который появлялся у автора во многих учебных играх, которые он играл в Японии.

1 ... P3d 2 P7f P4d

3 P-1f S4b 4 Ple S4c 5 R1h! G3b

Первый шаг чёрных даёт им пешку в руку разменом пешек на первой вертикали.

6 S4h! P5d 7 P1d Px1d  
 8 Rx1d P'1c 9 R1h K6b  
 10 P4f K7b 11 S4g S6b  
 12 S5f S5c 13 R4h G6b

Отметьте, что чёрные должны остерегаться создания курай белых на 5e. В этом смысле, ход 6 S4h сделан вовремя.

Второй шаг чёрных создаёт хорошую атакующую форму, например, ходами 10 P4f 11 S4g 12 S5f 13 R4h, нацеленными на атаку по четвёртой вертикали.

14 K6h S6d 15 K7h G5c  
 16 G45h P3e 17 P'1b B3c  
 18 G66h P9d

Третий шаг чёрных - построение замка. Типичный замок, строящийся ходами 15 K7h, 16 G45h и 18 G66h, имеет хорошую силу против атаки белой ладьи в конце игры. Чёрным придётся пожертвовать ладью, чтобы получить доступ к белому королю.

Четвёртый шаг чёрных - сброс пешки ("висячая пешка"), например 17 P'1b, для подготовки атаки по 4 вертикали.

19 P9f P8d

С этого момента у белых есть две типичные формы. Один путь - 19...P8d, другой - 19...P7d. Против 19...P7d чёрным требуется играть немного иначе, чем в приводимой далее записи.

20 P4e Px (3.3) 21 P1a+ P5e



(3.3)

20 P4e - обычный метод начала боя.

21 Vx3c+ - альтернатива, обычно приводимая в книгах по теории дебюта. В соответствии с такой книгой (например, "Сёги тайкан" Ё.Кимуры), за 21 Vx3c+ следует 21...Nx 22 Nx7g, а за 19...P7d - 22 P1a+.

С точки зрения автора, чёрным легче понять ход 21 P1a+.

22 +Px2a Px5f 23 Vx3c+ Gx  
 24 Px5f P'5e 25 R1h

Ход 23 ...Gx3c создаёт у белых плохую форму, хотя они и получили небольшое материальное преимущество (разменяв своего коня на чёрное серебро). Здесь токин на 2a даёт чёрным преимущество.

Для чёрных важным шагом на пути к победе является переворот ладьи на первой вертикали. В этой игре чёрные переворачиваются ходом 25 R1h. Белым сложно защититься от такой атаки чёрных без жертв.

Поэтому у чёрных большое преимущество.

### 3.4 Игра с форой в ладью

**Чёрные:** Сайга, 4 дан  
**Белые:** Иида Хироюки, 5 дан  
 20 мая 1992, клуб сёги Орикс

1 ... P3d 2 P7f P4d  
 3 S4h S4b 4 P4f G3b  
 5 S4g P5d 6 S5f S4c  
 7 R4h N3c 8 P3f K6b  
 9 G45h K7b 10 K6h S6b  
 11 K7h G5b 12 N3g S5c (3.4)



(3.4)

Вплоть до 12 ...S5c это типичный дебют для игры с форой в ладью. Сейчас чёрным сложно начать битву, нацеливаясь на большое преимущество, поскольку в форме белых нет важных дыр.

Однако в этой игре чёрные начали раннюю битву ходом 13 P4e, который может быть интересен игрокам, имеющим дан, чтобы учиться, как атаковать против белых в игре с форой в ладью.

13 P4e Px 14 Nx Nx  
15 Vx2b+ Gx 16 Sx4e P'4d  
17 Sx4d S5cx 18 N'5f S5c  
19 P'4d S3b 20 V'4c S'6a

Чёрные не сделали ошибок, на которые стоило бы указать.

17 Sx4d - приём жертвы, который в игре с такой форой появляется часто. Чёрные думают, что эта жертва может дать им преимущество, поскольку у белых нет пешек в руке.

После 20...S'6a у чёрных есть три хода-кандидата: 21 Vx3d+, 21 Vx3b+ и 21 Vx5b+.

Мы рассмотрим вариант 21 Vx5b+ (остальные два варианта остаются читателям).

За ходом 21 Vx5b+ следует 21 ...Sx 22 G'5a (ход 22 G'4c натолкнулся бы на 22 ...V'6a 23 Gx5b Vx 24 S'4c B6a 25 Sx3b+ Gx 26 S'4c G3c, что плохо для чёрных) V'6a 23 Gx Kx 24 V'3a (на ход 24 V'8b был бы ответ 24 ...G'9b, что плохо для чёрных) G3c 25 B2b+ N'5a 26 +V1a. Эта позиция может быть интересна чёрным, поскольку у них есть хорошая цель 27 L'4g.

Белым, возможно, трудно защититься от такого приёма - сброса стрелки, поскольку у них нет пешек в руке. Однако, возможно, и для чёрных доступ непрост, поскольку им фактически немного не хватает материала.

Возвращаясь назад, к ходу 13 P4e, теория стандартных дебютов говорит нам, что есть другой путь атаки, основанный на тех же соображениях.

Этот путь - подождать, пока в позиции белых не возникнет более важной дыры, хотя чёрные и используют почти этот же путь к началу битвы.

Например, другим путём может быть 13 P9f P9d 14 B7g P6d 15 S8h P7d 16 S8g G6c 17 G66h N7c. После этого чёрные могут начинать битву, получая большое преимущество.

### 3.5 Игра с форой в слона

Небольшое вступление к игре с форой в слона между Симой Акирой, 7 даном, и Дэвидом Мёрфи (одним из сильнейших любителей в Европе).

Во время 5 матча Рюо Мёрфи бросил вызов Симе, 7 дану, который прибыл на этот матч не как игрок, а как судья.

Автор надеется, что, проигрывая запись этой партии с комментариями, Вы сможете и поучиться дебютам с форой в слона, и узнать некоторые тактические приёмы обоих соперников.

**Чёрные:** Дэвид Мёрфи, любитель, 4 дан  
**Белые:** Сима Акира, 7 дан, дающий фору в слона.

21 октября 1992, Лондон

1 ... S6b 2 P7f P5d  
3 P5f S5c 4 S7h P6d  
5 P6f K4b 6 S4h K3b  
7 S7g G65b 8 K6h R6b  
9 G45h P6e 10 Px Rx  
11 G6g R6a 12 P'6f S6d  
13 B7i Ga4b 14 K7h P7d  
15 K8h N7c 16 G7h P4d  
17 P2f P3d 18 P2e G54c  
19 P3f P1d 20 P1f S-2b  
21 P2d Px 22 Vx2d P'2c  
23 B6h (3.5) P8d

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
歩	桂			飛				桂	桂	a
					王	王	銀			b
	歩	歩	桂			銀		歩		c
			歩	銀	歩	歩	歩		歩	d
										e
			歩	歩	歩		歩		歩	f
	歩	歩	銀	金		歩				g
		王	金	角		銀		飛		h
	香	桂						桂	香	i 歩

(3.5)

Игра практически в точности следовала стандартному дебюту с форой в слона вплоть до хода 23 B6h.



24 P4f N8e

Ход 24 S3g был бы агрессивнее, чем 24 P4f. Сложно сказать, был ли он лучше, чем предшествующий размен пешек (21 P2d и т.д.), но, определённо, тут он был бы кстати.

25 S8f P6e 26 S5g P6f  
27 Sx6f P'6e 28 S5g P9d  
29 B5i S3c 30 B2f P5e

Ходы 29 и 30 - хорошая активизация слона.

31 P4e Px 32 P'6c S4d (3.6)

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
歩	香			飛				桂	香	a
						金	王			b
			歩	金			歩			c
歩	歩	歩	銀		銀	歩		歩		d
	桂		歩	歩	歩					e
	銀	歩		歩		歩	角	歩		f
歩	歩		金	銀						g
	王	金						飛		h
香	桂							桂	香	i 歩

(3.6)

Ход 31 P4e хорош, так как на 31 Px5e был ответ 31 ...Sx5e, нацеленный на 32 ...P6f, что жутко для чёрных. Ход 32 P6c - хороший пешечный приём (вариант - 32 N3g, но сложно сказать, что лучше), заставляющий белых защищаться ходом 32 ...S4d (3.6). Очевидно, что ход 32 ...Rx6c очень плох для белых из-за ответа 33 B7a+.

33 Bx4d Gx 34 S'7b R3a  
35 P6b+ Px5f

33 Bx4d - интересная жертва, основанная на видении того, что 35 P6b+ даёт большое преимущество. Лично автор вместо этого сыграл бы 33 P'4f.

36 Sx5f S5e 37 Sx Gx  
38 S6c+ G5d 39 P'5e B'4f  
40 R2g Bx5e

Ходом 36 ...S5e белые защищаются от угрозы 37 +P6c. Чёрные намереваются после 38 S6c сыграть 39 +P5b. Им сильно благоприятствует то, что белая ладья вне игры. Мистер Мёрфи сказал: "Но возможно, ход 38 S6c+ был слишком

прост. Ход 38 P'4d казался очень сильным".

38 ...G5d - сильная защита за белых.

39 P'5e - приём "сбрасывай туда, куда хочет сбросить противник". Мистер Мёрфи сказал: "По правде, это было сыграно мгновенно, в ответ". Также стоит рассмотреть ход 39 R5h. Сложно сказать, какой из них лучше.

Ход 40 Px5d привлекательнее, чем 40 R2g (даже для профессионалов) тем, что даёт быстрый доступ к королю. Автор не может сказать, кто победил бы после 40...Bx2h+ 41 P5c+ +B5e 42 N7g, но так у чёрных не оставалось бы старших фигур, а обычно более слабые игроки этого не любят.

41 K9h P'5a 42 P'2d Px  
43 Rx G3c 44 R2g P'2f

Ходом 41...P'5a белые защищаются от 42 +P-5b, но это делает их ладью совершенно неэффективной.

Даже профессионалу сложно сказать, хорош ли ход 44...P'2f. Он даёт белому королю в приближающемся эндшпиле путь к спасению, но также позволяет чёрным сделать ход 54 L'2e.

По мнению автора, ход 44...P'2d лучше, и в этой позиции белые сильнее. Мистер Мёрфи сказал: "Ход 44 P'2d был бы ошибкой". Возвращаясь к 42 P'2d, можно понять, что ход 42 P'5c был бы для чёрных лучше, как отметил мистер Мёрфи после игры.

45 R5g P9e 46 P'2d! P9f  
47 Rx5e Gx 48 Sx8e Px9g+  
49 Nx9g Px8e 50 B'6d (3.7) R'2h

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
歩	香				歩		飛	桂	香	a
歩				と			王			b
歩			銀				金			c
銀			歩	角			歩	歩		d
銀		歩		歩	金	歩				e
飛			歩				歩	歩		f
	桂	歩		金						g 銀
	王		金							h 桂
	香							桂	香	i 歩

(3.7)

46 P'2d - хорошее приближение к королю.

Если 46 ...Gx2d, то чёрные победят ходами 47 Rx5e Gx 48 B'6d G5d 49 S'4c

Если 47 Px9f, то белые легко победят ходами 47 ...P'9g 48 Nx Lx.

Две жертвы, 47 Rx5e и 48 Sx8e, были совершенно необходимы чёрным для защиты.

Чёрные ходом 50 B'6d хорошо сбросили слона, который отлично работает и в атаке и в защите (см. диаграмму 3.7).

51 G66h! P'9f 52 Vx9a+ Rx2i+  
53 P'6i +R5i

Ход 51 G66h - хорошая защита в сочетании с 53 P'6i, приёмом "пешка-якорь". Мистер Мёрфи сказал: "Я был удовлетворён своими ходами 52 Vx9a+ и т.д.", в то время как мистер Сима сказал: "простой ход 52 S'2c тоже вёл к победе".

Игра белых стала беспорядочной, потому что они были вынуждены защищать своё золото на 5e ходом 53 ...+R-5i.

54 L'2e G6f 55 +B6d N'7g  
56 G7x7g S'7i 57 N'4d Gx4d  
58 P2c+ K4c 59 N'5e +Rx  
60 +Vx Gx 61 Gx6f Px  
62 R'5c K4d 63 G'4c (1-0)

Чёрные начали атаку на короля ходом 54 L'2e. Ход 54 ...G6f не только атакует, но и защищает с помощью дракона.

Сделанные вместо 55 +B6d, ходы 55 P2c+ или 55 S'2c (оба преждевременные) вели бы к провалу.

---

## ГЛАВА 4. КАК СТАТЬ ПРОФЕССИОНАЛОМ В СЁГИ

(Х.Иида, Jos W.H.M. Uiterwijk)

В этой главе мы посмотрим на то, как думает профессионал сёги в дебюте, в миттельшпиле и в эндшпиле. Более того, мы исследуем, как можно учиться на записях игр, сыгранных профессионалами. Глава эта

предназначена как для продвинутых игроков, так и для новичков.

#### 4.1 Вступление

В результате опыта первого автора, обучившего множество новичков играть в сёги, мы можем сказать, что большинство из них с относительной лёгкостью достигают уровня первого дана (характеризующегося равной игрой против профессионала с форой в две фигуры). Но мы также хотим отметить, что существует огромный провал перед достижением игроками 3-4 дана.

В этой главе мы покажем, как думает профессионал в дебюте, в миттельшпиле и в эндшпиле, поскольку такое знание помогает преодолеть этот провал. Затем мы рассмотрим процесс обучения по записям партий, который является хорошим методом прогресса даже для профессионалов.

Неожиданно оказалось, что в литературе по сёги имеется большой дефицит описания таких профессиональных концепций.

#### 4.2. Как думает профессионал

##### 4.2.1 Дебют - взгляд в глубину эндшпиля для лучшего развития фигур

Один из важных аспектов игры профессионала на начальном этапе состоит в том, что у него есть хорошее понимание развития фигур в дебюте. Без этого знания игроки могут развивать свои фигуры в соответствии с известными им вариантами дебютов, но могут пропустить критический ход, как только произойдёт отклонение от теории. В этом отношении сёги сильно похожи на шахматы и сянци, в которых я также имел некоторый опыт игры.

Понимание того, почему фигуры в дебюте развиваются определённым образом, – первый шаг к серьёзному изучению сёги. Профессионал в сёги понимает сущность дебюта, предвидя позицию, которая возникнет в миттельшпиле, и даже в эндшпиле. В результате этого предвидения он оказывается готов к анализу позиций, которые возникнут в миттельшпиле или эндшпиле, ещё на стадии дебюта.

Позвольте представить Вам пример.

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
香	桂	銀	金				桂	香	a
	王			金	飛	銀			b
歩	歩	歩	歩	歩		角	歩	歩	c
					歩	歩			d
							歩		e
		歩		歩		歩			f
歩	歩		歩		歩			歩	g
	角	王		金	銀		飛		h
香	桂	銀	金				桂	香	i

(4.1)

Любой профессионал сёги может предвидеть грядущую за этой позицией ситуацию, может даже концовку этой игры, и понимает, что ситуация будет развиваться двусторонней атакой на королей несколькими фигурами, включая старшие фигуры в руке. Поэтому он приготовится к защите от определённых угроз, особенно от сброса противником старших фигур. К примеру, на (4.1) он выберет ход или план, улучшающий безопасность его короля, как приготовление к сбросу противником старших фигур. Поэтому мы можем постулировать, что очень важно предвидеть грядущую ситуацию миттельшпиля и эндшпиля, когда Вы развиваете Ваши фигуры в дебюте.

В связи с этим, на ум могут придти два вопроса:

- \* Почему предвидение так важно?
- \* Как профессионал его осуществляет?

Относительно первого вопроса: если игрок не в состоянии предвидеть грядущую ситуацию, то он будет не в состоянии точно вычислять позицию в дебюте.

Относительно второго вопроса: предвидение вперёд осуществляется взглядом вперёд, осуществляемым грубо и вероятно.

Рассмотрим детальнее эти предварительные ответы концентрацией на таких искусствах, как:

- \* понимание смысла замка и развития
- \* предвидения, как взгляда вперёд

в следующем подразделе.

### Понимание сущности замка и развития

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇	桂		香						a
	王	銀		金					b
歩	歩	歩	歩	歩					c
									d
									e
		歩	歩	歩					f
歩	歩	銀	金						g
	王	金							h
香	桂								i

(4.2)

"Ягура" (в данном примере - золотая ягура) - хорошо известный замок (см. диаграмму 4.2, нижнюю часть). Если в эндшпиле у Вас в руке есть ладья и серебро, Вы можете сбросить ладью на горизонталь h (если предположить, что Вы играете белыми), а затем нацелиться на ход S'6i, создавая угрозу мата ходом Rx7h+.

В той же самой ситуации, если вместо ягуры атакуется замок мино (см. диаграмму 4.2, верхнюю часть), то создать угрозу мата за малое количество ходов непросто. Конечно же, и у крепости мино есть слабые точки. К примеру, мино легко атакуется слоном и конём.

И, хотя сущность замка также зависит и от других факторов, очень важно понимать его смысл и его связь с развитием фигур.

#### Взгляд в конец игры

У профессионала в сёги имеется огромный багаж знаний о вероятных ходах в каждой ситуации. Поэтому он может предвидеть грядущую ситуацию на большое количество ходов вперёд без серьёзных ошибок, хотя и не в состоянии в точности представить те позиции, которые при этом возникнут. Помимо этого предвидения профессионал использует также более точный просчёт вперёд на несколько ходов из каждой позиции, что подобно действиям профессионалов в других играх, к примеру, шахматах [2]. Если есть цель стать профессионалом, то очень важно научиться получать знание этих вероятных ходов.

Для понимания концепции вероятных ходов практически все бывалые игроки в сёги учатся на записях игр, сыгранных профессионалами в сёги. Исследуя их, они запасают знание в своей памяти. Мы не знаем, как работает механизм этого запасаения и ссылок на это знание, хотя это и является очень интересной темой для разработчиков компьютерных сёги. Более детально обучение на записях игр описано в следующем разделе.

#### 4.2.2. Миттельшпиль

Предположим, что у нас есть некая позиция из миттельшпиля (после того, как уже завершилось развитие фигур в дебюте). Тогда профессионал в этой ситуации может более точно предвидеть ситуацию, которая возникнет из этой позиции после нескольких вероятных ходов, а зачастую он может уже и предсказать результат всей игры. Поэтому, хотя оба игрока и пытаются победить в каждой игре, тут они, возможно, хотят адаптировать свою стратегию к вероятному результату игры. Предположим, что текущая миттельшпильная позиция и вероятный исход для игрока, которому сейчас ходить, плохи (т.е. он проигрывает). Тогда он будет хотеть сменить этот результат на более благоприятный (то есть, выигрыш) с помощью какой-нибудь стратегии. Обычно нахождение и воплощение такой стратегии непросто, даже для профессионала, хотя и является очень вдохновляющим для того, кто её найдёт. С нашей точки зрения, в особенности правило возврата в игру захваченных фигур обладает огромным потенциалом для смены стратегии, чтобы изменить вероятный результат игры.

Мы думаем, что стратегией смены возможного результата является также надежда на то, что противник совершит тонкую ошибку. Это подразумевает, что у противника имеется менее глубокое понимание текущей ситуации, и что он, возможно, ещё не знает, что эта игра для него выигрышная. Мы можем указать на две причины этого. Возможно, предвидение противника не столь хорошо, и поэтому он всё ещё не знает ситуации, которая возникнет после миттельшпиля. Или, возможно, хотя он и понимает примерную ситуацию, которая возникнет в игре, его расчёты неверно говорят ему об исходе этой ситуации (возможно, он проглядел какой-нибудь хороший ход).

Поэтому, хотя обычно и считается, что противник ответит лучшим ходом (то есть, что его игра базируется на стратегии минимакса), для профессионалов сёги особенно важно принимать в расчёт модель рассмотрения ситуации противником (например, понимать, что противник, возможно, силён в атаке, но слаб в защите, или что ему просто не хватает времени). Поэтому мы можем заключить, что в миттельшпиле профессионал может применить много продвинутых ментальных приёмов.

#### 4.2.3. Эндшпиль

В сёги нелегко дать точное определение эндшпилю, поскольку временами можно наблюдать феномен возвращения финальной позиции обратно, в середину игры, которое обычно происходит в результате сброса фигур на обе территории для защиты. Предположим здесь, что эндшпиль начинается тогда, когда кто-нибудь начинает атаковать вражеского короля. Чтобы стать продвинутым игроком, следует иметь хорошее знание нескольких основных приёмов атаки на вражеского короля, а вдобавок – иметь хорошее знание о том, какую стратегию применять в конце игры.

#### Первичное знание про атаку на короля

Чтобы стать сильным игроком в сёги, следует выучить множество приёмов атаки на короля, чтобы применять их в реальной игре. Эндшпиль в сёги – это фаза, наиболее сложная для мастеров игры в западных шахматы или игроков в сянци (китайские шахматы), в основном из-за возможности сброса захваченных фигур.

В эндшпиле есть масса приёмов, использующих жертвы (как сбросами, так и ходами), которые предлагаются, чтобы усилить атаку на короля. Следует выбрать правильную жертву среди множества приёмов, возможных в данной позиции, хотя иногда даже профессионалы упускают из вида важные приёмы. Чтобы выбрать лучший ход, надо комбинировать взгляд вперёд и знание приёмов. Один из путей к улучшению понимания правильной концепции жертвы в сёги – это решение большого количества задач на мат "цумэ-сёги".

#### Стратегия атаки на короля

Хотя возможность предвидеть ситуацию, описанная в разделах 4.1 и 4.2, может быть применена также и в эндшпиле, результаты её менее точны. Другими словами, предсказать исход ситуации в эндшпиле вычислениями сложнее, чем взглядом вперёд. По этой причине сменить стратегию, когда увиден провал существующего пути, в эндшпиле сложнее, чем когда игрок всё ещё вовлечён в миттельшпиль. Более сильные игроки не делают многих ошибок в основном из-за того, что процесс заглядывания вперёд в эндшпиле более прям, а цели его абсолютны (мат).

Поэтому сила игрока в эндшпиле (по сравнению с более ранней фазой игры) больше зависит от его умения смотреть вперёд. Крайне важно быть в состоянии быстро исследовать множество позиций. Смотрение вперёд находится выше всех остальных знаний при атаке на короля в миттельшпиле, хотя, конечно же, является необходимым и в любой другой ситуации.

#### 4.3 Обучение на записях партий

В этом разделе речь пойдёт о том, как люди обучаются, пытаясь постичь некоторые продвинутые концепции, просматривая записи игр профессиональных игроков в сёги. Для этого мы сфокусируемся на обучении теории дебютов, улучшении вычисления позиций и практике взгляда вперёд.

##### 4.3.1. Обучение теории дебютов

Когда игрок просматривает запись партии профессионала, чтобы научиться хорошо играть в дебюте, бывают два случая:

1. он незнаком с рассматриваемым дебютом, и
2. он с этим дебютом знаком.

Мы полагаем, что неумно полагаться на ходы (или дебют) только из-за того, что они выбраны мастером. В дебюте важно понять, когда игра становится неравной (несбалансированной). Без этого понимания невозможно научиться продвинутым концепциям дебютов, играемых профессионалами. Поэтому, чтобы научиться чему-нибудь от дебюта, избранного профессионалом, требуются некоторые объяснения.

Также важно, и не только для профессионалов, но для всех игроков, то, как дебюты записываются в память. Разработчики компьютерных шахмат конструируют из дебютных линий дерево. Это означает, что они воспринимают позицию как внедебютную ("не из книги"), как только встречают ход, отсутствующий в дебютном дереве.

В сёги в фазе дебюта часто бывает мудро стремиться к хорошему развитию фигур, независимому от ходов противника (в отличие от большинства вариантов дебютов в шахматах).

Однако иногда, чтобы достичь хорошего развития фигур, в ответ на некоторые ходы противника следует варьировать последовательности ходов. [9] Такая практика зачастую возможна в результате того, что в дебюте развитие фигур на доске локализовано и, более того, требует относительно (по сравнению, к примеру, с западными шахматами) длинных игровых последовательностей. Поэтому в сёги более важно быть знакомым с хорошими структурами фигур, чем помнить много вариантов дебютов.

#### 4.3.2. Улучшение вычислений

Крайне важна способность профессионала в сёги практически безошибочно вычислять позиции, возникающие в любой ситуации. Просто хороший игрок, напротив, может в некоторых ситуациях вычислять хорошо, а в других - нет. Как же ему достичь прогресса? Предположим, что для вычислений он знает достаточное количество факторов. При учебном просмотре записей партий, хорошей практикой является сначала подумать самому над данной позицией, и выбрать в ней ход.

Если ход совпадает с выбором профессионала, то несомненно, что не требуется никакого суждения. В противном случае следует модифицировать процесс вычисления позиции, изменяя веса факторов, чтобы они соответствовали выбору хода, сделанному в записи игры профессионалом. Конечно же, это предполагает высокое качество хода профессионала, хотя иногда профессионалы в сёги могут находить и ходы, лучшие, чем ход из записи партии.

Отметим, что если улучшение вычислений неудачно (пусть даже на

конкретный момент оно и выдаёт верный ход), то эта неудача будет заметна по плохому эффекту при вычислении других позиций.

#### 4.3.3. Практика взгляда вперёд

В целом, в конце игры практически невозможно сделать хороший ход в результате нормальных вычислений (которые в сёги часто называются "тайкёкукан", то есть целостное восприятие доски), использующихся в миттельшпиле.

В конце игры куда как лучше полагаться на поиск, чем на вычисления. Профессионал в сёги в конце игры может смотреть очень глубоко (зачастую вплоть до матовой позиции), даже несмотря на то, что в типичной эндшпильной позиции существует около 200 вариантов хода.

Его способность произрастает из умения в эндшпиле рано отсекал большинство ходов без глубокого рассмотрения. Однако, как следствие этого, он иногда может проглядеть в эндшпиле лучший ход как раз в результате использования этого отборочного поиска.

Другая стратегия в эндшпиле - это поиск выигрышной позиции (даже если противник может убежать от матующей последовательности ходов) и позднее исследование того, может ли другая последовательность ходов привести к той же выигрышной позиции, не позволяя противнику убежать.

#### 4.3.4. Практика на цумэ-сёги.

Финальная часть игры, матование, требует хорошего умения решать задачи цумэ-сёги, которое трудно развить, читая записи партий. Для коротких задач цумэ сёги (короче 15 ходов) необходимым условием, похоже, является приближение "грубой силой", что демонстрируется тем фактом, что некоторые компьютерные программы, играющие в сёги, могут решать такие задачи быстрее, чем профессиональные игроки [6, 8].

Для решения же более длинных задач цумэ-сёги требуется также более глубокий взгляд вперёд. Поэтому важно то, что профессиональные игроки в сёги умеют судить, сколь вероятно то, что данная позиция ведёт к мату. Если они находят, что позиция похожа на матовую, то они могут потратить

больше времени на то, чтобы найти последовательность, ведущую к мату.

#### 4.4. Заключение

В этой главе мы попытались обрисовать некоторые продвинутые концепции мышления профессиональных игроков в сёги. Мы полагаем, что для того, чтобы стать профессионалом, важно постичь сущность дебюта, миттельшпиля и эндшпиля, включая цумэ-сёги. Мы показали это объяснениями того, как профессионал в сёги думает над каждой ситуацией, и учится на записях игр.

И хотя множество простейших концепций доступно в книгах по сёги [10], продвинутые концепции профессионалов из них не почерпнуть, поскольку они слишком сложны для объяснения.

## 5. БИБЛИОГРАФИЯ

- [1] T.Aono. [Better moves for better shogi](http://shogi.ru/lib/Aono.rar). Sankaido Ltd., Tokyo, 1983 (http://shogi.ru/lib/Aono.rar)
- [2] N.Charness. *Human Chess Skill*. In P.W.Frey, editor, *Chess Skill in Man and Machine*. pp.34-53. 2nd ed., Springer-Verlag, New York, 1983.
- [3] A.D. de Groot. *Thought and Choice in Chess*. Mouton, The Hague, 1965
- [4] J. Fairbairn. *Shogi For Beginners*. The Shogi Association, LTD., London, 1984
- [5] K.Horiguchi. *The Rules of Shogi*. The Japanese Shogi Association, 1993.
- [6] H.Iida and Y.Kotani. *Computer Shogi. Proceeding of the Game Playing System Workshop*. GPSW Organizing Committee, pp.42-48, 1991.
- [7] H.Iida and Y.Kotani. *Computer Shogi Toward One-dan*. Nikkesi Science, No.5, pp.110-117, 1992. (на японском)
- [8] K.Noshita. *A Program for solving Tsume-shogi quickly and accurately*, *Proceedings of the Game Playing System Workshop*, GSPW Organize Committee, pp.56-59, 1991.

[9] K.Seno, T.Yoshida, H.Iida and Y.Kotani. *A Method of Making a Flexible Formation in the Opening of Shogi Game*. 40th National Conference, Japanese Information Processing Association, Vol. 2, pp. 265-266, 1990. (на японском)

[10] K.Tanigawa. *How to Think for Winning*. Ikeda Shoten, Tokyo, 1982. (на японском)

[11] The Shogi Association. *Shogi*. 1976-1987.

---

**Источник:** SHOGI IN EUROPE  
Hiroyuki Iida (JSA, 1993)

**eng→rus:** [shogi.ru](http://shogi.ru), Д.К., 2004  
**версия:** 2.3.18

---