

ΦΟΡΟΒΔΙΕ ΤΕΤΙ

ЛАРИ КАУФМАН



欧棋

高月文



SHO-SHŌ
ЯПОНТСКИЕ ШАХМАТЫ

Форовые сёги

Лари Кауфман, 5 дан ФЕСА

Ларри Кауфман, любительский 5-й дан, – большой специалист по играм с форой. Здесь приводится полная серия статей Ларри Кауфмана по форовым играм. По ним многим из нас предоставляется хорошая возможность изучить стратегии сёги.

Содержание

Вступление

Фора в 6 фигур	4
Фора в 5 фигур "слева"	6
Фора в 5 фигур "справа".	8
Фора в 4 фигуры: бокин или богин .	11
Фора в 4 фигуры: альтернативы. . .	15
Фора в 2 фигуры; варианты I-V. . .	18
Фора в ладью со стрелкой	25
часть 1 (основной вариант)	
часть 2 (блокирующие варианты)	29
часть 3 (другие варианты)	
Фора в ладью	35
Фора в слона	39
вариант 1 (курай допускается)	
вариант 2 (курай предотвращается)	
Фора в стрелку	49

Вступление

Форовые сёги – это мощный путь изучения сёги по двум причинам. Во-первых, в процессе изучения приёмов, необходимых для прорыва и победы при каждой форе, идя от большей к меньшей, Вы выучите большинство приёмов, необходимых для создания хороших дебютов и миттельшпилей и при равной игре. Вы изучите большинство важных замков и то, как их атаковать, и выучите, как оценивать материальные жертвы и как вычислять позиции.

Сам я изначально изучал сёги именно этим методом. Стратегии равных партий в сёги слишком трудны для любителей, чтобы понимать их без правильной базы, получаемой при изучении в форовых играх.

Вторая причина изучать форовые сёги состоит в том, что они очень часто играют. Большинство клубов в Японии и США ставят условием, что форовые игры должны играть в формальной клубной игре и во многих

турнирах, в которых между противниками разница составляет более одного ранга.

Более того, Сёрэйкай (организация, тренирующая профессионалов) тоже следует этой практике во всех официальных играх, хотя, за исключением специальных событий, используется лишь минимальная фора. Есть, также, традиция ежегодной игры между японским чемпионом (мэйдзином) и японским чемпионом-любителем с форой в слона.

Основные правила

Когда даётся фора, более сильный игрок убирает определённые фигуры с доски, и они устраняются из игры. Игрок с полным комплектом называется "чёрные", а игрок без форовых фигур – "белые". В форовых играх белые всегда ходят первыми, как если бы первым ходом чёрных было "убирание" форовых фигур.

В редком случае *дзисёги*, двойного вторжения королей, когда приходит пора подсчитывать очки, белым даётся скидка за фигуры, которые они убрали перед началом игры. В некоторых турнирах оговаривается, что в случае *сэннититэ* – ничьи в результате повторов, белые побеждают, но это правило не следует принимать. Из-за того, что форовые фигуры у чёрных находятся на своих изначальных местах, что не может быть идеальным, фора не столь велика, как кажется; дополнительные фигуры, хотя они и полезны, иногда являются также мишенью для белых. Некоторые игроки ощущают, что для того, чтобы фора была полностью действительна, их форовые фигуры должны быть у них в руке, а не на доске, что было бы гораздо сложнее для белых, но таким образом фора не даётся. Следует также помнить, что белым требуется навестать лишь половину форы, чтобы сравняться в материале, поскольку они будут использовать захваченный материал сами. По этим причинам, даже очень компетентным любителям требуется на удивление большая фора, чтобы побеждать профессионалов (при условии, что профессионал делает всё возможное для победы, а не просто учит).

ТРАДИЦИЯ ФОР

В Японии существует обширная литература по форовым сёги, которую я собираю уже двадцать лет, и данная серия стремится выбрать лучшие варианты из этой литературы, подкрепляя их, когда это необходимо, частным анализом профессионалов или игроков-любителей 5 дана и выше, включая меня.

Хотя эта серия и подчёркивает, как чёрные должны играть форовые игры, я не пренебрёг и советами для игроков белыми, поскольку любители часто совершенно не представляют, как сражаться в игре, которую они начинают с отсутствующими фигурами.

Выбор вариантов для чёрных не столь прост. Некоторые книги дают "лучшие" варианты, обычно подразумевая те варианты, которые приводят к победе как можно быстрее, при совершенной игре. Однако в реальной игре эти варианты часто оказываются слабы, поскольку предполагают, что чёрные будут отлично знать и помнить все варианты, что нереально. Другие книги дают упрощённые системы, которые просто запомнить, но которые плохо работают, если белые предпринимают контрмеры. Другой подход благоволит вариантам, которые поучительны. Насколько это возможно, я попытался удержать баланс, рекомендуя варианты, которые звучны, но не слишком сложны для изучения и запоминания.

В этой серии рассматривается восемь фор, в следующем порядке:

Фора в 6 фигур - белые убирают ладью, слона, обе стрелки и обеих коней.

Фора в 5 фигур - белые убирают ладью, слона, обе стрелки и одного из коней.

Фора в 4 фигуры - белые убирают ладью, слона и обе стрелки.

Фора в 2 фигуры - белые убирают ладью и слона.

Фора в ладью и стрелку - белые убирают ладью и свою левую стрелку.

Фора в ладью - белые убирают свою ладью.

Фора в слона - белые убирают своего слона.

Фора в стрелку - белые убирают свою левую стрелку.

Из них фора в шесть фигур наиболее популярна для обучения новичков, две фигуры - возможно, наиболее часто играемая фора, а фора в ладью или слона тоже весьма популярна. Фора в пять фигур даётся очень редко, но, поскольку дыра между форами в четыре фигуры и в шесть фигур огромна, я чувствую (как и некоторые профессионалы), что она важна, и иногда является единственной возможностью устроить равную игру.

Некоторые клубы не проводят игр с форой в стрелку, потому что некоторым любителям не хватает специальных знаний, необходимых, чтобы получить от неё преимущество, и из-за того, что многие любители чувствуют, что если разница в силе столь мала, то более слабый игрок может победить и в равной игре, лишь с незаметным преимуществом от права первого хода. Однако фора в стрелку широко распространена во многих клубах и в Сёрэйкай. Фора в 8 фигур часто используется для игры с новичками. Сёси Кадзухару, 6 дан, рекомендует в ней ходы P7f, P2f-2e, S3h-2g-2f-3e, а затем P2d. Фора в три фигуры (ладья, слон и, обычно, правая стрелка) нынче используется редко, поскольку разрыв между двумя и четырьмя фигурами не столь велик, чтобы такая фора была необходима. Чёрные, вероятно, должны использовать стратегию 2-фигурной игры с дополнительным преимуществом в том, что белые будут неохотно использовать своего правого коня из-за возможного переворота слона на 9с. Также, если главная диагональ заблокирована, чёрные могут сыграть B9g, не боясь атаки на слона ходом ...P9e. Фора в правую стрелку была отменена около столетия тому назад.

Иногда используется фора в одного из серебряных, чтобы навести мост через большую дыру между форой в стрелку и форой в слона, но этой форе недостаёт официального признания. Стратегии дебютов в форовых играх обычно весьма схожи со стратегиями равных игр.

То, как разница в рангах соотносится с форой, является предметом некоторого спора. Большинство клубов использует системы, которые лишь частично накрывают разницу в силе. Можно использовать типичную японскую систему, при которой за разницу в 1 ранг даётся правило первого хода,

стрелка за 2, слон за 3, ладья за 4, ладья со стрелкой за 5, две фигуры за 6-7, и четыре за разницу в 8-9 рангов. Однако в наши дни ранги несколько спрессовались, и каждый ранг представляет довольно широкий отрезок спектра силы.

По моему опыту, разница в разрядах, которая реально необходима для честной игры, если белыми играет любитель 5-6 дана, требует:

*стрелки за полразряда,
слона за полтора разряда,
ладьи за 2 разряда,
ладьи со стрелкой за 3 разряда,
ладьи со слоном за 4 разряда,
четырёх фигур за 5 разрядов,
пяти фигур (с правым серебром) за 6,
пяти фигур (с левым серебром) за 7 и
шести фигур за 8 разрядов разницы.*

Профессионалы в тренировках используют стрелку за 2 профессиональных ранга, слона за 5 и ладью за 7; ранги профессионалов гораздо уже, чем ранги любителей. Оперившийся профессионал должен быть в состоянии давать любителям фору, как если бы у него был 7 дан, предполагая, что он играет серьёзно, или как если бы он имел 6 дан, если он играет три игры одновременно, как это происходит при обычной практике. Отметьте, что форы расположены неровно; дыра между равной игрой (или правилом первого хода) и стрелкой и дыра между слоном и ладьёй, по моему мнению, меньше, чем другие дыры.

ГЛАВНЫЙ СОВЕТ

Здесь приводится главный совет про игры с форой. При высших форах (четыре фигуры и более), в основном, для чёрных лучше всего атаковать столь быстро, сколь это вообще возможно, не заботясь о замке, поскольку прорыва обычно можно достигнуть, не давая белым достаточно материала в руку, чтобы они смогли контратаковать.

Несомненно, построение замка не может быть плохо; экс-мэйдзин Като Хифуми написал однажды, что чёрные могут прятаться в ягуре при любой форе и это для них хорошо, но даёт белым время для того, чтобы достичь идеального расположения своих сил, и позже чёрные могут быть вынуждены показать некоторое умение защищаться.

При любой форе, включающей одну или обе стрелки, обычно хорошо сразу атаковать по краю, поскольку, если атака будет отложена, то битва может ворваться в центр, и дополнительная стрелка (или стрелки) окажется не у дел, или даже станет мишенью.

Когда удаляются лишь старшие фигуры (ладья и/или слон), это обычно требует от чёрных проявить пример крайнего спокойствия, атакуя лишь тогда, когда позицию невозможно дальше улучшить спокойными мерами. Белым при этом следует ожидать атаки чёрных. Главным исключением из этого правила является фора в слона, при которой белые обычно атакуют первыми, поскольку в начальной позиции слон является мишенью для ладьи, и поэтому у белых обычно хватает времени, чтобы построить замок и подготовить атаку до того, как у чёрных хватит времени на то, чтобы передислоцировать своего слона и поступить аналогично.

МАТЕРИАЛЬНЫЙ БАЛАНС

На ранних этапах игры, которые мы здесь изучаем, наиболее важным фактором в вычислении позиции является материальный баланс, при обоснованном предположении о безопасности королей. Лишь ближе к концу, когда становится возможна прямая атака на королей, материал можно не учитывать. Следовательно, нам необходимо чёткое руководство, как рассчитывать материальные размены. Шкала, используемая мною, - это компромисс между мнениями различных профессионалов. Считая пешку за 1, стрелка = 4, конь = 5, серебро = 7, золото = 8, слон = 11, ладья = 13, перевёрнутый слон = 15, и перевёрнутая ладья = 17. Перевёрнутая пешка (токин) реально ценнее золота, поскольку теряет цену при взятии, и поэтому стоит 10, в то время как перевёрнутые стрелка и конь стоят 9. Но размен токина (или перевёрнутых стрелки или коня) на настоящее золото всё равно крайне желателен, поскольку при нём Вы получаете золото, в то время как Вашему противнику достаётся всего лишь пешка. Численно, Вы теряете 2 (10-8), в то время как противник теряет 7 (8-1).

Переворот пешек, а затем размен их на настоящих генералов это, возможно, единственный крайне важный приём, которому Вы учитесь в играх с высшей форой.

Важно также отметить, что, хотя ценность пешек и низка, крайне важно держать по крайней мере одну пешку в руке, если на доске у Вас не хватает пешки, и это ещё важнее, если у Вас не хватает двух пешек. Поэтому ранний обмен коня на две пешки зачастую очень хорош, если противник не может получить пешку в руку.

Касательно нотации я следую соглашениям, установленным Джорджем Ходжесом в 1976 году в английском журнале "Сёги".

Лагерь белых расположен внизу; лагерь чёрных - наверху. Вертикали пронумерованы от 1 до 9, начиная с левой стороны белых, а горизонталы обозначены латинскими буквами от "a" до "i", начиная со стороны белых.

После буквы, обозначающей фигуру ("P" - пешка, "K" - король, "R" - ладья, "B" - слон, "G" - золото, "S" - серебро, "N" - конь, "L" - стрелка) следует поле назначения, а когда возможна двусмысленность, приводится и поле отбытия.

"x" обозначает "взятие"

"+" обозначает "с переворотом" или (перед знаком фигуры) "перевёрнутый"

"=" обозначает "без переворота"

"\`" обозначает "сброс"

"-" обозначает "простой ход"

После хорошего хода может следовать "!", а после плохого - "?"

При вычислении финальной позиции в варианте, поскольку мы говорим об играх с форой, суть не в том, у кого преимущество, а в том, увеличивается или уменьшается преимущество чёрных. Поэтому комментарии типа "белые делают хорошо" означают, что при разнице в силах, подразумеваемой данной форой, белым более вероятно победить, хотя, возможно, объективно они всё ещё проигрывают.

Фора в 6 фигур

Фора в 6 фигур (когда убираются ладья, слон, обе стрелки и оба коня) - это огромная фора, грубо сравнимая с перевесом в ферзя в шахматах. Хотя официально Сёги Рэнмэй (Японская Федерация Сёги) и считает её лишь на один шаг выше форы в четыре фигуры, в реальности разница между ними огромная.

По словам Нады Рэнсё, 9 дана, который однажды был претендентом на титул мэйдзин, и является лидирующим авторитетом по сёги с высшей форой, эта фора примерно вдвое больше форы в четыре фигуры. По моему мнению, это небольшое преувеличение, поскольку в реальной практике сильные любители, имеющие кю, часто проигрывают профессионалам на шести фигурах.

Этому есть две причины. Во-первых, многие любители не знают или не используют дзёсэки: рекомендованные дебюты для форовых игр. Они играют, как в равной игре, в которой слабость белых на краю играет малую роль. Игра начинает напоминать игру с 2-фигурной форой (то есть, с форой лишь в ладью и слона), и поскольку игроки эти не имеют нужной силы (около 2 дана), необходимой для победы с этой форой, они заканчивают поражением.

Вторая причина состоит в том, что большинство опубликованных вариантов для 6-фигурной форы на самом деле являются дебютами с 5-фигурной форой, поскольку атака в них идёт лишь по одному краю, так что игроки, использующие эти варианты, получают не всю пользу от форы.

Начнём с рассмотрения некоторых часто рекомендуемых вариантов, и посмотрим, как белые могут затруднить игру. Часто рекомендуемый вариант - атаковать левый фланг белых ходами P7f, P-2f-2e (чтобы предотвратить ...P2d и ...G2c, защищая край), P-1f-1e, L1g и R1h. Однако на этот план есть три возражения. Во-первых, он занимает несколько ходов, которые дают белым время, чтобы достичь приличного развития сил.

Более того, есть нравящаяся мне защита (которую книги не упоминают), немного усложняющая положение и дающая больше времени: **1 ...S2b 2 P7f S8b 3 P2f G3b 4 P2e P1d! 5 P1f S1c! 6 L1g K4b** (защищая поле 3c, чтобы освободить золото) **7 R1h G2b!**. Теперь, если 8 P1e?, то 8 ...Px1e 9 Lx1e? P'1d 10 Lx1d Sx1d 11 Rx1d L'1c, и ладья поймана.

Вместо этого чёрные могут ворваться серебром, вскарабкивающимся на поле 2f (6 S3h 7 S2g 8 S2f), а затем сыграть 9 P1e, но это медленно и обычно подразумевает размен серебра, давая белым некоторый материал для контригры.

А вот другая (не книжная) защита для белых: **2 ...G6b 3 P2f P5d 4 P2e G5c 5 P1f P4d 6 P1e G4c 7 L1g G3b 8 R1h G3d 9 P1d Px1d 10 Lx1d G2e 11 L1b+ P'1f**. Чёрные выигрывают серебро за стрелку, но не могут легко перевернуть свою ладью.

Другой популярный план - атаковать правый фланг белых с самого начала. Зачастую это требует жертвы слона за золото с пешкой. Это быстрейший путь ворваться, но жертва материала подразумевает, что далее чёрные должны хорошо играть под угрозой контратаки.

Например: **1 ...K4b** (лучшая защита по этому плану) **2 P7f G7b 3 B6f S8b 4 P9f P7d 5 P9e P6d** (если белые прямо сыграют **5 ...G7c**, то на более поздний ход **...G8d** их может ждать ответ **B5e**) **6 P5f G7c 7 P9d** (лучше **7 B5g** и переключиться на атаку белых слева, как рекомендует 15-й пожизненный мэйдзин Ояма) **...Px9d 8 Lx9d G8d 9 R9h P'9e 10 Bx8d!**? (сильно, но рискованно; однако ход **10 L1b+ S7c** не очень эффективен: переворот стрелки - недостаточная награда за все темпы, которые чёрные потратили на свою атаку) **Px8d 11 Rx9e P3d** (давая королю некоторое место для побега) **12 L9c+** (ход **12 L9b+** медленнее, но, вероятно, лучше) **Sx9c 13 Rx9c+**. Размен слона со стрелкой на золото с серебром и пешкой - практически равный, и чёрные перевернули свою ладью. Далее они могут продолжить ходом **14 P7e**, отвечая на **14 ...Px7e** ходом **15 P'7d**, а далее - **16 P7c+**, хотя этот токин и будет несколько далеко от вражеского короля. Однако король белых может убежать на поле **3c**, после **G3b** или **S3b** у него есть хороший замок и белые, с двумя фигурами в руке могут несколько усложнить игру. По моему мнению, слабый игрок не может победить профессионала в этой позиции. Поэтому кажется, что чёрным не так уж просто победить при такой огромной форе.

Одна книжка Найто Кунио, 9 дан, идёт даже столь далеко, что советует медленное построение (по предыдущему варианту) ходами **7 N7g G5b 8 P4f P5d 9 S3h G5c 10 S4g**, которое он называет системой "снаряд в гнезде", где слон является снарядом, а серебро на **4g** с центральными пешками формирует "гнездо" для безопасного отдыха слона на поле **5g**.

Суть в том, что, если только Вы не планируете быстрой атаки, голова слона или коня (поле перед ними) - слабая точка, и её следует по возможности защитить генералом. После этого у чёрных есть уйма времени, чтобы начать подготовку к атаке по одному или обоим флангам, в зависимости от игры белых. Однако это даёт белым время для создания идеальной формы, и мне не кажется, что это даёт чёрным такое большое преимущество, которое им желательно при 6-фигурной форе. Думаю, что эта система весьма обоснована при форе в пять фигур (слева), при которой у белых может оказаться достаточно времени, чтобы побеспокоить слона.

По моему мнению, лучшая система для чёрных при игре с 6-фигурной форой - рекомендованная бывшим профессиональным игроком Хироюки Иидой, который опубликовал две книги по своим играм с форой. Идея в том, чтобы атаковать сначала левый фланг белых, а затем их правый фланг, используя всю выгоду форы.

Посмотрим: **1 ...S2b 2 P1f G3b 3 P1e S8b 4 L1g P2d** (иначе **5 R1h** и **6 P1d**: быстро и легко) **5 R1h** (Сёси Кадзухару 6 дан рекомендует вместо этого ходы **5 P7f K4b 6 P2f**, после чего **S3h-2g-3f**, и далее **P2e**: это отличная альтернатива варианту, приводимому здесь) **G2c**. Теперь **6 P1d**? **Px1d 7 Lx1d**? **P'1c**, что лишь ловит стрелку. Поэтому атака чёрных, похоже, проваливается.

Если рассматривать лишь эту часть доски, то всё так и есть. Но далее чёрные планируют переключиться на другой фланг, в результате чего белые неожиданно пожелают, чтобы их левые генералы вернулись обратно домой, где они могли бы охранять своего короля от атаки с их правой стороны.

Поэтому **6 P7f K4b** (двое лучше защищают поле **3c**, и убежание от атаки справа) **7 P9f G7b 8 P9e** (ход **8 B6f** поначалу кажется лучше, но белые могут переключиться на вариант из текста или даже пожертвовать пешку ходом **8 ...P8d**, поэтому на самом деле этот ход не нужен). Теперь белые должны выбирать между **8 ...P8d** или **...P7d** (намереваясь в результате сыграть **...G7c-8d**). Сначала рассмотрим ход **8 ...P7d**: **9 B6f P6d** (если **9...G7c**, то **10 P9d Px9d 11 Lx9d G8d 12 B5e! S7a 13 R9h P'9e 14 L9c+ S6b 15 B8b+**) **10 P5f**

(так что слон может оставаться нацеленным на поле 9с после ...P6e) **G7c** (возможно, белым следует просто сыграть 10 ...K3b, допуская 11 P9d Pх9d 12 Lх9d, хотя далее ход 13 R9h ведёт к перевороту стрелки, ладьи, а возможно и слона) **11 P9d Pх9d 12 Lх9d G8d 13 R9h P'9e** (или 13 ...S7c 14 L9c+ P'9e 15 Вх8d! Sх8d 16 +Lх8с, что аналогично) **14 Вх8d! Pх8d 15 Rх9e P3d 16 L9c+** (или 16 L9b+) **Sх9c 17 Rх9c+**.

По контрасту с аналогичной позицией, проанализированной выше, в которой левые генералы остались дома, белые не могут построить замок для своего короля и не могут также выставить генералов между своим королём и чёрным драконом (перевернутой ладьёй). Эта позиция означает лёгкую победу. Поэтому, возможно, лучше играть **8 ...P8d**: тогда **9 B6f G8c 10 P5f** (чтобы дать слону спастись), и теперь 10 ...P7d или 10 ...G7d. Если 10 ...P7d 11 L9g, то белые будут во временной безопасности с обоих краёв, но у них не останется фигуры для свободного передвижения кроме короля. Чёрные смогут свободно развиваться или атаковать по любому краю, например 11 ...P6d 12 B5g P3d 13 P2f P5d 14 P2e Pх2e 15 P1d Pх1d 16 Lх1d P'1c 17 Lх1c+ Sх1c 18 Вх1c+ Gх1c 19 Rх1c+.

Как и в варианте 8 ...P7d, материальный размен практически равный, но, вновь, отсутствие в этой позиции генералов, которые могли бы защитить короля от дракона означает, что положение белых здесь безнадежно. Поэтому лучше играть 10 ...G7d: тогда 11 N7g (чтобы предотвратить ...G6e) S8c 12 L9g, после чего ходы R9h и P9d приведут к прорыву без жертв, в то время как у белых остаётся ужасная форма из двух генералов с неправильной стороны от их короля. Этот вариант цитирует Иида.

Хотя он, возможно, и является лучшей игрой, позиция у белых критическая, и я думаю, что игрок, имеющий 5-7 кю, может, начиная с неё, победить мэйджина. Если Вы играете правильно, то шесть фигур форы являются действительно решающими!

Уроки этой форы

1. Цель - перевернуть Ваши старшие фигуры (ладью и/или слона) на краю с помощью Ваших стрелок. Если король противника не в безопасности, то, чтобы этого достигнуть, можно делать умеренные жертвы (к примеру, слона за золото). В этом случае Вам следует быстро атаковать, не давая белым времени для сброса и переворота слона, поскольку перевернутый слон ("лошадиный дракон") - это отличный защитник. Если Вы переворачиваете стрелку, делайте это на 7-й или 8-й горизонтали, а не на 9-й, поскольку золото очень неуклюже ходит назад.

2. Атакуйте левый фланг белых, а затем, если они защищаются, переключайтесь на их правый фланг.

3. Если Вы не видите быстрого пути к победе, сбрасывайте и переворачивайте пешки, а затем попытайтесь обменять их на настоящего генерала, желательно - золотого.

4. Защищающие генералы должны находиться между королём и вражеским драконом. Не позволяйте белым достичь этой формы.

5. При этой форе все чёрные генералы могут оставаться дома, защищая своего короля. Это позволяет легко перебросить ладью с одного фланга на другой по второй горизонтали.

Фора в пять фигур (слева)

Фора в пять фигур (убираются ладья, слон, обе стрелки и один из коней) играет редко, и когда она играет стандартно, убирается конь, стоящий по правую руку белых. Причина этого в том, что ладья и слон чёрных нацелены на левую сторону белых, поэтому белые наверняка выбрали бы оставить своего левого коня, чтобы защитить свою более слабую сторону.

Однако для игрока, который только что вырос из форы в 6 фигур, от неё очень большой шаг до форы в 5 фигур справа, поэтому резонна вставка промежуточной форы в 5 фигур слева (что означает убирание левого коня белых). В любом случае, уроки этой статьи будут важны для понимания меньших фор, особенно 4-фигурной.

Стратегия, которую я рекомендую чёрным - играть атаку конём или атаку карабкающегося серебра (богин); второй путь - для случая, когда белые продвинули свою пешку по второй вертикали. Это два из наиболее фундаментальных планов атаки в сёги, поэтому стоит их выучить по этой статье, даже если Вы никогда не играете с этой форой.

Обычно игра начинается с ходов **1...S6b** (белые движутся в сторону, с которой они ожидают атаки) **2 P7f** (одна книга рекомендует 2 P5f, 3 S7h и 4 B7i, но я думаю, что приводимые здесь ходы - лучшие) **G3b 3 P2f S2b 4 P1f** (оставляя поле 2e открытым для своего коня). Теперь белые должны решить, развиваться или защищаться.

Нормальное развитие продолжилось бы ходами **4 ...P5d 5 P1e G5b**.

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

После 5 ...G5b

6 N1g (Этот план предложен для 6-фигурной форы в знаменитой старой книги мэйдзина Кимуры «Сёги тайкан», и кажется, что он даже больше подходит для форы в 5 фигур слева. Ход конём на край имеет смысл, лишь если он быстро уйдёт на 2e; как и в шахматах, кони не любят край).

Альтернативный план 6 P2e K4b 7 L1g K3a 8 R1h K2a не столь лёгок, как кажется, из-за 9 P1d? Pх1d 10 Lх1d? P'1c 11 Lх1c+ Sх1c 12 Rх1c+? L'1b с поимкой дракона!

Ещё белые могут ответить на 6 P2e ходами G5c 7 L1g G4d 8 R1h G3d 9 P1d Pх1d 10 Lх1d Gх2e 11 L1b+ P'1f, удерживая ладью снаружи.) 6 ...S5c 7 N2e P4d (если 7 ...P2d, то 8 Nх1c+ Sх1c 9 P1d S2b 10 P1c+ S3a 11 P2e Pх2e 12 Rх2e P'2b 13 P'2c с лёгкой победой) 8 R1h! P2d (иначе 9 P1d, и чёрные прорвутся задаром) 9 Nх1c+ Sх1c 10 P1d S2b 11 P1c+ S3a (жертва коня за пешку, чтобы перевернуть пешку, по материалу примерно равная, но вскоре чёрные перевернут свою ладью и получат дальнейшие приобретения) 12 R1d K6b 13 Rх2d, намереваясь играть R2a+ и +P2c.

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

После 13.Rх2d

Белые могут предупредить этот план ранними ходами ...P2d и ...G2c, что также защищает и от плана L1g и R1h. Однако пешка, прикованная к полю 2d, даёт чёрным цель для богини - самой основной атаки в сёги.

4 ...K4b 5 P1e P2d 6 S3h G2c (если 6 ...S2c, то чёрные могут просто сыграть L1g и R1h) **7 S2g P3d 8 S3f S3c** (отметьте, что без короля на 4b чёрные могут теперь сыграть 9 P1d Pх1d 10 Lх1d) **9 P2e Pх2e 10 P1d!** (ключевой ход этого варианта, дающий серебру цель) **Pх1d 11 Sх2e P'2d 12 Sх1d G2b** (или 12...Gх1d 13 Lх1d P5d 14 L1c+ с дальнейшим +L2c) **13 S1c+ G3b 14 +S1d P4d 15 +Lх2d Sх2d 16 Rх2d K4c 17 R2a+ G5a 18 L1c+**, готовясь играть P'2d, и далее P2c+.

				金			竜			a
			銀			金				b
歩	歩	歩	歩	歩	王				香	c
					歩	歩				d
										e
		歩								f 銀
歩	歩		歩	歩	歩	歩				g 歩
	角									h 歩
香	桂	銀	金	王	金		桂			i 歩

После 18.L1c+

Следуя этим вариантам, победить при такой форе действительно легко; остающиеся же форы не столь просты.

Уроки этой форы:

1. Атакуй более слабый край конём.
2. Атакуй продвинутую пешку карабкающимся серебром.
3. Следи за сбросом вражеской стрелки, который может поймать твою ладью или дракона.
4. Обучись технике сброса второй пешки перед взятием первой.
5. Основная цель в дебюте - переворот.

Фора в пять фигур (справа)

Фора в 5 фигур справа (когда белые убирают ладью, слона, обе стрелки и своего правого коня) - существенно меньшая фора, чем в 5 фигур слева.

Обе старшие фигуры чёрных нацелены на левый фланг белых, поэтому конь там им нужен куда как больше, чем справа. Чёрные могут переставить свои старшие фигуры, чтобы атаковать белых справа, но это требует ещё одного или двух темпов. Это даст белым достаточно времени, чтобы создать достаточно жёсткую защиту тремя генералами справа. Классическая книга «Сёги тайкан» 13-го пожизненного мэйдзина Кимуры демонстрирует прямую атаку с применением карабкающегося серебра, ведущую к лёгкой победе чёрных, но более поздняя книга Итаи 8 дана показывает улучшенную защиту для

белых. Улучшенную версию атаки приводит Кирияма Киёдзуми, 9 дан:

1 ...G7b 2 P7f P8d 3 B6f G8c 4 P8f (планируя атаковать цель на 8d) P6d 5 P5f (чтобы дать слону возможность отступить в случае ...P6e) S8b 6 R8h G5b (сдвигая свою армию в атакуемую сторону) 7 P8e Px8e 8 Rx8e P'8d

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

После 8...P'8d

9 R8h (а не 9 Vx8d? Gx8d 10 Rx8d B'9e, с вилкой на короля и ладью) G6c 10 N7g (теперь 11 Vx8d - это угроза; переворот ладьи за умеренную цену обмена слона на золото с пешкой был бы здесь смертелен, поскольку белый король всё ещё дома) G6d-7d 11 S7h (теперь, чтобы атака преуспела, нужна ещё одна фигура) K5b (белый король здесь и в большей безопасности, и более полезен) 12 K4h (продвижение центральной пешки и возможность шахов слонем после более поздней жертвы делает нерациональным оставление короля дома) P5d 13 K3h S4b 14 S8g

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

После 14.S8g

S5c (если 14 ...P9d, то 15 P7e P6e 16 B4h G6d 17 S7f S9c 18 P9f S5c 19 P9e Pх9e 20 P'9b S8b 21 Nх6e S4d 22 P'8e Pх8e 23 Sх8e Sх6e 24 P'8d G9c 25 Lх9e с превосходством) **15 P7e** (Кимура в подобной позиции приводит ход S9f, но защита ходами ...P9d и ...S9c, приводимая Итая, не так проста, чтобы её опровергнуть) **P6e 16 B4h G6d 17 S7f P9d 18 P'8e S9c 19 Pх8d Sх8d 20 P'8e S9c 21 P7d!** (активизируя слона) **G6х7d 22 Sх6e Gх6e 23 Nх6e S6d 24 P8d G7d 25 P8c+ S6e 26 Вх9c+** (чёрные явно побеждают) **P'8f 27 +B7a K4b 28 G'2b!** (окружая короля) **P3d 29 Gх2c.**

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

После 29.Gх2с

Имея большой материальный перевес и загнав в ловушку вражеского короля, чёрные через несколько ходов должны победить.

Более спокойная альтернатива для чёрных, предложенная Найто Кунио, 9 дан для 6-фигурной форы, но даже более подходящая здесь, это построение "снаряда в гнезде" ранними ходами P4f и S3h-4g, чтобы защитить голову слона на 5g. Поскольку это медленный план, я думаю, что сначала чёрные должны предотвратить защиту тремя генералами, рано играя P9f-9e, строя гнездо для снаряда, замок, а затем сдваиваясь на краю (со стрелкой впереди). Далее они могут прорваться, атакуя пешку на 9c тройным ударом (стрелкой, ладьёй, и слоном или конём) в то время как она может быть защищена лишь дважды. Например, после **1 ...G7b 2 P7f P8d 3 P9f G8c 4 P9e G5b 5 P5f P6d 6 B6f G6c 7 P4f** (начиная строить гнездо, чтобы упрятать в нём "снаряд", то есть слона на 5g) **G6d-7d 8 N7g** (останавливая ...G6e) **K5b 9 S3h P5d 10 S4g P6e 11 B5g** (достраивая "гнездо") **G6d 12 L9g S8b 13 R9h P7d**

(отметьте, что из-за того, что чёрные защитили "голову" своего слона (т.е. поле прямо перед ним) серебром, атака ходами 13 ...P5e 14 Pх5e Gх5e может быть встречена простым ходом 15 P'5f, отталкивающим золото назад) **14 P8f K6c 15 S7h S4b 16 S8g** (для защиты головы коня; иначе, как только белые получают пешку в руку, они могут сыграть ...P7e, и ответить на Pх7e ходом P'7f) **P3d 17 K4h** (это не жёстко необходимо, но раз уж чёрные избрали медленный план, они могут улучшить свою позицию до начала атаки) **P4d 18 K3h S4c 19 G65h P3e 20 P1f** (полезная дыра для бегства короля) **S3d 21 P8e** (начиная атаку, поскольку теперь позиции чёрных защищены)

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

После 21.P8e

P7e (если 21 ...Pх8e, то 22 P9d Pх9d 23 Lх9d P'9c 24 Lх9c+ Sх9c 25 Вх9c+ Gх9c 26 Rх9c+, и хотя материальный размен был практически равным, чёрные перевернули свою ладью в подавляющей атаке) **22 Pх7e Pх8e** (иначе 23 S7f) **23 Nх8e P'8d 24 Nх9c+ Sх9c 25 P9d S8b 26 P9c+**, выигрывая материал и врываясь.

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

После 26.P9c+

Если белые избегают хода 2 ...P8d, боясь вышеприведённой быстрой атаки, то чёрные могут всецело предупредить их до атаки по краю: 1 ...G7b 2 P7f S8b 3 B6f G5b (если белые пропустят эти ходы, то чёрные могут быстро сыграть P9f-9e-9d, как при 6-фигурной форе) 4 P8f (4 P9f P6d 5 P5f G56c 6 P9e G7d 7 N7g тоже хорошо, но немного сложно) P6d 5 P5f G56c 6 P8e G7d 7 N7g (останавливает ...G6e или ...Gx8e) K5b (при больших форах белому королю обычно лучше всего располагаться рядом с центром, но не на ближней горизонтали) 8 P9f (здесь, также, хорошей альтернативой является построение "снаряда в гнезде" ходами P4f, S3h-4g и B5g, а затем S7h-8g, чтобы защитить голову коня, после чего следует P9f-9e, L9g, R9h и построение замка) P5d 9 P9e P6e 10 B5g G6d 11 P9d (Белые угрожают причинить беспокойство ходом ...P5e, поэтому здесь времени для построения замка уже нет) Px9d 12 Lx9d P'9g! (удерживая ладью от переворота по девятой вертикали) 13 L9b+ (ход 13 P'9c тоже силен)

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

После 13.L9b+

P7d (или 13 ...P5e 14 Px5e Gx5e 15 B7e S4b 16 R5h P'5f 17 B6d G4e 18 P4f с выигрышем ключевой центральной пешки) 14 +Lx8b Gx8b 15 R8h P7e 16 Px7e G7c 17 R8f P5e 18 Px5e S4b 19 B3e Gx7e 20 R9f, и ладья переворачивается (анализ Киёно, 8 дана).

歩			馬									香		a
桂							王							b
銀		と	歩				歩			金	歩			c
歩			歩				歩			歩				d
			歩											e
	歩				歩									f
歩			歩		歩		歩	歩	歩	歩	歩	歩		g 銀
	飛							王						h 歩
香			金				金	銀	桂	香				i 歩

После 29.R9f

Уроки этой форе:

1. Атакуйте более слабую сторону, в данном случае - правую сторону белых. Цель - перевернуть ладью.

2. Или же атакуйте быстро, или защищай "голову" своих слона и коня, поскольку эти фигуры не могут защитить поле прямо перед собой.

3. Если есть время, следует "строить замок". Это означает, по меньшей мере, два хода королём, в данном случае - вправо (после того, как ладья уйдёт влево), подальше от ожидаемого места начала битвы.

4. Стремитесь разменять слона на двух генералов, но следи за вилками, которые он может дать.

5. Даже ладью следует разменивать на двух генералов, если это ведёт к перевороту слона.

6. У белых нет защиты от плана создания перевеса на поле 9c, когда трём атакующим фигурам противостоят лишь две защитные. Размен слона со стрелкой за золото с серебром хорош, если ведёт к перевороту ладьи. Даже отдача слона за золото с пешкой, чтобы перевернуть ладью, хороша, если белый король всё ещё не в замке.

7. Играя белыми, пытайтесь сыграть и ...P8d, и ...P9d, чтобы использовать трёх генералов для защиты с более слабой стороны. Лучшим местом для короля имеет тенденцию быть поле 6c. Если у Вас появилась такая возможность, ищите осложнения игры, своевременно играя ...P5e или ...P7e. Вы не сможете остановить прорыв чёрных, но Вам стоит хотя бы попытаться заставить их заплатить за него.

Фора в четыре фигуры, часть 1

Фора в 4 фигуры (белые убирают ладью, слона и обе стрелки) интриговала меня около трёх недель. Может показаться, что, не имея ни одной из четырёх своих дальнбойных фигур, белые не должны иметь шансов против любого, прошедшего уровень новичка, но это не так. Большинство профессионалов скажет, что если Вы сможете победить их с такой форой, то у Вас уровень игрока, имеющего дан. Я практически всегда побеждаю, когда даю такую фору кому-либо, не имеющему дана, а иногда побеждал, в быстрых играх, и игроков, имеющих третий дан (!). Общий счёт рейтинговых игр Федерации сёги США, сыгранных с форой в четыре фигуры, равен 36-8 в пользу **белых**. Очевидно, что эта фора гораздо меньше, чем 6 фигур или даже 5, но эти результаты необоснованны: они показывают, что играющие за чёрных просто плохо знают дебюты, или что то, чему они научились - неправильно.

Мой интерес в этой форе связан с влиянием Нады Рэнсё, 9 дана, бывшего однажды претендентом на титул мэйдзин. Когда его результаты в соревнованиях с профессионалами пошли вниз (возможно, по причине здоровья; он умер лишь в 58 лет), он переместил своё внимание на игры с форой, особенно 4-фигурной. Он написал, что опубликованные анализы неполны и неаккуратны, и что обычно рекомендуемая атака карабкающегося серебра не была хорошей. Он утверждал, что способен победить с этой форой любого любителя ниже 4 дана, и доказал это мнение серией из дюжины игр против любителей, имеющих дан, с превосходящим счётом 10-2. И это несмотря на тот факт, что каждая игра публиковалась в ежемесячном журнале, так что каждый из его противников мог изучить предыдущие игры (и литературу) перед тем, как играть свою собственную игру. Ключом к его успеху было то, что он всегда использовал своего короля для защиты против вражеской атаки, в то время как вся литература предполагала, что белым не следует помещать своего короля на линию вражеского огня.

В мою первую поездку в Японию мне был присвоен 3 дан, и я получил шанс сыграть три игры с Надой на четырёх фигурах форы, плюс ещё две игры в последующей поездке. Я победил четыре из пяти этих игр, в основном из-за

того, что уже имел определённый опыт игры с форой, которую я давал американским игрокам. Тем не менее, я был впечатлён идеями Нады, и решил поработать над собой, чтобы достичь лучших вариантов игры за чёрных при этой форе, поскольку их невозможно найти в публикациях. Здравый смысл говорил мне, что это не должно быть сложно для любого игрока, даже лишь приближающегося к уровню дана: победить кого угодно при столь огромной форе, если ему будут даны правильные варианты игры в дебюте. Иначе говоря, должна быть возможность проявить огромное преимущество прямо в дебюте, но доказательство того, что это так, оказалось сложной задачей!

Большинство публикаций по этой форе рекомендует чёрным играть атаку "карабкающегося серебра", показывая, что они могут легко победить, подвешивая пешку за вражескими линиями, и используя эту пешку, чтобы отклонить защищающегося с прямого пути. В то время как это хорошо работает против рутинной игры, этот план не очень хорошо работает, когда белые используют своего короля для защиты, как это всегда делал Нада, или когда белые рано получают пешку в руку. Другие варианты, рекомендуемые в литературе, включая атаку "N1g" и "отступающего слона", тоже не очень удобны против умной игры. Эти варианты будут рассмотрены в части 2. Некоторые авторы (великий Найто Кунио, 9 дан) предположили, что чёрные просто претендуют на то, что это игра с форой в две фигуры (ладью и слона), но лишь недостающая правая стрелка поможет им, если они играют в таком ключе. Фактически, отсутствие левой стрелки белых может даже помочь им, поскольку иногда в играх с 2-фигурной форой играют так, чтобы её захватить. Фора в четыре фигуры должна быть для чёрных гораздо легче, чем 2-фигурная.

Около года тому назад я сделал удивительное открытие, что если чёрные заменят карабкающееся серебро на карабкающееся золото, то смогут сломать защиту Нады.

Недавно я доказал также, что карабкающееся золото (*бокин*) работает лучше, чем карабкающееся серебро (*богин*) против стандартной игры, поэтому мне представляется очевидным, что бокин - это правильный путь игры при 4-фигурной форе. Он силой

приводит к решительному прорыву в классических вариантах, и к опустошающей атаке - в варианте Нады. Однако этот вариант никогда не упоминался в публикациях и не игрался в играх, которые я знаю, хотя он известен (правда, крайне редко) как план игры без форы.

Для этого, вероятно, есть три причины. Одна - в том, что профессионалы любят учить и рекомендовать варианты, которые могут быть весьма полезны при равной игре. Другая - в том, что карабкающееся золото смотрится неестественно, поскольку золото - идеальная защитная фигура, в то время как серебро больше подходит для атаки, в основном из-за того, что если оно будет разменяно (обычная цель атакующего), то противник получит менее ценную фигуру. Почему же ослабление Вашей защиты и риск потери более ценного золота, вместо серебра, делает дело? Мой ответ: серебро недостаточно проворно для этой задачи, и выходит так, что в классических вариантах белым серебро требуется для защиты. Наконец, анализ 4-фигурной форы всего за три недели потребовал не столь много внимания, поскольку Нада показал слабость богина.

Я очень надеюсь, что бокин будет признан как правильный путь игры при форы в 4 фигуры. По моему мнению, победить этим путём гораздо легче, чем с богином, и я считаю это открытие своим самым большим вкладом в игру сёги. Нижеследующий анализ базируется на анализах богина, сделанных большим числом профессионалов сёги, включая мэйдзина Кимуру, Като 8 дана, Ханамуру Мотодзи 9 дана, Итаю Сиро 8 дана, бывшего профессионала Ииду Хироюки 5 дана, и Сёси Кадзухару 6 дана, но изменён там, где это необходимо, мною, для бокина вместо богина. Всегда, когда я ссылаюсь на богин, я предполагаю, что он находится на том же поле, что и продвинутое золото, и что золото находится на 5h, вместо серебра на 4h. Если найдёте ошибки - они мои.

Основной план - открыть диагональ слона, выдвинуть и разменять ладейную пешку, дважды двинуть пешку перед стрелкой и маршировать золотом на 3f, двигая серебро на 4h для защиты. Далее последует P1d Px1d G2e (или, сперва, G2e, если белые не смогут осмысленно ответить на ...N3c). Далее

наступит черёд для P'1b, и прорыв с жертвой, основанный на использовании пешки, чтобы отвлечь серебро от поля 2b (если золото на 2b, то мы сбросим пешку на 1c). А теперь посмотрите на сравнение бокина с богином.

Начнём с классической игры:

1 ...S6b 2 P7f P5d 3 P2f S5c 4 P2e G3b 5 P2d Px2d 6 Rx2d P'2c (вариант 6 ...S2b смотри далее) 7 R2h G7b (если белые этим пренебрегут, то чёрные могут заставить их увести своё золото на плохое поле; смотри далее) 8 P1f (теперь 8 P9f P7d 9 P9e P8d чёрным нежелательно) P7d 9 P1e S2b 10 G3h (Начинается бокин. Обычно тут играется S3h) G7c 11 G2g G6d 12 G3f P5e 13 S4h (очень полезный защитный ход, защищающий три пешки и само серебро. Даже если белые сыграют ...P8e или ...Gx7f, то чёрные могут ответить S7h) G6e 14 P1d Px1d 15 G2e S4d 16 P'1b (Также здесь хорошо играть 16 P'1c Nx1c 17 Gx1d P'1b 18 G1e! с дальнейшим сбросом P'1d, меняющим коня на две пешки. При богин это невозможно.) Gx7f 17 S7h (Лучшая защита от этого, или ...P8e; у слона при необходимости есть куда отступить, а король может убежать в любую сторону) K6b (Король и безопаснее, и полезнее вне крайней горизонтали) 18 Gx1d P'1c.

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

После 18 ...P'1c

19 P1a+ (хорош, также, вариант 19 G1e P8d 20 P'2d Px2d 21 Gx2d P'2c 22 P1a+. Не так хорошо, когда, как здесь, у белых есть пешка в руке, играть 19 Gx2c (или 19 Sx2c с богином) Sx2c 20 P1a+ P'2d 21 +Px2a P1d) Px1d (19 ...Sx1a 20 Gx2c с лёгкой победой) 20 +Px2a S1c 21 P'1b P8d (эта атака больше богину не

советуется из-за защиты 21 ...P2d 22 P1a+ S'2c, после которой нет лёгкого пути продолжения атаки. Но здесь в руке у белых не та фигура, чтобы предотвратить +P1b, поэтому такая атака должна быть идеальной для бокин) **22 P1a+ P8e 23 N'6h!** (Белые угрожают ходами ...P8f Pх8f P'8g с контригрой) **G7e 24 +P1b S2d 25 +P22b! G4b 26 +P1c! K7c** (26 ...Sx1c 27 Rx2c+) **27 +Px1d S2d-3e 28 Rx2c+**, намереваясь играть +P3b и +Px3c.

Отметьте, как токины получают силу при отступлении; генералы практически бесполезны на девятой вертикали.

Вариант А (король на 4с)

Этот вариант весьма схож с предыдущим, но белые сконцентрированы на защите: **8 ...K4b** (может быть, **8 ...K5b**) **9 P1e S2b 10 G3h** (стандарт - S3h) **P4d 11 G2g K4c 12 G3f P3d 13 S4h P7d** (13 ...N3c 14 L1f, намереваясь играть R1h и P1d) **14 P1d** (если сперва играть 14 G2e, то возможен ход 14 ...N3c, хотя 15 P1d всё ещё хорошо для чёрных) **Px1d 15 G2e G7c** (15 ...N3c 16 Gx1d, с намерением G1c и P'1d!; у хода 15 ...S4b? есть преимущество против богин в игре ...S4c-3c с ответом на Sx1d ходом ...P2d или ...S2d, но это бессмысленно, если на 1d находится золото) **16 P'1b** (и вновь, здесь ходом 16 P'1c выигрывается конь за две пешки; лучший ответ белых, вероятно, - 16 ...N3c!) **G6d** (теперь 16 ...P3e? и 16 ...P2d? - ходы, обоснованные против богин, здесь не к месту; аналогично, на 16 ...K3c можно просто ответить 17 Gx1d P'1c 18 Gle с намерением N12e, что было бы невозможно при богин) **17 Gx1d P'1c 18 P1a+** (теперь, если на 1d серебро, лучший ход - 18 Sx2c+, а здесь - то, что приведено) **Px1d 19 +Px2a S1c** (19 ...S3c 20 P'1c и 21 P1b+) **20 P'1b P5e** (и вновь, с богин у белых была бы жёсткая защита 20 ...P2d 21 P1a+ S'2c) **21 P1a+ S2d 22 +P1b G3c 23 +P2a-2b! N7c 24 +P1c! Sx1c 25 +Px2c P'2d 26 +Px1c** с лёгкой победой.

Вариант В

7 ...K5b (пропуская ...G7b, белые пытаются сохранить темп и возможность использования золота для защиты своего левого фланга) **8 P9f** (так чёрные их наказывают, хотя они могут b просто следовать вышеприведённой стратегии бокин. Этот план следует применять лишь когда у белых нет генералов на трёх их правых

вертикалях, и когда они не продвинули свою пешку по 7-й) **G7b 9 P9e P7d** (белые могут защититься, играя **9 ...G8b**, но тогда чёрные переключатся обратно на атаку бокин, играя аналогично вышеприведённым вариантам) **10 P9d Px9d 11 P'9b G8b 12 P9a+ N7c 13 +P8a!** (Это моя личная идея. Некоторые книги приводят в подобной позиции ход 13 B6f, но 13 ...P6d или 13 ...S6d - немного неопратно. Жертва токина даёт жизненно важный темп) **Gx8a 14 B6f G8b 15 Lx9d S6d** (иначе 16 R9h) **16 L9c+ G7b** (16 ...S6e 17 +Lx8b, с выигрышем двух генералов за слона и с продолжающейся атакой) **17 +L9b** (с целью B9c+) **P8d** (17 ...P7e 18 R9h) **18 R9h S6e 19 B9i**, и ладья превращается в дракона.

Вариант С

6 ...S2b 7 R2h G7b (И вновь, если пропустить, то чёрные сыграют P9f-9e, как и ранее) **8 P1f P7d 9 P1e S4d 10 G3h P3d 11 G2g N3c** (Это важно; белые держат вражеское золото, не пуская его на 2e) **12 G3f** (Отметьте, что серебро здесь можно отогнать назад ходом ...P3e, а золото может, если его ударят, уйти вбок, на 4f) **P'2c** (Иначе 13 P1d Px1d 14 Lx1d P'1c 15 Lx1c+) **13 S4h K5b** (Отметьте, что золото на 3f, в отличие от серебра, предотвращает ход P5e благодаря G4f) **14 L1f G7c 15 P1d Px1d 16 R1h**, и чёрные прорвутся по краю.

Вариант Нады

4 ...K4b 5 P2d Px2d 6 Rx2d K3b 7 R2h P'2c 8 P1f (Чёрные могут, также, попытаться наказать белых за пропуск хода ...G7b, играя, как и ранее, P9f-9e, но поскольку белый король вдалеке, это не столь убедительно.) **G4b 9 P1e S2b 10 G3h S4d** (10 ...P4d немного похоже, но обычно Нада играл против богин S4d, поскольку этот ход даёт более крепкую защиту и подготавливает беспокоящий ход ...P5e.) **11 G2g P3d 12 G3f G6b 13 S4h G65c 14 G2e G3c 15 P1d** (Другой хороший план с серебром на 2e, рекомендованный Сугимото Масатакой 5 даном, это 15 P3f, 16 P4f и 17 N3g, с целью выиграть серебро за коня ходом N4e. Возможно, это лучший вариант чёрных при богин, но, как я покажу далее, с бокин чёрные могут сыграть лучше) **Px1d 16 P'1b** (16 P'1c Sx1c 17 Lx1d Sx1d 18 Gx1d - не столь очевидно, поскольку пешка на 2c здесь защищена) **P5e** (теперь ход 16 ...P1e эффективен

против богин, поскольку ходы 17 Lx1e P'1c ведут в никуда, а на 17 S1d можно ответить ...G2d, но здесь за 17 G1d последует Lx1e, что будет перестановкой приводимого варианта, в то время как 17 Gx1e с последующим N12e тоже очень сильно) 17 Gx1d

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

После 17.Gx1d

P'1c (17 ...G6d 18 N1g!, и угроза 19 N2e заставит ходить 18 ...P'1c 19 Gx1c, аналогично основному варианту, но даже лучше для чёрных, поскольку в атаке у них будет дополнительный конь. С серебром на 1d ходы 17 ...P2d и 17 ...G2d не так просто опровергнуть, но здесь они будут просто грубыми ошибками) 18 Gx1c Nx1c (18 ...Sx1c 19 P1a+ даже лучше для чёрных) 19 P1a+ Sx1a 20 P'1d! (в аналогичной позиции для богин литература даёт ходы 20 Lx1c+ P'1b 21 +L1d, которые хороши, но не подавляют чёрных; приводимый вариант явно смотрится лучше) P'1b 21 Px1c+ Px1c 22 N'2e! S2b 23 Nx1c+! (вместо 23 Lx1c+, поскольку здесь стрелка белым полезнее, чем конь) Sx1c 24 Lx1c+. За минимальную материальную цену (золото за серебро) чёрные перевернули свою стрелку на крайне эффективном поле, рядом с вражеским королём, и имеют много угроз. Например, 24 ...G6d 25 S'1b G'2d (или 25 ...N'3a 26 P'2b, или 25 ...P2d 26 P'2c) 26 P'2b. И нет защиты от 27 P2a+ и 28 +P2b. По моему мнению, вариант Нады весьма эффективен против богин, но бокин легко с ним справляется.

Защита золотом

Этот вариант похож на вариант Нады, но золото на 3c в нём поменяно местами с серебром на 2b. Он редко встречается, поскольку золото на 2b -

это плохой стиль, но от него есть выгода в предотвращении P'1b. И здесь бокин лучше богин, поскольку чёрные должны стремиться к P'1c.

1 ...K4b 2 P7f S6b 3 P2f K3b 4 P2e S4b (вместо 4 ...G4b, что привело бы к варианту Нады) 5 P2d Px2d 6 Rx2d P'2c 7 R2h G3a 8 P1f P5d 9 P1e G2b 10 G3h S65c 11 G2g P4d 12 G3f P3d 13 S4h S3c 14 G2e S6d 15 P1d Px1d 16 P'1c

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

После 16.P'1c

P5e (оба взятия плохи, поскольку ход 16 ...Gx1c 16 Lx1d очень силен, а за 16 ...Nx1c 17 Gx1d P'1b 18 Gle следует P'1d с выигрышем материала; и вновь это было бы невозможно с серебром на 1d) 17 L1f!! (лучше, чем 17 Gx1d P'1a или 17 Lx1d Nx1c) G5b 18 R1h P2d 19 Gx1d P'1a 20 R2h, и у белых нет приличной защиты от 21 Gx2d. Это примечательный вариант, поскольку обе стороны в нём могут взять крайнюю пешку двумя различными путями, но лучший ход для обеих сторон - уклониться от этого взятия! В этом варианте весьма сложно победить с богин, а вот с бокин всё вполне хорошо.

Защита Инды

Этот вариант подобен классическому, но вместо золота белые атакуют серебром и разменивают пешки на 7e. И вновь, бокин работает отлично, хотя в этом варианте я и не могу сказать, что он предлагает какое-то преимущество по сравнению с богин; анализ аналогичен:

1 ...G65b 2 P7f P6d 3 P2f G3b 4 P2e G6c 5 P2d Px2d 6 Rx2d P'2c 7 R2h P7d 8 P1f S6b 9 P1e S2b 10 G3h S7c 11 G2g S8d 12 G3f K6b 13 S4h P7e 14 Px7e

Sx7e 15 P1d Px1d 16 G2e P6e 17 P'1b
 (и вновь, ход 17 P'1c - хорошая альтернатива с бокин) **P6f** (чтобы заблокировать слона) **18 Px6f N7c 19 P1a+!** (Нормальное продолжение 19 Gx1d P'1c 20 P1a+ здесь несколько медленно, поскольку белые колеблются перед контратакой, но из-за того, что они разменяли пешки на 7e, дав чёрным пешку в руку, эта более быстрая атака возможна) **Sx1a 20 P'2d!** (а не 20 Gx1d? S2b) **S2b** (20 ...Px2d 21 Gx2d P'2b 22 P'1c с дальнейшим Lx1d, или 21 ...S2b 22 P'2c с дальнейшим P'1c) **21 Px2c+ Sx2c 22 P'2d S1b 23 Gx1d P'2b 24 P'1c**, с выигрышем коня в продолжающейся атаке.

Ранний ход ...P3d

Белые могут вообще предотвратить размен ладейной пешки, рано сыграв ...P3d, но открытие диагонали слона окажется фатальным. **1 ...G3b 2 P7f S2b 3 P2f P3d?! 4 P1f** (теперь нет предпочтений для 4 P2e, поскольку ход 4 ...S3c или 4 ...G3c предотвращает 5 P2d, но работает быстрая атака конём) **G3c 5 P1e P4d 6 N1g G4c 7 N2e K4b 8 L1g P2d** (иначе 9 R1h) **9 Nx1c+ Sx1c 10 P1d S2b 11 R1h** (11 P2e тоже сильно), с дальнейшим **P1c+**.

Итог: бокин работает лучше, чем богин, в практически любом варианте, поскольку он охраняет поле 2d, когда находится на 1d; охраняет 3e, когда находится на 2e, и может отступить с 1d на 1e, а с 2d - на 2e. К тому же, в основном варианте белым требуется серебро, а не золото. Единственный его минус - немного более слабая защита. Очевидность сильно говорит в пользу бокина.

Уроки бокин при форе в четыре фигуры:

1. Основная цель - перевернуть пешки, а затем разменять их на генералов и очистить ладье путь для переворота.
2. Двое атакующих (ладья и золото) не могут одолеть двух защитников (золото и серебро), но использование пешки для отвлечения защитника делает атаку работающей.
3. Играя чёрными, концентрируйтесь на правой стороне, если только белые не полностью покинули свою правую сторону.
4. Если белые защищают поле 2c трижды, фокусируйте атаку на 1c.

5. Один-два защитных хода - это всё, что нужно; атакуйте до того, как белые смогут контратаковать.

6. Играя белыми, пытайтесь заблокировать вражеского слона и/или рано получить пешку в руку.

Фора в четыре фигуры, часть 2

В этой части мы рассмотрим некоторые альтернативы бокину или богину. Некоторые из них весьма хороши, но, по моему мнению, не столь очевидны и просты, как бокин. Однако, они поучительны, и интересно посмотреть, как белые могут сражаться против этих опасных атак.

Вторая по частоте рекомендуемая атака при этой форе - атака конём. Она нацелена на очень быстрый удар, до того, как белые смогут скоординировать свои силы. Основной вариант начинается примерно так: **1 ...S6b 2 P1f P5d** (2 ...G7b, 2 ...G3b, или, возможно, лучше 2 ...K4b) **3 P1e S2b** (3 ...G3b, вероятно, лучше) **4 R1h S5c 5 P1d Px1d 6 Rx1d P'1c 7 R1f G3b 8 N1g** (или 8 P9f G7b 9 P9e G8b 10 N1g, что похоже) **P2d** (иначе 9 N2e и 10 Nx1c+ с лёгкой победой) **9 P'1d! G2c 10 Px1c+ Gx1c 11 N2e! Px2e 12 R8f** (Это показывает, почему был пропущен ход P7f) **G7b 13 Lx1c+ Sx1c 14 R1f P'1d 15 G'2c**. Чёрные обменяли золото на стрелку с конём, это лёгкая потеря, но их угрозы дают им большое преимущество. Но у этой системы есть некоторые проблемы. Во-первых, белые могут сыграть 3 ...G3b, и если игра последует приведённому варианту, то ход 7 ...G2b испортит его план. Возможно, белым лучше пропустить ...P5d и ...S5c в пользу ...G7b и ...K4b, чтобы у чёрных не было двойной атаки ходом 12 в приведённом варианте. Наконец, белые могут сыграть в стиле Нады, например **1 ...K4b 2 P1f K3b 3 P1e S2b 4 R1h S6b 5 P1d Px1d 6 Rx1d P'1c 7 R1f** (7 R1h, с намерением P3f и N3g - лучше) **G4b 8 N1g P2d 9 P'1d Px1d 10 Rx1d S1c 11 R1f P'1d**,

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

После 11 ...P'1d

и у белых всё в порядке, поскольку они могут ответить на 12 P'1b ходом K2b, а на 12 P2f - ходом K2c, после чего победа будет для чёрных нелегка.

Атака конём может быть сыграна и с ранним ходом P7f. Основной вариант начинается ходами 1 ...S6b 2 P7f P5d (это обычно так, но я рассматриваю 2 ...G7b (Иида Хироюки) или 2 ...K4b (Нада Рэнсё), чтобы быть более точным, следуя этому варианту) 3 P1f S5c 4P1e S2b 5 R1h G3b 6 P1d Px1d 7 Rx1d P'1c 8 R1f K5b (чтобы защитить пешку на bс. Ход 8 ...K4b избегает последующего варианта, но допускает тот же тип атаки, как и в приведённом варианте 2 P1f) 9 N1g P2d (иначе N2e и Nx1c+) 10 P2f G2c 11 P2e Px2e 12 Nx2e P1d (12 ...P2d 13 Nx1c+ хорошо для чёрных) 13 P'1c! Nx1c 14 P'2d! Gx2d 15 Nx1c+ Sx1c 16 Bx3c+ с огромным перевесом (Питер Стаутэн, любитель, против Аоно Тэруити, профессионала). Возможно, именно поэтому Нада однажды сказал, что после 2 ...P5d "чёрные могут легко победить". Всего этого белые могут избежать, если пропустят ...P5d и ...S5c в пользу ...G7b (защищая bс) и ...K4b (защищая 3с). Расстановка Ииды, с ранними ходами ...G65b и ...S8b, тоже избегает этой атаки. Другая защита - 2 ...G3b 3 P1f S2b 4 P1e P2d, но тогда весьма сильна атака 5 P2f с продолжением S3h-2g-3f.

Если чёрным нравится атака конём, я рекомендую им потратить три дополнительных темпа на ходы P7f, P2f, P3f и N3g, вместо одного лишь N1g. Это весьма решительная игра против варианта Нады; я очень легко победил в своей последней игре с форой в 4 фигуры против Нады, применив эту атаку, которая не

приводится в литературе. Основной вариант начинается примерно так: 1 ...K4b 2 P7f K3b 3 P2f S6b 4 P1f G4b 5 P1e S2b 6 P3f P5d 7 N3g S5c 8 R1h S4d 9 P1d Px1d 10 Rx1d P'1c 11 R1h P2d (иначе 12 N2e) 12 P'1d! Px1d 13 Rx1d S1c 14 R1h P'1d 15 P2e, и у белых нет защиты. Я думаю, что вместо этого белым следует переключиться на классическое противодействие этому плану, которое подразумевает, что они должны сохранять возможность выбора из ...K3b и ...G3b до того, как чёрные раскроют свой план. Например, 1 ...K4b 2 P7f S6b 3 P2f P5d 4 P1f (4 P2e K3b приведёт к системе Нада из части I) S5c 5 P1e S2b 6 P3f P4d 7 N3g K4c (резервируя поле 3b для золота) 8 R1h P3d 9 P1d Px1d 10 Rx1d P'1c 11 R1h N3c (если 11 ...G3b, то ответ 12 N2e слишком силён) 12 P'1b G3b 13 P1a+ Sx1a 14 Rx1c+ S2b 15 +R1h P'1c. Чёрные перевернули свою ладью, но это "пустой переворот", в том смысле, что после того, как они изгоняются с территории белых, это не обещает дальнейших дивидендов. Однако это хорошая прибыль, но не столь убедительная, как в основном варианте с бокин. Чёрные могут нацелиться на ходы P2e, +R2h, P'1b и P1a+, хотя это и выглядит несколько медленным.

Хатакэяма Нарюки, 7 дан, был более заинтересован этой системой, чем бокином или богином, и рекомендует её.

Другая версия атаки конём, приводящаяся в книге двух величайших игроков всех времён, Оямы Ясухару и Накахары Макото, включает применение слона в атаке на поле 1с. Например, 1 ...S6b 2 P2f G3b 3 P1f P5d 4 P1e S2b 5 P5f S5c 6 S4h K5b 7 S7h G6b 8 B7i

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

После 8.B7i

P7d 9 N1g P6d 10 N2e P2d 11 Nx1c+ Sx1c 12 P1d S2b 13 P2e! Px2e 14 P1c+. Для чёрных это превосходно; единственная надежда белых - на то, что пешка перед чёрным королём даст им возможность какой-либо контригры. Но я думаю, что белым следует играть 8 ...S4d 9 P3f (9 N1g P3d 10 N2e P3e) P3d 10 P2e (вариант 10 N3g P7d 11 N2e P3e 12 Px3e P2d неочевиден) P7d 11 L1g P6d 12 R1h K6c 13 P1d Px1d 14 Lx1d P'1c 15 Lx1c+ Sx1c 16 Bx1c+ Nx1c 17 Rx1c+. Чёрные прорвались и перевернули свою ладью, отдав слона за серебро с пешкой. Этот план был мне предложен в личной беседе с Оямой, в ответ на мой вопрос о том, как победить вариант Нады, и несомненно он приводит к лёгкой победе, если вместо белого золота на поле 3b находится белый король. Однако в данной позиции белый король расположен достаточно безопасно, и я не назвал бы это очевидным успехом чёрных.

Поскольку все эти быстрые атаки приводят к проблемам, что насчёт спокойной игры, создания безопасного замка? Като Хифуми, 9 дан, заметил однажды, что крепость ягура - хороший выбор для игры с любой форой, и похоже, это верно и при форе в четыре фигуры, поскольку слон в таком случае нацеливается на слабость на 1c. Как тогда будут с этим справляться белые? В одной игре я попытался применить нечто подобное против системы Нада, и выстроил следующую защитную формацию (здесь показана игра против ягура):

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

После ...G4c

Нада только что ходил своим золотом назад и вперёд с 4c на 4b, ожидая моей атаки, но готовясь

запустить контратаку сразу после получения каких-нибудь фигур в руку. Я победил, но не без некоторых сложностей. Помимо сложности начала атаки, чёрным следует заботиться о порядке своих ходов, поскольку он может позволить белым начать бой до того, как формации чёрных будут построены.

Я думаю, что если чёрные хотят играть медленную игру, то им следует играть так, чтобы иметь возможность атаковать по какой-либо стороне. Самое обещающее построение, похоже, - упоминавшееся Кадзуо Манабэ 8 даном для фора в две фигуры, оно выглядит действительно мощным и при форе в четыре фигуры. Дальнейший вариант практически дан им, и лишь ходы белых изменены так, чтобы соответствовать форе в четыре фигуры: 1 ...S6b 2 P7f P5d 3 S4h S5c 4 P5f P4d 5 P4f G3b 6 S4g K5b 7 S6h S2b 8 P6f P3d 9 P3f K4c 10 N3g G6b 11 S6g P7d 12 K5h P6d 13 R2i G7c 14 G3h G8d 15 B7i P7e 16 Px7e Gx7e 17 P'7f G7d 18 B5g P8d 19 N7g,

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

После 19.N7g

планируя G7h, P2f, P-1f-1e, P-9f-9e и атаку по какому-нибудь краю, в зависимости от игры белых. Это должно привести к лёгкой победе, поскольку позиция белых сильно защищена, но, возможно, белые смогут создать проблему до того, как чёрные достигнут этой прочной формы, хотя всё, что белые могут попытаться сделать, должно обернуться против них самих при правильной игре чёрных.

Итог: у чёрных есть много хороших путей играть на форе в 4 фигуры, но ни один из них, по моему мнению, не является столь простым и мощным, как бокин.

Уроки этой форо:

1. Подвешивание пешки в лагере противника – зачастую мощная стратегия. Она может отвлечь защитные фигуры в любой момент.
2. Выманивание вражеского коня вперёд иногда позволяет поймать его.
3. Переворот ладьи на является решающим, если в результате она может быть отогнана назад.
4. Король белых – их самый сильный защитник.
5. Чёрные должны либо быстро атаковать, т.е. играть бокин, либо создать сверхпрочную форму прежде, чем даже начнут думать об атаке. Полумеры всегда хуже.
6. Когда белые выдвигают центральную пешку, обычно мудро защитить свою соответствующую пешку генералом, даже если непосредственной угрозы и нет.
7. Золото на 3с навлекает атаку, основанную на ходе N2e (или N'2e).
8. Два токина в связке могут разрушить врага. Жертва генерала за коня, чтобы достичь этого – великое дело.

Фора в две фигуры

Фора в две фигуры (белые убирают слона и ладью), вероятно, наиболее часто играемая фора, и соответственно, наиболее глубоко проанализированная. Она считается очень поучительной, и из уже рассмотренных это первая фора, в которой чёрным в целом советуется строить замок перед атакой, как и в равной игре. Материальное преимущество чёрных огромно, но, поскольку у них нет слабого края для атаки, причин торопиться нет. Хотя две фигуры и являются огромной форой, в реальной игре совсем непросто победить профессионала, стремящегося выиграть, даже если он позволит Вам начать игру с хода 17, когда Ваше построение завершено. Обычно говорится, что у Вас должен быть 2-й дан, чтобы при такой форе иметь с профессионалом равные шансы, и если это серьёзная игра лицом к лицу, с режимом времени, то я думаю, что

более реалистично говорить про 3 дан. Поскольку по этой форе проведено множество профессиональных анализов, места для улучшений в ней совсем мало, поэтому практически все последующие варианты взяты из японской литературы. Особые благодарности за основную часть нижеследующего материала – Сёси Кадзухару, 6 дан. Первоначальными источниками являются также Идзуми Масаку 7 дан, Кирияма Киёдзуми 9 дан, и некоторые другие профессионалы.

Большинство профессионалов рекомендует чёрным создать авангард из двух пешек: на 4e и на 3e, чтобы заставить белое серебро выйти на 2b, а затем, после построения замка, атаковать по центру. У чёрных тут есть два пути: стратегия замка кани (краб), использующая ладью на третьей вертикали, или стратегия гин-тадэн (двойное серебро), использующая ладью по центру. Кани популярнее, хотя и говорится, что на практике гин-тадэн работает лучше. Причина этому, возможно, в том, что многие из лучших вариантов для чёрных с замком кани требуют эффективной великолепной игры, и могут оказаться слишком сложными для игрока, получающего фору в две фигуры. Гин-тадэн даёт безопасность чёрному королю, но белые получают более хорошую форму, и шансы на вхождение белого короля повышаются. Мы начнём с замка кани, который также считается наиболее поучительным. Лучше выучить их оба, поскольку определённые необычные ранние стратегии белых хорошо работают против одного из этих планов, но плохо – против другого. К примеру, пропуск хода ...P5d эффективен против гин-тадэн, но от него мало проку против кани, поскольку обычно чёрные не атакуют по пятой вертикали.

Предупреждение: Некоторые из этих вариантов весьма трудны, и в некоторых финальных позициях победить не так-то просто. Более того, иногда небольшие различия в позиции вызывают изменение в плане. Невозможно проанализировать эту фору вплоть до очевидной победы чёрных, в отличие от всех предыдущих фор. По этой причине игра с двухфигурной форой может быть приятна для обеих сторон, даже если чёрные хорошо знают теорию. У белых достаточно простора, чтобы разнообразить свою игру и заставить чёрных думать за себя самим. Чёрные всё ещё могут допустить несколько

ошибок перед тем, как потеряют преимущество, в то время как белые могут сильно проиграть даже после одной ошибки.

1 ...S6b 2 P7f P5d 3 P4f S5c 4 P4e (чтобы предотвратить противодействие слону ходом ...P4d, хотя Манабэ Кадзуо 8-й дан и некоторые другие профессионалы предлагают альтернативный план провоцирования ...P4d, а затем атаки этой пешки) **G3b** (ходы 4 ...P5e и 4 ...K4b - важные альтернативы, которые мы рассмотрим позже) **5 S4h** (чёрные рвутся серебром вперёд, чтобы исключить возможность хода ...P5e) **K5b 6 S4g G6b 7 P3f** (отметьте, что чёрные не играют S4f или P5f, поскольку они планируют защитить свою пешку на 7f ладьёй на 3f) **P7d 8 P3e S2b** (если белые этим пренебрегут, то чёрные всё равно могут вынудить серебро уйти туда: ходом P3d, после чего произойдёт взятие на 3с и сброс на 3d) **9 R3h** (чтобы получить пешку в руку и разместить ладью на 3f, где она будет работать как по вертикали, так и по горизонтали) **P6d 10 P3d Px3d 11 Rx3d P'3c** (на 11 ...S3c 12 R3f P'3d последует ответ 13 N3g P2d 14 S4f с целью P'3e) **12 R3f K6c** (В целом, это самое безопасное место для белого короля при данной форе; также, откуда король охраняет много ключевых полей) **13 N3g** (конь позади ладьи в сёги - хорошая форма; конь защищает "уши" ладьи, а ладья защищает "голову" коня) **G7c 14 G7h** (и только теперь, когда атакующая форма построена, чёрные тратят время на постройку замка) **P6e 15 K6i G6d 16 G5h** (чёрным не нужно предотвращать ...P5e ходом 16 S4f или 16 P5f из-за 16 ...P7e 17 Px7e Gx7e, после чего чёрные уже не смогут отогнать золото назад ходом 18 P'7f) **N7c** (ход 16 ...P5e отлично отражается ходами 17 S4f S5d 18 P5f Px5f? 19 P'5e) **17 S6h**. Так достраивается замок кани, часто встречающийся в равных играх. Золото считается глазами этого краба. Это осмысленная форма, поскольку ни один из генералов не бьёт поле, на котором сидит король, что было бы бессмысленно. Кани рекомендуется при такой форе потому, что это самый сильный замок против фронтальной атаки, хотя он и слаб против ладьи на ближней горизонтали. С ним чёрные не колеблясь жертвуют слона за генерала, чтобы ворваться в лагерь белых, но им не следует жертвовать свою ладью без получения большой компенсации.

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

После 17.S6h

17 ...P8d 18 P9f! (В некоторых вариантах важно иметь выбор хода B9g, и поле побега для короля не должно причинять неприятностей.) **P9d 19 S4f**

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

После 19.S4f

...P8e (если 19 ...P7e, то 20 Px7e Gx7e 21 S3e P6f 22 Bx6f! Gx6f 23 Rx6f S6d 24 P'7d N6e 25 G'7f B'5e 26 Gx6e Bx6f 27 Gx6d Kx6d 28 Px6f R'3i 29 S5i, и хотя чёрные и отдали ладью за серебро с конём, их преимущество в безопасности короля огромно. Обычно для чёрных хорошо пожертвовать слона за золото с пешкой на 6f, если под конец они смогут действовать ладьёй, поскольку недостающая пешка понадобится белым для защиты) **20 P5f** (после, тоже книжного, хода 20 S3e на 20 ...P5e есть ответ 21 S4f S5d 22 P5f Px5f? 23 P'5e, но 22 ...P6f! 23 Px6f Px5f 24 S6g S3a или 24...G4b малость изощрённо; с ходами 20 ...P6f 21 Bx6f P5e 22 B8h S5d 23 S4f K5b тоже сложно справиться.)

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

После 20.P5f

20 ...L1b (планируя позже сыграть ...S3a, чтобы задействовать эту плохо расположенную фигуру; затем P3d Px3d B1a+ не приведёт к взятию стрелки. Альтернатива - 20 ...P7e 21 Px7e Gx7e 22 P5e! (поскольку теперь король плохо защищён) Px5e 23 P'5d! Sx5d 24 Sx5e Sx5e 25 Vx5e S'6d 26 B4f P'5e 27 B3e S5c 28 P'7f G7d 29 S'7e G4b 30 Sx7d Kx7d 31 P'5d Sx5d 32 B6b+ с решительным преимуществом; другой вариант - 20 ...P6f 21 Vx6f G6e 22 B8h Gx7f 23 P5e) **21 S3e** (ход 21 P5e здесь менее убедителен) **S3a** (отметьте, как белые теперь пытаются увести серебро обратно в центр, как только это становится тактически осуществимо, в частности, благодаря ходу 20 ...L1b; белые могут первыми броситься в атаку ходами 21 ...P6f 22 Vx6f P5e 23 Px5e S3a, что может быть встречено продвижением P2f-2e, с последующими ходами R2f или R4f, в зависимости от игры белых) **22 P4d** (22 P'3d Px3d 23 Sx3d P'3c 24 Sx3c+ - тоже хорошо, хотя, возможно, и менее убедительно) **S3a-4b** (22 ...Px4d 23 Sx4d Sx4d 24 Vx4d S'5c 25 B2f P'4d 26 P'4e или 25 ...P'4c 26 N4e S4d 27 S'5c Sx4e? 28 S6b+ - мат) **23 N4e S6b** (23 ...Sx4d 24 Sx4d Px4d 25 Vx4d S'6b 26 P'3d G4c 27 Px3c+ Gx4d 28 +Px4b) **24 Px4c+ Sx4c 25 P'4d S5b 26 P'3d P5e 27 Px3c+ Nx3c 28 S4f!**, с прикалыванием и захватом коня.

Вариант 1

В этом варианте белые играют, блокируя слона с помощью своевременной жертвой пешки.

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

После 21.S3e

21 ...P7e 22 R4f P5e (если 22 ...P6f, то 23 Vx6f G6e 24 P4d! S4b 25 Px4c+ Sx4c 26 B4d!! Sx4d 27 Sx4d с угрозой S4c= или N4e) **23 P4d** (если 23 Px5e, то 23 ...S3a, и это серебро примет участие в игре) **S5d** (Как обычно, белые пытаются избежать разменов. Если 23 ...Px4d, то 24 Sx4d Sx4d 25 Rx4d P'4c 26 Rx6d!! Kx6d 27 Vx5e K6c 28 S'5d!! (поскольку на 28 ...Sx5d следует ответ 29 G'6d - мат) K6b 29 N4e с победной атакой) **24 Px4c+ Sx4c** (если 24 ...Gx4c, то 25 Px5e P'4e 26 R5f с выигрышем двух генералов за слона и прорывом) **25 Vx5e!** (отметьте, как охотно чёрные, сидя в безопасном замке кани, жертвуют слона за золото, в данном случае - чтобы оголить белого короля) **Gx5e 26 Px5e B'2h 27 P'3h** (хотя ценность коня и стрелки близка, этот сброс оставляет белого слона вне игры) **Vx1i+ 28 P'4d S5b 29 G'5d K7b 30 P4c+** с лёгкой победой.

Вариант 2

В этом варианте белые играют так, чтобы избежать размена генералов любой ценой. Размен фигур обычно приносит пользу чёрным по нескольким причинам:

1. Ладья и слон чёрных обычно бьют поля, на которые могут быть сброшены фигуры из руки.
2. Фигуры в руке полезнее для атакующего, которым обычно является игрок, дающий фору.
3. Наконец, обычно требуется больше умения для использования фигур на доске, чем в руке; хороший сброс фигур обычно очевиден.

Из-за этих причин на практике с этим вариантом достаточно трудно справиться; очень сложно найти правильный план, не имея фигур в руке.

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

После 21. S3e

21 ...P7e 22 R4f (22 Px7e Gx7e помогает белым возможностью поддержки золота ходом ...P8f или ...P6f, а ход 22 P4d не столь убедителен, поскольку нет ни мата на 6b, ни сброса на 7e.) S4b (чтобы избежать размена серебра) 23 P4d

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

После 23. P4d

23 ...S23a (если 23 ...Px4d, то 24 Bx4d K7b 25 P'4c! Gx4c 26 B5c+! P'4e 27 Rx4e P'4d 28 +Bx6d Px4e 29 G'6c K8a 30 +Bx7c R'9b 31 N'8d с неизбежным матом) 24 Px4c+

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

После 24. Px4c+

24 ...Sx4c (если 24 ...Gx4c, то 25 P'4d G5c 26 N4e G5b 27 P4c+! Gx4c 28 P'4d G3d 29 Sx3d Px3d 30 P4c+ Sx4c 31 G'5c с вилкой) 25 S4d (стремясь к размену) S5b (белые стойко не допускают размена) 26 N4e

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

После 26. N4e

26 ...S4b (централизация, как и в шахматах. Вариант 26 ...P'4b 27 N5c+ ведёт к перевороту слона, а на 26 ...P'4c есть ответ 27 N5c+ Sx5c 28 Sx4c+, ведущий к перевороту ладьи) 27 P'4c Gx4c (если брать любым серебром, то ход 28 N5c+ приведёт к выигрышу материала) 28 Sx4c+ S4x4c (28 ...S5x4c 29 G'5c ведёт к перевороту слона) 29 Nx3c+ P'4d 30 +Nx4c Sx4c 31 Bx4d!

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

После 31. Bx4d!

(Размен слона на генерала ради переворота ладьи, возможно, наиболее обычный мотив этой форы) ...P' 4e (31 ...Sx4d 32 Rx4d K5b 33 S'4b - смертельно) 32 Rx4d S'3d 33 G'6b! K7d 34 B5c+!! Sx4e 35 S'6c

桂	皇							桂	a	
銀			金						皇	b
		桂	銀	馬	銀			歩	歩	c
歩		王	歩	歩						d
	歩	歩	歩		銀					e
歩		歩		歩						f 歩
	歩		歩					歩	歩	g 歩
		金	銀	金						h 歩
香	桂		王						香	i 歩

После 35. S'6c

с решительной атакой. В целом, я думаю, этот вариант - один из лучших для белых, поскольку в некоторых позициях, в которых чёрные переворачиваются ценой потери коня, победа может быть непростой.

Вариант 3

В этом варианте белые концентрируются лишь на создании затруднений для прорыва чёрных, а не на создании чего-либо конструктивного у себя. При равной игре такая пассивная стратегия, в основном, фатальна, но в играх с форой, особенно при большой форе, агрессивная игра белых может привести к быстрой победе чёрных, которые

обычно легко прорываются, если только белые не концентрируют все свои силы на обороне. Поэтому варианты, подобные данному, возможно, являются для белых лучшим практическим шансом.

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

После 21. L1b

21 ...S4b (!) 22 R4f S2B3a (Эти ходы кажутся очень пассивными, но с ними не так-то легко справиться; они подобны предыдущему варианту, в котором сперва игралось ...P7e.) 23 P4d Px4d 24 Bx4d K7b

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

После 24 ...K7b

(Белые просто предотвращают любой переворот или размен) 25 N4e P'4c 26 B5c+ Sx5c 27 Nx5c+ (Переворот коня компенсирует невыгодный обмен)

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

После 27.Nx5c+

27 ...B'7a! (если 27 ...S4b, то 28 S'4a G3a 29 S5b+) 28 S'6b Bx6b 29 +Nx6b Kx6b 30 B'8b.

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

После 30.B'8b

Чёрные возвращают пожертвованный материал, переворачивают слона и могут продолжить атаку ходом P9e, нацеленным на переворот пешки на девятой вертикали. Улучшение для белых в этом варианте, сделанное Като Хифуми, 9-й дан: заменить ход 18 ...P9d на ...P1d, чтобы приведённый план чёрных занял у них больше времени. Это, возможно, наилучший вариант для белых против системы с замком кани. По крайней мере, им не грозит быстрый проигрыш.

Вариант 4

В этом варианте белые играют на получение пешки в руке, которая полезна, если они хотят играть позитивно. Но это отнимает время и ослабляет их короля, поэтому я этот вариант белым не рекомендую. Основной вариант весьма красив:

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

После 17.S6h

17 ...P7e 18 Px7e Gx7e 19 P'7f (Золото отгоняется назад, чтобы белые не заблокировали слона ходом ...P6f) G7d 20 P9f P9d 21 S4f G6d (Теперь у белых есть пешка в руке, но она стоила им двух ходов и даёт чёрным возможность впоследствии сбросить серебро на 7e, чтобы обменять его на золота) 22 P5f P8d 23 S3e (альтернатива - ход 23 P5e)

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

После 23.S3e

...P8e (если 23 ...P2d, то 24 P1f и далее P4d, так что, когда слон приземлится на 2f, он сможет отступить на 1g, если будет атакован ходом ...P2e; если же 24 Sx2d?, то P'2h приведёт к выигрышу стрелки) 24 P4d (или 24 R4f P5e 25 P4d, как в варианте 2) Px4d (если 24 ...P5e, то 25 R4f, как и в варианте 2) 25 Sx4d Sx4d (если 25 ...S6b, то 26 R4f; если же 25 ...S4b, то 26 P'4c) 26 Bx4d S'5c 27 B2f P'4c

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

После 27 ...P'4c

(Угрозой чёрных были ходы 28 N4e S6b 29 S'5c, а на 27 ...P'4d был бы дан ответ 28 P'4e G4c 29 S'3b) **28 S'7e!** (показывая обратную сторону раннего хода ...P7e) **G4b 29 Sx6d Kx6d 30 P7e! Kx7e** (если 30 ...K6c, то 31 P5e! откинет ладью на 7f) **31 P5e!** (чтобы активизировать горизонтальный бой ладьи) **P4d** (чтобы блокировать слона)

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

После 31 ...P4d

32 N4e!! Px4e 33 R7f!!! Kx7f (иначе 34 G'7d) **34 Bx5c+!! Gx5c 35 S'8d! R'3i 36 S5i** (диаг.), и белые не могут предотвратить мат ходом G'7e или G7g. Это один из наиболее зрелищных вариантов в сёги; чёрные жертвуют две пешки, коня, ладью и слона за тихий мат в финале.

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

После 36.S5i

Вариант 5

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

После 22.P5f

В этом варианте белые жертвуют две пешки, чтобы блокировать слона и вывести в центр своё серебро. Серебро на 2b (с конём позади него) называется *кабэ-гин* (серебряная стена"), поскольку если королю понадобится убежать в этом направлении, он прибежит к стене из своих собственных фигур. Это очень нежелательная форма, поэтому белые ищут любой возможности, чтобы её исправить. Как и в предыдущем варианте, проблема белых состоит в слабости, созданной на седьмой вертикали.

22 ...L1b 23 S3e P6f (варианты 23 ...P1d и 23...S3a аналогичны предыдущим вариантам) **24 Bx6f P5e 25 Px5e S3a**

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

После 25 ...S3a

(Белые расчищают поле 6e для своего коня и блокируют слона прежде, чем активизировать своё серебро, ценой двух пешек) 26 R4f S3a-4b 27 P4d Px4d 28 Sx4d P'4c 29 Sx5c+ Sx5c (Хотя эти размены и в пользу чёрных, белые могут радоваться тому, что это была разменяна их серебряная стена) 30 S'7e! (Этот ход выявляет брешь в размене белыми пешки по седьмой вертикали)

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

После 30.S'7e!

20 ...Gx7e (если 30 ...G6e, то 31 N7g!! Gx6f 32 Rx6f P'6d 33 Sx6d Sx6d 34 G'5d) 31 Bx7e S'6d 32 N4e! Sx7e 33 Nx5c+ Kx5c 34 G'5d K4b 35 S'5c K3a 36 Gx4c (диаг.) с лёгкой победой. Анализ проведён Кириямой Киедзуми, 9 даном.

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

После 36.Gx4c

Фора в ладью со стрелкой

Часть 1, основной вариант

Фора в ладью со стрелкой (белые убирают ладью и левую стрелку) является особой фавориткой моего анализа, поскольку отсутствие стрелки фокусирует игру на этом секторе и ведёт к форсированным вариантам. [В Японии она обычно называется форой "в полторы фигуры" - Д.К.] Когда фора состоит только из старших фигур, чёрным обычно советуется достроить свою форму и играть очень спокойно, но в отсутствие стрелки стоит атаковать весьма рано, до того, как борьба могла бы разгореться где-либо ещё, делая дополнительную стрелку ненужной. В целом, прорваться и перевернуть свою ладью чёрным оказывается легче, чем при форе в две фигуры, но победить после переворота оказывается сложнее, поскольку слон даёт белым возможность контригры. В целом, эта фора считается приемлемой для любительского 3-го дана в игре против профессионала, хотя покойный Ханамура, 9-й дан, обычно побеждал при ней любительских 4-х данов, а однажды победил профессионального 2-го дана в журнальной игре!

Существует несколько систем, рекомендованных профессионалами для этой форы. Наиболее часто рекомендуется ладья на четвёртой справа вертикали (как и при форе с ладьёй), но предварённый разменом стрелочной пешки при помощи ладьи. Это весьма медленная система, и хотя она, несомненно, очень хороша, в ней

есть много вариантов, некоторые из которых не вполне убедительны. Другая хорошая система требует очень ранней жертвы стрелки, но и в ней некоторые из вариантов кажутся дающими не особо большое превосходство. Некоторые профессионалы рекомендуют богин, но я думаю, что богин - наименее убедительный из основных вариантов; его варианты слишком различны и сложны.

Я считаю наиболее подходящей атаку конём, в основном из-за нового улучшения, сделанного Масаки Идзуми, 7 даном, включающего построение замка справа, а не слева. Атака конём состоит из размена стрелочной пешки с помощью ладьи, а затем, после немногих подготовительных ходов, - выдвижения N-1g-2e, обычно вместе с P'1b. Обычно это ведёт к перевороту ладьи ценой всего лишь немногих ходов, требуемых для подготовки к этому плану.

Начнём с классической игры белых:

1 ...P3d 2 P7f P4d (Можно сделать или позволить сделать размен слонов, как и при форе в ладью, но тогда последующая игра будет для белых ещё труднее из-за возможности сброса слона на 1a или 1b, или взятия на 1c) **3 P1f S3b** (или S4b) **4 P1e S4c** (варианты с ходом P2d, здесь или в аналогичной позиции, будут рассмотрены позже, под заголовком "блокирующие варианты". В основном им противодействуют атакой богин. Другой выбор белых, сейчас или на следующем ходу, - ...S3c, чтобы ответить на последующий ход N2e ходом ...S2d, но это сделает атаку по четвёртой вертикали эффективной для чёрных.) **5 R1h P5d 6 P1d Px1d 7 Rx1d P'1c 8 R1h K6b 9 S3h** (Это важно для атаки конём, поскольку чёрные намерены играть P2f, и хотят защитить поле 2g от дальнейших сбросов) **K7b 10 G65h**

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

После 10.G65h

(Новая идея Масаки Идзуми - построить *мино*. Ранее ход G6h, за которым обычно следовало K6i, был стандартом, в соответствии с пословицей "держи короля и ладью на расстоянии". Но у хода G6h есть большой минус возможности создания вилки конём на 7f. Поскольку чёрные планируют разменять своего правого коня, это действительно проблема. Белые часто сбрасывают коня на 8d в тот момент, когда поле 7f сложно защитить, или же они могут планировать P7e, не боясь размена пешек благодаря сбросу N'7f. В целом, белые обычно атакуют по своему правому флангу, поскольку чёрный дракон доминирует на другой стороне, поэтому для чёрных кажется осмысленным строить замок именно здесь. В равной игре это позволило бы белым легко ворваться ладьёй, но, поскольку тут ладьи у них нет, всё должно быть в порядке.) **10 ...S6b** (10 ...G3b 11 P2f P2d 12 P'1d! G2c 13 Px1c+ Gx1c 14 R2h P'1d 15 L1f! сильно) **11 P2f** (жизненно важно быть в состоянии впоследствии ответить на ...P2d ходом P2e) **G3b** (позже мы рассмотрим важные последовательности с пропуском этого хода) **12 N1g**

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

После 12.N1g

(Здесь Вы можете спросить: почему мы не уводим своего короля в мино перед атакой? Ответ - потому, что если белые будут сопротивляться ходом ...P2d в ближайшую пару ходов, то мы откроем свой правый фланг, и королю будет безопаснее на его "домашнем" поле. Только после того, как мы создадим дракона, будет мудро уйти в крепость.) **S5c** (12 ...N3c 13 P'1b P2d [иначе P1a+, N2e и Rx1c+, после чего следует взятие коня] 14 R2h, и далее P2e) (или 12 ...P2d 13 P2e Rx2e 14 Nx2e G2c 15 R2h P'2d 17 Nx1c+ Nx1c 16 P'2f! с дальнейшим сбросом P'1d) **13 P'1b** (сначала можно сыграть и 13 N2e, но это даёт белым дополнительную возможность 13 ...P2d) **G5b**

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

После 13 ...G5b

(13 ...P2d 14 P2e G2c 15 Rx2d Gx2d 16 R2h P'2c 17 N2e P1d 18 P1a+ Vx1a 19 P'1c, с последующим переворотом.) **14 N2e P7d 15 P1a+ Vx1a 16 Nx1c= Nx1c 17 Rx1c+ V2b 18 +R1b** (чтобы заставить белых сбросить пешку из руки) **P'1a** (иначе 19 L1c+ P'1a 20 +Rx2b, создавая выгодный обмен дракона за

слона с золотом) **19 +R1d** (а не 19 +R2a? G3a, с выигрышем дракона всего лишь за слона) **P6d 20 N'1e!**

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

После 20.N'1e!

(чёрные могут просто уйти в мино ходами K-4h-3i, но приводимые здесь ходы действительно сильны) **N'3a 21 P'1b! Rx1b 22 +Rx1b P'1a 23 +R2a** (кажется похожим на предыдущее замечание, но теперь белые не могут играть G3a, чтобы поймать нашего дракона, поскольку на этом поле уже сидит их конь) **K6c** (ничего лучше тут не сделать; это, по крайней мере, подготовка к N7c защитой поля 7d) **24 P'1d! N7c 25 P1c+ Vx1c 26 Nx2c+**,

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

После 26.Nx2c+

и выигрыш слона за коня - огромен.

Вариант 1, золото остаётся дома

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

После 11.P2f

11 ...S5c 12 N1g S6d 13 N2e (я рекомендую пропускать ход P'1b, если белые пропускают ...G3b. Эта атака с жертвой коня - тоже дзёсэки. Атака ходом P'1b здесь всё ещё возможна, но после 13 P'1b P5e 14 N2e P4e у слона есть прекрасное место для ухода, а именно - 4d, после того, как ладья перевернётся. Хотя Масаки Идзуми и проанализировал этот вариант как тоже хороший для чёрных, его подварианты более сложны и менее убедительны, чем после ...G3b, поскольку сохранённый темп позволяет слону уйти от опасности) P2d (отметьте, что теперь на 13 ...P5e можно ответить 14 R2h! с последующими 15 Nx1c+ Nx1c 16 P'1d. Если же будет сыграно 13 ...G3b, то ход 14 R2h уже не столь хорош из-за 14 ...P4e с разменом слона-мишени, но зато сброс 14 P'1b даёт чёрным ту же атаку, что и в предыдущем варианте.)

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

После 1.N2e

14 Nx1c+ Bx1c (14 ...Nx1c 15 P'1d)
15 P'1b B3a 16 P1a+ N3c 17 +P2a (Этот

вариант здесь хорош потому, что ответ ...B6d невозможен. Если бы белые оставили эту возможность выбора открытой, заменив ходы ...S5c-6d какими-нибудь другими, то я советовал бы версию P'1b с атакой конём, как в первом варианте.) B5c 18 R1c+ (обычно 1b - более подходящее для переворота поле, но здесь атака на связанного коня мощна) G4b 19 +P2b,

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

После 19.+P2b

и угроза +P2c-3c смертельна.

Отметьте, что в этих вариантах чёрные никогда не идут в замок ходами K-4h-3i. Однако стоит знать, что чёрные могут это сделать, если белые предпримут любую попытку атаковать по их правому флангу ходами наподобие ...P7e или ...S6d-6ex7f (на которые обычно отвечают S7h).

Фора в ладью со стрелкой

Часть 2, блокирующие линии

В части 1 мы рассмотрели, как чёрным следует играть против "стандартной" игры белых, подразумевая, что белые просто развивают своих генералов, выводя их на хорошие позиции и строя замок. Так с этой форой обычно играют профессионалы. Однако, когда сильный игрок действительно хочет победить в игре, он способен помешать намерению чёрных атаковать конём, даже если это обяжет его делать неестественные ходы, поскольку стандартный план чёрных, приведённый в части 1, весьма силён. Есть три основных плана, доступных белым, чтобы отразить атаку конём. Здесь мы посмотрим на план, использующий ранний ход ...P2d с каким-либо генералом на 2с. Мы называем эти варианты "блокирующие линии", поскольку обычно белые блокируют размен стрелочной пешки, так как на R1h можно ответить ходом S2c или G2c. Однако в нашем первом варианте белые играют ...P2d лишь после того, как сделан ход R1h, получая время, но допуская размен пешки. Настоящим блокирующим линиям обычно противостоит быстрая атака богин, нацеленная на размен генералов.

Вариант 2: блокирующие линии с задержкой (с допущением размена чёрной стрелочной пешки).

1 ...P3d 2 P7f P4d 3 P1f S3b (если 3 ...V3c, то 4 P1e S2b 5 R1h P2d 6 P1d Px1d 7 Rx1d P'1c 8 R1h S2c 9 S3h G3b 10 P4f G5b приводит к основному варианту.) 4 P1e G6a-5b 5 R1h P2d 6 P1d Px1d 7 Rx1d S2c 8 R1h P'1c (ход 8 ...P'1d кажется лучше, но тогда чёрные атакуют ходами P2f и S3h-2G1f, в то время как пешка на 1d является целью.) 9 S3h G3b 10 P4f (Поскольку белые хорошо защитились с краю, чёрные атакуют центр, ослабленный отсутствием серебра на 4с. Пешка в руке полезна также для атаки на центр.) V3c 11 S4g G5B4c 12 P3f P5d 13 N3g P1d 14 S5f S6b 15 R4h S5c 16 P4e

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

После 16. P4e

(Чёрные воздерживаются от естественных ходов K6h-7h, чтобы в будущем ход белых Vx8h+ не был шагом, и мог бы позволить им взятие на 5c перед этим взятием на 8h.) K4a (Белые ставят своего короля туда, где его защитят генералы.) 17 G3h! (защищая плавающего коня перед началом боя, а также давая королю место для движения) K3a (если 17 ...Px4e?, то 18 Nx4e Vx8h+ 19 Nx5c= будет в пользу чёрных.) 18 Px4d Sx4d (если 18 ...Vx4d, то 19 Vx4d Sx4d 20 Rx4d Gx4d 21 V'5c с выигрышем материала) 19 S4e Sx4e (если 19 ...P5e, то ответ 20 Sx4d Gx4d 21 N4e силён) 20 P'4d!

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

После 20. P'4d!

20 ...Gx4d 21 Nx4e. Чёрные получают золото за коня. Анализ начиная с хода 11 - от Масаки Идзуми, 7 дана.

Вариант 3: блокирующие линии серебра (с ходами ...P2d и ...G2c).

1 ...P3d 2 P7f P4d (если 2 ...N3c, то 3 P2f P2d 4 P1f S3b 5 P1e S2c - другая версия блокирующих линий)

серебра. Чёрные планируют играть S3h-2G3f, N1g, G4h, P2e и коня на 1с. Этот план хорошо работает против блокирующих линий, когда белые играют ...N3с.) **3 P1f S3b 4 P1e P2d 5 P2f B3c** (ход 5 ...S2с менее аккуратен, поскольку чёрные могут играть как в этом варианте, но могут выбрать и ходы 6 P2e Px2e 7 Rx2e P'2d 8 R4e!! G3b 9 Rx4d!!, в результате чего они получают перевёрнутого слона и несколько пешек за ладью.) **6 S3h S2c 7 S2g** (Чёрные могут также атаковать по четвертой вертикали, как и в предыдущем варианте, но без пешки в руке их атака была бы здесь менее эффективна.) **G3b 8 S3f K6b 9 K6h** (Другой план здесь - быстрая атака ходами 9 G4h K7b 10 N1g, но ответ 10 ...P4e!, нацеленный на размен слона, который является желанной целью атаки конём, несколько портит дело.) **K7b 10 K7h S6b 11 P9f** (подготовка к B9g) **P9d 12 G45h P5d 13 P2e** (Чёрные ударяют до того, как белые могут сыграть S5с, что убило бы используемый здесь план B9G3a+) **Px2e 14 P1d!**

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

После 14.P1d!

(что вызывает размен генералов) **Px1d 15 Sx2e P'2d 16 Sx1d Sx1d 17 Lx1d S'2c** (17 ...P'1c 18 Lx1c+ Nx1c 19 P'1d L'1a 20 R1h N2e 21 P1c+, и вскоре чёрные захватят коня и/или стрелку.) **18 P'1c** (а не 18 R1h? Sx1d!) **P'1a** (если 18 ...Sx1d, то 19 P1b+, и после взятия коня чёрный токин и бездействующее серебро белых дадут чёрным отличное преимущество.) **19 R1h G2b** (вероятно, белым следует просто допустить переворот на 1b, возможно - ходом 19 ...P4e.) **20 B9g!**

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

После 20.B9g!

20 ...P4e 21 B3a+ G3b 22 +Bx2a Bx9i+ 23 S8h +B9h 24 P1b+ Px1b 25 Lx1b+ P'1d 26 +L2b G3c 27 +Lx2c Gx2c 28 +B3b L'2b 29 S'9i +Bx9i 30 Sx9i, и у чёрных решительное материальное преимущество. Сёси Кадзухару, профессиональный 6 дан считает это лучшим блокирующим вариантом для белых, поскольку вариант с блокирующим золотом позволяет чёрным разменять золото за серебро таким же планом, как и здесь, что показано далее. Я даже могу назвать это "лучшим вариантом" из всех; варианты, приведённые в замечании к ходам 17, 18 и 19, не кажутся столь плохими для белых, как основные варианты атаки конём в части 1, поскольку у чёрных, по крайней мере, ещё не появляется дракона.

Вариант 4: блокирующие линии золота (с ходами ...P2d и ...G2c)

1 ...P3d 2 P7f P4d 3 P1f G3b 4 P1e P2d 5 P2f (ход 5 R1h? становится бессмысленным после 5 ...G2c) **G2c** (Главное преимущество в блокирующей линии золота в том, что атака конём на 1с менее эффективна против золота на 2с, чем против серебра на этом же поле.) **6 S3h** (Чёрные нацелены на атаку богин.) **G5b 7 S2g S3b** (если 7 ...G4c, то 8 S3f N3c 9 N1g S3b 10 G6h P5d 11 G4h K6a 12 P4f K7b 13 P2e Px2e 14 Nx2e P'2d 15 Nx1c+ ведёт к размену коня и стрелки за золото, что является небольшой потерей для чёрных, но далее чёрные атакуют ходами R1h и P4e, которым сложно противостоять.) **8 S3f B3c** (если 8 ...S3c, то 9 P2e Px2e 10 P1d! ведёт к размену серебра за золото, и белый слон остаётся целью. У варианта 8 ...B3c есть то преимущество, что белые

смогут начать размен слонов в подходящий момент.) 9 P4f K6a 10 K6h K7b 11 G4i-5h P9d 12 P9f S6b 13 K7h P5d 14 G66h S5c 15 P2e Px2e 16 P1d!

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

После 16. P1d!

16 ...Px1d 17 Sx2e P'2d 18 Sx1d Gx1d 19 Lx1d S2c (если 19 ...S'2c, то 20 P'2b! Bx2b 21 G'1b B3c 22 P'2b P'1a 23 Gx2a Sx1d 24 G3a S1d-2c 25 P2a+ L'1d [чтобы остановить 26 N'1e] 26 N'4e! Px4e 27 +P2b с выигрышем материала) 20 P'2b

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

После 20. P'2b

Bx2b 21 G'1b B3c 22 L1c+ Sx1b 23 +Lx1b P'1f 24 +Lx2a P1g+ 25 Nx1g P'1f 26 N2e

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

После 26. N2e

B5a (26 ...P1g+ 27 Nx3c+ +Px2h 28 S'4c G6b 29 N'6e S6d 30 Bx4d с решительной атакой) 27 N1c+ P1g+ 28 R4h P5e 29 P4e G'5d 30 Px4d Sx4d 31 +L3a P'4e 32 +L3b S5c 33 +N2c P7d 34 P'4c B8d 35 +N3c P5f 36 P4b+ с преимуществом.

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

После 36. P4b+

Это анализ покойного Ханамуры Мотодзи 9 дана, который считался величайшим игроком с форой всех времён. Ввиду сложности этого варианта, он выглядит как достойный выбор для белых при данной форе.

Фора в ладью со стрелкой

Часть 3, другие варианты

У белых есть также две другие схемы защиты, не использующие хода ...P2d. Белые могут защитить край ранним ходом ...S3c, вместо обычного S4c, чтобы ответить на N2e ходом ...S2d, защищающим край лучше, чем в стандартных вариантах. В целом это оставляет белых с малым атакующим потенциалом, поэтому чёрным следует строить замок слева, всё ещё планируя атаку конём. Как альтернатива, белые могут вызвать ранний размен слонов. Поскольку слон часто бывает целью атаки чёрных, у этого плана есть некоторая привлекательность, но обратная сторона его в том, что отсутствие ладьи и стрелки оставляет для сброса чёрными слона много полей, которые следует защищать белыми генералами. Это способно оставить их ни с чем, заставляя бесцельно двигаться в то время, как чёрные спокойно строят свою позицию. Обычно чёрные строят неполную ягуру - идеальный замок при раннем размене слонов.

Вариант 5: S3c

1 ...P3d 2 P7f P4d 3 P1f G3b 4 P1e S4b (иногда можно увидеть ход 4 ...G3c, играемый, чтобы ответить на 5 R1h ходом G2d. Вместо 5 R1h чёрные могут играть и как в варианте 2, плюс построить замок и походить P2f, нацеливаясь на своевременный прыжок N2e, если золото остаётся на 3c, или P4e если оно отступает.) 5 R1h S3c (если 5 ...G5b, то 6 P1d Px1d 7 Rx1d P'1c 8 Rx3d - сомнительный гамбит для белых) 6 P1d Px1d 7 Rx1d P'1c 8 R1h G5b 9 S3h G5B4c 10 P2f P3e (если 10 ...K6b, то 11 G6h K7b 12 K6i S6b 13 N1g P5d 14 N2e S2d 15 R2h S5c 16 P'1b S6d 17 P1a+ Vx1a 18 Nx1c=

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

Побочный вариант после 18.Nx1c=

18 ...Nx1c 19 P2e приводит к выигрышу материала, и у белых нет замка.) 11 N1g (Чёрные ударяют до того, как белые смогут создать сильную защиту ходами ...S3d, ...P2d и ...N3c.) S3d (11 ...P2d 12 R2h G3d 13 K6h K6b 14 K7h, планируя S2G1f и P2e) 12 N2e K6b 13 G6h K7b 14 K6i (Чёрные в этих вариантах строят замок слева, поскольку основные силы армии белых брошены на другой фланг.) P5d 15 K7h S6b 16 Nx1c+

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

После 16.Nx1c+

16 ...Vx1c 17 P'1b B2d 18 P1a+ N3c 19 R1b+ G3B4b 20 P2e!, и белым придётся что-нибудь потерять.

桂	香	桂							と	a
		王	銀	金					竜	b
歩	歩	歩	歩		金	桂	歩			c
			歩		歩	銀	角			d
						歩	歩			e
		歩								f
歩	歩		歩	歩	歩	歩				g
	角	王	金			銀				h
香	桂	銀			金				香	i 歩

После 20. P2e!

Вариант 6: "трезубец"

1 ...P3d 2 P7f G3b (Если белые сами разменяют слонов, то они просто будут на один темп отставать от этого варианта. Если 2 ...B4d, то 3 Bx4d Px4d 4 B'4c [или чёрные могут играть, как в варианте "трезубец"] N3c 5 Bx3d+ N4e 6 G4h! B'5e 7 L9h B9i+ 8 S7h +Bx9h 9 P4f с преимуществом.) 3 Bx2b+ (если чёрные будут ждать, то белые могут закрыть диагональ ходом ...P4d в тот момент, когда чёрные не смогут вернуться к основному варианту.) Sx2b 4 S8h G7b 5 S7g S6b 6 G45h P7d 7 P6f S7c 8 G6g K5b

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

После 8 ...K5b

(Если далее белые сыграют ...S3c, то их форма будет напоминать "трезубец" или вилы, в которых каждая пара генералов будет зубцом, а король рукоятью.) 9 K6h S6d (если 9 ...S8d, то 10 S8f предотвратит белых от получения пешки в руку ходом ...P7e) 10 K7h P9d 11 P5f (Чёрные воздерживаются от атаки по краю, поскольку, пока белый король в центре, у чёрных нет

интереса в атаке по девятой вертикали. Чёрная пешка на 9f может дать белым больше шансов начать такую атаку.) P9e 12 G6G6h S3c 13 S4h

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

После 13. S4h

(У чёрных - неполная ягура, считающийся очень хорошим выбором при размене слонов. У белых - обычная ягура, с королём и золотом второй горизонтали, сдвинутыми на одно поле влево она чуть более безопасна; "неполная" версия защищает больше полей от сброса слона. Стратегии обеих сторон теперь сильно схожи с вариантами какугавари [размена слонов] в равных играх.) N7c (если 13 ...P7e, то 14 P6e!

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

Побочный вариант после 14. P6e!

14 ...Sx6e [если 14 ...Px7f, то 15 Sx7f S7c 16 P'7e помогает чёрным] 15 Px7e S5d [иначе 16 P5e и P'6f] 16 S7f P6d 17 N7g S6c 18 S5g N7c 19 S6f P8d 20 P8f.

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

Побочный вариант после 20. P8f

Белые не могут поделаться ничего, в то время как чёрные могут отстроиться ходами P-1f-1e, P5e, R5h и, наконец, P'6e. Отметьте, что чёрные воздерживаются от продвижения P2f, так что их ладья может двигаться без боязни допущения V'2g.) **14 S8f** (останавливая намечаемый ход P7e). **P8d 15 S5g P8e 16 S7g**

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

После 16. S7g

(Чёрным не страшно потерять пару ходов, поскольку белые больше не могут играть N8e, и поэтому не в состоянии разменять пешки на 7e из-за P'7d. Эту стратегию можно также часто видеть в равных играх.) **P4d 17 P2f** P3e (если бы белые просто делали ходы-пропуски, то чёрные могли бы разменять свою ладейную пешку, продвинуться ходами P-1f-1e, и ответить на ...G2b ходами N1G2ex1c+) **18 P2e P5d 19 P1f S5c 20 S4f S3d 21 P2d**

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

После 21. P2d

21 ...Px2d 22 V'1b с выигрышем коня.

Уроки этой фьоры

Против "стандартной" игры белых (с серебром на 4c), надо идти на размен стрелочной пешки с помощью ладьи, строить правое мино с королём, остающимся дома, играть P2f и планировать атаку конём ходами N1G2e. Если левое золото белых идёт на 3b, надо подвешивать пешку на 1b, переворачивать её и играть Nx1c=, достигая таким образом переворота своей ладьи. Если левое золото белых не на 3b, следует пропускать ход P'1b, играя вместо него R2h, с намерением пожертвовать коня на 1c. Если Ваш король чувствует угрозу - пусть он бежит в замок. Стремитесь атаковать токином, стрелкой или конём вместе со своим драконом. Если белое серебро расположилось на 3c вместо 4c, то атака конём всё равно работает, но Вам следует строить замок слева вместо правого мино.

Если белые сыграют P2d после размена пешки на стрелочной вертикали и/или разовьют своё левое серебро на второй вертикали, переключайте свои планы на атаку ладьёй по четвёртой вертикали, чтобы использовать ослабление центра и пешку в руке.

Если белые играют P2d до размена пешек, отвечайте P2f, и быстро играйте S3h-2g-3f. Если белые поставят своего коня на 3c, быстро атакуйте ходами G4h, N1g и P2e. Если вместо N3c белые защищаются ходом V3c, стройте замок слева и планируйте размен генералов ходом P2e с последующими P1d и S-3fx2ex1d.

Если есть возможность раннего размена слонов, его следует провести и забыть об атаке, пока не построите идеальную форму, основанную на "неполной ягуре" (K7h, S7g, золотые на 6h и 6g) со вторым серебром на 5g. Не позволяйте белым разменивать пешки на 7e без уплаты за это налога (отвечайте на ...P7e ходом P6e, если этот ход благоприятен). Будьте очень спокойны; белые практически демобилизованы угрозой сброса слона. Атакуйте по центру, если сможете создать в этой области курай (авангардную пешку); в противном случае атакуйте по вертикалям 1 и 2. Будьте готовы к хорошему сбросу слона.

Фора в ладью

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

После 6 ...P5d

Подземная ладья

Система, начинающаяся с хода 7 P4e (вместо стандартного 7 R4h, на который обычно отвечают ...N3c), очень стара, и известна как "быстрая атака" (но это имя обманчиво, поскольку обычно она приводит к медленной игре!); иногда её рекомендуют профессионалы. Однако специфический план, используемый здесь и включающий ходы R-4h-4i-8i, известен как "подземная ладья", поскольку движение ладьи происходит под своей армией. Я не знаю, кто её изобрёл, но она игралась в Токио 18 июля 1972 года студенческим мэйджином Курокавой (любителем) против мэйджина Накахары Макото, и Курокава победил достаточно легко. Игра практически совпадала с

игрой Эрика [Чеймоля - прим. перев.] против Хабу вплоть до 23-го хода; единственным различием в позициях было то, что пешки на девятой вертикали не ходили, ходы P1e и P8f не были заиграны, и белые предпочли играть ...P2d вместо ...P1d. Чёрные сыграли P6f (несколькими ходами раньше), чтобы ответить на P5e ходом S6g, который смотрится лучше, чем необходимость отступить на 4g, как поступил Эрик. Далее чёрные победили, атаковав по восьмой вертикали, аналогично победе Эрика.

Хоригути Кодзи 6 дан показал эту игру Джорджу Ходжу, который планировал разместить её в своём журнале, выпуск которого был неожиданно остановлен. Хоригути сказал Джорджу, что это была система "уверенной победы" для чёрных. Он послал мне эту игру два года назад, и эта идея произвела на меня впечатление. Я никогда не использовал её, поскольку в последние годы с профессионалами я всегда играю с форой в слона, но я показал эту идею Марку Тэювену, который посещал США. Хотя до этого у Марка и был ужасный счёт бесчисленных проигрышей профессионалам с форой в ладью, с этой системой он немедленно победил в играх с профессионалами Исикава Акио и Кондо Масакадзу. Исикава защищался так же, как и Накахара, но оставил своё золото на 6a, чтобы скользнуть на 7a, когда это понадобится для обороны, в то время как Кондо избрал форму K5b и G7b (которая, я думаю, для чёрных сложнее, чем форма K7b), но система для Марка всё равно работала отлично. Позже Марк объяснил её Эрику для использования против Такано Хидэюки 4 дана, а теперь - против Хабу Ёсихару, владеющего четырьмя коронами. Насколько мне известно, единственным провалом этой системы был проигрыш Джорджа Фернандеса против Ёнэнаги Кунио 9 дана, но я верю, что Джордж недостаточно изучил эту систему и не играл её правильно.

Означает ли всё это, что фора в ладью "взломана", просчитана, разрешена? Не совсем. Мне кажется, что, как только происходит размен слонов, игра, несомненно, становится для белых весьма трудна. Одно возможное решение - ответить на 7 P4e ходом G5b, избегая действия слона. Профессионалы редко так поступают, поскольку после хода 8 R4h они

"ловятся" в защитную игру (G5b), которая не является той защитой, к которой они стремятся после 7 R4h (а именно, 7 ...N3c). Тем не менее, защита ходом G5b весьма распространена, и по ней есть теория. Чёрные, однако, всё ещё могут удовлетворяться тем, что они избежали "лучшей" защиты белых (7 ...N3c), против которой, как показывает опыт, играть весьма трудно.

Далее приведена игра 1972 года студенческого мэйджина Курокавы (любителя) против мэйджина Накахары Макото, с моими комментариями, основанными, в частности, на комментариях Хоригути Кодзи, 6 дана:

1 ...P3d 2 P7f P4d (другой вариант - 2 ...G3b, но поскольку обычно он ведёт к размену слонов, как и наш основной вариант, далее я его не обсуждаю.) 3 P4f G3b 4 S4h S4b 5 S4g S4c (если 5 ...S3c или 5 ...G5b, то 6 S5f S3c избегает размена слонов, но эти ходы играют редко, поскольку слон при этом оказывается блокирован, а серебро впоследствии становится мишенью для ходов N3G2e) 6 S5f P5d (а не 6 ...N3c? из-за 7 S5e) 7 P4e

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

После 7 P4e

(Это так называемая, но обманчиво называемая, "быстрая атака". Обычно здесь играет 7 R4h N3c, но в некоторых из последующих вариантов чёрным атаковать успешно весьма трудно.) P4e (Возможно, с точки зрения этой игры лучше играть 7 ...G5b, но если так, то после 8 R4h чёрные "вынуждают" белых играть вторую лучшую защиту от 7 R4h) 8 Bx2b+ Gx2b 9 Sx4e P'4d 10 S5f N3c (Это позволяет чёрным сбросить слона ходом 11 B'3a и перевернуть его, но предотвращает размен чёрными пешки по

второй вертикали, поскольку на ход 11 P2f есть ответ P2d. Книжки рекомендуют чёрным переворачивать слона или разменивать пешку по второй вертикали, основываясь на десятом ходу белых, но в системе, рекомендованной здесь, чёрные ничего этого не делают, поэтому десятый ход белых не создаёт различий) 11 R4h (сохранение слона в руке - ключ этой системы; угроза сброса слона жёстко ограничивает свободу действия белых) G3b 12 S7h K6b 13 K6h G5b 14 S7g K7b 15 K7h S6b 16 P7e!

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

После 16 P7e!

(Эта курай - ключ данной системы) S5c 17 P6f (чтобы дать путь к отступлению серебру на 5f, которое создаст отличный замок) P3e 18 G3h! (другой ключевой ход; золото отлично защищает правый фланг) P4e 19 G6h P2d 20 S7f S5c-4d 21 N7g P5e 22 S5f-6g P3f (Чтобы перевернуть слона и получить некоторую возможность игры. Иначе чёрные просто сыграют R4i, P8f-8e и R8i, ведя одностороннюю игру. Причина того, что эта система столь хороша для чёрных, в том, что сложно предложить хорошие ходы за белых) 23 Px3f B'5i 24 R4i 25 B1e+ 25 P8f P2e 26 P8e P2f 27 Px2f +Bx2f 28 R8i P4f 29 P8d Px8d 30 Rx8d P'8b 31 R8i N4e 32 P'8c Px8c 33 B'6e

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

После 33 В'6е

(отметьте, как сохранение слона в руке дало чёрным возможность решительной атаки) P'3g 34 G4h K6b 35 Bx8c+ P'2h (с небольшой надеждой на входящего короля) 36 +B6e Px2i+ 37 Rx8a+ P3h+ 38 Gx3h K5c 39 +R2a N'8f 40 K7i +Bx3f 41 +Rx3b Sx3b 42 +Bx3b P'8g

皇								皇	a
				金		馬			b 金
歩		歩	歩	王				歩	c 銀
					銀				d 桂
		歩		歩	桂				e 歩
	桂	銀	歩		歩	留			f 歩
歩	歩	桂	銀	歩				歩	g 歩
			金			金			h 歩
香		王					桂	香	i 歩

После 42 ...P'8g

43 Sx8g (Лучше было бы играть 43 N6e K6b 44 P7d R'5i 45 N'6i Px7d 46 S'7c K5a 47 P'4c, с победой) Nx5g+ 44 N6e K6b 45 Sx8f +Nx6h 46 Kx6h R'6i 47 K7g G'8g 48 K7f Gx8f 49 Kx8f R8i+ 50 P'8g S'8e 51 Kx8e +Rx8g 52 P'8f P'8d 53 Kx8d +Rx8f 54 P'8e, и белые сдались.

В следующих двух играх Эрик следовал этой системе за исключением пропуска важного хода P6f, который давал серебру отличную возможность отступления на 6g. В результате белые получили больше контригры, чем в игре с Накахарой, но факт того, что Эрик всё равно решительно победил в обеих

играх, показывает, насколько белым сложно справиться с этой системой.

Сэнто: Эрик Чеймол, любительский 4 дан

Готэ: Ёсихару Хабу, 4 короны
22 мая 2002, Париж.

Фора: ладья

Результат: 1-0

1 ...P3d 2 P7f P4d 3 P4f G3b 4 S4h S4b 5 S4g P5d 6 S5f S4c 7 P4e Px4e 8 Bx2b+ Gx2b 9 Sx4e P'4d 10 S5f G3b 11 K6h K6b 12 K7h K7b 13 R4h N3c 14 S6h S6b 15 S7g S5c 16 P7e G5b 17 S7f P3e 18 G3h P9d 19 P9f P1d 20 G6h P1e 21 P8f P4e 22 N7g S54d 23 R4i P5e 24 S4g P2d 25 R8i P6d 26 P8e B'5d 27 R8f G6c 28 P6f P1f 29 Px1f P4f 30 S5h P3f 31 P6e Px6e 32 P'6d

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

После 32 P'6d

{Очень хороший ход; если Sx6e, то B5e, K8h, P'6d, S7f, и игра становится неочевидна - Ёсихару Хабу} Gx6d 33 P8d Px8d 34 Rx8d P7d 35 Px7d {Ключевой ход - Ёсихару Хабу} P'8c 36 P7c+ Kx7c 37 B'5a

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

После 37 B'5a

K6c 38 Rx8c+ K5b 39 B8d+ P6f 40 +R8b
P'7b 41 +Rx8a Bx7f 42 +Rx7b (сдался)

Сэнтэ: Эрик Чеймол, любительский 4 дан

Готэ: Хидэюки Такано, 4 дан
26 октября 2000, Париж

Фора: ладья

Результат: 1-0

1 ...P3d 2 P7f P4d 3 P4f G3b 4 S4h
S4b 5 S4g S4c 6 S5f P5d 7 P4e Px4e 8
Bx2b+ Gx2b 9 Sx4e P'4d 10 S5f G3b 11
K6h G5b 12 K7h K6b 13 R4h N3c 14 S6h
K7b 15 S7g S6b 16 P7e S5c 17 S7f P3e
18 G3h P9d 19 P9f P2d 20 G6h P2e 21
P8f S6d 22 B'6f G5c 23 N7g B'1b 24
R4i P5e 25 S4g S5d 26 R8i N4e 27 P8e
G3B4c 28 P9e Px9e 29 P'9d Nx5g+ 30
Bx5g P5f 31 B3i S5d-5e 32 Lx9e P'9b
33 P8d Px8d 34 P'8e P4e 35 Px8d P'8b
36 N'8c P4f 37 S5h P7d 38 Nx9a+ Px7e
39 S8e N7c 40 S7d P5g+ 41 Bx5g P7f
42 P8c+ K6b 43 +Px7c Sx7c 44.Sx7c+
Kx7c 44 N6e K6d 46 Rx8b+ Kx6e 47 +R8d
S'7g 48 K8g G6d 49 L'6f S5ex6f 50
Px6f K5d 51 S'6e K5c 52 P'5d K4b 53
Sx6d Px6d 54 Kx7f Sx6h+ 55 Bx6h B7h+
56 P'4d

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

После 56 P'4d

+Bx6h 57.Px4c+ Kx4c 58.P5c+ Kx5c
59.N'4e K5d 60.+Rx6d Kx6d 61.S'6e K5e
62.G'5d (сдался)

Уроки подземной ладьи:

При достижении желаемой формы важен порядок ходов. Ключевые моменты порядка ходов:

На ...Nc3 отвечать R4h, чтобы предотвратить ...P4e.

На ...P3e отвечать G3h, чтобы избежать любых приёмов, основанных на

...P3f. Если белые не сыграли ...P3e, не играть G3h, пока форма с левой стороны не достроена.

На ...S5c отвечать P6f, вне зависимости от того, было ли чёрными уже сыграно P7e. Важно то, что если уже сделан ход P7e, то на ...S6d можно ответить S7f, не боясь ...P5e. Если же ход P7e ещё не сделан, то на ...S6d можно ответить P6e.

Защита ходом G5c

1...P3d 2 P7f P4d 3 P4f G3b 4 S4h
S4b 5 S4g S4c 6 S5f P5d 7 P4e G5b
(аналогичная защита - 7...S6b 8 R4h S5c, но после 9 Rx4d белые должны быть готовы к S5c4d 10 P'4e S3c, поскольку другие продолжения допускают сброс слона или серебра на 8b; далее следуют ход P3f и построение замка, после чего ходы N3G2e должны оказаться хороши для чёрных) 8 R4h (обычно такая позиция может возникнуть, когда седьмой и восьмой ходы чёрных идут в обратном порядке) G5c 9 P3f (Здесь чёрные не желают навлекать разменов взятием на 4d, поскольку в лагере белых нет дырки для сброса; вот почему ход 7...G5b считается лучше, чем 7...S6b) K6b 10 N3g K7b 11 G6h (Это лучше, чем K6h-7h, поскольку иногда для чёрных является преимуществом то, что их король не на поле 7h, так что размен слонов не сопровождается шахом) S6b 12 K6i P9d 13 P9f P6d (если 13...Px4e, то 14 Bx2b+ Gx2b 15 B'7g B'4d 16 Sx4e Bx7g+ 17 Nx7g P'4d 18 N6e - в пользу чёрных) 14 K7h B3c (и теперь 14...Px4e 15 Bx2b+ Gx2b 16 B'6f [отметьте, что чёрные зачищают поле, не соседствующее с их королём, избегая шахов в некоторых вариантах] B'4d 17 Nx4e G5b 18 Bx4d Sx4d 19 B'3a G3b 20 Bx6d+ G6c 21 +B4f B'6d 22 +Bx6d Gx6d 23 G3h с отличным преимуществом, поскольку на 23...P5e? можно ответить 24 S6e!) 15 B6f!

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

После 15 B6f!

(Это ключевой ход против ...B3c, так что на ...Px4e можно ответить 16 Nx4e Vx6f 17 Nx5c+) **S6c 16 G45h P7d 17 P8f** (чёрные не торопятся начать действия ходом Rx4d, поскольку белые не могут взять на 4e из-за вилки конём) **N7c**

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

После 17 ...N7c

(угрожая ходом ...P6e отогнать слона назад, на поле, соседнее с королём, и далее сыграть ...Px4e, белые вынуждают чёрных атаковать. Но конь на 7c становится мишенью. Если бы белые просто сделали пасующие ходы, то чёрные усилили бы свою позицию ходами S8h-8g перед началом действий) **18 Rx4d Vx4d 19 Vx4d Sx4d 20 P7e Px7e** (если 20 ...P'4c, то 21 Px7d N6e 22 V'7c) **21 P'7d N6e** (если 21 ...Sx7d?, то 22 V'4a) **22 Rx4d!!**

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

После 22 Rx4d!!

Gx4d 23 V'5c G4d-4c 24 S'7c K8a 25 B6b+ V'4a 26 +Vx6c Vx6c 27 S'8b K9b 28 P9e P8d 29 Px9d K8c 30 Sx6d+ Kx8b 31 P7c+, после чего последует **+Sx6c** с победой.

Эти варианты кажутся несколько сложными, но если Вы будете помнить, что замок надо строить ходом G6h, а затем K-6i-7h а затем G45h, отвечая на ...B3c ходом B6f, и пытаться откладывать ход Rx4d до тех пор, пока ...N7c не даст Вам мишень, то всё у Вас должно быть отлично. Помните: как только Ваш замок достроен, можно пожертвовать ладью за генерала и сильную атаку.

Большая часть анализа этого варианта основана на книге по форе, написанной Сёси Кадзухару, 6 даном.

Фора в слона

Фора в слона отличается от более крупных фор тем, что чёрным не советуется следовать стратегии, отличной от той, которую они могут избрать при равной игре. То есть, им следует выбирать между статической ладьёй с замком ягура или смещённой ладьёй с замком мино, как и в равной игре. Фора в слона для чёрных сложнее, чем этого можно ожидать, поскольку в начальной позиции ладья глядит прямо на слона, и поэтому слон может быть мишенью. Зачастую это значит, что белые первыми начнут атаковать, в то время как при других форах обычно атаковать начинают чёрные. Поэтому говорится, что фора в слона учит искусству и защиты и атаки, и поэтому более напоминает

реальную игру. Также считается, что она оттачивает мастерство эндшпиля, поскольку обычно белые способны под конец подобраться совсем близко.

Среди профессионалов существует большое разногласие насчёт того, сколь велик разрыв между форой в слона и форой в ладью. Некоторые говорят, что он огромен, в то время как другие говорят, что эти форы весьма близки. Сыграв с профессионалами более сотни игр с форой в слона и с форой в ладью (возможно, 3/4 от числа игр с форой в слона), я думаю, что этот разрыв – наименьший в серии фор, но он всё равно существует.

В XIX веке чёрные обычно играли ладью на третьей вертикали с замком мино. Эта стратегия препятствует запуску белыми эффективной атаки, поскольку чёрный король уходит из опасной зоны, а чёрная ладья защищает наиболее привлекательную вертикаль, на которую слону следует идти после хода ...P8e. У чёрных есть уйма времени, чтобы достроить свой замок и всё обезопасить. Белые часто приходят к простому «пасованию» (к примеру, ходами золотом вперёд и назад). Однако чёрным весьма сложно начать битву, и если они стремятся избежать сэннититэ (ничьи в результате повторов), а обычно они к этому стремятся, то зачастую им приходится прибегать к рискованным планам.

Около 1900 года за чёрных стала популярна статичная ладья с ягурой, и в целом этот вариант считается основным даже сейчас. Если белые начинают с ...P8d и ...P8e, то эта стратегия в особенности приемлема, поскольку ход S7g (ключевой в дебюте с ягурой) предотвращает размен пешек. Однако теперь белые обычно воздерживаются от ...P8e на ранних этапах, и тогда, если чёрные всё ещё играют ягуру, серебро на 7g становится потенциальной мишенью для атаки ходом N8e. Хотя это и дзёсэки, варианты, вовлекающие эту атаку N8e, весьма сложны и требуют сноровки, поэтому я не рекомендую стратегию с ягурой, кроме как против раннего хода ...P8e (который можно встретить также, играя ладью в оппозиции). К тому же, в вариантах с ягурой белым обычно играть достаточно легко.

В недавние времена, возможно около полувека назад, для чёрных стало

популярным играть центральную ладью и мино. Идея – продвижение и/или размен центральной пешки, а затем поднятие левого серебра на поле 5f. Это очень хорошая форма (серебро перед ладьёй, за этим серебром нет пешек, и ничто не блокирует слона), и она считается более агрессивной, чем ладья на третьей вертикали. Эта стратегия – одна из моих любимых. Один аргумент против неё – то, что если белые воздерживаются от продвижения своей ладейной пешки, то позже они смогут перекинуть свою ладью налево и построить замок справа, и в этом случае у чёрных не будет прямого давления на замок (как было бы, играй они, к примеру, ладью на третьей вертикали). Если белые выберут эту стратегию, то чёрным следует переключиться с мино на правую ягуру, чтобы предотвратить размен белыми пешки на второй вертикали. Далее игра напоминает обычный дебют с ягурой, только что всё происходит с другой стороны доски!

В два последних десятилетия чёрные часто выбирали ладью на четвёртой вертикали – стратегию, которая стала доминирующей формой смещённой ладьи в равных играх. Я думаю, что она в особенности приемлема при форе в слона, поскольку ладья подкрепляет естественный ход P8e, который вторично открывает диагональ слона. В равных играх это влечёт риск размена слонов, который обычно нежелателен для стороны, играющей смещённую ладью, но здесь у этого хода отрицательных аспектов нет. Профессионалы, похоже, делятся пополам в ответе на вопрос, какая (центральная или четвёртая) вертикаль – лучший выбор для смещённой ладьи при форе в слона. Я многократно играл оба этих дебюта, и мои ощущения говорят, что я чувствую себя немного лучше с ладьёй на четвёртой вертикали, хотя это и не совсем очевидно. В этой статье я порекомендовал бы ладью на четвёртой вертикали, в основном из-за того, что она всего сильнее сдерживает план построения белыми замка справа, поскольку острие игры чёрных в этом случае к белому королю на одно поле ближе. Другой плюс – в том, что замок легче строить с ладьёй на четвёртой вертикали, поскольку центральная ладья мешает естественным ходам G6i-5h-4g. Последующий анализ сильно базируется на материалах журнала "Сёги сэкай", данных Идзуми 7 даном,

и на книге Манабэ 8 дана "революция форы". Есть два основных варианта, зависящих от того, позволят белые чёрным создать курай на 6е или же нет.

Вариант 1: курай допускается

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

Начальная позиция

1 ...S6b 2 P7f P5d 3 P6f P8d 4 P6e (создание курай) P8e 5 B7g S5c 6 R6h K4b (Также играют 6 ...S34b, планируя ...P4d и ...S4c, но кажется, что белые делают это ранее, нежели необходимо. После постройки замка чёрные могут нацелиться на ходы S5f и P4e.) 7 S7h K3b 8 S6g S34b 9 K4h G6b 10 K3h P7d 11 S6f

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

После 11 S6f

(Чёрным следует поддержать свою курай серебром, но каким ходом - S6f или S5f? Если белые уже сыграли P4d, то вариант S5f лучше, поскольку он поможет при атаке на 4d. Но здесь лучше вариант S6f, поскольку на 5f у этого серебра не было бы дела. Хотя на 6f серебро и блокирует слона, оно

предотвращает P7e и подготавливает к P5f-5e.) G45b 12 G65h G7c 13 K2h G8d 14 P5f R6b

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

После 14 R6b

(иначе 15 P5e Px5e 16 Sx5e P'5d 17 P6d ведёт к разменам, благоприятным для чёрных, поскольку белое золото на 8d будет вне игры) 15 G54h (чтобы наказать белых за их упущение хода ...P4d быстрой атакой по центральной вертикали) N7c 16 P5e Px5e 17 R5h P6d 18 Sx5e P'5g 19 Gx5g! Nx6e 20 P'5d Nx7g+ (если 20 ...S4d, то 21 Sx4d Px4d 22 Vx4d) 21 Px5c+ Sx5c 22 P'5d S4b 23 Nx7g. Размен слона с пешкой на серебро с конём - практически равный, но с угрозой сброса S'7c и "бомбой" на 5d чёрные должны победить.

Подвариант 1: белые атакуют курай после защиты центра.

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

После 13 K2h

13 ...P4d (чтобы защитить поле 5d от атаки) 14 S3h P3d 15 P5f G4c 16 P4f P1d 17 P1f P9d (чтобы предотвратить в будущем B9e) 18 P3f (в ходе P9f нет нужды, поскольку ход белых был чисто

защитным) **R6b** (нацелившись атаковать авангардную пешку) **19 G4g**

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

После 19 G4g

(это *такамино* - в целом, идеальный замок для смещённой ладьи) **P6d 20 Pх6d Gх6d 21 P'6e G6c 22 N3g N7c** (угрожая ...Nx6e Sx6e P'6d, поэтому сейчас чёрные должны атаковать) **23 P5e Pх5e 24 P4e** (пытаясь открыть диагональ слона) **G65d 25 Pх4d Sx4d 26 P'4e S4d-3c 27 N2e S2b 28 Sx5e Nx6e 29 P4d**

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

После 29 P4d

G45c 30 Sx5d Gx5d 31 G'4c Sx4c 32 Pх4с+ Kх4с 33 S'6с! Rх6с 34 Vх2b+. С перевесом в перевёрнутого слона и гораздо более безопасным королём чёрные должны победить.

Подвариант 2: белые пытаются создать простор со стороны короля.

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

После 17 P1f (из варианта 1)

17 ...P3e 18 G4g S3c (если **18 ...G3d**, то **19 P2f P2d 20 S2g**, планируя **R3h** и **P3f**, разрушит план белых, а если **19 ...S3c**, то **20 S2g S2d 21 P5e** (чтобы получить пешку в руку) **Pх5e 22 Sx5e P'5d 23 S6f K4c 24 R3h N3c 25 P2e! S1c** (любое взятие привело бы к потере фигуры после **P'2f**) **26 P3f Pх3f 27 Sx3f** (вновь с поражением плана белых) **19 P3f Pх3f 20 Gx3f P'3d** (иначе **21 P'3e**) **21 S4g P2d 22 G3h P9d 23 N3g P9e 24 P4e** с преимуществом, поскольку ход **Pх4e** приводит к потере серебра за коня.

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

После 24 P4e

Подвариант 3: белые атакуют курай без подготовки.

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

После 11 S6f

11 ...G7c 12 P5f P9d (предотвращая B9e) 13 K2h R6b 14 P5e

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

После 14 P5e

(Эта позиция возникла в журнальной игре 1987 года между Наганумой Хироси, 4 профессиональным даном, и Кирияма Киёдзуми, Кисэй. Наганума только что укомплектовал своё мино ходом S3h, но после ...P6d белые получили удовлетворительную позицию, хотя под конец проиграли. В тексте приводится предлагаемое мною улучшение по игре, по аналогии с первым из данных подвариантов.) Pх5е 15 R5h P6d (ход 15 ...R5b безопаснее, но тогда план белых портится) 16 Sx5e P'5d (иначе туда сбросят чёрные) 17 Sx5d Sx5d 18 Rx5d Px6e (или 18 ...G6c 19 R5i Px6e 20 P'6d Gx6d 21 S'5c с преимуществом) 19 S'5c G6c 20 Sx4b+ Rx4b 21 R5i P'5d 22 P'5e с преимуществом чёрных. Реальную игру можно найти в финальном выпуске журнала Джорджа Ходжа "Сёги".

Вариант 2: курай предотвращается.

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

Начальная позиция

1 ...S6b 2 P7f P5d 3 P6f P6d (Предотвращая курай, но создавая мишень для чёрных) 4 R6h S5c (Ход 4...S6c, вероятно, лучше, поскольку он справляется с дальнейшим планом) 5 P9f (Планируя прямую атаку на пешку на 6d ходом B9g. Белым оказывается весьма сложно противостоять этому плану.) G45b 6 B9g (Это кажется рискованным ввиду опасности P-9d-9e, но обычно эти ходы можно встретить разменом слона за серебро со стрелкой) G6c 7 N7g S34b 8 P6e R6b

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

После 8 ...R6b

(а не 8...Px6e? 9 Rx6e P'6d 10 R2e) 9 S7h K4a (а теперь - не 9...Px6e?, поскольку тогда 10 Nx6e S6d 11 Bx6d Gx6d 12 S'5c) 10 K4h K3b 11 K3h G5b 12 Px6d (теперь, поскольку поле 5c защищено адекватно, белые угрожали взятием на 6e) Sx6d 13 S6g P7d 14 S5f S6d-5c (Это отступление - не вынужденное, а нацеленное на P'6d или P-9d-9e, поскольку размен слона на серебро со стрелкой гораздо менее

эффективен с серебром на 5с, а не на 6d. Если белые просто оставят всё так, как есть, то чёрные смогут достроить своё мино, в то время как белые не смогут сделать много.)
15 G65h P9d 16 N6e S6d

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

После 16 ...S6d

(если 16...S4d, то 17 P'6d Gx6d 18 N7c+ Nx7c 19 Rx6d принесёт чёрным выгоду) 17 Bx6d! Gx6d 18 S'7c R6c (если 18...Nx7c, то 19 Nx7c+ R6a 20 P'6b с выигрышем золота на 6d) 19 S7b= R6b 20 Sx8a= (отметьте, что на последних двух горизонталях серебро обычно лучше не переворачивать, поскольку так у него вдвое больше путей отступления, чем у золота. Теперь чёрные угрожают ходами 21 N7c+ R6a 22 S7b=) B'8d (защищаясь от угрозы, но теперь этот слон стал мишенью. Если, вместо этого, сыграть G56c, то 21 N'8e) 21 P8f R8b (если 21...P5e, то 22 P8e B9c 23 N7c+) 22 N7c+!!

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

После 22 N7c+!!

(отличная тактика) Bx7c 23 N'8e B8d 24 Rx6d Rx8a 25 P'6c (чёрные

потеряли слона за золото, но с их угрозами G'7b или Rx7d трудно справиться).

Подвариант 1

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

После 15.G65h

15...P'6d 16 P'6e N7c (ход 16...Px6e был бы на один темп хуже приведённого варианта) 17 Px6d Sx6d (17 ...Gx6d 18 Bx6d! Sx6d 19 P7e B'4d 20 Px7d Bx7g+ 21 Px7c+ Sx7c 22 Rx6b+ Sx6b 23 P'6c S6B5a 24 N'6d Gx6c 25 N5b+ Sx5b 26 R'7b, с вилкой на перевёрнутого слона и серебро) 18 N6e Nx6e 19 Sx6e Sx6e 20 Rx6e P'6d 21 R8e R8b

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

После 21 ...R8b

(если 21 ...G7c, то 22 P7e P8d 23 Px7d Gx7d 24 R2e R6a 25 N'6f G6e 26 Nx5d S5c 27 Rx6e Px6e 28 Bx5c+ Gx5c 29 S'6b) 22 P'6e N'7c (если 22 ...Px6e, то 23 N'6d) 23 Px6d Nx8e 24 Px6c+ Nx9g+ 25 G'7c R9b 26 +Px5b Rx5b 27 P'6c P'6a 28 P6b+ Px6b 29 N'6d R5c 30 Gx6b, и угроза хода N5b+ даёт чёрным преимущество.

Подвариант 2: быстрая атака предотвращается.

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

После 4 ...R6h

4 ...S6c (я думаю, это лучший выбор)
 5 S7h (атака ходами P9f и B9g здесь плоха, поскольку после ходов Nx6e S56d Vx6d Sx6d серебро будет защищать поля, атакуемые конём, а золото на 6d - не будет.) S4b 6 K4h S5c 7 S3h K4b 8 K3i (Этот метод построения замка, по сравнению с K-3h-2h перед S3h, желательнее, когда планируется ранняя атака с использованием правого коня, так как он сберегает ходы, и поскольку иногда короля оставляют на 3i или перемещают на 2i, ибо на 2h он может в будущем стать привлекательным для атаки конём или пешкой на поле 3f.) G65b 9 P4f P4d 10 P6e Px6e 11 Rx6e P'6d 12 R6h G4c 13 P3f G5b 14 S6g P8d 15 S5f P8e 16 B7g P7d 17 N3g N7c

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

После 17 ...N7c

(Этот ход лучше, чем 17 ...K3b, на который есть ответ 18 R4h N7c 19 G65h P6e 20 P4e Px4e 21 Nx4e S4d 22 Vx4d! Gx4d 23 S'5c. Отметьте, что это

практически зеркальное отражение быстрой атаки вышеприведённого основного варианта. Этот тип атаки работает против серебра с золотом, но не против двух серебряных. Поскольку белые не в состоянии защитить оба поля 6d и 4d двумя серебряными, чёрные атакуют ту точку, которая защищена лишь одним серебром.) 18 G65h (теперь на 18 R4h P6e 19 G65h есть ответ 19 ...P6f) P9d (теперь или позже, на ход ...P6e или ...N6e есть ответ Sx6e; хотя обмен чёрными серебром на коня с пешкой - это, номинально, потеря, нехватка у белых пешек для блокирования ладьи делает этот размен для чёрных хорошим. Это очень важный момент.) 19 G4g (ход 19 P9f шёл бы вразрез с планом атаки поля 4d) P9e 20 K2h (теперь, поскольку поле 3f защищено, этот ход приемлем) P1d 21 P1f K3b 22 P2f (поскольку белые не создают угроз, чёрные делают все полезные ходы, прежде чем начинать атаку). Далее пути развития событий ветвятся:

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

После 22 P2f

Ветвь А: 22 ...P7e 23 Px7e N6e 24 Sx6e Px6e 25 Rx6e S'7f 26 R6h Sx7g+ 27 Nx7g,

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

После 27 Nx7g

и, несмотря на выигрыш белыми слона за коня с пешкой, угроза чёрных сыграть P7d, их фигуры и пешки в руке и отсутствие пешек в руке у белых дают чёрным преимущество. Но, если белые первыми сыграют ...R8d или ...R8a, то это будет настоящей угрозой.

Ветвь В: 22 ...R8d 23 P4e (иначе 23 ...P7e) P4e 24 Nx4e S4d (24 ...P'4d 25 Nx5c+ G5bx5c 26 S'6b N6e 27 B6f, с выигрышем золота за коня) 25 Bx4d! (и вновь этот приём, являющийся темой всего, следующего за предотвращением курай) Gx4d 26 S'5c Gx4e 27 Sx5b=Sx5b 28 Sx4e

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

После 28 Sx4e

(материально этот размен слона и коня за два золота практически равный, но белые потеряли свой замок) B'5e 29 P'4f Bx9i+ 30 G'6b S'4c (30 ...S4c 31 Rx6d) 31 Sx5d (если бы белые сыграли 22 ...R8a вместо R8d, то теперь чёрные предпочли бы 31 Rx6d +B5e 32 Gx5b +Bx6d 33 S'5c Sx5b 34 G'4b K2b 35 Sx6d+ R'6h 36 B'7b R8d 37 Bx5d+, с победной атакой) +B4d (пословица:

"уводи лошадь-дракона домой») 32 Gx5b Sx5b 33 Rx6d N'7b 34 S'4c Sx4c 35 Sx4c+ +Bx4c 36 R6b+, с последующим взятием коней, благоприятно для чёрных благодаря их дракону и более крепкому замку.

Ветвь С: Белые атакуют первыми. 22 ...P5e 23 Sx5e N6e 24 B6f P8f 25 P4e Px8g+ 26 Px4d G4c-4b 27 N4e S6b 28 P3e P'8h (если 28 ...+P8f, то 29 R8h P'8g 30 R7h +P7g 31 P'8c Rx8c 32 P'8d с преимуществом) 29 P3d Px3d 30 S4f L1c 31 P4c+ G54c 32 B1a+ P'4d 33 P'3c K3a 34 Rx6e!

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

После 34 Rx6e!

Px6e 35 N'5e S5d 36 Nx4c+ Sx4c 37 S5e Px4e 38 P'4d S5b 39 S5d P'5c (если 39 ...Nx3c, то 40 G'4c; если же 39 ...N'5a, то 40 G'2b) 40 P4c+, и во всех случаях атака сильна.

[конец варианта 2]

Следующая игра с форой в слона, которую я играл с профессиональным игроком Тюдзой Макото, 5 даном, иллюстрирует систему, которую я тоже сильно рекомендую. Эта игра следовала основной линии второго варианта данной статьи, но белые пропустили ход 6 ...G6c.

Сэнтэ: Ларри Кауфман, любительский 5 дан

Готэ: Тюдза Макото, 5 дан

19 октября 2002, 2-й Международный фестиваль сёги, Токио.

Фора: Слон

Результат: 1/2-1/2

1 ...S6b 2 P7f P5d 3 P6f P6d 4 R6h S5c 5 P9f R6b 6 B9g G45b 7 N7g K4a 8 S7h K3b 9 P6e (а не 9 K4h: тогда ход K3h, сразу же, тоже вероятен, но меня заботило то, что после 9 ...S34b

продолжение не сработало бы из-за того, что поле 5с слишком хорошо защищено) **Px6e 10 Nx6e S6d**

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

После 10 ...S6d

11 **Bx6d Rx6d 12 S'5c Gx5c 13 Nx5c+ S'6f 14 G45h B'4d**

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

После 14 ...B'4d

15 **+Nx5d Rx5d 16 G'4e P'6g 17 Sx6g Sx5g+ 18 Gx5d +Sx6h 19 G6ix6h Bx9i+ 20 R'8b N'6b 21 Rx8a+ Nx5d 22 +Rx6a P3d 23 +R5b G'4b 24 +Rx5d L'5b 25 +Rx3d P'3c 26 +R2e Lx5h+ 27 Sx5h** (я сменял своего слона на серебро, коня и две пешки, и имея так много материала в руке, я, очевидно, выигрывал) **R'8i 28 P'6i G'7g**

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

После 28 ...G'7g

Здесь я повёл атаку ходом **29 L'2f**, что усилило его атаку ходами **...Gx6h 30 Kx6h Rx8g+**, приведя игру несколькими ходами позже к сэннититэ. Вместо этого, ходы **29 Gx7g +Bx7g 30 G'6h** давали мне лёгкую победу, на что мистер Тюдза указал после игры.

Хиротака ("Тигр") Нодзуки, 5 профи дан, сыграл со мною партию 26 апреля 2003 года, в Чикаго, и позднее прокомментировал её перед аудиторией на Чемпионате США. Следующие комментарии базируются, в основном, на этих его комментариях.

1 **...S6b 2 P7f P5d 3 P6f P6d** (похоже, большинство профессионалов предпочитает не допускать курай) **4 R6h S6c** (как я и рекомендую в этой статье) **5 S7h S4b 6 K4h S5c 7 S3h P7d** (что отличается от обычного хода **7 ...K4b**, приводимого в этой статье) **8 K3i P8d 9 P6e Px6e 10 Rx6e K6b** (король справа, что агрессивнее, чем обычный король слева. Но причина этому именно в данной возможности, что я предпочту ладью на 4-й вертикали центральной ладье, так как моя атака будет ближе к его королю.) **11 R6h P'6d 12 S6g P4d 13 G65h G3b 14 S6f** (ходы **14 P4f** и **S5f** были планом, который приводится в моей статье против левостороннего короля. Но против правостороннего короля ход **S6f** кажется мне лучше.) **P3d 15 K2h N3c 16 P1f P1d 17 P5f G4c 18 P9f P8e 19 B9g!**

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

После 19 B9g!

(Возможно, белые сыграли бы P8e до того, как я сыграл P9f, если бы они знали, что я намерен делать этот ход. В данной статье я советую не играть так против серебра на 6c и 5c, но я чувствую, что расположение белого короля здесь оправдывало этот план.) **G7b 20 N7g P9d 21 P'6e P8f** (если Rx6e, то 22 Sx6e P'6d 23 Sx6d, и хотя я и терял слона за серебро с пешкой, отсутствие пешек для сброса в защите должно было оказаться фатальным для белых.) **22 Vx8f** (взятие на 6d сразу было даже лучше) **Rx6e 23 P'6d!**

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

После 26 ...Px5e

27 S6e (Даже лучше было бы сыграть 27 Sx5e P'5d 28 P'6d Rx5e 29 Rx6c+ Gx6c 30 S'7a Kx7a 31 Rx6c+ S'6b 32 +R5b G4b 33 G'6a с победой. Конечно же, если бы я мог всё это увидеть за одну минуту шедшего бейоми, мне не надо было бы брать форы ни у кого!) **N'6d! 28 S'3b G5d 29 S4c+ Gx6e 30 Rx6e S'5d 31 G'5b! K7c 32 R6f Sx4c 33 Gx5c S'8e 34 B5i** (Нодзуки ожидал, что я сменяю слона на коня с серебром, но мой ход был тоже хорошим.) **S3b 35 P'6e Nx7f 36 P8f Sx8f 37 Rx7f S7e 38 Rx7e!**

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

После 23 P'6d!

S6cx6d (если Rx6f, то 24 Rx6c+ Gx6c 25 Rx6f P'6d 26 P'6e Rx6e 27 Nx6e S6d 28 Vx6d Gx6d 29 S'5c Gx5c 30 S'7a Kx7a 31 Nx5c+ P'6e 32 P'6c Rx8g+ 33 R6g (с решительным преимуществом. Интересно, смог бы я найти все эти ходы если бы он стал так играть? Во время игры я чувствовал, что Нодзуки всегда выбирает самый "правильный" ход вместо самого хитрого.) **24 Nx6e P'6c 25 Nx5c+ Sx5c 26 P5e Px5e**

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

После 38 Rx7e!

Px7e 39 N'8f G8c (если K8d, то 40 S'7d P'8e 41 Gx6c Gx6c 42 Sx6c= Px8f 43 P'8e Kx8e 44 S'7d K8d 45 G'8e K9c 46 P9e с победой) **40 S'8e N9c 41 S'7d Gx7d 42 Sx7d K8d 43 Gx6c P7f 44 B4h** (У белых уже почти входящий король, но удача говорит - "почти" не считается!) **P'6f 45 Vx6f S'7e 46 P'8e!**

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

После 46 P'8e!

Nx8e 47 S7c=, и белые сдались. Несмотря на мои неаккуратные ходы 22 и 27, это было отличным примером атаки ходом B9g.

Итоги форы в слона

1. Если белые допускают курай на 6e, укрепи её ходами R6h и S6f и уводи короля на 2h, после чего обычно играют S3h.

2. Если, затем, им не удаётся защитить поле 5d дважды, рассмотри раннюю атаку ходами P5e и R5h.

3. Если поле 5d защищено дважды, строй *такамино* и стремись атаковать ходами P5e и P4e, надеясь открыть диагональ слона.

4. Если они играют P3e, сражайся за контроль над третьей вертикалью.

5. Если белые предотвращают курай чёрных ранним ходом ...P6d, стремись поставить своего слона на 9g, если только белые не сделали раннего хода ...S6c.

6. Затем играй N7g и P6e, а далее - S7h и K3h, съедая на 6d, только если белые угрожают там взятием без последствий. Затем выводи серебро на 5f и играй G65h.

7. Ищи возможность начать битву ходом N6e или P'6e, стремясь пожертвовать слона за серебро на 6d, чтобы далее сбросить его на 5c или 7c, поскольку золото на 6d не защищает эти поля. Если белые этого не допускают, просто строй *такамино*, и всё, что бы белые ни предприняли,

ударит по ним же. Далее наверняка появится хорошая возможность атаковать.

8. Если белые сделали ранний ход S6c, оставляй слона на главной диагонали, разменивай пешку на шестой вертикали, строй *такамино* и выводи серебро на 5f. Стремись атаковать ходами P4e Px4e Nx4e S4d Bx4d с последующим сбросом на 5c, зеркальному отражению пункта 7. Помни: этот тип атаки плохо работает против двойного серебра, поэтому будь уверен, что атакуешь точку, одним из защитников которой является золото.

9. Белые могут предпочесть атаковать первыми, но это лишь даст больше амунииции для контратаки. Помни: твоя атака по центральным вертикалям всегда ближе к его королю, чем его атака по исходной вертикали ладьи к твоему королю, поэтому даже если похоже, что белые прорвутся первыми, это ещё не означает их успеха, поскольку твоя атака не сильно отстаёт.

Фора в стрелку

Фора в стрелку (когда убирается левая стрелка, так как фора в правую стрелку была отменена около сотни лет назад) не особо популярна потому, что когда возникает битва в центре доски, дополнительная стрелка может быть ненужной, и даже является обузой, как дополнительная фигура, которую противник может захватить и сбросить. В некоторых клубах такая фора не используется, хотя клубы Японской ассоциации сёги и Сёрэйкай её используют и по сей день. Многие любители избегают такой форы, предпочитая вместо неё играть в равной игре чёрными. Цель данной статьи - показать, что такое отношение неверно, и что фора в стрелку заслуживает своё место в спектре форовых игр.

Очевидно, что при форе в стрелку белые должны играть смещённую ладью, и строить замок на той стороне, на которой у них есть стрелка, поскольку замок без стрелки является испорченным. Стратегия чёрных менее очевидна. В большинстве игр чёрные играют смещённую ладью, нацеливаясь на быструю атаку, которая обычно вовлекает жертву пешки на 1c. Однако

в этом плане есть некоторые проблемы. Как и при быстрых атаках в равных играх (статическая ладья против смещённой), чёрные, в целом, первыми прорываются и переворачивают фигуры, но у белых замок лучше (мино против фуны), поэтому игра остаётся закрытой. Более того, у белых есть несколько вариантов того, как предотвратить быстрый прорыв и/или начать бой в центре, хотя и в несколько неблагоприятных условиях. Далее, существует практическое возражение тому, что будто бы следует учить множество острых вариантов лишь ради фор, которые играют редко. Вместо этого, я рекомендую "План В", в котором чёрные также играют смещённую ладью. Вместо попытки использовать дополнительную стрелку с помощью быстрой атаки, они получают преимущество от того, что у белых отсутствует стрелка, давящая на чёрного короля.

Специфический план, который я тут защищаю - один из трёх, проанализированных в недавно вышедшей книге по серии форовых игр, написанной Такахаси Митио, 9 даном. Недавно я испытывал эту стратегию против эксперта по играм с форой Сёси, 7 дана, и хотя мне не хватило времени, чтобы хорошо её изучить и я промахнулся в дебюте, мне удалось получить многообещающую позицию (игра не была доиграна из-за ограничений по времени). План этот прост: смещаем ладью на седьмую вертикаль, уводим короля направо, размениваем пешку перед ладьёй, строим анагуму и атакуем своевременными ходами S7f, V7g и P6e, и/или атакой по краю. Особость этого варианта при игре с форой в стрелку в том, что при равной игре белые атакуют анагуму своевременными ходами P1e и N-1g-2e (после размена пешки на второй вертикали). Отсутствие стрелки делает для чёрных укрытие в анагуме безопасным, в то время как белые не могут осмелиться играть так же из-за висящей над ними угрозы атаки по краю. Таким образом, преимущество чёрных превращается в наличие более безопасного замка и возможность атаковать замок противника по краю. По-моему, данная стратегия даёт чёрным очевидное преимущество, хотя, конечно же, оно и не столь велико, как преимущество при играх с форами в старшие фигуры. Посмотрим на анализ Такахаси совместно с уроками,

почерпнутыми из моей игры с мистером Сёси.

1 ...P3d 2 P7f P4d (ранний размен слонов должен быть благоприятен для чёрных, поскольку отсутствующая белая стрелка даёт чёрным больше возможностей для сброса слона) **3 R7h S4b** (белые рвутся серебром на 4c, чтобы защитить поле 4d от угрозы P7e, P7d, Rx7d и Rx4d!) **4 P7e S4c 5 K4h B3c 6 K3h R2b** (это стандартный метод игры двойной смещённой ладьи в равных играх, поскольку так ладья поддерживает атаку своевременным ходом P2f) **7 S6h P2d**

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

После 7. ...P2d

(Возможно, было бы аккуратнее сперва делать ходы построения замка, с идеей не есть, когда чёрные сыграют P7d. Далее, когда чёрные в результате съедят на 7c, игра перейдёт к нашему основному варианту, за исключением того, что чёрная ладья будет стоять на 7h, а не на 7i. Именно так Сёси, 7 дан, играл против меня. Разница немного благоприятна для белых но, и мы обсудим это позже, это не главный фактор.) **8 P7d Px7d 9 Rx7d S8b** (Белые строят ягуру. Если вместо этого играть 9 ...P'7c, то 10 R7f, и чёрные смогут получить и анагуму, и форму Исиды ходами N7g, P9f и V9g. Для белых же лучше не давать им возможности контригры.) **10 K2h P2e 11 G3h!**

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

После 11 G3h!

(Это необходимо потому, что когда впоследствии чёрные сыграют K1i, они смогут ответить на ход P2f взятием и сбросом пешки на 2g.) **11 ...K6b 12 L1h G45b 13 K1i G7b 14 P6f** (чтобы дать серебру доступ к полю 6g) **14 ...S7c 15R7i** (ход 15 R7f логичен лишь если чёрные намерены играть N7g с формой Исида, но здесь ладья может стать целью своевременного хода S87e. Это показывает, почему ягура считается в этом варианте лучшей ставкой для белых.) **15 ...P'7d 16 S6g P6d 17G5i** (Чёрные играют так вместо хода G5i, нацеленного на перевод этого золота на 3i, поскольку при игре с королями на противоположных углах атака чаще приходит не сбоку, а с фронта, и поэтому анагума с тремя генералами на второй горизонтали здесь более уместна.) **17 ...G56c 18 S2h K7a 19 G54h K8b** (Оба игрока достроили свои замки: анагуму против ягуры.) **20 P9f P9d** (Иначе у чёрных есть атака по краю ходами P9e и N8e.) **21 S7f P2f 22 Px2f Rx2f 23 P'2g R2d** (В равной игре белые могут сыграть R2h и продолжить ходами P-1f-1e и N-1g-2e.) **24 B7g S5d** (чтобы отсрочить P6e) **25 R6i P4e 26 P9e! Px9e 27 P'9d**

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

После 27 P'9d

(Эта атака по краю эффективна потому, что если 27 ...Lx9d, то 28 S8e или 27 ...S8d 28 P6e, и преимущество у чёрных: из-за ослабленной 6-й вертикали.) **B4d 28 Lx9e P'9b** (Результат атаки по краю для белого короля - потеря пространства для побега. Теперь атака по центру будет опаснее.) **29 P5f** (Цель этого хода - подготовить ход P6e, который, если сыграть его сразу, допускает ответ 29 ...P'2f 30 Px2f Rx2f, и атака на серебро вызывает много беспокойства. Ход P5f блокирует 4-ю горизонталь.) **N3c 30 P6e**

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

После 30 P6e

(Теперь пора рассмотреть, что делать, если белые не произведут на 8-м ходу ответного взятия на 7d. В результате мы достигнем той же позиции, только ладья вместо 6i будет стоять на 6h. Далее можно дать совет сыграть R6i, прежде чем атаковать ходом P6e, из-за опасности сброса в дальнейшем серебра или слона на 5i, поэтому у белых может быть свободный ход. Наиболее полезный для них ход

тут - P1d, с идеей нападения на анагуму ходами P-1e-P1f, пусть и без стрелки за их пешкой. Но это не создаёт особой разницы, поскольку чёрные атакуют раньше, чем подобное станет возможным. Однако пешка на 1d предотвращает сброс В'1е, поэтому она может немного изменить положение вещей.) **Вх7g+ 31 Nx7g В'4d** (если 31 ...Рх6е, то 32 Sx6е с атакой и угрозой В'1е R2с S'3b. Даже если белые сыграли ранее P1d, предотвращая В'1е, чёрные должны здесь почувствовать себя хорошо.) **32 N8е В7g+** (Такахаси указывает, что если белые попытаются избежать размена коня за серебро ходом 32 ...S8d, то ответ 33 Рх6d G6b 34 Р'7с очень силён из-за того, что если 34 ...Nx7с, то чёрные разменяют коней и устроят вилку на ладью и слона сбросом N'3f.) **33 P5е!**

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

После 33 P5e!

(Это отличный раскалывающий ход, так как если лошадь съест эту пешку, то чёрные смогут взять серебро, и далее пешку на 6d, не теряя серебро.) **Sx5е 34. В'5а S4d 35 Рх6d Sx 36 Rx!**

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

После 36 Rx6b!

(Отдача ладьи возможна именно благодаря прочности анагумы.) **Gx6d 37 Р'7с Nx7с** (Если золото отступит, то ход 38 S'6b - решающий.) **38 Nx7с+ Gx7с 39.N'8е +Вх9е** (если 39...G76с, то 40 S'7с с быстрой победой.) **40 S'7а! Kx7а 41 Nx7с+ +Вх 42 Вх+ R2b 43 Р'6b R'7b 44 G'6а K8а 45 +Вх6d S'8b 46 В'6с.** Теперь белые могут сдаваться. Анагума чёрных практически нетронута.

Итоги форы в стрелку

1. Полагая, что белые избегают размена слонов на втором ходе, смещаем ладью на 7-ю вертикаль и двигаем седьмую пешку на одно поле.

2. Дважды двигаем короля вправо, и продвигаем левое серебро к центру.

3. Размениваем седьмую пешку. Если белые не хотят её брать, то и мы не спешим брать, но в результате они могут заставить нас сделать это ходом G6с.

4. Если белые идут на размен и выставляют пешку, отступаем на 4-ю горизонталь, нацеливаясь на форму Исиды. Если же они атакуют генералом, то отступаем на первую горизонталь, нацеливаясь в дальнейшем на атаку ходами S7f и P6е.

5. Уходим в анагуму после G3h. Нацеливаемся на высокую анагуму с генералами, выстроенными в ряд на 4h, 3h, и 2h.

6. Играем P6f и S6g, а далее - P9f и S7f. Если белые не ответили на ход по краю, то можно атаковать по краю ходами P9е и N8е, когда естественный ход S8d ослабит защиту 6-й вертикали.

7. Выдвигаем слона на 7g (чтобы сделать возможным встречное взятие коня) и сдвигаем ладью на 6i (чтобы поддержать ход P6е без боязни вилки серебром на 5i).

8. Рассматриваем атаку по краю ходом P9е, стремясь лишиться белого короля места для побега.

9. Можно посоветовать ход P5f, чтобы заблокировать 4-ю вертикаль.

10. Когда больше полезных подготовительных ходов не остаётся, начинаем атаку ходом P6е. Далее атакуем с максимальной энергией, при необходимости жертвуя материал.

Анагума защитит Вас от любой контратаки. Основной риск состоит в том, что Вы потеряете материал без получения матовой атаки, и в результате белые победят, вторгаясь королём. Поэтому, как только бой начался, Вы должны избегать мягких ходов. Как и всегда, при атаке ищите возможности выбить защитных генералов (особенно золотых) и загнать короля противника обратно на дно.

eng-rus: shogi.ru, Д.К., 2005-2006
версия: 22.1.19

Выделенные курсивом термины см. в словаре (shogi.ru/htm/shojiten.htm)
