

ЖИТТИ!

ТАКАСИ КАНОКО



SHO-GI.RU
ЯПОНСКИЕ ШАХМАТЫ

Хисси!

НОВЫЕ ЭНДШПИЛЬНЫЕ ДЗЭСЭКИ

Такаси Канэко

1994

Содержание

Классификация образцов хисси	1
Хисси в 1 ход (задачи 1-15).	7
Хисси в 3 хода (задачи 16-40).	9
Хисси в 5 ходов (задачи 41-70)	13
Хисси в 7 ходов (задачи 71-87)	18
Хисси в 9-21 ходов (задачи 88-100)	21
Ответы	24
Об авторе.	74
Мини-словарик.	74

Предисловие

Чтобы достичь силы в эндшпиле, крайне полезно решать задачи цумэ-сёги (на серии шахов, ведущие к мату) и хисси (на создание ситуаций неизбежного мата нешаховыми ходами). В реальных партиях приближение в эндшпиле осуществляется именно с помощью задач на хисси. Победы в реальных партиях в результате форсированного мата длинной серией шахов нередки. Но, с другой стороны, необдуманное преследование короля шахами полностью переворачивает перспективы его побега, что в ёсэ приводит к открытию ответного огня. В ёсэ надо стремиться не поставить цумэ сразу, а постепенно сужать сеть окружения, чтобы под конец создать форму, в которой не было бы защиты от простых цумэ. Оптимальное изучение таких техник – это решение задач на хисси. В этих задачах шахи являются лишь частью ходов, из которых приходится выбирать при создании цумэро, поэтому число ходов для обдумывания в них велико, и это одна из причин того, почему они ближе к реальной игре, чем цумэ-сёги.

Для достижения силы в эндшпиле задачи на хисси крайне эффективны. Однако книг, специализирующихся по задачам на хисси, практически нет.

Данная книга написана полностью про задачи на хисси, причём в ней собраны лишь задачи с формами из реальных партий. Степень их применимости в реальном бою высока, и они обязательно послужат росту Вашей силы в эндшпиле.

Такаси Канэко

Классификация образцов хисси

Цумэро и хисси

Сёги – это игра, направленная на то, чтобы поставить королю цумэ – мат серией шахов. Предшествующее этой серии состояние, в котором со следующего хода начинается цумэ, носит название цумэро, или иттэ-ски. При этом цумэро, от которого защиты нет, то есть при любом защитном ходе противника его король неизбежно получит цумэ, так вот такое состояние называется хисси.

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
								王	a
									b
								と	c
			●			●			d
									e
									f
			●			●			g
									h
									i 金

(1)

Посмотрим на пример. На (1) ходом **1.G'1b** ставится цумэ. Однако белые (верхняя сторона) могут защититься, например – ходом **0.G'2a** или **0.R'3b**. Поэтому (1) – это цумэро, но не хисси. В свою очередь, на (2) ход **1.G'1b** – тоже цумэ. Но на сей раз ни **0.G'2a**, ни **0.R'3b** не спасут от цумэ **1.G'2b**. От этого цумэ защиты вообще нет. Поэтому позиция (2) – это хисси.

Данная книга состоит из задач на хисси, в которых требуется создавать серии шахов или цумэро, последнее из которых являлось бы хисси. Атакующая сторона (сэмэката) с самого начала не имеет права прерывать цепь цумэро. Защищающаяся сторона (гёкуката) имеет в руке все остальные фигуры.

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
								王	a
									b
							歩	と	c
			●			●			d
									e
			●			●			f
									g
									h
									i 金

(2)

Наконец, слово «хисси» в японском языке можно писать и как 必至, и как 必死, но в данной книге (японском источнике – Д.К.) мы используем унифицированное написание 必死.

Классификация законов строения форм хисси

При создании хисси стоит сложный выбор: давать ли шах, или создавать цумэро. В основном, прижатие короля ко дну или к краю создаёт ситуацию, в которой его легче и загонять, и шаховать. К примеру, на (3) ходы **1.G'6b 2.K8b 3.V'7a 4.K9b 5.G7b** создают хисси.

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇	皇								a
		王		と					b
	歩	歩	歩						c
歩			●			●			d
									e
			●			●			f
									g 角
									h 金
									i 金

(3)

Однако если подобную погоню устроить на (4), то после **1.S'6a 2.K8b 3.S'7a 4.K9c** король убежит вверх, на простор, и это будет поражением. Поэтому здесь правильным является ход **1.S'9c**. Если белые ответят **2.L(N)x9c**, блокируя путь к бегству, то ход **3.S'6a** – цумэ.

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

(4)

Блокирование пути к бегству – важнейшая техника создания хисси. Чтобы отработать эту технику, самостоятельно решайте задачи, чтобы после решения понять условия создания хисси. В основном, формы хисси делятся на пять образцов: **A.** Численный перевес, **B.** Двойное цумэро, **C.** Отсутствие места для защиты, **D.** Двойной шах, и **E.** Кирикаэси.

A. Численный перевес

«Сторона, имеющая большой перевес, побеждает»: это один из основных принципов сёги. В хисси он действует тоже: ключевую точку может бить много фигур, создавая ситуацию, в которой защиты нет. Например, на (A1) поле 1b бьёт лишь одна защищающая фигура, и две нападающие. Этот перевес позволяет чёрным сбросить золото на 1b, и никакой ход белых не может этому помешать: ни взятия **0.Nx1c**, ни защиты поля 1b сбросом **0.G'2b** недостаточно, поэтому ход **1.G'1b** в любом случае будет цумэ.

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

(A1)

В методе построения численного перевеса важны тэсудзи (приёмы) уничтожения препятствующих фигур. В качестве примера можно привести задачу на хисси из старой книги «теория верной победы в сёги» (A2). Это широко известная диаграмма хисси.

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
							王	皇	a
							王		b
							歩		c
			●			●	歩	歩	d
									e
									f
			●			●			g
									h
									i

(A2)

Ходы после (A2): 1.S'2c 2.K1c
(A3) 3.S3d+ (A4)

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

(A3)

Поскольку после 1.G'2c 2.K3a короля не поймать, золото следует оставить напоследок, преследуя короля ходами 1.S'2c 2.K1c. Если бы на (A3), на поле 2c, вместо серебра стояло золото, то это был бы мат. Поэтому серебро на 2c здесь – препятствующая фигура (дзяма-кома), и хорошо бы его с этого поля убрать. Но если дать шах 3.S1b+, то после 4.Kx2d король убегает вверх. Поэтому пешка на поле 2d нуждается в защите, и действительно: ход 3.S3d+ (A4) создаёт хисси. После него баланс сил на поле 2c составляет 1 к 2, поэтому имеющей численное превосходство атакующей стороне уже

ничто не помешает поставить цумэ сбросом 5.G'2c. Если на (A4) сыграть 4.Px3d, то сброс 5.G'2c – тоже цумэ. Сброса 4.P'2b недостаточно, чтобы переломить баланс сил на поле 2c: всё равно 5.G'2c 6.Px2c 7.Px2c+ – цумэ. Если попытаться создать путь к бегству ходом 4.P1e, то 5.P2c+ 6.K1d 7.+S2d. Ну а если 4.K2b, то 5.P2c+ 6.K3a 7.G'3b.

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

(A4)

И для всего этого требовалось лишь искусно убрать препятствующую фигуру: именно это убирание обеспечило численный перевес на 2c.

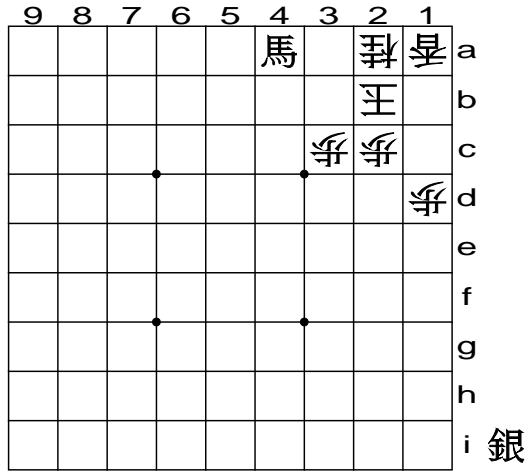
В. Двойное цумэро

В целом, в сёги от ходов, имеющих двойную цель, защититься сложно. При создании хисси ключом тоже бывает стремление создать два простых цумэ. К примеру, после (B1) оба сброса 1.B'4b и 1.B'6b являются цумэ. Оба эти цумэ просты, поэтому защититься от каждого из них в отдельности легко. Но одновременно – невозможно.

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

(B1)

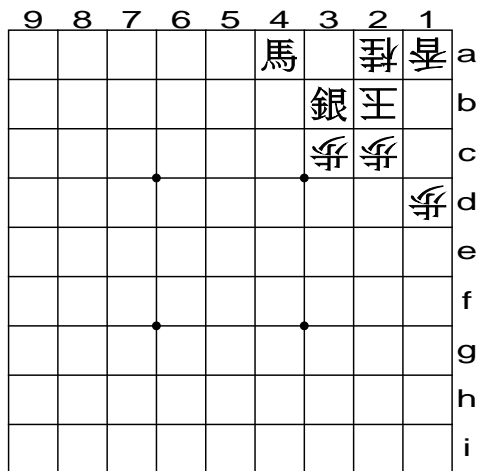
Для примера, возьмём задачу №11 из сборника «теория верной победы в сёги» (В2). Это тоже очень известная диаграмма хисси.



(B2)

Ход после (B2): **1.S'3b** (B3)

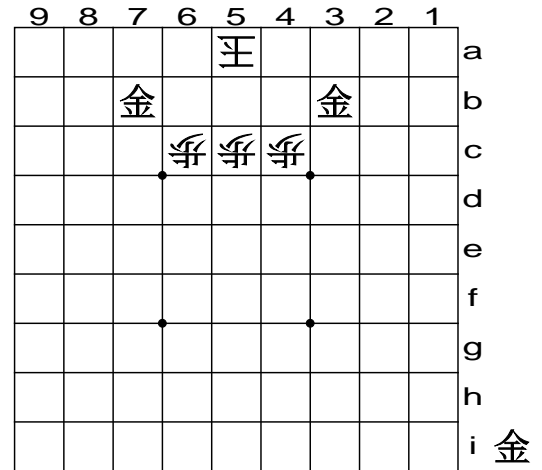
Следующий пословице «сбрасывай серебро на живот короля» ход **1.S'3b** – это ключевой приём. И впрямь: ведь этот ход – хисси. Если не знать этой формы, то можно подумать, что защита здесь всё-таки есть. Однако на (B3) висит угроза сразу двух цумэ: **1.S2c+** и **1.+B3a 2.K1b 3.Sx2a=**, поэтому эффективной защиты тут нет. К примеру, если **0.R'2g**, то реализуется второе из данных цумэ, а если **0.K1c** – то первое.



(B3)

При стремлении построить форму с двойным цумэро не следует забывать об атаке хасами. Хасами – это атака, в которой король атакуется с двух сторон, и в которой поэтому стоит стремиться с двух же сторон создать ему цумэро. Типичным примером хасами является диаграмма (B4). На ней

королю с двух сторон грозят следующие цумэ: справа – **1.G'4b** и **1.G'4a 2.K5b 3.G34b**, а слева – **1.G'6a** и **1.G'6b 2.K5b 3.G76b**. Мер, защищающих от них всех одновременно, у гёкуката нет. К примеру, если на (B4) гёкуката сыграет **0.R'6b**, то реализуется второе цумэ справа. Ходы **0.G'5b** и **0.S'5b** от хисси тоже не спасают: хотелось бы, чтобы читатель удостоверился в этом сам.

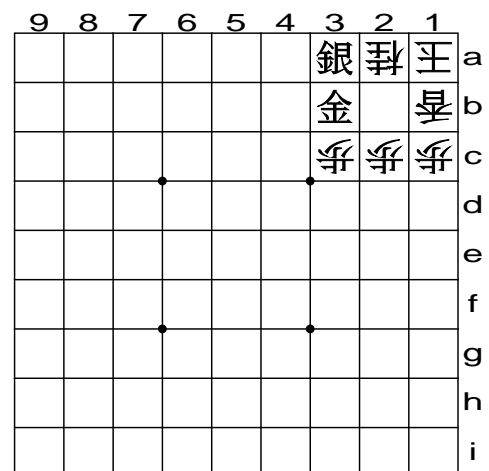


(B4)

Хорошая атака хасами на (B4) идёт справа и слева, но бывает, конечно же, и хасами сверху и снизу.

С. Отсутствие места для защиты

Первейшим в хисси является правило создания формы, в которой нет места для сброса защитных фигур. На (C1) гёкуката не может защититься от грядущего хода **1.S2b+**.



(C1)

Если бы не было стрелки на 1b, то был бы защитный ход **0.G'2b**; если бы не конь на 2a, то был бы ход **0.L'2a**;

если бы не пешка на 1с, то **0.S'1c**;
если бы не пешка на 2с, то **0.G'2c**, а
если бы не пешка на 3с, то **0.B'4d**: в
любом случае, баланс сил на поле 2b
стал бы равен 2 к 2, и это была бы
защита. Но места для сброса защитной
фигуры на (C1) нет.

А какова ситуация на (C2)? Верно
ли, что здесь нет места для сброса
фигуры, защищающей от цумэ **1.S2a=**?

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

(C2)

Ход после (C2): **0.B'4c**

В данном случае есть ход **0.B'4c**.
Если далее **1.Sx2a=**, то **2.Bx2a**. Ну а
взятие этого слона ходом **1.Sx4b=**
вообще не создаёт цумэро. Защита
фигурой, действующей снаружи, - это
«слепое пятно». Её легко упустить,
поэтому здесь нужна внимательность.

D. Двойной шах

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

(D1)

Двойным шахом называется ход, при
котором шах одновременно дадут две
фигуры. Пример двойного шаха - (D1).

В этой ситуации слон только что ушёл
с поля 1e ходом **1.B3c+**. Этим ходом
он и сам даёт шах, и одновременно
открывает шах ладьёй на 1i. Ход
2.P'2b, конечно же, защищает от
этого слона, а **2.P'2a** - от ладьи, но
от обоих шахов одновременно оба эти
хода не спасают. Даже если бы у
гёкуката была пешка на 3b или золото
на 2h, чтобы следующим ходом можно
было съесть слона или ладью, смысла
бы в этом не было. После (D1) король
может лишь побегать ходом **2.K2a**,
после чего его ждёт цумэ **3.R1a+**.
«Двойной шах страшнее чёрта» -
гласит пословица: поскольку эффек-
тивной защиты от двойного шаха
обычно нет, он часто ведёт к
неизбежной смерти.

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

(D2)

(D2) - пример хисси из-за угрозы
двойного шаха. Следующий ход **1.B2b+**
- это двойной шах и мат. Хотя поле
2b и бьётся множеством фигур
гёкуката, в случае двойного шаха
правило многочисленности не работает.

Чтобы от двойного шаха король не
мог никуда убежать, во многих
случаях необходимо, чтобы все пути к
его бегству были блокированы.

E. Кирикаэси

Бывают такие формы хисси, в
которых любой ход, защищающий от
прямых угроз цумэ, создаёт другое
цумэ. Такая форма называется
кирикаэси («переключатель»): это
хисси, подкреплённое другими цумэ.
Например, рассмотрим диаграмму (E1).

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

(E1)

Здесь висит угроза двух цумэ: **1.L'2b** и **1.+R3b**. От этого двойного цумэро защищают ходы **0.Px2d**, **0.G'3a** и **0.R'2b**. Однако ход **0.Px2d** освобождает жизненно важное поле 2c, после чего **1.L'2c** – мат. Далее, если **0.G'3a**, то **1.+Rx3a 2.Kx3a 3.G'3b** (E2), а если **0.R'2b**, то **1.Rx 2.Kx 3.R'4b 4.K2a 5.R3b+**. В любом случае, защищающая от цумэ фигура используется для того, чтобы поставить новое цумэ. Защиты нет. Поэтому (E2) – хисси. Если же после (E1) сыграть **0.S'3a**, то **1.L'2b 2.Sx 3.+R3b** тоже цумэ.

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

(E2)

На (E3) показана первейшая базовая форма хисси. От угрозы **1.G'2b** можно защититься ходом **0.G'3b**, но тогда далее последует **1.N'3c 2.Gx3c 3.G'2b**. Хотя в этом цумэ защищающее золото на 3b в дело и не идёт, оно защищает от второго цумэро, которое есть на (E3): **1.N'3c 2.K-3a 3.G'4a**. В этом смысле хисси на (E3) – это и кирикаэси, и хисси из-за двойного цумэро, и в данном случае классификация непроста. Однако на

(E3) есть ход, защищающий от двойного цумэро: и от **1.G'2b**, и от **1.N'3c 2.K3a 3.G'4a**. Это – сброс **0.R'4b**. Но за ним следует цумэ **1.N'3c 2.K3a 3.G'2a**. Поскольку, при этом, ладья блокирует точку 4b, диаграмму (E3) следует, всё-таки, считать хисси из-за кирикаэси.

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

(E3)

(E4) – тоже базовая форма хисси, являющаяся кирикаэси. А именно: если защититься от угрозы **1.+Rx4b** сбросом **0.G'4a**, то далее **1.Sx4b+ 2.Gx4b* 3.G'3a 4.K2b 5.Gx2a 6.K3b 7.+R3a** – цумэ. Если же **0.S'4a**, то **1.Sx4b+ 2.Sx 3.G'2b 4.Kx 5.+Rx4b 6.X'3b 7.S'3a** тоже цумэ. Поэтому ни **0.G'4a**, ни **0.S'4a** защититься не помогают.**

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

(E4)

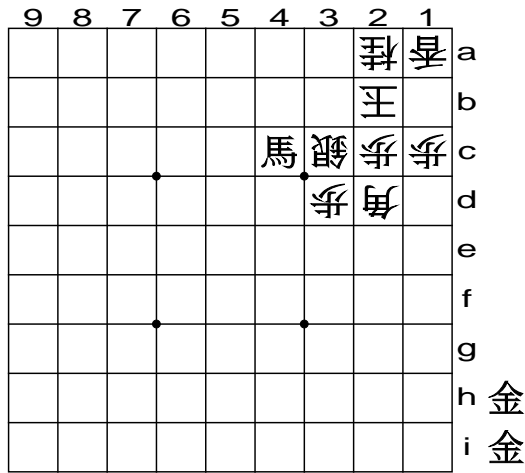
*) Если **2.K2b**, то **3.G'3b 4.Gx3b 5.+Sx3b 6.Kx3b 7.G'4b 8.K2b 9.+R3a**

**) Все другие защитные ходы ведут к аналогичным цумэ (прим. перев.)

Сначала попрактикуйтесь в сражении с хисси на малое число (1 и 3) ходов. Хотя это и короткие задачи, в них следует проанализировать все меры, которые может предпринять гёкуката, даже те, которые кажутся бессмысленными.

Сила того, кто правильно решит 35 из 40 первых задач, - 1-й дан; того, кто правильно решит 35 из 40 задач на 5 и 7 ходов - 3-4 дан, а тот, кто правильно решит такую же долю последних задач (хотя базовые образцы в них те же самые), должно быть - сильнейший в своей префектуре.

Хисси в 1 ход



(1)

Тип: кирикаэси.

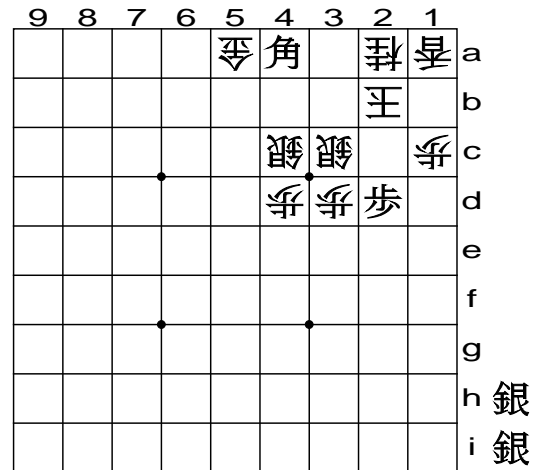
Подсказка: использовать всю силу лошадиного дракона.



(2)

Тип: численный перевес.

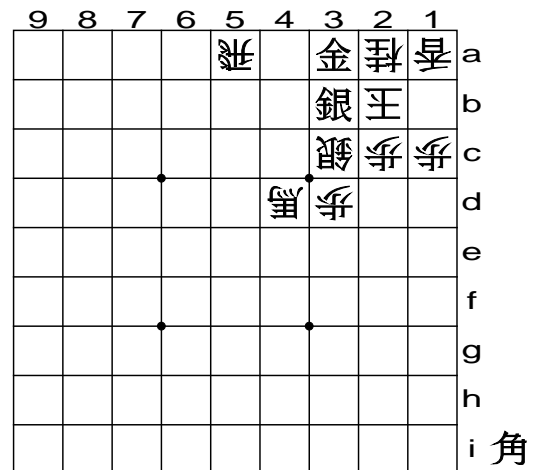
Подсказка: чтобы не было трёх направлений побега.



(3)

Тип: численный перевес.

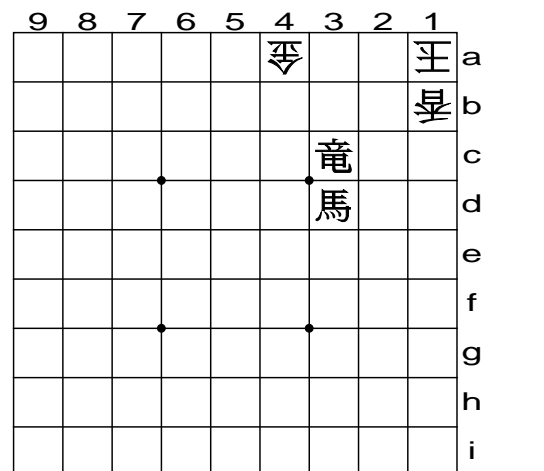
Подсказка: защититься от серебра на 4с.



(4)

Тип: двойное цумэро.

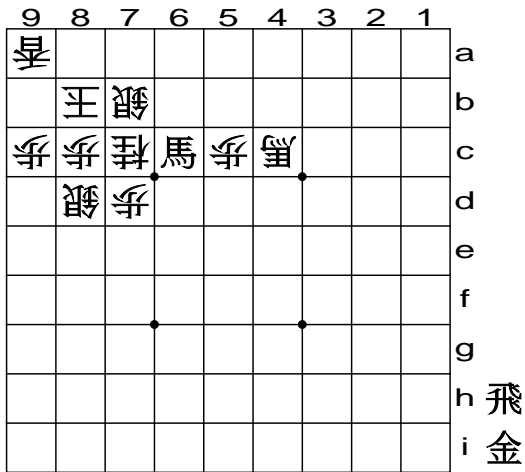
Подсказка: заполнить пустоту.



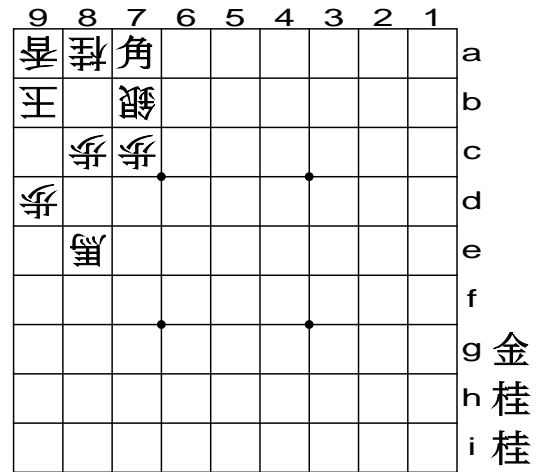
(5)

Тип: двойной шах.

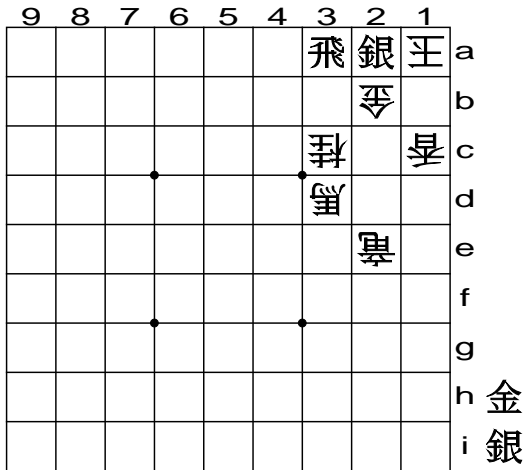
Подсказка: далее - ужасный ход.



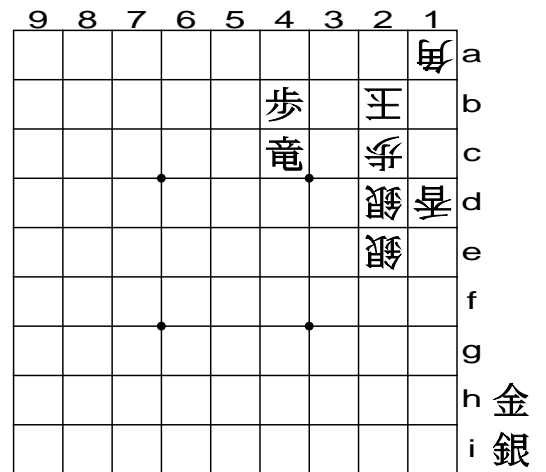
(6)

Тип: кирикаэси.**Подсказка:** координация старших фигур.

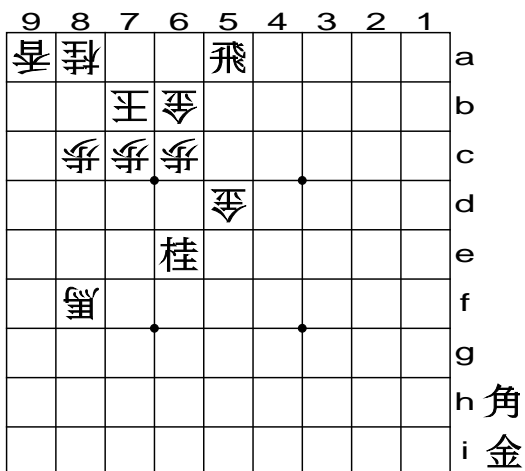
(9)

Тип: отсутствие места для защиты.**Подсказка:** двумя конями заткнуть путь побега наверх.

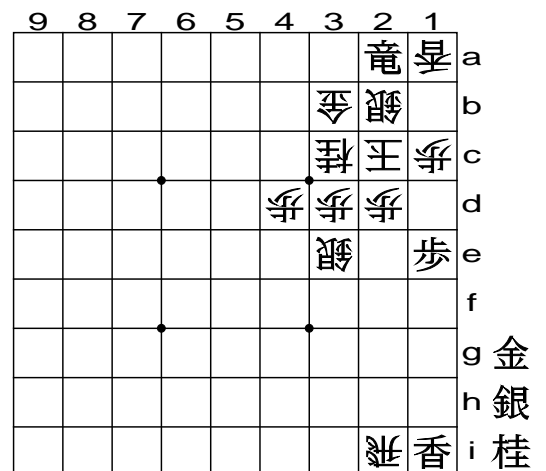
(7)

Тип: двойной шах.**Подсказка:** ослабить возможности защитных фигур.

(10)

Тип: двойное цумэро.**Подсказка:** чтобы укутать короля.

(8)

Тип: двойное цумэро.**Подсказка:** горизонталей - две.

(11)

Тип: кирикаэси.**Подсказка:** следи за краем!

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

(12)

Тип: кирикаэси.

Подсказка: тэсудзи блокирования пути к бегству.

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

(15)

Тип: кирикаэси.

Подсказка: оживи силу фигур в руке.

Хисси в 3 хода

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

(13)

Тип: численный перевес.

Подсказка: не дай ему убежать наверх.

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

(16)

Тип: численный перевес.

Подсказка: три хода - и точка.

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

(14)

Тип: кирикаэси.

Подсказка: преследование шахами.

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

(17)

Тип: кирикаэси.

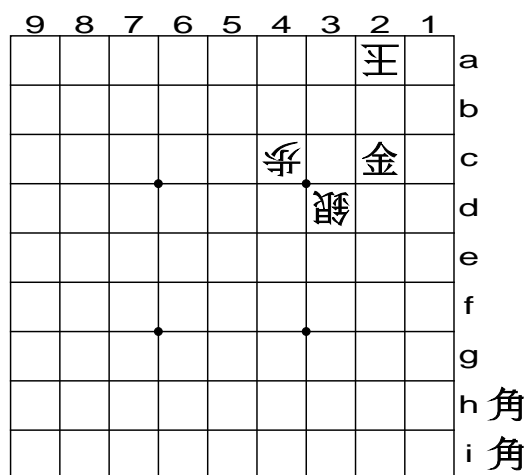
Подсказка: создай мат в две стороны.



(18)

Тип: кирикаэси.

Подсказка: ключ - пустота поля 2c.



(21)

Тип: двойное цумэро.

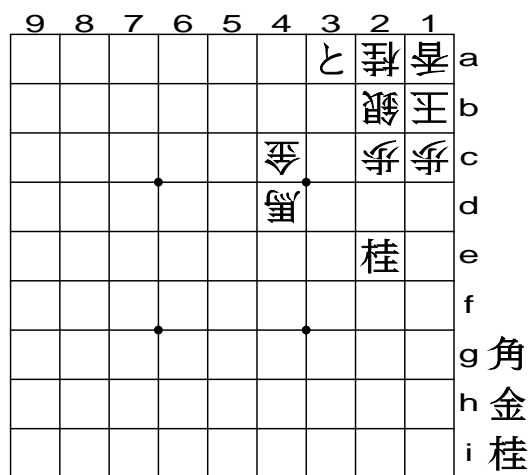
Подсказка: третий ход - решающий.



(19)

Тип: кирикаэси.

Подсказка: смотри шире.



(22)

Тип: отсутствие места для защиты.

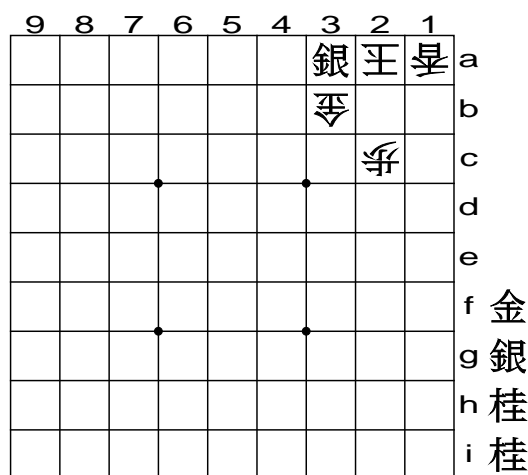
Подсказка: вопрос в порядке ходов.



(20)

Тип: численный перевес.

Подсказка: если бы не слон на 2b...



(23)

Тип: двойное цумэро.

Подсказка: эффективно используй коня.

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

(24)

Тип: отсутствие места для защиты.

Подсказка: для желаемой реализации...

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

(27)

Тип: численный перевес.

Подсказка: храни козырь для третьего хода

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

(25)

Тип: отсутствие места для защиты.

Подсказка: не создавай места для защиты.

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

(28)

Тип: кирикаэси.

Подсказка: по-простому не играй.

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

(26)

Тип: кирикаэси.

Подсказка: атакуй защищающую ладью

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

(29)

Тип: численный перевес.

Подсказка: это цумэро - сюрприз.

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

(30)

Тип: численный перевес.

Подсказка: защитись от слона на 4d.

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

(33)

Тип: кирикаэси.

Подсказка: под прямой угрозой потери дракона.

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

(31)

Тип: численный перевес.

Подсказка: если бы золото наискось!

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

(34)

Тип: численный перевес.

Подсказка: чтобы не потерять ладью.

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

(32)

Тип: двойное цумэро.

Подсказка: надо сыграть так, чтобы не потерять слона.

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

(35)

Тип: двойное цумэро.

Подсказка: придумай матовую форму.

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

金
銀
歩

(36)

Тип: кирикаэси.

Подсказка: в ёсэ стремись сбросить золото на голову короля.

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

金
桂
桂

(39)

Тип: кирикаэси.

Подсказка: что говорят о стандартном тэсудзи против анагумы?

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

香

(37)

Тип: двойное цумэро.

Подсказка: где место сброса стрелки?

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

金

(40)

Тип: нет места для защиты.

Подсказка: третий ход - решающий.

Хисси в 5 ходов

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

角
金
銀

(38)

Тип: двойной шах.

Подсказка: внимание на поле 2a!

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

角
金
桂

(41)

Тип: нет места для защиты.

Подсказка: внимание: порядок ходов!

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

(42)

Тип: численный перевес.

Подсказка: главный герой здесь слон.

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

(45)

Тип: двойное цумэро.

Подсказка: как здесь выглядит конечная форма?

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

(43)

Тип: кирикаэси.

Подсказка: вопрос в порядке ходов.

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

(46)

Тип: кирикаэси.

Подсказка: третий ход - ключевой.

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

(44)

Тип: кирикаэси.

Подсказка: не дай убежать наверх!

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

(47)

Тип: двойной шах.

Подсказка: подготовь двойной шах.

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

(48)

Тип: численный перевес.

Подсказка: результат здесь не такой, как в задаче 20.

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

(51)

Тип: двойной шах.

Подсказка: из двух путей правильный - первый.

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

(49)

Тип: кирикаэси.

Подсказка: метод работы с золотом.

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

(52)

Тип: кирикаэси.

Подсказка: решительно, золотом!

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

(50)

Тип: кирикаэси.

Подсказка: главные - конь и стрела.

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

(53)

Тип: численный перевес.

Подсказка: 1.G'3a 2.B'8g - проигрыш.

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

(54)

Тип: кирикаэси.

Подсказка: сила ладьи и дракона.

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

(57)

Тип: нет места для защиты.

Подсказка: анализируй варианты второго хода.

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

(55)

Тип: численный перевес.

Подсказка: генералов противника не отклонить.

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

(58)

Тип: нет места для защиты.

Подсказка: пускай ладью съедают.

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

(56)

Тип: двойное цумэро.

Подсказка: 5-й ход меняет концепцию.

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

(59)

Тип: кирикаэси.

Подсказка: гони короля вниз.

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

(60)

Тип: кирикаэси.

Подсказка: атакуй и сверху, и снизу.

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

(63)

Тип: кирикаэси.

Подсказка: не допусти побега через поля 1d и 2e.

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

(61)

Тип: численный перевес.

Подсказка: умело отдай золото на 7a.

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

(64)

Тип: двойное цумэро.

Подсказка: пусти золото на 3c в плюс.

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

(62)

Тип: кирикаэси.

Подсказка: внимание! Здесь - отличие от предыдущей задачи.

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

(65)

Тип: кирикаэси.

Подсказка: не дай съесть пешку на 2c.

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

(66)

Тип: кирикаэси.

Подсказка: второе ёсэ-тэсудзи.

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

(69)

Тип: численный перевес.

Подсказка: не дай ему убежать на вторую вертикаль.

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

(67)

Тип: двойное цумэро.

Подсказка: главный герой - лошадь дракона на 4а.

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

(70)

Тип: нет места для защиты.

Подсказка: матовая форма есть и после взятия серебра на 2b.

Хисси в 7 ходов

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

(68)

Тип: численный перевес.

Подсказка: загоняй короля на дно...

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

(71)

Тип: численный перевес.

Подсказка: целься в точку 2с.

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

(72)

Тип: нет места для защиты.
Подсказка: сброс 1.В'8b - не цумэро.

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

(75)

Тип: численный перевес.
Подсказка: защитись от побега наверх.

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇	将								a
王		と							b
	歩	歩							c
歩			●			●			d
									e
			●			●			f
									g
									h 角
									i 角

(73)

Тип: двойное цумэро.
Подсказка: устрой размен.

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

(76)

Тип: двойное цумэро.
Подсказка: внимание: защита гёкуката.

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

(74)

Тип: нет места для защиты.
Подсказка: сделай дракона на 5c осью.

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

(77)

Тип: двойное цумэро.
Подсказка: пятый ход великолепен!

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

(78)

Тип: численный перевес.

Подсказка: внимание: после погони!

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

(81)

Тип: кирикаэси.

Подсказка: компенсируй недостаток фигур силой ладьи.

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

(79)

Тип: численный перевес.

Подсказка: пешка на 8d нужна в атаке.

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

(82)

Тип: нет места для защиты.

Подсказка: компенсируй дефицит фигур.

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

(80)

Тип: кирикаэси.

Подсказка: как играть генералами?

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

(83)

Тип: численный перевес.

Подсказка: необходимо благоразумие.

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

(84)

Тип: кирикаэси.

Подсказка: ликвидируй дзяма-кома!

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

(87)

Тип: численный перевес.

Подсказка: хисси в 1 ход тут нет.

Хисси в 9 ходов и выше

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

(85)

Тип: кирикаэси.

Подсказка: следи, чтобы не съели лошадь дракона на 3d.

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

(88)

Тип: кирикаэси.

Подсказка: правильный ответ - обычная последовательность ходов.

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

(86)

Тип: нет места для защиты.

Подсказка: просчитай защиту гёкуката.

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

(89)

Тип: двойное цумэро.

Подсказка: а тут обычным ходом цумэро не создать.

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

(90)

Тип: численный перевес.
Подсказка: замани его на край.

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

(93)

Тип: численный перевес.
Подсказка: здесь нужен другой приём, нежели в задачах 20 и 48.

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

(91)

Тип: двойное цумэро.
Подсказка: пожертвуй дракона.

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
					馬	王	銀	皇	a
					と				b
							歩	銀	c
			●			歩		歩	d
						馬			e
									f
			●			●			g
									h
									i

(94)

Тип: нет места для защиты.
Подсказка: гони его на сторону.

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

(92)

Тип: кирикаэси.
Подсказка: от естественного первого хода есть множество путей защиты.

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

(95)

Тип: нет места для защиты.
Подсказка: замани его в опасную зону.

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

(96)

Тип: численный перевес.**Подсказка:** сначала построй численный перевес на поле 1c.

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇	桂								a
王		と							b
	歩	歩	歩						c
歩			歩			●			d
									e
									f
									g
	馬		●			●			h
									i

(99)

Тип: нет места для защиты.**Подсказка:** место для использования трёх коней.

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

(97)

Тип: кирикаэси.**Подсказка:** в последний момент ускорь атаку ладьи слонем.

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

(100)

Тип: нет места для защиты.**Подсказка:** надо просто увидеть двадцать первый ход!

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

(98)

Тип: нет места для защиты.**Подсказка:** внимание: защита гёкुकата.**Ответы без комментариев**

1. G'3a
2. S'4b
3. S'3b
4. B'1b
5. +B-4d
6. R'7a
7. S'2c
8. B'7a
9. N'7d
10. S'2a
11. N'1d
12. S'8c
13. B'1d
14. S-7a+
15. R'2b
16. B'3a K-1b L-3c+
17. N'2d Sx2d S-3b=

18. B'3c Sx3c N-3b+
19. G-3a Kx3a S'2c
20. G'1c Nx B-3c+
21. B'3b K-1a G-3c
22. N'2d Px2d B'3b
23. N'3c Kx3a N'3d
24. S-7b+ Sx7b B'9c
25. S'3a B'7g B'4c
26. S'3b Rx3b P'3c
27. P'9d K-9b B'7a
28. G'2b K-1c N'2f
29. B'6c Sx2d Bx4a+
30. B'5c K-3b Bx4d+
31. P'1c K-2a R-2c+
32. S'6a Sx6a S'7a
33. G'3c Nx3c G'3a
34. B'4a Kx4a R-2b+
35. S'3c Nx3c +B-4c
36. P'3b Gx3b S'4a
37. L'1f N-2e S-2d
38. B'3c S'1c S'3a
39. N'8d P-9d N'9c
40. Sx2b+ Sx2b G'3a
41. B'7a K-9b G'7b S'9c N'9d
42. G-3b Kx3b B'2c K-2b B-4a+
43. N'8d Px8d +R-7b P-9d B'7a
44. S'8b Kx8b S'8d K-9b +P-7b
45. B'3a Kx3a S'3c Gx3c N-1b+
46. G'1a K-2b B'2a Kx1a +Rx3a
47. S'2b K-1b S'1c Nx1c S-3a=
48. G'2b G'2c B-1a+ Kx1a Gx2c
49. G'8b Kx8b G'7a P-9d G'8d
50. S'8a K-8b R-6b+ Kx8a N'8d
51. N'8d Px8d G'8b K-9c N'7e
52. S'2c Nx2c G'3a P-1d Gx2a
53. Bx1c+ Nx1c S'2a K-2b S-3a+
54. +R-6b S'8b N'9c Lx9c S'9a
55. S'1c Nx1c B'1a K-1b B-3c+
56. +B-4a Kx4a S'2c S'3b S-2b+
57. Rx6a+ Sx6a G'8a K-9b S'8b
58. G'8a K-9b Bx7b+ +Bx3a S'8b
59. S-2b+ Kx2b Rx2a+ Kx2a S'2c
60. S-2b+ K-1d G'1f N'2c Rx4c+
61. G'8b Kx8b G-7b Kx7b S'7a
62. G'7b K-9b G7ax8a +B-9c N'8e
63. R'2b G'1b Rx1b+ Lx1b R'2b
64. G'3b Gx3b S-1b+ G-4b G'3c
65. S'3c Nx3c G'2b Gx2b Rx3c+
66. P-3c+ Px3c S'3b R'2c G'3d
67. Rx2b+ Kx2b G'2c Gx2c S'3b
68. N-3c+ Nx3c G'1c K-2a Bx3c+
69. G'3b Gx3b B-4a+ Kx4a G'2b
70. N'2e S'2d G'1c Nx1c G'2a

Ответы с комментариями

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
						金	王	皇	a
							王		b
					馬	龍	馬	馬	c
			●			馬	馬		d
									e
									f
			●			●			g
									h
									i 金

(1A). После 1.G'3a

Осю является лошадь-дракон на 4c

1.G'3a - ход, по максимуму использующий силу лошадиного дракона. Он строит абсолютный численный перевес на поле 3b, создавая хисси из-за 3.+Vx2a.

Если 2.Kx3a, то 3.G'3b, а если 2.S'1b, то 3.+B-3b: и так, и так - цумэ. Если же попытаться открыть путь к бегству ходом 2.P-1d, то 3.+Vx2a 4.K-1c 5.N'2e (1B) - тоже цумэ.

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
						金	馬	皇	a
									b
						龍	馬	王	c
			●			馬	馬	馬	d
							桂		e
									f
			●			●			g
									h
									i 金

(1B). После 5.N'2e

Если же начать решение с шаха 1.G'3b, то после 2.K-1b 3.Gx3c 4.Vx3c 5.S'3b 6.G'2b 7.G'3a 8.Gx3b 9.+Vx3b 10.G'2b продолжения нет. Ну а если 3.G'3a, то 4.P-1d 5.G-2b 6.K-1c, и король убегает.

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

(2A). После 1.S'4b

Блокировать королю путь к бегству

Если начать с хода 1.P-2c+, то после 2.K-3a король убежит влево. Поскольку численный перевес на поле 2c уже и так построен, здесь необходимо блокировать королю путь к бегству.

Правильный ответ - 1.S'4b. Если 2.Gx4b, то 3.B-2c+ 4.K-3a 5.S'2b (2B) - цумэ. Как гласит пословица, «жертвуй фигуру на пути к бегству»: если серебро на 4b будет взято, то путь к бегству короля окажется заблокирован. Если же после (2A) белые сыграют 2.Gx4a или 2.Sx2d, то 3.S'2c - цумэ. Поскольку перевес на поле 2c сохраняется, а путь к бегству короля уже заблокирован, эффективной защиты тут нет. А поскольку серебро на 4b бьет и поле 3c, королю тут не убежать и вверх.

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

(2B). После 5.S'2b

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

(3A). После 1.S'3b

Необходимо защититься подготовительным ходом

Если, как и в предыдущей задаче, сыграть 1.S'4b, то после 2.Gx4b 3.B-2c+ 4.K-3a будет провал. Если же 1.P-2c+, то есть сильная давящая последовательность 2.K-3a 3.S'3b 4.K-4b 5.Sx4c+ 6.Kx4c 7.B-6c+, но далее белые ходят 8.P-3e или 8.P-4e, и продолжения не будет.

Правильный ответ - вброс 1.S'3b. Если далее 2.Sx3b, то 3.S'2c 4.Sx2c 5.Px2c+ 6.K-3a 7.B-3b+ - цумэ. Поэтому серебро на 3b брать нельзя, и подготовительный ход 1.S'3b действительно защищает поле 3b от серебра на 4c, хотя эти серебряные и бьют друг друга! В результате получается простая матовая форма. Если далее 2.Gx4a, то просто 3.P-2c+. Если же 2.Sx2d, то 3.S'3a 4.K-3c 5.S-2c+ (3B) - цумэ.

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

(3B). После 5.S-2c+

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

(4A). После 1.В'1b

**Смерть слона позволяет
стать первым в гонке**

Обречение слона на смерть ходом **1.В'1b** позволяет стать первым в гонке. Если далее **2.Кх1b**, то **3.Сх2а=** **4.К-2b** **5.Г-3b** (4В) – цумэ. Если же **2.Лх1b**, то **3.Сх2а+**.

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

(4B). После 5.Г-3b

Если же гёкуката не будет брать слона на **1b**, то нет возможности одновременно защитить поля **2а** и **2с**. А именно: если защитить поле **2а** ходом **2.Рх3а**, то **3.Вх2с+**; если же защищать поле **2с** – например, ходом **2.Р'2g**, то **3.Вх2а+**: и так, и так – цумэ.

Далее, если начать решение с хода **1.Сх2а+**, то после **2.К-2b** **3.В'3b** будет сыграно **4.Рх3а** **5.+Сх3а** **6.Г'2b** **7.Р'2а** **8.Гх3b** **9.+Сх3b** **10.Г'2b**, и далее продолжения нет.

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
					金			王	a
								皇	b
							龍		c
			●		馬				d
									e
			●			●			f
									g
									h
									i

(5A). После 1.+В-4d

Нацелить лошадь-дракона на короля

Правильный ответ – **1.+В-4d**. После него король на **1а** неявно оказывается в зоне боя лошадиного дракона. Из-за угроз двойного шаха **3.+Р-3а** и цумэ **3.+Р-2b**, защиты у гёкуката здесь нет. Например, если **2.Г'2а**, то **3.+Р-3а** – тоже мат.

Если же начать решение с хода **1.+В-2с**, то после **2.Г'2а** **3.+Вх1b** **4.Гх1b** **5.Л'1с** **6.Г'2b** **7.Лх1b+** **8.Кх** (5В) придётся признать поражение.

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
					金				a
							皇	王	b
							龍		c
			●			●			d
									e
			●			●			f
									g
									h
									i

(5B). После 1.+В-4d

Далее, если начать решение с хода **1.+Вх1b**, то после **2.Кх1b** **3.Л'1i** **4.К-2а** **5.Л-1с+** **6.Г'3b** продолжения нет. Если же в этой последовательности после **2.Кх1b** сыграть **3.Л'2i**, то **4.Г'3b**, а если после **4.К-2а** сыграть **5.+Р-2с**, то **6.К-3а**, и продолжения тоже нет.

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

(6A). После 1.R'7a

Ключевым является сброс 1.R'7a

Сброс 1.R'7a – ключевой. Это – хисси. Далее возможны следующие варианты: **1.** Если 2.Kx7a, то 3.G'6b 4.K-8b 5.Gx7b 6.K-9b 7.S'8b – цумэ. **2.** Если 2.P-9d, то 3.Rx7b+ 4.K-9c 5.S'8b, и далее цумэ. **3.** Если 2.G'8a, то 3.+Vx7b 4.Gx 5.G'8a (6B), и далее цумэ. **4.** Если 2.S'8a, то 3.Rx7b+ 4.Sx 5.S'7a 6.Kx 7.G'6b, и далее тоже цумэ. **5.** Наконец, если 2.+V-6a, то 3.G'8a 4.K-9b 5.Gx9a 6.K-8b 7.R-8a+ 8.Sx8a 9.+Vx8a – цумэ.

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

(6B). После 5.G'8a

Если же попытаться начать решение с хода 1.R'6b или 1.R'4a, то ответ 2.G'6a будет защитой. Дело в том, что этот ход использует силу лошади дракона на 4c. Результат – поражение сэмзката.

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

(7A). После 1.S'2c

Сбросить фигуру в ключевую точку

На двойной шах 1.S'2b у белых есть ответ 2.Kx2b. После этого становится ясно, что необходимо блокировать королю путь к бегству наверх. Поэтому правильным решением является вброс на поле, которое бьют гёкукатные драконы и золото: 1.S'2c.

Если далее 2.+Rx2c, то 3.S-1b+ 4.Kx1b 5.G'1a (7B) – цумэ. Если 2.+Vx2c, то проходит то же самое. Если же 2.Gx2c или 2.Gx2a, то 3.G'1b – цумэ.

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

(7B). После 5.G'1a

Если же попытаться сыграть 1.S-3b=, то 2.P'2a; а если 1.S'3b, то 2.Gx2a 3.Sx2a+ 4.+Rx2a: в любом случае далее продолжения нет.

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

(8B). После 2.P-6d

На поле 9c слон не нужен

Есть, конечно, приём ёсэ 1.V'9c. Однако ответ 2.P-6d (8B) несёт поражение. Если далее сыграть 3.Rx5d+, то после 4.Lx9c 5.N-5c+ 6.P-8d продолжения не будет. Если же 3.G'5c, то 4.G'6a 5.Rx6a+ 6.Kx6a 7.G'6c 8.Gx6c 9.Gx6c 10.G'6b - сэннититэ (повторение позиции): это прочный образец, но он не является решением хисси.

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

(8A). После 1.V'7a

Правильный ответ - 1.V'7a (8A). Так как он создаёт двойное цумэро, 3.G'8b и 3.Vx6b+ 4.Kx6b 5.G'6a 6.K-7b 7.R-5b+, защиты от него нет. Если далее 2.P-6d, то 3.Vx6b+ 4.Kx6b 5.G'5c 6.Gx5c 7.Nx5c+ 8.K-7b 9.R-5b+ 10.K-7a 11.+R-6b - тоже цумэ.

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

(9A). После 1.N'7d

Защититься от побега сквозь 7d

Ходы 1.G'8b 2.K-9c 3.Gx7b 4.K-8d ведут к побегу. Поэтому в этом варианте имеет смысл заткнуть поле 8d ходами 1.N'8d 2.Px8d, но тогда после 3.G'8b 4.K-9c 5.Gx7b ход 6.K-8c опять приведёт к побегу: на сей раз через поле 7d. Поэтому сначала необходимо заблокировать именно поле 7d, ходом 1.N'7d: именно он и является правильным ответом.

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇	将								a
	馬	金							b
	王								c
将	将	将							d
	馬								e
									f
									g
									h
									i 銀

(9B). После 9.V-8b+

Теперь, если белые сыграют 2.Px7d (или 2.+Vx7d), то ходы 3.N'8d 4.Px8d 5.G'8b 6.K-9c 7.Gx7b 8.K-8c 9.V-8b+ (9B) принесут цумэ.

Если же на (9A) белые коня брать не будут, то им не защититься от 3.V-8b+. Например, если 2.S'9c, то 3.G'8b 4.Sx8b 5.Vx8b+.

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

(10A). После 1.S'2a

Ход 1.S'2a - лучший

Правильный ответ - 1.S'2a. Если взять это серебро ходом 2.Kx2a, то 3.+Rx2c 4.X'2b 5.G'3b - цумэ. Если же гёкуката не будет брать это серебро, то нет возможности одновременно защитить поля 1b и 3b. А именно: если 2.P'1b, то 3.+R-3b 4.K-1c 5.+Rx1b - цумэ, а если 2.R'3g, то 3.G'1b 4.K-3a 5.P-4a+ - тоже цумэ. И, конечно же, ранний побег 2.K-1c тоже приводит к цумэ 3.G'1b.

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

(10B). После 3.Gx1a

При решении можно, также, подумать и о ходе 1.G'2a, однако после 2.K-1c даже взятие слона ходом 3.Gx1a (10B) не создаёт цумэро, поэтому это проигрыш. Если далее 5.B'3a, то 6.N'2b 7.Vx2b+ 8.Kx2b 9.G-2a 10.Kx2a 11.+R-2c 12.S'2b, и цумэ нет.

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

(11A). После 1.N'1d

Создать пространство для атаки

Правильный ответ - 1.N'1d. Если взять этого коня ходом 2.Px1d, то 3.G'1c 4.Kx1c 5.Px1d 6.K-2c 7.P-1c+ 8.Lx1c 9.S'1b (11B) - цумэ. Если же открыть путь к бегству ходом 2.P-2e, то 3.Nx2b+ 4.Gx2b 5.S'3b 6.K-2d 7.+Rx2b, а если 2.N-4e, то 3.Nx2b+ 4.Gx2b 5.S'3b 6.K-3c 7.G'4c - всё равно цумэ. Далее, если 2.G'3a, то 3.Nx2b+ 4.G3ax2b 5.S'1d 6.Px1d 7.G'1c 8.Kx1c 9.Px1d 10.K-2c 11.P-1c+ 12.Lx1c 13.S'2b - цумэ.

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

(11B). После 9.S'1b

Если же начать решение с 1.G'4c, то 2.G'3a, а если 1.S'4c, то 2.G'3a 3.Sx3b= 4.Gx3b (на этот раз если 3.N'1d, то 4.Px1d), и хорошего продолжения нет.

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

(12A). После 1.S'8c

Тэсудзи - сброс серебра на 8c

Если начать с хода 1.G'5b, то 2.K-7b 3.Gx6b 4.K-8c, а если 1.R-5a+, то 2.K-7b 3.S'7a 4.K-8c: в любом случае, всё закончится побегом короля.

Поэтому здесь применяется тэсудзи **1.S'8c**, блокирующее путь к побегу короля. Если это серебро будет взято ходом 2.Sx8c (или 2.Rx8c), то далее 3.R-5a+ 4.K-7b 5.G'7a 6.K-8b 7.G-8a 8.K-9b 9.Gx9a 10.K-8b 11.+R-8a (12B) Если же белые возьмут ладью ходом 2.Gx5c, то 3.G'7b - цумэ. Далее, если 2.P'5b, то 3.G'7b 4.Gx7b 5.Rx5b+ 6.K-7a 7.+Rx7b, а если 2.G'4a, то 3.+P-5a 4.Gx5a 5.G'7a 6.Kx7a 7.Rx5a+ 8.X'6a 9.G'8b - тоже цумэ.

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

(12B). После 11.+R-8a

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

(13A). После 1.B'1d

Блокировать поле 1d

Если начать с 1.R'3b, то после погони 2.K-2c 3.S'2d ход 4.K-1d приведёт к бегству короля вверх. Но если это поле 1d блокировать, то арест будет успешным. Поэтому блокирующий путь побега ход **1.B'1d** и является правильным ответом.

Итак, если белые возьмут этого слона ходом 2.Px1d, то их ждёт простое цумэ 3.R'3b 4.K-2c 5.S'2d (13B). Если же на (13A) король не будет пытаться убежать, то численный перевес на поле 3b не даст им возможности эффективной защиты. К примеру, если 2.L'3a, то 4.R'3b 5.Lx3b 6.Vx3b+. Если 2.K-3c, то 3.R'3b, а если 2.S-2c, то 3.R'3b 4.Sx3b 5.Vx3b+ 6.K-1b 7.S'2c: в любом случае - цумэ.

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

(13B). После 5.S'2d

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

(14A). После 1.S-7a+

Шаховать не надо

Если дать шах 1.S-7a=, то король побежит на 8c, и его не поймать. Как гласит пословица, «шаховать надо разборчиво». Вместо шаха здесь надо сделать прочный ход 1.S-7a+ - он и является правильным ответом. Этот ход создаёт хисси. Если далее 2.Kx7a, то 3.G'7b, а если 2.K-8c, то 3.B-7b+ 4.K-7d 5.G-7e - цумэ.

Если же 2.R'1b, то 3.+Sx8a 4.K-9b 5.G'8b 6.Rx8b 7.+Sx8b 8.Kx8b 9.R'6b 10.K-8c 11.B-7b+ 12.K-7d 13.R-6c+ (14B) - цумэ, а если в этой последовательности гёкуката сыграет 4.K-8c, то 5.N'7e 6.K-9d 7.G'8e 8.Rx8e 9.Vx8e+ - всё равно цумэ.

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

(14B). После 13.R-6c+

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

(15A). После 1.R'2b

Предвидеть цумэ

Правильным ответом является вброс 1.R'2b. На 2.Kx2b готов ответ 3.R'3b, и вместе с тем висит угроза цумэ 3.R(B)x2c+

От этой угрозы не убежать: если 2.K-2d, то всё равно 3.Rx2c+. А эффективно защитить поле 2c гёкуката не сможет. Можно подумать о ходе 2.S'1d, однако после 3.B-3b+ 4.K-2d 5.R'2f 6.L'2e 7.Rx2c+ 8.Sx2c 9.+B-4b 10.N-3c 11.S'1e (15b) всё равно цумэ. Если же в этой последовательности гёкуката защитится сбросом 6.G'2e, то после 9.+B-4b 10.K-2d сброс 11.S'1e всё равно приведёт к цумэ (12.Gx1e 13.+Vx1e).

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

(15B). После 11.S'1e

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

(16A). После 3.L-3c+

Внимание: защита слоном издалека!

Так как если король убежит на 1c, то его будет не поймать, первый ход обязан быть сбросом 1.B'3a. Если после 2.K-1b сыграть 3.L-3b+, то после защиты слоном издалека 4.V'7g (16B) наступит поражение. Если далее 5.G'2b, то 6.K-1c, а если 5.G'3c, то 6.Vx3c 7.+Lx3c 8.Nx3c, и продолжения нет.

Поэтому правильным ответом является продолжение 3.L-3c+. После него защита удалённым слоном 4.V'7g уже не работает. Естественно, если гёкуката защитится ходом 4.Nx3c, то 5.G'1c 6.K-2a 7.V-2b+ - цумэ. После (16A) адекватной защиты поля 2b нет. Если 4.S'1c, то 5.G'2b 6.Sx2b 7.Vx2b+, а если 4.R'9b, то 5.G'2b 6.K-1c 7.Gx2c - цумэ.

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

(16B). После 4.V'7g

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

(17A). После 3.S-3b=

Целься и сверху, и снизу

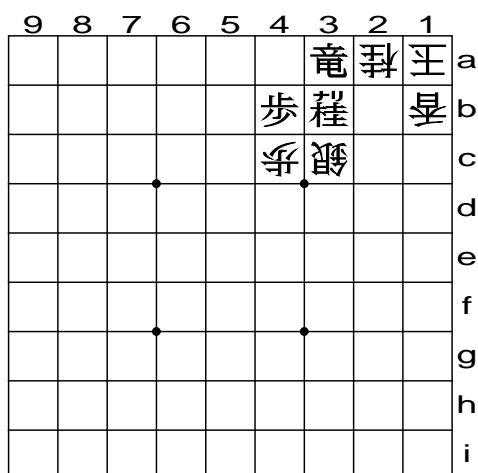
Жертва 1.N'2d 2.Px2d позволяет открыть поле 2c, после чего наступает возможность играть 3.S-3b=. После этого возникает двойная угроза цумэ: сбросами сверху и снизу, 5.V'2a и 5.V'2c, создающая хисси. Каждая из этих угроз в отдельности проста, но одновременно защитить поля 2a и 2c гёкуката не сможет.

Если далее 4.P-1d, то 5.V-3d 6.K-1c 7.V-2b+, а если 4.V-7g+, то всё равно 5.V-3d 6.K-1c 7.V-2b+.

Если же попытаться сразу начать решение с хода 1.S-3b=, то после 2.P-1d 3.N'2d 4.K-1c (17B) наступит поражение. Поэтому порядок ходов здесь важен.

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

(17B). После 4.K-1c



(18A). После 3.N-3b+

Рассмотри ход N'2c

Необходимо сосредоточить внимание на атаке в точке, расположенной рядом с драконом, который здесь является стержневым. Первый ход – **1.B'3c**. Поскольку этот слон неявно бьёт короля, ответить ходом **2.Sx3a** гёкуката не может. Зато может взять слона ходом **2.Sx3c**, но тогда исчезнет угроза дракону, и ходом **3.N-3b+** можно будет создать хисси.

Если далее **4.R'2i**, то **5.+Nx2a** **6.Rx2a** **7.N'2c** (18B) – цумэ.



(18B). После 7.N'2c

Если же от **1.B'3c** попробовать защититься ходом **2.G'2c** или **2.R'2i**, то ход **3.N-3b+** всё равно создаст хисси. Но если попытаться начать решение с хода **1.+Rx2a**, то после **2.Kx2a** **3.B'3b** **4.K-1a** **5.N'2c** **6.Sx2c** **7.Vx2c+** **8.G'2b** продолжения не будет.



(19A). После 3.S'2c

Препятствуй побегу силой лошади дракона

Вопрос состоит в том, что делать с областью 1-й и 2-й вертикалей, открытых для побега короля. Если принять прямые меры ходами **1.N'1e** **2.Lx1e** **3.S'1b**, то цумэро при этом всё равно не возникнет.

Правильный ответ начинается ходом **1.G-3a**. Если **2.K-2c**, то с хода **3.+V-4a** начнётся цумэ. Если же **2.K-2b**, то **3.S'2c** **4.Kx2c** **5.+V-4a** (19B), и дальше то же самое цумэ. Так что ход **+V-4a** не позволяет королю убежать по 1-й и 2-й вертикалям.

Поэтому на **1.G-3a** есть лишь один ответ: **2.Kx3a**. После того, как король успешно падает на дно, прижимающий ход **3.S'2c** создаёт хисси. Если далее **4.R'4b**, то **5.N'4c** **6.Rx4c** **7.G'3b** – цумэ.



(19B). После 5.+V-4a



(20A). После 3.В-3с+

Слон на 2b - это дзяма-кома

Слон на поле 2b - это дзяма-кома (фигура-препятствие). Поэтому вопрос в том, как его уничтожить. Если начать с шаха 1.Вх1а+, то после 2.К-2с король убежит вверх, и это будет поражением. Далее, если 1.В-3с+, то 2.Гх3с, и это золото станет эффективной защитой. Можно, также, подумать и о ходе 1.В-4д+: ведь если 2.Рх4д, то 3.Г'2b 4.К-1с 5.Г'2с - цумэ. Однако если 2.К-2с (20В), то король убежит, и его будет не поймать.

Подготовительную работу делает жертва 1.Г'1с 2.Нх1с, после которой правильным ответом является переворот 3.В-3с+. Он закрывает все пути к бегству короля наверх, и одновременно строит численный перевес на поле 2b. Если далее 4.Гх3с, то, разумеется, 5.Г'2b.



(20B). После 2.К-2с

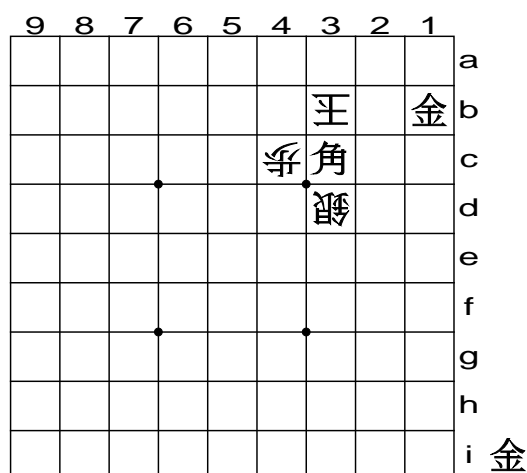


(21A). После 3.Г-3с

Типичное двойное цумэро

Сначала надо дать шах 1.В'3b. На 2.К-3а надо спокойно ответить 3.Г-3с: это простой, но блестящий ход. Он создаёт угрозы 5.В'2b и 5.В'4b. Каждая из них - простое цумэ, однако одновременно защитить поля 2b и 4b гёкुकата не сможет. Поскольку бежать королю на (21А) тоже некуда, это - хисси. Ключом к созданию хисси часто бывает стремление создать две угрозы цумэ, и данная задача - типичный тому пример.

Если начать решение с хода 1.В'1b, то после 2.К-3а 3.Г-3с 4.К-4а неизбежно поражение. Если после 1.В'3b 2.К-3а сыграть 3.В'3с, то после 4.Г'1b 5.Гх1b 6.Кх3b (21В) продолжения не будет.



(21B). После 6.Кх3b

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

(22A). После 3.В'3b

Умный сброс 1.Н'2d

Можно подумать о сбросе 1.В'3b, однако после 2.Сх3а 3.Н'2d 4.К-2b (22В) придётся признать поражение. Если далее 5.В-4а+, то 6.Р'3b, и продолжения нет.

Начать надо с жертвы 1.Н'2d: она отлично проделает подготовительную работу. Хотя ответ 2.Рх2d и создаст путь к побегу, от следующего за ним сброса 3.В'3b защиты нет. Теперь если 4.Сх3а, то 5.Г'2с – цумэ. Если же взятия 4.Сх3а не производить, то защиты от висящей угрозы 5.Г'2с 6.Сх2с 7.Вх2а+ у гёкуката нет. Защищать поле 2с какой-либо фигурой смысла нет, а для защиты поля 2а попросту нет места.

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

(22B). После 4.К-2b

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

(23A). После 3.Н'3d

Конь на голове золота

Правильный ответ начинается со сброса коня на голову золота 1.Н'3с. Если 2.Гх3с, то 3.Г'2b – цумэ. Если же король побежит ходом 2.К-1b, то связывающий ход 3.Н'2е (23В) тоже создаст хисси. Даже если далее 4.Н'2а, то 5.Г'1с 6.Нх1с 7.С'2а – цумэ. Если же на 1.Н'3с будет дан ответ 2.Кх3а, то сброс второго коня 3.Н'3d отлично стабилизирует видимую неустойчивость, в которой, кажется, король может спастись: защиты далее нет. Например, если 4.Гх3с, то 5.С'2b 6.К-3b 7.Г'4b, а если 4.Г-4с, то 5.Г'2b – цумэ.

Если же начать решение с хода 1.С'3с, то после 2.Гх3а 3.Н'3d 4.Г'3b 5.Г'2b 6.Г3bx2b 7.Нх2b+ 8.Гх2b 9.Н'3d 10.Г'3b хисси так и не построятся.

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

(23B). После 3.Н'2е

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇	将	角	銀						a
王								飛	b
角	手	手	將						c
手			●			●			d
	桂								e
			●			●			f
									g
									h
									i

(24B). После 2.R'1b

Внимание: ладья издалека!

Можно подумать о том, чтобы сразу начать со сброса 1.V'9c, но тогда защитный сброс ладьи издалека 2.R'1b (24B) принесёт поражение. Теперь ход 3.S-7b не имеет смысла из-за 4.Rx7b.

Поэтому правильный ответ должен начинаться с жертвы 1.S-6b+ 2.Sx6b, за которой следует сброс 3.V'9c. Теперь сброс 4.R'1b уже ничего не защищает, поскольку в этой форме вообще нет места для сброса фигуры, которая могла бы защитить поле 8b. Если же далее 4.Nx9c, то, разумеется, 5.Nx9c+ 6.K-8a 7.V-8b+ - цумэ.

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇	将	角							a
王		將							b
角	手	手							c
手			●			●			d
	桂								e
			●			●			f
									g
									h
									i

(24A). После 3.V'9c

Если же начать решение со сброса 1.V'8b, то после 2.S'8d продолжения будет не найти.

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
						将	将	皇	a
						竜	將	王	b
					角		手	手	c
			●			●		將	d
									e
			●			●			f
									g
									h
									i

(25B). После 2.G'3a

Результат таится в точке 3a

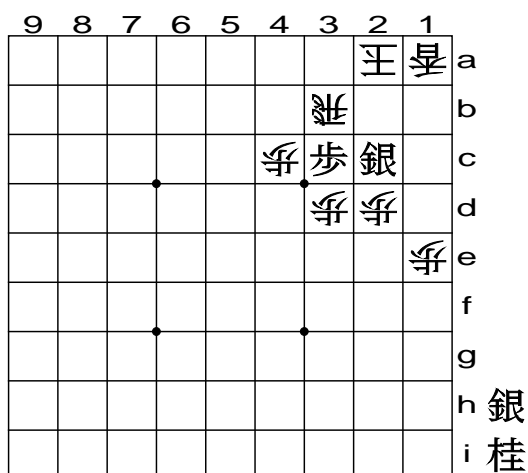
Если с самого начала нацелишься на точку 2a сбросом 1.V'4c, то после защиты 2.G'3a (25B) придётся признать поражение. Есть, также, сильный сброс 1.S'3c, но и после него защита 2.G'3a не даст никакого продолжения.

Правильный ответ - напасть на серебро на 2b ходом 1.S'3a. Гёкуката защитится - к примеру, ходом 2.V'7g, но далее последует решающий сброс 3.V'4c. В отличие от (25B), здесь сбросом 4.G'3a уже не защититься, так как места для него нет. Поэтому (25A) - это форма хисси, в которой нет места для сброса защитной фигуры.

Если же за 1.S'3a последует 2.S'3c, то ход 3.V'4c всё равно создаст точно такое же хисси.

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
						銀	将	皇	a
						竜	將	王	b
					角		手	手	c
			●			●		將	d
									e
			●			●			f
		角							g
									h
									i

(25A). После 3.V'4c

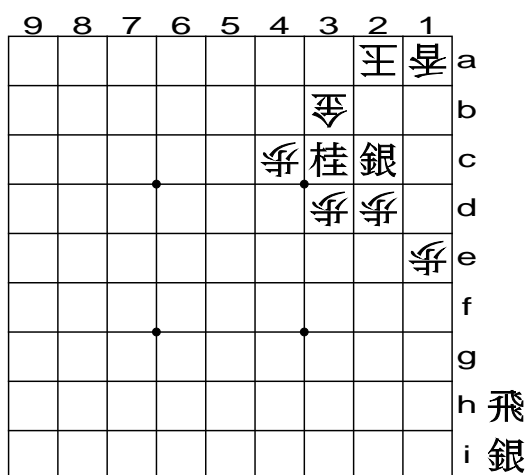


(26A). После 3.P'3c

Замучить ладью!

Если съесть ладью ходом 1.Sx2b+, то на этом всё и закончится. Если же начать с 1.S'3c, то после взятия серебра ходом 2.Rx2c поражение всё равно неизбежно.

Начинать надо с жертвы 1.S'3b 2.Rx3b, которая позволит серебру на 2c избежать опасного соседства, и за которой последует страшный ход 3.P'3c. Этот ход - тэсудзи мучения защитной фигуры. Если далее 4.Rx3c, то 5.S'2b - цумэ, а если ладья убежит вбок, то цумэ наступит после 5.S'3b. Если 4.S'3a, то 5.Px3b+ 6.Sx3b 7.S'2b. Если же 4.G'3a (или 4.G'2b), то 5.Px3b+ 6.Gx3b 7.N'3c (26B). Теперь если 8.Gx3c, то 9.S'2b, а если 8.K-3a, то 9.R'4a - цумэ.



(26B). После 7.N'3c

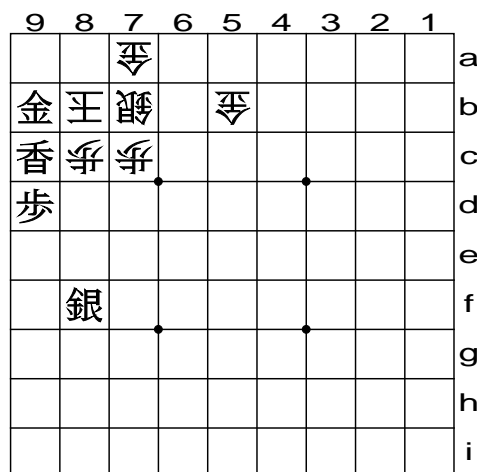


(27A). После 3.B'7a

Решающий ход - 3.B'7a

Шах 1.P'9d - это приём реального боя. В ответ гёкуката может идти в четыре стороны, однако если 2.Kx9d, то 3.L'9e 4.K-8d 5.G'8e; если 2.K-8d, то сразу 3.G'8e, а если 4.K-8b, то 5.B'9c 6.K-8a 7.G'8b - цумэ. Поэтому единственный остающийся ответ - 2.K-9b. Но далее следует решающий сброс 3.B'7a, блокирующий путь к бегству.

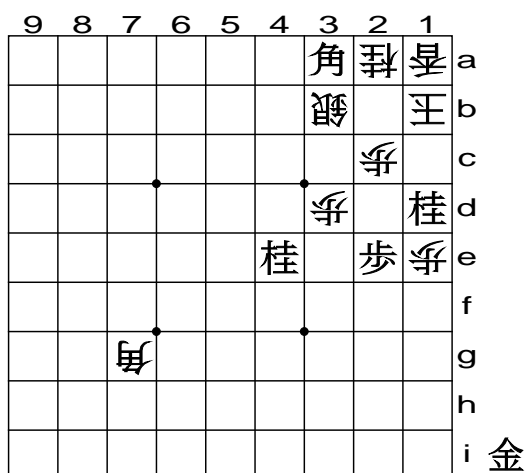
Если далее 4.Gx7a, то 5.L'9c 6.K-8b 7.G'9b (27B) - цумэ. А если 4.S'8b, то 5.G'9c 6.Sx9c 7.Px9c+ 8.K-8a 9.B-8b+ - тоже цумэ.



(27B). После 7.G'9b

Если же начать решение с хода 1.B'7a, то после 2.Gx7a 3.P'9d 4.K-8b придётся признать поражение.

А если 1.L'9d 2.Kx9d 3.B'8b, то далее есть защита 4.G'9e. (Д.К.)

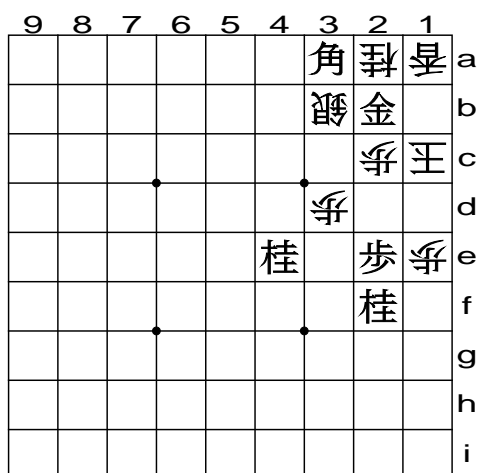


(28B). После 2.В'7g

Конь на 1d бесполезен

Можно подумать о связывающем ходе 1.N'1d, однако после него защита удалённым слоном 2.В'7g (28B) принесёт поражение. Если далее 3.G'2b, то 4.K-1c, и король убегает; если же 3.G'3c, то 4.Sx3c 5.Nx3c+ 6.Vx3c+, и продолжения нет.

Правильный ответ – простой сброс 1.G'2b. Кажется, что этот ход позволяет королю убежать вверх, однако после убегания 2.K-1c связывающий сброс 3.N'2f создаёт хисси. Далее королю грозит цумэ 5.Gx3b (5.Gx2a) 6.K-1b 7.V-2b+. Если же защититься от этой угрозы сбросом 4.G'4a, то далее 5.Gx1a 6.Gx3a 7.L'1d 8.K-2b 9.G-1b – цумэ.



(28A). После 3.N'2f



(29A). После 3.Вx4a+

Сменять слона на пешку

Понять в этой задаче, как использовать фигуры, сложно. Если 1.В'3c, то взятие ладьи ходом 2.Sx2d принесёт поражение. Кажется, что других подходящих цумэро нет, однако есть ход 1.В'6c. На первый взгляд, этот ход кажется слабым шумом вдали от короля, однако смысл его в том, чтобы обменять слона из руки на пешку. Действительно: как только это удастся, сэмката сможет поставить форсированный мат. А именно: после 1.В'6c возникает угроза 3.Вx5d+ 4.Gx5d 5.P'2b, и далее – цумэ. Но вместе с тем сброс 1.В'6c угрожает взятием золоту на 4a: этот великолепный ход позволяет «убить одним камнем двух птиц».

Если за 1.В'6c последует 2.Sx2d, то далее ход 3.Вx4a+ создаст хисси. Если же 2.G-3b, то ход 3.В-4a+ (29B) всё равно создаст хисси.



(29B). После 3.В-4a+

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

(30A). После 3.Vx4d+

Сброс слона в ключевую точку

Правильным ответом является вброс слона в ключевую точку, защищённую и слоном, и золотом: **1.V'5c**. Если **2.Gx5c**, то это золото перестанет бить поле 4b, и поэтому реализуется цумэ **3.G'4b** **4.Px4b** **5.Sx4b+**. Если же **2.Vx5c**, то этот слон перестанет бить поле 2b, и поэтому реализуется цумэ **3.G'2b**. Ну а если **2.K-3b**, то взятие **3.Vx4d** создаст хисси.

Теперь, если **4.Kx2c**, то **5.V'3b** **6.Kx3b** **7.G'2b** (30B) – цумэ. Если же **4.P'4b**, то **5.V-2b+** **6.K-4a** **7.Px4b+** **8.Gx4b** **9.Sx4b+** **10.Kx4b** **11.G'4c** **12.K-5a** **13.G'5b** – цумэ. Ну а любой другой ход не защищает от численного перевеса сэмэката на поле 2b.

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

(30B). После 7.G'2b

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

(31B). После 7.+R-3b

Решающий ход – скрытый шах

Сначала – шах **1.P'1c**. Если **2.Gx1c**, то **3.G'2b** **4.Kx2b** **5.R-4b+** **6.K-2c** **7.+R-3b** (31B) – цумэ. Поэтому в ответ на **1.P'1c** можно лишь победить **2.K-2a**, но далее следует решающий ход: скрытый шах **3.R-2c+** (31A).

Если далее **4.Gx2c**, то **5.G'3b**, а если **4.K-3a**, то **5.G'3b** **6.Gx3b** **7.+Rx3b** – цумэ. Более того, на (31A) поле 3b уже не защитить никаким сбросом. К примеру, если **4.G'4b**, то **5.G'3b** **6.G4bx3b** **7.Sx3b+**. Сила дракона нейтрализует золото на 2b с помощью поля 3b, делая его беспомощным. Поэтому на (31A), на поле 3b, у сэмэката – существенный численный перевес.

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

(31A). После 3.R-2c+

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

(32A). После 3.S'7a

Решающий ход - золото на спине

Если сразу начать с золота на спине 1.S'7a, то после взятия слона ходом 2.Sx5c серебро возьмёт под защиту поле 6b, и это будет означать поражение. Поэтому правильный первый ход - 1.S'6a. Если это серебро будет взято ходом 2.Sx6a, то исчезнет угроза слону, и поэтому сброс серебра «на спину короля» 3.S'7a (32A) создаст хисси. На (32A) висят угрозы цумэ сбросом золота 5.G'8b и 5.G'6b 6.Sx6b 7.Vx6b+, справа и слева, защититься от которых одновременно невозможно.

Далее, если за 1.S'6a последует взятие 2.Kx6a, то 3.G'6b. А если 2.K-8b, то 3.B-7a+ (32B), и далее - цумэ: если 4.Kx7a, то 5.G'6b, а если 4.K-9b, то 5.S'9c 6.Nx9c 7.G'8b.

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

(32B). После 3.B-7a+

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

(33A). После 3.G'3a

Если дракона и возьмут, форма всё равно будет матовая

Сначала - жертва 1.G'3c 2.Nx3c: она блокирует поле 3c, и в то же время создаёт пустоту на 2a. После такой подготовки продолжением будет ход 3.G'3a. Если далее дракон будет взят ходом 4.Gx4a, то, разумеется, 5.G'2a. Сброс 3.G'3a атакует разделяющее короля и дракона золото, и одновременно создаёт угрозу цумэ 5.G'2a, поэтому 3.G'3a - хисси.

Если далее 4.G'2a, то 5.+Rx3b 6.Gx3b 7.G'2a (33B). Если же 4.S'2a, то 5.Gx3b 6.Sx3b 7.G'2a 8.Kx2a 9.G'3a 10.K-2b 11.+Rx3b - тоже цумэ.

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

(33B). После 7.G'2a

Далее, если начать решение с хода 1.G'4c, то после 2.Gx4b 3.Gx4b 4.K-3c короля будет не догнать.

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

(34A). После 3.R-2b+

Отбросить короля на дно

Жертва **1.B'4a** – это не только шах, но и скрытая защита ладьи. Если **2.Gx4a**, то **3.G'2b** – цумэ, поэтому брать этого слона гёкуката может лишь ходом **2.Kx4a**. Таким образом, король загоняется на первую горизонталь, после чего ладья, ходом **3.R-2b+**, блокирует его по второй горизонтали и ставит хисси.

Если далее брать ладью **4.Gx2b**, то **5.G'4b** – цумэ. А если брать серебро **4.Vx5c**, то **5.G'5b** – цумэ. А поскольку на поле 5b у сэмэката численный перевес, защиты здесь нет.

Далее: если вместо **3.R-2b+** попытаться сыграть **3.Rx2a+**, то взятие серебра **4.Vx5c** приведёт к поражению. А если начать решение с **1.G'2b** **2.Gx2b** **3.B'4a**, то после **4.K-3a** (35B) продолжения не будет.

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

(34B). После 4.K-3a

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

(35A). После 3.+B-4c

Увидеть цумэ с конём на 3d

Сначала – подготовительная жертва **1.S'3c** **2.Nx3c**, а далее – ход-цель: **3.+B-4c**. Этот ход – хисси.

Теперь над королём висят две угрозы цумэ: **5.G'2a** и **5.N'3d**. Если же **4.Px4c**, то, разумеется, **5.N'3d** **6.K-3b** **7.G'2b** (35B) – цумэ.

Ключевым вопросом этой задачи является то, как в ней увидеть в уме матовую форму с конём на 3d.

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

(35B). После 7.G'2b

Далее, если **4.G'3b**, то **5.N'3d** **6.K-3a** **7.G'2b** **8.Gx2b** **9.Nx2b+** **10.Kx2b** **11.G'2a** – цумэ. Если же **4.P-2d**, то всё равно **5.N'3d** **6.K-2c** **7.G'2b**.

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

(36A). После 3.S'4a

Атаковать ключевым золотом

Если от шаха **1.P'3b** король уйдёт ходом **2.K-4a** или **2.K-4b**, то **3.G'5b** – цумэ. Поэтому на **1.P'3b** возможен лишь один ответ: **2.Gx3b**. Но за ним следует решающий ход **3.S'4a**.

Если далее **4.Gx2c**, то **5.G'3b** – цумэ. Если же **4.Kx3a**, то **5.+Rx2a** **6.X'3a** **7.G'5b** – тоже цумэ. Взять же и дракона, и серебро одновременно гёкуката не может. Ну а если **4.R'2b**, то **5.Sx3b+** **6.Rx3b** **7.G'4a** **8.Kx4a** **9.+Rx2a** **10.X'3a** **11.G'5a** **12.K-4b** **13.G-5b** (36B) – цумэ.

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

(36B). После 13.G-5b

Если же после **1.P'3b** **2.Gx3b** сыграть **3.G'4a**, то ходы **4.Kx4a** **5.+Rx2a** **6.G'3a** приведут к поражению.

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

(37A). После 3.S-2d

Ограничивающий сброс 1.L'1f

Сброс стрелки за ладьёй **1.L'1f** – это единственный ход, позволяющий по максимуму использовать силу лады. Поскольку одновременно защитить поля **1a**, **1b** и **1c** гёкуката не может, ему остаётся лишь выпрыгивание конём **2.N-2e** для создания пути к побегу через точку **3c**. Но далее следует решающий ход **3.S-2d**. Если далее это серебро будет взято ходом **4.Px2d**, то **5.R-1c+** **6.K-2a** **7.+R-1a** – цумэ. Если же **4.B-5c**, то **5.R-1a+**, а если **4.G3b-4b**, то **5.R-1b+**: и так, и так – цумэ.

Далее, если сбрасывать стрелку не на **1f**, а, например, ходом **1.L'1h**, то за **2.N-2e** **3.S'2d** последует тормозящий сброс **4.P'1g** (37B), который приведёт к поражению. Поэтому лишь сброс **1.L'1f** является реально ограничивающим.

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

(37B). После 4.P'1g

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

(38A). После 3.S'3a

Есть фигуры в жертву и помимо золота

Если на **1.B'3c** ответить **2.Sx3c**, то **3.G'2a** – цумэ. Иначе же висит угроза цумэ **3.P-2a+ 4.Kx2a 5.G'2b**. Чтобы защититься от этого цумэ, нужна фигура, бьющая поле **2b**. Но если защититься сбросом **2.G'3a**, то поле **3a** будет заблокировано, и возникнет цумэ **3.P-2a+ 4.Kx2a 5.G'1a**. Остаётся лишь защитный ход **2.S'1c**, но и он не поможет, так как ход **3.S'3a** создаст хисси.

Если далее опять **4.Sx3c**, то **5.G'2a**, а если **4.+Vx3a**, то **5.P-2a+ 6.Kx2a 7.G'1a** (38B) – цумэ. Если же не брать ни слона, ни серебро, то не удастся защититься от цумэ **5.P-2a+ 6.Kx2a 7.G'2b 8.Sx2b 9.Sx2b+**.

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

(38B). После 7.G'1a

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

(39A). После 3.N'9c

Преграда из коней

Если на **1.N'8d** ответить **2.Px8d**, то **3.N'8c 4.Sx8c 5.G'8b**, но одновременно создаются угрозы цумэ **3.Nx9b+ 4.Kx9b 5.N'8d 6.Px8d 7.G'8c 8.K-9a 9.L'9b** и **3.+Rx8b 4.Kx8b 5.G'7b 6.K-9a 7.S'8b**.

Единственной мерой, одновременно защищающей от этих угроз, является ход **2.P-9d**. Но за ним следует решающий ход **3.N'9c**.

Если далее **4.Sx9c**, то **5.+Rx9b**; если **4.Nx9c**, то **5.G'8a**, ну а если **4.Lx9c**, то **5.G'9b**. Если же защититься ходом **4.G'7a**, то **5.Nx8a+ 6.Gx8a 7.+Rx8a 8.Kx8a 9.G'7b 10.K-9a 10.G'8a** (39B) – всё равно цумэ.

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

(39B). После 10.G'8a

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

(40A). После 3.G'3a

Проявить силу слона на 4c

Сначала - взятие золота **1.Sx2b**. Если **2.Kx2b**, то **3.Vx2a+** **4.Kx2a** **5.Rx2c+** **6.X'2b** **7.G'3b** - цумэ, поэтому единственно возможный для гёкуката ответ - **2.Sx2b**. Далее следует ход-цель: **3.G'3a**. Обычно золото на дальней горизонтали является слабым, однако в данном случае этот великолепный ход позволяет проявить силу слона на 4c. Вот ход **3.G'3b** в данной ситуации цумэро бы не создал.

Если далее гёкуката сыграет **4.Sx3a**, то **5.Vx2a+** **6.Kx2a** **7.Rx2c+** **8.S-2b** **9.N'3c** **10.K-3a** **11.P-4a+** (40B) - цумэ. Если же **4.Px2d**, то **5.Vx2a+** **6.K-2c** **7.N'3e** **8.K-3d** **9.+V-4c** - цумэ.

9	8	7	6	5	4	3	2	1		
						と	王		皇	a
								龍		b
						桂	龍	歩		c
			●							d
					歩			歩		e
						歩				f
			●							g
										h
										i

(40B). После 11.P-4a+

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

(41A). После 5.N'9d

Создать численный перевес на поле 8d

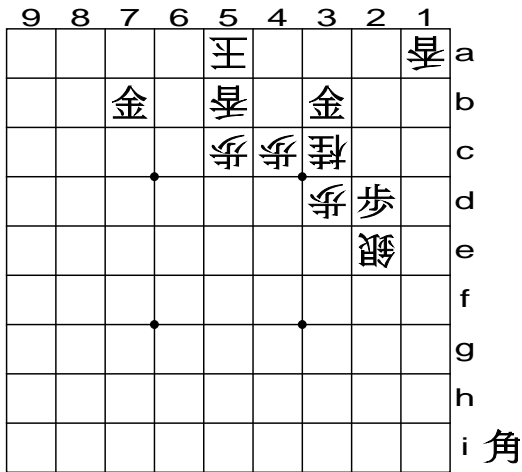
Так как если король убежит на поле 9c, то его будет не поймать, абсолютно необходим ход **1.V'7a**. После **2.K-9b** в дело вступает тэсудзи **3.G'7b**. Далее, единственная защита от **5.V-8b+** - это ход **4.S'9c**, после которого сброс **5.N'9d** создаёт на поле 8d численный перевес, защититься от которого гёкуката не может в силу отсутствия места для сброса защитной фигуры.

Если далее **6.Sx9d**, то **7.V-8b+**, ну а любой другой ход не защищает от цумэ **7.N-8b+** **8.Sx8b** **9.Vx8b+**.

Если же после **1.V'7a** **2.K-9b** сразу сыграть **3.N'9d**, то после защиты ходом **4.G'7b** (41B) придётся признать поражение.

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

(41B). После 4.G'7b



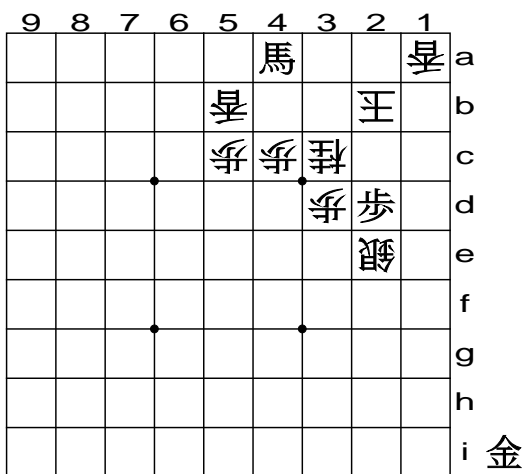
(42B). После 3.G'7b

Завлечь в сферу влияния

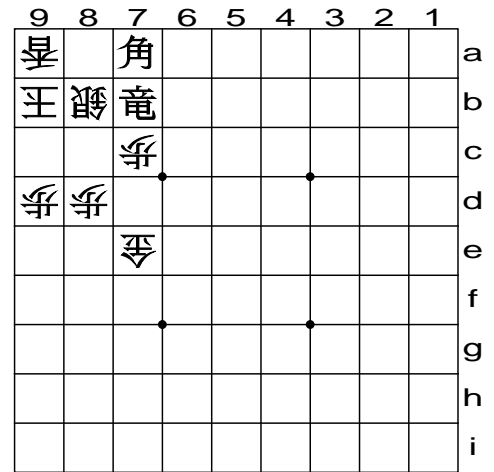
Если использовать фигуры в руке для сброса 1.G'3b или 1.B'3a, то король убежит через поле 5a налево, и его будет не поймать. Поэтому правильный ответ начинается с хода **1.G-3b**.

Если далее 2.K-5a, то ход 3.G'7b (42B) создаст хисси: в этой типовой форме с атакой хасами невозможно одновременно защититься от сбросов 5.B'6b и 5.B'4b.

Поэтому на 1.G-3b остаётся лишь ответ **2.Kx3b**. Король при этом завлекается направо, в сферу влияния сэмката, а далее следует сброс **3.B'2c**. Если 4.K-4b, то 5.G'4a - цумэ, поэтому побег короля влево уже предотвращён. Если же **4.K-2b**, то ходом **5.B-4a+** на поле 2c строится численный перевес, создающий хисси.



(42A). После 5.B-4a+



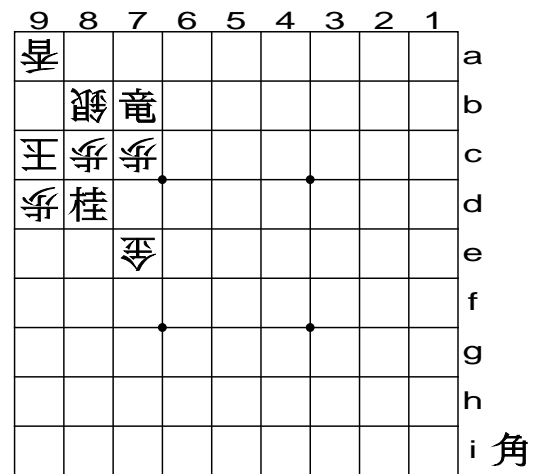
(43A). После 5.B'7a

Создать пространство сбросом коня

Сначала жертвой **1.N'8d 2.Px8d** создаётся пустота на поле 8c. После того, как эта подготовительная работа проведена, дракон подступает ходом **3.+R-7b**, создавая угрозы цумэ 5.B'8a и 5.B'8c. Единственный ход, позволяющий защититься от обеих этих угроз одновременно, - это открытие пути к бегству **4.P-9d**, но далее следует нападение на поле между драконом и королём **5.B'7a**, создающее хисси.

Если далее 6.G'8a, то всё равно 7.Sx8b+ 8.Gx8b 9.S'8c 10.K-9c 11.+Rx8b - цумэ.

Если же просто пытаться начать решение с хода 1.+R-7b, то после 2.P-9d 3.N'8d 4.K-9c (43B) придётся признать поражение.



(43B). После 4.K-9c

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

(44B). После 11.+R-8b

Практическое использование серебра

«Серебро на живот короля» **1.S'8b** - это ёсэ-тэсудзи. После того, как король оттаскивается вбок **2.Kx8b**, наступает очередь блокирования пути к бегству ходом **3.S'8d**. Если далее **4.Rx8d** (или **4.Gx8d**), то **5.R-7b+** **6.K-9c** **7.S'8b** **8.K-9b** **9.Sx7c+** **10.K-9c** **11.+R-8b** (44B) - цумэ. Поэтому на **3.S'8d** можно ответить лишь **4.K-9b**, но далее ход **5.+P-7b** создаёт хисси.

Теперь, если **6.Rx8d**, то **7.Rx8a+** **8.K-9c** **9.+R-8b** - цумэ. Если же **6.R'2a**, то всё равно **7.Rx8a+** **8.Rx8a** **9.S'9c** - цумэ.

Наконец, если начать решение сразу со сброса **1.S'8d**, то после **2.Rx8d** **3.S'8b** **4.K-8c** придётся признать поражение.

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

(44A). После 5.+P-7d

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

(45B). После 9.G'1e

Хисси в форме двухсторонней атаки

Первый ход - **1.B'3a**. Если на него ответить **2.K-3c**, то **3.B-4b+** **4.K-2b** **5.Nx3b+** **6.K-1c** **7.S'2b** **8.K-1d** **9.G'1e** (45B) - цумэ. Если же **2.K-1a**, то **3.Nx1b+** **4.Kx1b** **5.S'1c** **6.Gx1c** **7.G'2b** - тоже цумэ. Поэтому на **1.B'3a** можно отвечать лишь **2.Kx3a**. При этом король падает на дно, и появляется продолжение **3.S'3c**, поскольку этот ход грозит продолжениями **5.Sx3b** и **5.G'4b**, гёкуката обязан это серебро взять. Но если **4.Sx3c**, то **5.G'3b**, поэтому ход **4.Gx3c** неизбежен. После того, как вся подготовительная работа проделана, наступает очередь хода **5.Nx1b+**, который ставит хисси с помощью атаки хасами: это - победа.

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
						王			a
				と		銀		程	b
						金			c
			●			歩	銀		d
									e
									f
			●			●			g
									h
									i 金香

(45A). После 5.Nx1b+

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
							金		a
						王		王	b
						王	王	王	c
			●			竜	馬		d
						歩			e
									f
		●				●			g
									h
									i

(46B). После 11.+Rx4d

Ключом является слон на 2a

Здесь применяется тэсудзи конвоирования **1.G'1a**. Если **2.Kx1a**, то **3.+Rx3a** **4.X'2a** **5.G'2b** - цумэ. Поэтому далее неизбежен ход **2.K-2b**, после которого делается ход-цель **3.V'2a**. Если далее **4.Gx4a**, то **5.Vx1b+** **6.K-3b** **7.+V-2a** - цумэ. Если же **4.G3c-3b**, то **5.Vx3b+** **6.Gx3b** **7.G-2a** **8.K-3c** **9.G'4d** **10.Lx4d** **11.+Rx4d** (46B) - цумэ. Поэтому после **3.V'2a** возможен лишь ход **4.Kx1a**, после которого ход **5.+Rx3a** создаёт хисси.

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
						竜	角	王	a
					王			王	b
						王	王	王	c
		●					馬		d
						歩			e
									f
		●				●			g
									h
									i

(46A). После 5.+Rx3a

Если далее **6.G'2b**, то **7.Vx1b+** **8.Kx1b** **9.G'1a**, а если **6.S'2b**, то **7.V-3b+** **8.Sx1a** **9.G'2a** - цумэ.

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

(47A). После 5.S-3a=

Цель - двойной шах с отсечением пути к бегству

Первый ход правильного ответа - это шах **1.S'2b**. За **2.K-1b** следует жертва **3.S'1c** **4.Nx1c**, позволяющая блокировать поле 1c, и наконец наступает пора для хода **5.S-3a=**. А это уже хисси.

Последний ход создаёт угрозу **7.P-2b+**. Поскольку это - двойной шах, пытаться защищать поле 2b для гёкуката смысла не имеет. Ни взятие слона **6.Sx3d**, ни бегство **6.K-1a** или **6.K-2a** от цумэ **7.P-2b+** тоже не спасают.

Если же после **2.K-1b** попытаться сразу сыграть **3.S-3a=**, то после **4.Sx4d** **5.P-2b+** **6.K-1c** (47B) придётся признать поражение.

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
						銀	王		a
						王	と		b
								王	c
			●			王	王	王	d
									e
									f
		●				●			g
									h
									i

(47B). После 6.K-1c

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
						銀	掛		a
							馬		b
					銀	王			c
		●				銀	馬	歩	d
									e
									f
		●				●			g
									h
									i

(48B). После 5.+B-2b

Блокировать поле 2d

У короля есть путь к бегству через поля 2c и 2d. Поэтому здесь применяется тэсудзи блокирования пути к бегству ходом 1.G'2d. Если 2.+Vx2d, то 3.Vx1a+ 4.K-2c 5.+B-2b (48B) - цумэ. Если же гёкуката окажет сопротивление цепким сбросом 2.G'2c, то после сбрасывания короля на дно ходами 3.Vx1a+ 4.Kx1a съедение сброшенной в защиту фигуры ходом 5.Gx2c создаёт хисси. Теперь, если 6.Sx2c, то 7.G'2b - цумэ. Любой же другой ход не является защитой от численного перевеса на поле 2b.

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

(48A). После 5.Gx2c

Если же начать решение с ходов 1.G'1c 2.Nx1c, то на 3.B-3c+ будет дан ответ 4.+Vx3c, а на 3.B-4d+ - 4.K-2c. В любом случае, это проигрыш.

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇	掛	金							a
	王	龍	竜						b
	歩	歩							c
歩	金	馬	●			●			d
									e
									f
			●			●			g
									h
									i

(49A). После 5.G'8d

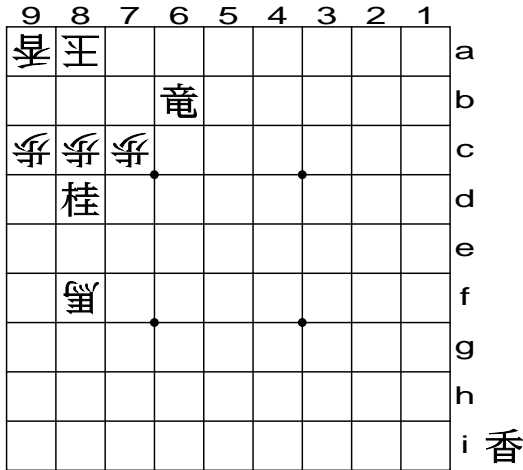
Распределение ролей золотых

Если начать со взятия серебра 1.+Rx7b, то после 2.G'8b поражение неизбежно. Поэтому сначала король, с помощью жертвы 1.G'8b 2.Kx8b, подтаскивается вбок, а далее следует тэсудзи нападения на фигуру, разделяющую короля и дракона, ходом 3.G'7a. Если далее 4.S'6c, то 5.Gx7b 6.Sx7b 7.S'7a 8.K-9b 9.+Rx7b - цумэ. Поэтому гёкуката вынужден создавать путь к бегству ходом 4.P-9d, после которого решающий сброс 5.G'8d этот путь блокирует.

Если далее 6.Px8d, то 7.+Rx7b 8.K-9c 9.S'8b 10.K-9b 11.Sx7c+ 12.K-9c 13.+R-8b (49B) - цумэ. Если же 6.K-9b, то 7.+Rx7b 8.G'8b 9.+Rx8a 10.Gx8a 11.S'9c - тоже цумэ.

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

(49B). После 13.+R-8b

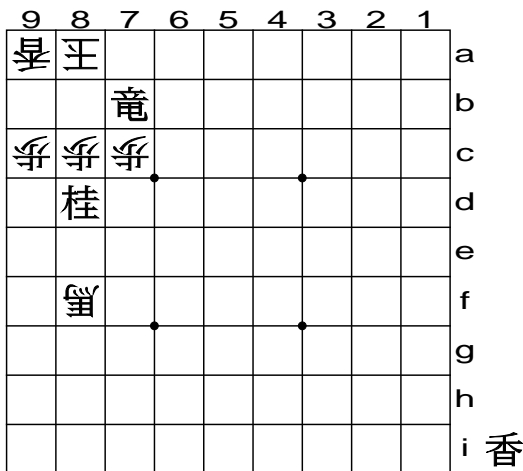


(50A). После 5.N'8d

Серебро будет съедено

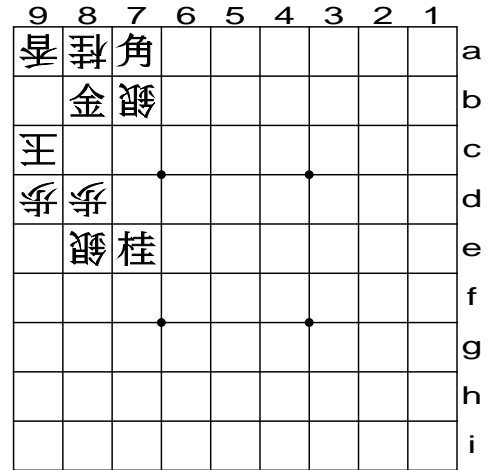
Сначала - сброс 1.S'8a, после 2.K-8b - лёгкая отдача серебра 3.R-6b+ 4.Kx8a и, наконец, сброс 5.N'8d ставит хисси.

Если далее 6.Px8d, то 7.L'8c - цумэ. Если же этим взятием пренебречь, то остаются цумэ 7.L'8b и 7.+R-7b. Защитить от них одновременно могут ходы 6.S'7a, 6.G'7a, 6.G'8b и 6.R'8b, однако если 6.S'7a, то 7.L'8b 8.Sx8b 9.+R-7b; если 6.G'7a или 6.G'8b, то 7.+Rx 8.Kx 9.G'7b, а если 6.R'8b, то 7.Rx8b 8.Kx8b 9.R'6b 10.K-8a 11.R-7b+ (50B): в любом случае - цумэ.



(50B). После 11.R-7b+

(аналогично диаграмме E1)

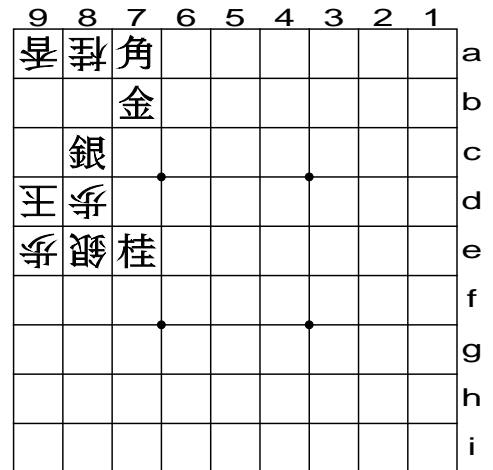


(51A). После 5.N'7e

Жертва коня и решающий ход конём

Сначала ходами 1.N'8d 2.Px8d блокируется путь к бегству через 8d, а затем король отгоняется ходами 3.G'8b 4.K-9c. Но если после этого взять серебро ходом 5.Gx7b, то после 6.K-8c король убежит, и его будет не поймать. Поэтому далее правильным ответом является спокойный сброс 5.N'7e, позволяющий использовать двойной шах 7.Gx7b.

Если далее 6.P-9e, то всё равно 7.Gx7b 8.K-9d 9.S'8c (51B) - цумэ.



(51B). После 9.S'8c

Наконец, можно подумать о том, чтобы сразу начать решение с 1.N'7e. Ведь если 2.Sx7e, то 3.N'8d 4.Px8d 5.G'8b, и далее цумэ; однако тут есть защита удалённым слоном 2.B'3g.

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

(52B). После 7.N'2d

Ключ - форма с конём на 2c

Целью жертвы **1.S'2c** **2.Nx2c** является ход **3.G'3a**. обычно от этого приёма защищает сброс слона издалека **4.V'8g**, бьющего поле **2a**, однако в данном случае он не предотвращает точное цумэ **5.+Rx2a** **6.Vx2a+** **7.N'2d** (52B). Поэтому гёкуката откроет путь к бегству ходом **4.P-1d**, после чего ходом **5.Gx2a** будет построено хисси.

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

(52A). После 5.Gx2a

Если далее **6.S'3c**, то **7.Gx2b** **8.Sx2b** **9.S'2a** **10.K-1c** **11.N'2e** **12.K-2d** **13.+R-3d** - цумэ.

Наконец, если **4.Nx2e**, то всё равно **5.Gx2a**. А если начать решение с хода **1.S'2d**, то после **2.R'2g** придётся признать поражение.

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

(53A). После 5.S-3a+

Слон - предводитель в атаке

Правильный ответ начинается с атакующего хода **1.Vx1c+**. Если **2.Kx1c**, то **3.G'1d** **4.K-2b** **5.Gx2c** - цумэ. Поэтому неизбежен ответ **2.Nx1c**, за которым следует **3.S'2a** **4.K-2b** и спокойное тэсудзи **5.S-3a+**. Последний ход строит численный перевес на поле **3b**, создавая хисси.

Если далее **6.Kx3a**, то **7.G'7b**, а если **6.G'4b**, то всё равно **7.G'7b** **8.Gx7b** **9.+Sx7b** - цумэ. Если же открыть путь к бегству ходом **6.P-2d**, то **7.P'2c** **8.Kx2c** **9.S-3b=** **10.K-3d** **11.G'3e** (53B) - всё равно цумэ.

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

(53B). После 11.G'3e

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

(54A). После 5.S'9a

Не дай убежать на третью горизонталь

После защиты от 1.+R-6b сбросом 2.S'8b следует ключевая жертва 3.N'9c 4.Lx9c для блокирования поля 9c. Далее делается решающий ход 5.S'9a. В результате жертвы коня на 9c гёкуката не может защититься сбросом 6.S'9c. Если далее 6.Kx9a, то 7.+Rx7a 8.Sx7a 9.Rx7a+, и далее цумэ. Если 6.G'7b, то 7.Sx8b+ 8.Kx8b 9.Rx7a+ - тоже цумэ. Наконец, если 6.K-9b, то 7.Sx8b+ 8.Vx8b 9.S'8a 10.K-9a 11.S-7b+, и далее тоже цумэ.

Если же на 1.+R-6b будет дан ответ 2.G'7b, то 3.S'8b (54B) 4.Kx8b 5.Rx7a+ 6.K-9c 7.V'8b 8.Gx8b 9.+R7ax8b - цумэ.

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

(54B). После 3.S'8b

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

(55B). После 5.G'1a

Есть ходы на краю

Первый ход правильного ответа - 1.S'1c. Если 2.Kx1c, то 3.Rx2a+ с угрозами 5.G'1b и 5.G'2d. Если далее последует сопротивление ходом 4.N'1b, то 5.G'1a (55B) - тоже хисси. Если после (55B) 6.G'2b, то 7.Gx1b 8.Gx1b 9.V'2d 10.Px2d 11.+Rx2d - цумэ.

Если на 1.S'1c будет дан ответ 2.K-3c, то 3.V'1a 4.X'2b 5.G'2d 6.Px2d 7.Sx2d+ - цумэ.

Если же 2.Nx1c, то после 3.V'1a 4.K-1b наступит черёд жертвы на стратегическом поле 5.V-3c+. Теперь никакое из взятий этого слона не защитит от цумэ 7.G'1a 8.K-2b 9.R-2a+.

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

(55A). После 5.V-3c+

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

(56A). После 5.S-2b+

Атака хасами начинается с жертвы лошадь-дракона

Если ходом 2.K-2c король убежит вверх, то его будет уже не поймать. Поэтому делается жертва 1.+B-4a, а после 2.Kx4a ходом 3.S'2c строится форма с двусторонней атакой. Ход 3.S'2c создаёт угрозы цумэ 5.G'3b и 5.G'5b 6.K-3a 7.G'4a. Если от них защититься ходом 4.R'4b, то 5.G'5a 6.K-3a 7.G'4a 8.Rx4a 9.Gx4a 10.Kx4a 11.R'6a 12.K-4b 13.R-5a+ - цумэ. Если же применить единственную меру, защищающую от всех цумэ - ход 4.S'3b, то далее последует решающий ход 5.S-2b+. Теперь если 6.Sx2b, то наготове цумэ 7.G'5b 8.K-3a 9.G'4b (56B), поэтому угрозы цумэ 7.G'5b и 7.G'4a 8.K-4b 9.G'3b означают, что ситуация на (56A) - это хисси.

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

(56B). После 9.G'4b

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

(57A). После 5.S'8b

Главную роль здесь играет слон

Ходом 1.Rx6a+ отдаётся ладья. Если 2.Sx6a, то прижимание к краю 3.G'8a 4.K-9b 5.S'8b создаёт хисси. Если далее 6.P-9d, то 7.Gx9a 8.Kx8b 9.B-8a+ 10.K-9c 11.+B-9b - цумэ.

Можно, конечно, подумать о том, чтобы после 1.Rx6a+ этого дракона не брать, однако если 2.Sx6c, то ход 3.G'8a ведёт к цумэ; если 2.+Vx6c, то 3.S'7a 4.K-9b 5.G'8b - цумэ, а если 2.G'7a, то 3.Vx7b+ 4.Gx7b 5.G'8a, и далее цумэ. И даже если 2.S'7a, то 3.Vx7b+ 4.Sx7b 5.G'9b (57B). Если на (57B) сыграть 6.Kx9b, то 7.+Rx7b 8.X'8b 9.S'8a - цумэ.

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

(57B). После 5.G'9b

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

(58B). После 15.G'8d

Сделать золото на 8а осью

Сначала - вброс **1.G'8a**. Если **2.Sx8a**, то **3.Vx8a+** **4.Kx8a** **5.Rx6a+** **6.G'7a** **7.G'7b** **8.K-9b** **9.S'8a** **10.Gx8a** **11.+Rx8a** - цумэ. Если же **2.Kx8a**, то **3.Rx6a+** **4.K-9b** **5.+Rx7b** **6.S-8b** **7.S'8a** **8.K-9c** **9.+Rx8b** **10.Kx8b** **11.B-7b+** **12.K-9c** **13.S'8b** **14.K-9d** **15.G'8d** (58B) - тоже цумэ.

Поэтому за **1.G'8a** последует убежание ходом **2.K-9b**, после чего можно усилить давление взятием серебра **3.Vx7b+**. Если **4.Gx7b**, то **5.Gx9a** **6.K-8b** **7.R-8a+** - цумэ,

[**ЗАМЕТКИ НА ПОЛЯХ: А ЕСЛИ 4.G'7a или 4.S'7a?**: тогда **5.Rx6a+** - хисси: если **6.Gx**, то **7.Gx9a** **8.Kx** **9.S'8b** **10.Sx** (**10.K9b** **11.S8a=** **12.K9a** **13.L'9b** цумэ) **11.G'8a** **12.K9b** **13.+Vx8b** - цумэ, а если **6.N6e**, то **7.Gx9a** **8.+Vx** **9.S'8a** **10.+Vx** **11.+Vx** **12.Kx** **13.G'7b** **14.K9b** **15.V'8a** **16.K9a** **17.L'9b** - тоже цумэ] поэтому гёкуката берёт ладью ходом **4.+Vx3a**, после чего серебро на животе короля **5.S'8b** создаёт хисси.

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

(58A). После 5.S'8b

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

(59A). После 5.S'2c

Пожертвовать все фигуры на дне!

Последовательная жертва серебра и ладьи **1.S-2b+** **2.Kx2b** **3.R-2a+** **4.Kx2a** позволяет блокирующим ходом **5.S'2c** создать хисси. Если в ответ на **1.S-2b+** король побежит ходом **2.K-3c**, то **3.R-3a+** **4.K-4d** **5.G'5e** - цумэ.

Если же король попырует убежать после **3.R-2a+**, ходом **4.K-3c**, то **5.S'2b** **6.K-2c** **7.G'3c** - цумэ.

Диаграмма (59A) - это первейшая, базовая форма хисси. Если далее **6.G'3b**, то **7.N'3c** (59B). Теперь если **8.Gx3c**, то **9.G'2b**, а если **8.K-3a**, то **9.G'4a**. Если же на (59A) защититься ходом **6.R'4b**, то **7.N'3c** **8.K-3a** **9.G'2a** - всё равно цумэ.

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

(59B). После 7.N'3c

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

(60A). После 5.Rx4c+

Решающий ход 5.Rx4c+

После отбрасывания 1.S-2b+ 2.K-1d - связывание ходом 3.G'1f. Этот ход создаёт угрозы цумэ сбросом серебра сверху и снизу: 5.S'1e и 5.S'2c. От этих угроз одновременно великолепно защищает лишь ход 4.N'2c, после которого решение завершается ходом 5.Rx4c+.

Если далее 6.Gx4c, то 7.P'1e 8.Nx1e 9.S'2c - цумэ.

Если же вместо 5.Rx4c+ сыграть 5.R-3b+, то после 6.N'3a (60B) победа уплывёт. И, также, если начать решение с хода 1.R-2b+, то взять пешку на 4c уже не удастся, и поражение неизбежно.

Но если начать с хода 1.S'1e, то 2.P-3e, и короля будет уже не поймать.

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

(60B). После 6.N'3a

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
									a
									b
									c
									d
									e
									f
									g
									h
									i 金

(61A). После 5.S'7a

Давление жертвами фигур

Если на 1.G'8b ответить 2.K-9c, то 3.Gx8c 4.Kx8c 5.S'7b 6.K-9c 7.G'8c - цумэ. Поэтому неизбежен ответ 2.Kx8b, за которым последует очередная жертва 3.G-7b, и если 4.Kx7b, то сброс 5.S'7a создаст хисси.

На (61A) у сэмэката построен численный перевес на поле 6b. Если попытаться открыть путь к бегству ходом 6.P-7d, то 7.+P-6b 8.K-7c 9.G'7b - цумэ; если же 6.N-9c, то 7.+P-6b 8.K-8a 9.G'8b - тоже цумэ.

Если же от 3.G-7b король побежит ходом 4.K-9b, то сброс серебра на живот королю 5.S'8b (61B) всё равно создаст хисси. От угрозы 7.G'9c 8.Nx9c 9.S-8a= защиты здесь нет (бесполезная вставка 6.G'7a 7.+Px7a не в счёт).

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
									a
									b
									c
									d
									e
									f
									g
									h
									i 金

(61B). После 5.S'8b

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

(62A). После 5.N'8e

Надавить простыми ходами

Можно, конечно, применить приём 1.G-7b 2.Kx7b 3.B'7a, но тогда после 4.P-7d ничего хорошего не выйдет.

Поэтому правильный ответ здесь начинается с давления простыми ходами **1.G'7b 2.K-9b 3.G7ax8a**. После них нависает угроза цумэ 5.G8a-8b 6.K-9c 7.G-9b 8.Kx9b 9.P'9c 10.Kx9c 11.B'7a 12.K-9b 13.B-8b+. Этого цумэ позволяет нейтрализовать защитный ход **4.+B-9c**, после которого сброс **5.N'8e** (62A) создаёт хисси.

На (62A) висит цумэро: 7.G8a-8b 8.+Vx8b 9.P'9c 10.+Vx9c 11.B'8a. Если от него защититься ходом 6.S'8d, то 7.Nx9c+ 8.Sx9c 9.Gx9a 10.Kx9a 11.P'9b 12.Kx9b 13.B'8a 14.K-9a 15.L'9b (62B) - цумэ. Если же 6.P-8d, то 7.B'7d 8.G'8c 9.G8a-8b 10.Vx 11.Gx 12.Kx 13.B'7a и далее тоже цумэ.

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

(62B). После 15.L'9b

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

(63A). После 5.R'2b

Реализовать золото на 2d

Правильный ответ начинается с вброса **1.R'2b**. Если 2.Sx2b, то наготове цумэ 3.R'1d 4.Kx1d 5.G'2d, но вместе с тем создаются и угрозы цумэ 3.Rx2c+ и 3.R'1b 4.Lx1b 5.Rx1b+ 6.Kx1b 7.L'1d 8.X'1c 9.+Vx2a. Защититься от них одновременно можно ходом **2.G'1b**, но за **3.Rx1b+ 4.Lx1b** последует повторный сброс **5.R'2b** (63A), и на этот раз защиты от него уже нет. Если же 4.Kx1b, то 5.R'1d ведёт к цумэ.

На (63A) висят угрозы 7.Rx2c+ и 7.Rx1b+ 8.Kx1b 9.L'1d 10.X'1c 11.+Vx2a. Даже если защититься от них ходом 6.G'2d, то 7.Rx1b+ 8.Kx1b 9.L'1d 10.Gx1d 11.+Vx2a 12.K-1c 13.G'1b (63B) - цумэ.

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

(63B). После 13.G'1b

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

(64A). После 5.G'3c

Удалить дзяма-кома!

После жертвы **1.G'3b 2.Gx3b**, блокирующей поле 3b, следует ход **3.S-1b+**: это - тэсудзи удаления препятствующей фигуры. Если 4.Lx1b, то, разумеется, 5.G'2a - цумэ. Если же гёкуката отойдёт золотом **4.G-4b**, пылко открывая королю путь к бегству вверх, то решающим ходом **5.G'3c** этот путь к бегству будет блокирован.

Если далее 6.Nx3c, то 7.P-2b+ 8.K-3b 9.+S-2b (64B) - цумэ. Если же золото на 3c не брать, то нет никакой возможности одновременно защититься от 7.+Px4b и от 7.P-2a+.

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

(64B). После 9.+S-2b

Если же начать решение с ходов 1.G'1c 2.Lx1c 3.S-1b+, то после 4.K-3b 5.P-2a+ 6.K-2c продолжения не будет.

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

(65B). После 3.G'3b

Подготовиться к коню на 2d

Сначала - вброс **1.S'3c**. Если 2.Kx3c, то 3.G'2d 4.K-1b 5.Rx3b+ 6.+Vx3b 7.G'2c 8.+Vx2c 9.Gx2c 10.Kx2c 11.G'2d 12.K-1b 13.V'2c - цумэ. Если же 2.Gx3c, то 3.G'3b (65B) - хисси (ибо ни золото, ни ладью на 2b в защиту не сбросить!). Поэтому неизбежно взятие **2.Nx3c**, после которого серия **3.G'2b 4.Gx2b 5.Rx3c+** заканчивается созданием хисси.

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

(65A). После 5.Rx3c+

Если далее 6.Gx3c, то 7.G'2b, а если 6.Gx2c, то 7.N'2d 8.Gx2d 9.G'2b - цумэ. Если же защититься сбросом - например, 6.G'3b, то 7.Px2b+ 8.Gx2b 9.N'2d 10.K-2a 11.G'3a - цумэ.

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

(66B). После 5.S'3d

Лёгкое тэсудзи

Если на **1.P-3c+** ответить **2.Rx3c**, то ходами **3.G'2b** **4.K-1c** **5.S'3d** (66B) будет построено хисси. На (66B) висит угроза **7.G-2c**. При этом если **6.Rx3d**, то **7.Gx3b** **8.K-2c** **9.B-2b+**, а если **6.P-1e**, то **7.Gx2a** **8.K-1d** **9.N'2f** - цумэ.

Если же на **1.P-3c+** будет дан ответ **2.Px3c**, то **3.S'3b**. Далее самое сильное сопротивление можно оказать ходом **4.R'2c**, но за ним следует решающий сброс **5.G'3d** (66A). Если далее **6.Px3d**, то **7.Sx2c+** **8.Kx2c** **9.R'2b** **10.K-3c** **11.R-4b+** **12.K-2c** **13.+R-2b** - цумэ.

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

(66A). После 5.G'3d

Если же после **2.Px3c** сыграть **3.G'2b**, то после **4.K-1c** **5.S'3d** **6.P-1e** поражение неизбежно.

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

(67A). После 5.S'3b

Решающий сброс серебра на живот

Правильный ответ начинается с жертвы **1.Rx2b+**. За единственно возможным ответом **2.Kx2b** следует жертва **3.G'2c** **4.Gx2c**, а далее - решающий сброс серебра на живот **5.S'3b** (67A).

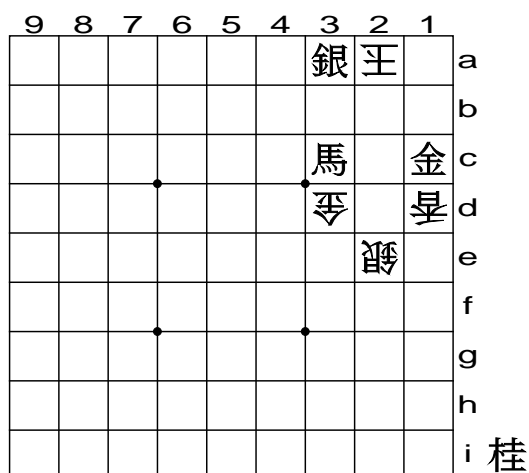
На (67A) висят цумэро **7.Sx2c+** и **7.+B-3a** **8.K-1b** **9.Sx2a=**.

Если **6.G-2d**, то **7.+B-3a** **8.K-1b** **9.P'1c** **10.Rx1c** **11.+Bx2a** (67B) - цумэ. Если же **6.K-1c**, то **7.Sx2c+** **8.K-1d** **9.G'2d** - цумэ.

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

(67B). После 11.+Bx2a

Но если начать решение с хода **1.+B-3a**, то после **2.S'1c** продолжения будет не найти. В ёсэ осевой фигурой становится не ладья, а лошадиный дракон.



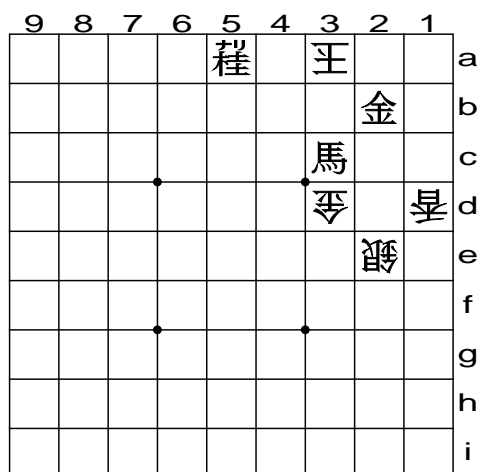
(68A). После 5.Вх3с+

Точность обеспечивает конь на 4с

Сначала – переворот коня 1.N-3с+. Он создаёт угрозы 3.G'2с и 3.G'1а, а если от них защититься сбросом 2.N'1а, то 3.Вх1а всё равно приведёт к цумэ, поэтому альтернативы взятию коня на 3с у гёкуката нет.

Но если 2.Gх3с, то 3.Вх3с+ – хисси: если далее 4.Nх3с, то 5.G'2b 6.K-1с 7.G'2с – цумэ.

Если же 2.Nх3с, то после 3.G'1с 4.K-2а сильнейший ход 5.Вх3с+ создаст хисси. Если далее 6.Gх3с, то 7.G'2b, а если 6.Kх3а, то 7.N'4с 8.K-4а 9.N-5а+ 10.K-3а 11.G'2b (68B) – цумэ.



(68B). После 11.G'2b



(69A). После 5.G'2b

Ход, не дающий убежать на 2b

Сначала – серия жертв 1.G'3b 2.Gх3b 3.В-4а+, и если 4.Kх4а, то далее – решающий вброс 5.G'2b (69A).

Если после (69A) 6.S(G)x2b, то 7.P-5b+ 8.K-3а 9.G'4а – цумэ, а если 6.Gх4с, то 7.G'5b. Поскольку взятие золота на 2b или серебра на 4с не избавляет от численного перевеса сэмэката на 5b, защиты здесь нет.

Если же от 3.В-4а+ король уйдёт ходом 4.K-2b, то ход 5.Sх3b= (69B) создаст хисси. На (69B) висят угрозы цумэ 7.Sх2с+ и 7.+В-3а 8.K-1b 9.Sх2а=, одновременной защиты от которых нет.



(69B). После 5.Sх3b=

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

(70B). После 9.G'3b

Серебро на 2b несъедобно!

Ход **1.N'2e** создаёт угрозы цумэ 3.G'1c и 3.Sx2a= 4.Kx2a 5.G'2b 6.Gx2b 7.Sx2b+ 8.Kx2b 9.G'3c 10.K-3a 11.G'3b. Если же 2.Gx2b, то 3.G'1c 4.Nx1c 5.Sx2b+ 6.Kx2b 7.G'3c 8.K-3a 9.G'3b (70B) – цумэ. Защититься от двух этих цумэро гёкуката может ходом **2.S'2d**, за которым последует вброс **3.G'1c**. Если далее 4.Sx1c, то 5.Nx2c+ 6.Nx2c 7.S'2a – цумэ. Если же **4.Nx1c**, то ход **5.G'2a** создаст хисси.

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

(70A). После 5.G'2a

Если же начать решение с хода 1.G'1d, то после 2.B'5g 3.N'2d 4.Vx2d+ 5.Gx2d 6.Px2d продолжения не будет.

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

(71B). После 5.G'3c

Численный перевес на 2c

За придавливанием к краю ходами **1.G'3b 2.K-1b** следует жертва **3.N'2d**.

Если 4.Px2d, то ход 5.G'3c (71B) создаст хисси, ибо от численного перевеса на поле 2c защиты нет: если 6.Nx3c, то 7.G'2c 8.K-2a 9.B-3b+ – цумэ.

Если же **4.Sx2d**, то **5.G'2b**. Можно подумать, что это тяжёлый ход, но за **6.K-1c** следует ход-цель **7.G-3c** (71A). Удары фигур концентрируются на поле 2c. Если далее 8.Sx3c или 8.Nx3c, то 9.Vx2c+ – цумэ. Конечно же, защиты от численного перевеса на поле 2c нет и здесь.

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

(71A). После 7.G-3c

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

(72B). После 2.К-9с

Дракона? - Безусловно, жертвовать!

Если начать решение с 1.+P \times 7b, то 2.К-9с (72B), а если 1.+R \times 7b, то тоже 2.К-9с, и далее короля не поймать. Итак, побег короля на 9с крайне нежелателен. Можно подумать о сбросе 1.В'8b, но он даже не создаёт цумэро.

Правильное решение начинается с замены дракона слоном ходами 1.+R-8b 2.К \times 8b 3.В'7a 4.К-9b. Ведь если на поле 7a оказывается слон, то королю на 9с уже не убежать. Далее следует взятие 5.+P \times 7b, которое заставляет защищать поле 8b ходом 6.С'9с, после чего сброс 7.Л'9d создаёт хисси. Если же 6.В'9с, то ход 7.Л'9d всё равно будет иметь такой же результат.

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

(72A). После 7.Л'9d

На (72A) места для защиты от цумэ 9.В-8b+ уже нет.

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

(73B). После 5.Вх9a+

Слона - на серебро

Ход 1.В'7a неизбежен. Точку 8b можно защитить лишь сбросом 2.С'9с, после которого в эту кучу делается сброс 3.В'8b. В ответ на 4.С \times 8b готово цумэ 5.В \times 8b+, но вместе с тем висит цумэро 5.В \times 9с+ 6.Н \times 9с 7.В-8b+. Но если от него защититься уходом 4.С-8d, то 5.В \times 9a+ (73B) приведёт к цумэ. Поэтому на 3.В'8b гёкуката может ответить лишь защитным сбросом 4.С'8b, после которого размен 5.В \times 9с+ 6.С \times 9с приведёт к созданию хисси ходом 7.С'8b (73A). Далее одновременной защиты от цумэро 9.С \times 9с+ 10.Н \times 9с 11.В-8b+ и 9.С \times 8a= нет.

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇	将	角							a
王	銀	と							b
銀	歩	歩							c
歩			●			●			d
									e
									f
			●			●			g
									h
									i

(73A). После 7.С'8b

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

(74B). После 5.N-3a+

Добиться выхода лошадь-дракона на 3a

Ответ начинается с серебра на спине короля: **1.S'3a**. После **2.Gx3a** золото попадает на линию боя лошади дракона. Но брать его сразу нельзя: если **3.+Vx3a**, то после **4.Kx4c** король убежит, а если **3.Nx3a+**, то короля будет не поймать после **4.K-2b**. Поэтому далее следует великолепное тэсудзи: жертва **3.G'2b**. Если **4.Gx2b**, то **5.N-3a+** (74B) – цумэ. Поэтому гёкуката сыграет **4.Kx2b**, после чего лошадь дракона прижмёт короля к краю, ходом **5.+Vx3a** успешно возвращая золото атакующей стороне. Наконец, после **6.K-1b** сбросом **7.G'7b** вовлекаемое в работу золото поставит хисси.

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

(74A). После 7.G'3b

Если далее **8.L'2a**, то **9.P'1c** **10.Sx1c** **11.+Vx2a** – цумэ.

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

(75B). После 5.G'2a

Лучший ход – **1.S'2c**

Ход **1.S'2c** – это тэсудзи блокирования пути к бегству. Если это серебро взять (чем угодно), то **3.R-6a+** **4.K-2b** **5.G'2a** (75B), и далее цумэ. Поэтому гёкуката окажет сопротивление ходом **2.K-2a**, за которым последует острый ход **3.G'3a**. Если далее **4.Kx3a**, то **5.R-6a+** – цумэ. Если же **4.Gx3a**, то в ответ последует решающий ход **5.+P-4a**. Если далее **6.Rx2c**, то **7.+Px3a** **8.Kx3a** **9.G'3b** – цумэ, а если **6.Sx2c**, то **7.+Px3a** **8.Kx3a** **9.G'2b** **10.K-4a** **11.R-5b+** – тоже цумэ. Если же **6.G3ax4b**, то цумэ нет, но после **7.Rx4b** (75A) задача решена.

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

(75A). После 7.Rx4b+

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

(76B). После 4.G'3a

Встречный прыжок коня с переворотом

Если от шаха **1.R-3b+** закрыться любым сбросом, то **3.S'2a** - цумэ. Поэтому ответ **2.S-2b** - без вариантов. Этот ход защищает созданием пути к бегству через поле 1c. Теперь если **3.N'2d**, то **4.K-1c**, а если **3.S'3c**, то **4.G'3a** (76B), и продолжения нет. И даже ход **3.N'3d** приводит к проигрышу после **4.G'3a**. Зато есть ход **3.N'2e**, одновременно создающий угрозы цумэ **5.S'1c** и **5.S'2a**. Защититься от них одновременно можно лишь ходом **4.N'2a**, за которым следует жертва **5.S'1c** **6.Nx1c**, после чего встречный прыжок коня **7.N-3c+** создаёт хисси. Одновременной защиты от **9.+Rx2b** и **9.+Nx2c** на (76A) нет.

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
								王	a
						龍	龍	王	b
						桂	歩	桂	c
			●			●		歩	d
									e
			●			●			f
									g
									h
									i

(76A). После 7.N-3c+

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

(77B). После 6.G'9a

Безусловно, сбросить золото на 9a

Прижимание к краю ходами **1.S'6a** **2.K-8b** **3.B-7a+** **4.K-9b** - это приём, часто используемый в ёсэ. Разумеется, если **2.Kx6a**, то **3.G'6b**, а если **4.Kx7a**, то **5.G'7b** - цумэ. После **4.K-9b** обычно играет **5.S-7b+**, но здесь за этим ходом может последовать **6.G'9a** (77B), и хисси будет не создать. Но здесь есть чудесный ход **5.G'9a**: после **6.Kx9a** тот же самый переворот **7.S-7b+** создаёт угрозы **9.+Vx8a** и **9.+B-8b**, одновременной защиты от которых нет. Никакой сброс на 9b не поможет, поскольку одновременно вбок и назад по диагонали бьют лишь король и драконы, а их сбросить невозможно.

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

(77A). После 7.S-7b+

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

(78B). После 7.+Rx3b

Решающий ход – серебро на спину

Правильное решение начинается с преследования короля ходами **1.R-5b+** **2.K-3a** **3.+P-4a** **4.K-2b**. Однако если далее сыграть **5.S'3a**, то за погоней **6.K-1c** **7.+Rx3b** (78B) последует **8.G'1b** **9.G'2b** **10.P-1e** **11.Gx1b** **12.K-4d** или **11.S-2b+** **12.K-1d** **13.G'2f** **14.G'1c**, и продолжения не будет. После **4.K-2b** надо решительно жертвовать дракона ходом **5.+Rx3b**, иначе никак. После **6.Kx3b** наступает очередь решающего сброса серебра на спину **7.S'3a**.

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

(78A). После 7.S'3a

Поскольку теперь на поле 4b построен численный перевес, это хисси. Если **8.Kx4a**, то **9.G'4b**, а если **8.G'5b**, то **9.G'4b** **10.Gx4b** **11.+Px4b** – цумэ.

9	8	7	6	5	4	3	2	1		
										a
										b
										c
										d
										e
										f
										g
										h
										i

(79A). После 7.S-7d+

Жертвы с переворотом слона и серебра

Поскольку с побегом короля на ба всяческая надежда его поймать исчезнет, начинать надо, безусловно, с хода **1.B'8c**. Но после **2.K-8b** этот сброшенный слон становится дзямакома. Вопрос в том, как провести работу по его ликвидации. Если **2.B-6a+**, то **3.Rx8d**, а если **2.B-7d+**, то **3.S-7b**, и это – проигрыш. Поэтому правильный ответ – жертва с шахом **3.B-9b+**. Если **4.Lx9b**, после **5.S'8c** **6.K-9c** уже серебро становится дзямакома, но затем ход **7.S-7d+** (79A) создаёт хисси. Если далее **8.P(R)x7d**, то **9.G'8c**, а если **8.K-8b**, то **9.P-8c+** **10.K-9a** **11.+Px9b** **12.Kx9b** **13.G'8c** **14.K-9a** **15.L'9b** (79B) – цумэ.

9	8	7	6	5	4	3	2	1		
										a
										b
										c
										d
										e
										f
										g
										h
										i

(79B). После 15.L'9b

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

(80A). После 7.G'3a

Замена серебра на животе золотом

Целью ходов **1.Rx3b+** **2.Sx3b** является ход **3.S'3a**. Если **4.Kx3a**, то **5.G'4b** **6.K-2b** **7.Gx3b** **8.K-1a** **9.S'2b** - цумэ. Если же **4.L'2b**, то **5.+Px3b** **6.Kx3b** **7.S'4a** **8.K-4c** **9.G'5d** - цумэ. Поэтому после **3.S'3a** необходим защитный ход **4.G'2b**, после которого ходы **5.Sx2b+** **6.Kx2b** **7.G'3a** (80A) приведут к хисси.

Если далее **8.Kx3a**, то ход **9.G'4b** приведёт к цумэ. Если **8.S'2a**, то **9.Gx3b** **10.Sx3b** **11.S'3a**, ну а если **8.G'4a**, то **9.+Px3b** **10.Gx3b** **11.G'2a** (80B) - цумэ.

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

(80B). После 11.G'2a

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

(81B). После 5.S'2a

Бить ладьёй на вторую горизонталь

На шах **1.R'1d** нельзя отвечать **2.Gx1d**, так как тогда **3.B-2b+** - цумэ, поэтому гёкуката вынужден защищаться сбросом. Но если **2.G(R)'1c**, то **3.Rx1c+** **4.Nx1c** **5.G'2b**, и далее цумэ, а если **2.S(B)'1c**, то **3.Rx1c+** **4.Nx1c** **5.S'2a** (81B) - тоже цумэ. Поэтому далее последует **2.P(L,N)'1c**. После этого ладья сместится атакующим ходом **3.Rx2d**, создавая на поле 2b численный перевес. Если же защитить это поле ходом **4.B'7g**, то после прерывания **5.P'3c** ходы **6.Vx3c** **7.Gx3c** приведут к хисси.

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

(81A). После 7.Gx3c

Если далее **8.Nx3c**, то **9.B'2a** **10.Kx2a** **11.Rx2c+** **12.Kx3a** **13.G'3b** - цумэ.

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

(82B). После 11.Sx8a=

Загнать в угол двумя серебряными

После **1.S'7a** **2.K-9b** наступает очередь ключевого приёма **3.S'7b**. Он создаёт цумэро 5.G'8b 6.K-9c 7.Gx8c, но если 4.S'9c, то 5.G'8b 6.Sx8b 7.Sx8b+ 8.Kx8b 9.B-7a+ 10.K-9b 11.Sx8a= (82B) - цумэ. Поэтому гёкуката ответит **4.+Rx8e**, ударяя поле 8c и защищаясь открытием королю пути к бегству вверх. Далее следует «обёртывающий» сбоку сброс **5.S'8b**. Если 6.Kx8b, то ход 7.B-7a+ приведёт к цумэ, поэтому надо брать слона ходом **6.Gx5c**, но тогда ход **7.S7bx8a** создаёт хисси.

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

(82A). После 7.S7bx8a+

Если далее 8.B'5g, то 9.G'9c 10.Vx9c+ 11.Sx9a+ - цумэ.

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

(83B). После 5.N'8d

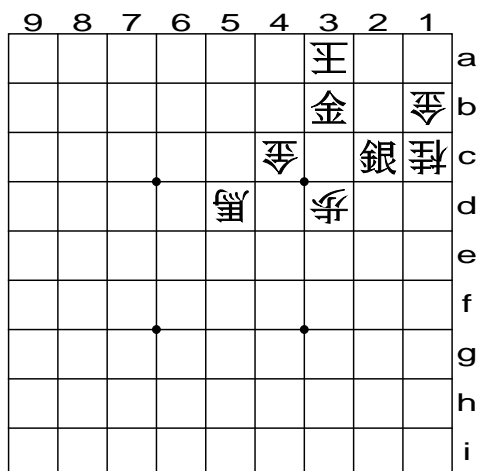
Ход 1.B-5b+ останавливает сразу

Если попытаться сбросить короля на дно просто ходом 1.B-6a+, то 2.Kx5c, и это будет проигрыш. Ход же **1.B-5b+** (**2.K-7b**) - это промежуточная остановка перед следующей за ним в правильном ответе жертвой **3.B-6a+**. Если 4.K-8a, то ход 5.N'8d (83B) создаст хисси. Если далее 6.Px8d, то 7.G'8c 8.K-9a 9.G'9b, а если 6.P'9b, то 7.+Vx7a 8.Kx7a 9.G'7b - цумэ. Поэтому в ответ на 3.B-6a+ король спустится на дно ходом **4.Kx6a**, и это будет успех, поскольку результатом сдерживающей атаки **5.N'6d** **6.Px6d** (если 6.S-7b, то 7.P-5b+, и далее форсированный мат) **7.G'6c** будет создание хисси.

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

(83A). После 7.G'6c

Здесь у гёкуката нет защиты от численного перевеса на поле 5b.



(84B). После 11.G'3b

Добиться сброса коня на 2d

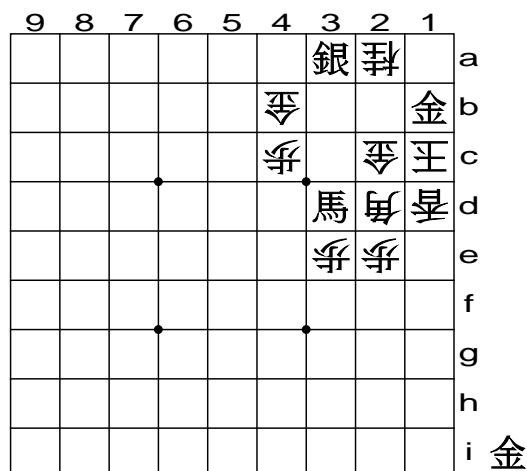
Жертва **1.B-1c+ 2.Nx1c** делается с целью освобождения поля 2d для ключевого сброса **3.N'2d**. Если **4.G'2b**, то **5.Nx1b 6.Gx1b 7.G'2a 8.Kx2a 9.P-3a+ 10.Kx3a 11.G'3b** (84B) – цумэ. Поэтому необходимость удара на поле 3b заставляет защищаться сбросом **4.R'2b**, после чего конь продолжает выполнять роль оси в ходах **5.Sx1b+ 6.Rx1b 7.G'2c**, приводящих к хисси.



(84A). После 7.G'2c

Если далее **8.R'2b**, то **9.Nx1b 10.Rx1b 11.G'2a 12.Kx2a 13.R'3a** – цумэ.

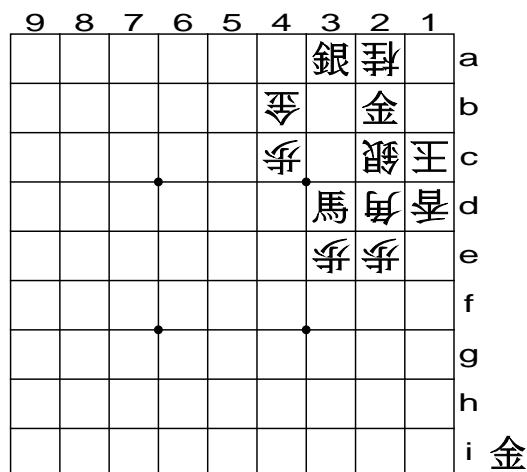
Если же вместо **5.Sx1b+** сыграть **5.Nx1b**, то после **6.Rx1b 7.P-3a+ 8.G-3c** хисси будет не создать.



(85B). После 7.G'1b

Ось – цумэ золотом на 2c

Если на **1.P'2d** ответить **2.Gx3d**, то **3.G'2c**, а если **2.Gx2d**, то **3.G'1b** – цумэ. Если же подготовиться ходом **2.Bx2d**, то далее неизбежен ход-цель **3.S'1b**. Если **4.Gx3d**, то **5.G'2c**, а если **4.Kx1b**, то **5.G'2b 6.K-1c 7.+B-2c** – цумэ. И даже если **4.G'3b**, то **5.Sx2c+ 6.Gx2c 7.G'1b** (85B) **8.Kx1b 9.G'2b**, и далее – цумэ. Поэтому за **3.S'1b** последует защита **4.S'3b**. Но далее – взятие **5.Sx2c+**, и после **6.Sx2c** сброс **7.G'2b** создаёт хисси.



(85A). После 7.G'2b

Если далее **8.Sx3d**, то **9.G'1b**, а если **8.G'1b**, то **9.+Bx2c 10.Gx2c 11.G'1b** – цумэ.

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

(86B). После 9.N'8d

Ликвидировать место для защиты

Сначала сбросом **1.G'8d** атакуется точка 8с. Если **2.N'7a**, то **3.Gx8c** **4.Nx8c** **5.G'7a** – хисси. Если далее **6.B'6c**, то **7.+Rx8a** **8.Vx8a** **9.N'8d** (86B) – цумэ.

Если же **2.S'7d**, то **3.Gx7d**. Теперь если **4.+Rx7d**, то **5.S'7a** – хисси, поэтому отвечать надо **4.Px7d**, после чего следует ключевой вброс **5.G'7c**. Если **6.N8ax7c**, то **7.S'8a** – цумэ, поэтому **6.N6ax7c**, но далее **7.S'7a** – хисси.

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

(86A). После 7.S'7a

На (86A), в результате жертвы **5.G'7c**, у гёкуката нет места для защиты от **9.Sx8b+**.

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

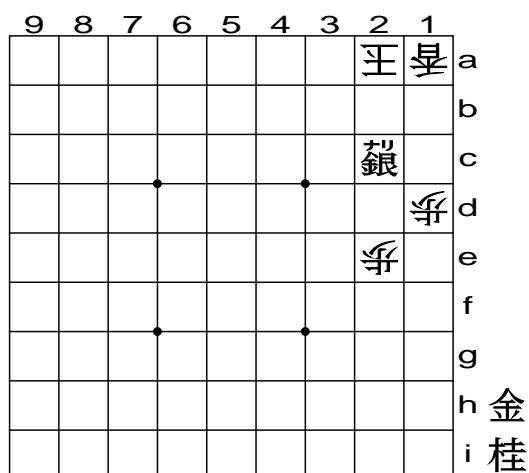
(87A). После 7.S-1b+

Глобальная деятельность серебра

Поскольку так или иначе гёкуката может убежать через 3-ю вертикаль направо, сэмэката должен защищаться от этого блокированием пути к побегу. Тэсудзи **1.S'2b** блокирует поле 3а, поэтому необходим ответ **2.G-3a**, создающий путь к бегству через 3b. Ход **3.Sx2a=** блокирует и этот путь, но после **4.G3bx2a** вновь открывается дорога через 3а. Далее преследование продолжается ходами **5.N'3c** **6.K-3a**, после чего препятствующее серебро отходом **7.S-1b+** (87A) создаёт хисси. Если **8.Lx1b**, то **9.G'2a**; если **8.Gx3c**, то **9.G'4b**, а если **8.Vx5c**, то **9.G'4a** – цумэ. Если на **3.Sx2a=** ответить **4.G-4b**, то **5.Sx4b+** **6.Kx4b** **7.G'3b** **8.K-5c** **9.G'6c** (87B) – тоже цумэ.

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

(87B). После 9.G'6c



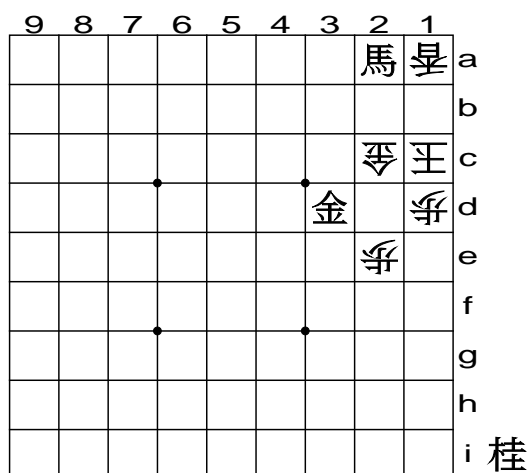
(88A). После 9.Sx2c+

Так или иначе - валить его на дно

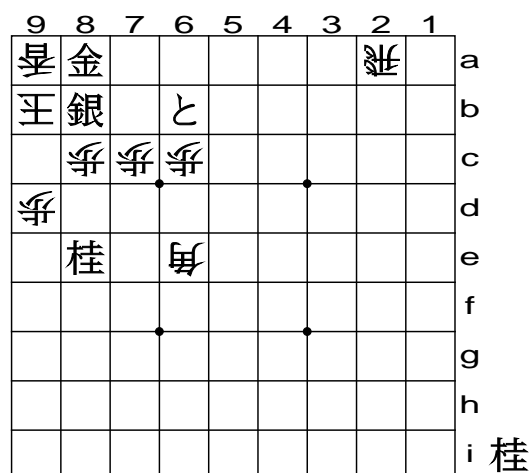
Ходы 1.G'3d 2.Kx1c 3.S'2d 4.K-1b осаживают сверху. Далее следует ёсэ-тэсудзи 5.G-2c 6.Gx2c 7.Vx2a+, в результате которой король ходом 8.Kx2a опускается на дно, после чего осаживающий его сверху ход 9.Sx2c+ (88A) создаёт хисси.

Диаграмма (88A) - это основная форма хисси №1. Если 10.G'3b, то 11.N'3c 12.K-3a 13.G'4a, а если 10.R'4b, то 11.N'3c 12.K-3a 13.G'2a - цумэ.

Но стоит допустить небольшое изменение, сыграв вместо 5.G-2c 5.S-2c, и после 6.Gx2c 7.Vx2a+ 8.K-1c (88B) поражение неизбежно.



(88B). После 8.K-1c



(89A). После 9.G-8a

Поздняя жертва ладьи не нужна

После решительной жертвы 1.Rx8a+ 2.Kx8a и придавливания к краю 3.G'7b 4.K-9b настанет очередь хода-цели 5.N'8e. От угроз 7.S'9c и 7.S'8a одновременно защищает лишь сброс 6.N'8a, но далее матовую сеть стягивает серебро на животе 7.S'8b. Ход 8.P-8d открывает путь к бегству, но тогда 9.S-8a= 10.K-8c 11.Gx7c - цумэ. Если же 8.R'2a, то дело завершит ход 9.G-8a (89A). В силу угроз 11.N'9c и 11.Sx9a+, это хисси.

Если же на 1.Rx8a+ гёкуката ответит 2.K-9c, то ход 3.G'7e (89B) создаст хисси из-за угроз 5.N'8e и 5.S'8b.



(89B). После 3.G'7e

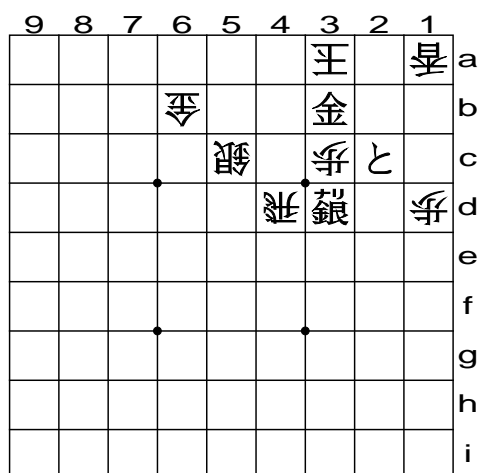


(90A). После 9.S-3d

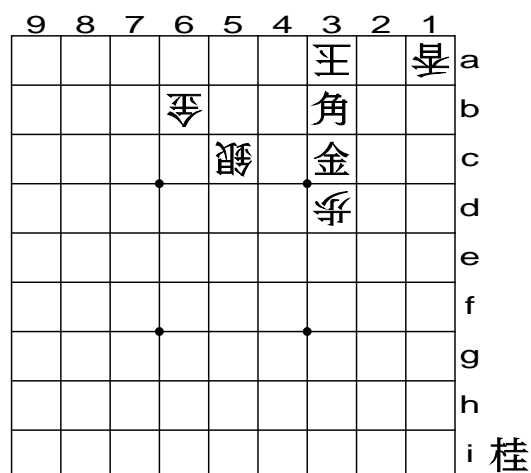
Загнать на край!

Стоит начать решение с 1.P-2c+, и после 2.Gx2b 3.+Rx2b 4.K-4a проигрыш будет неизбежен. Если король убежит налево, то его будет не поймать. Поэтому начинать надо с жертвы **1.R-2a+** **2.Kx2a**, подтягивающей короля на вторую вертикаль. Далее следует убирание генералов ходами **3.S'2b** **4.Gx2b** **5.Nx2b+** **6.Kx2b**; после **7.S'2c** **8.K-1c** серебро становится дзяма-кома, и его убирание **9.S-3d+** - это тэсудзи, строящее численный перевес на 2с.

Если далее 10.P(R)x3d, то 11.G'2c, а если 10.P-1e, то 11.P-2c+ 12.K-1d 13.+P-2d - цумэ. Если же 10.K-2b, то 11.P-2c+ 12.K-3a 13.G'3b (90B) - тоже цумэ.



(90B). После 13.G'3b



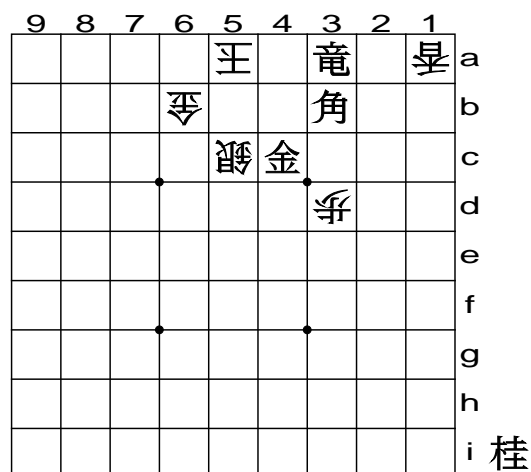
(91A). После 9.G-3c

Крутое приближение золотом

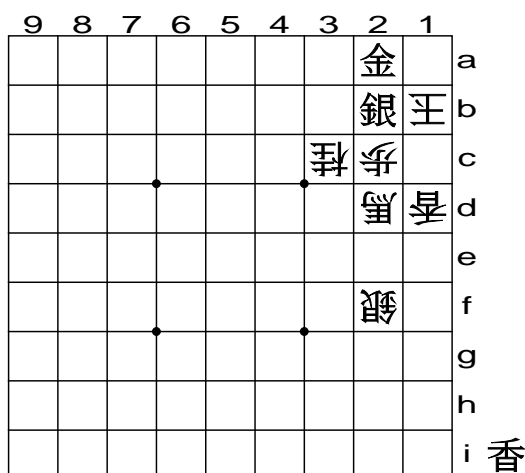
Если после **1.+R-2c** защититься сбросом на 2b, то 3.N'3c - цумэ. Поэтому неизбежен ответ **2.G-2b**, защищающий открытием пути к бегству через поле 3a. За **3.B'3b** **4.K-3a** следует серия атакующих приёмов: жертва дракона **5.+Rx2b** **6.Kx2b**, осаэ (осаживание, торможение) **7.G'2c** **8.K-3a** и приближение **9.G-3c**.

Теперь висят угрозы 11.N'2c и 11.N'4c. Всё это простые цумэ, но одновременной защиты от них нет.

Если же на 5.+Rx2b гёкुकата ответит 6.K-4b, то 7.G-7c 8.K-5a 9.+R-3a (91B) - цумэ.



(91B). После 9.+R-3a



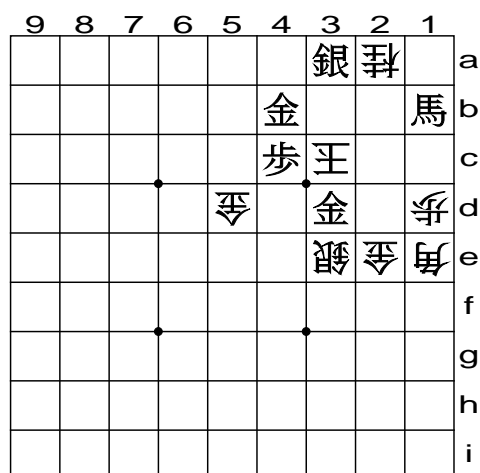
(92B). После 5.G-2a

Сделать серебро осью ...

Если на серебро на животе **1.S'2b** ответить **2.B'5g**, то **3.N'2d** **4.Vx2d+** **5.G-2a** (92B) - хисси. Поэтому защищаться придётся ходом **2.N'2a**. Если тут сыграть **3.Gx2a**, то ходом **4.P-2d** откроется путь к бегству вверх, и короля будет не поймать. Поэтому матовая сеть стягивается хорошими ходами **3.L'1c** **4.Nx1c** **5.S-2a=** **6.K-1a**, после которых продолжением правильного ответа является сброс **7.N'3d**. После защиты от **9.N-2b+** ходом **8.S'3a** без вопросов играется ход **9.Gx3a**. Если **10.R'4b**, то **11.S'2b** **12.Rx2b** **13.Nx2b+** **14.Kx2b** **15.G-3b** **16.K-1a** **17.R'1b** - цумэ.



(92A). После 9.Gx3a

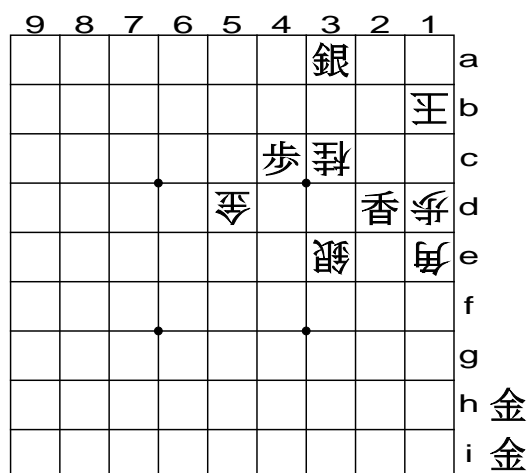


(93B). После 9.G'3d

Подготовительный сброс стрелы на 2e

Чтобы предотвратить побег вверх, правильное решение начинается ходом **1.Vx1a+**. Если **2.K-1c**, то **3.L'2e** - хисси: если **4.Gx2e**, то **5.+B-1b** **6.Kx1b** **7.G'2b** **8.K-1c** **9.G'2c** - цумэ.

Если же **2.K-2c**, то **3.L'2e**. И если далее **4.Gx2e**, то **5.+B-1b** **6.K-3b** **7.G'4b** **8.K-3c** **9.G'3d** (93B) - цумэ. Поэтому лучшей защитой от **3.L'2e** является ход **4.G-2d**. Далее жертва **5.G'3c** **6.Nx3c** блокирует поле 3c, после чего жертва **7.+B-1b** **8.Kx1b** позволяет ходом **9.Lx2d** создать хисси.



(93A). После 9.Lx2d

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

(94A). После 9.+В-3с

Бросить вызов защите в лагере

Если начать решение с хода 1.G'3с, то после 2.Nx3с 3.+Vx3с 4.G'2b 5.+P-4b 6.K-2a 7.G'3b 8.K-1b хисси будет не создать. При убегании на поле 1b в защиту включаются серебро на 1с и лошадь-дракон на 3е.

Правильный ответ начинается с жертвы 1.G'1b 2.Lx1b. Далее погоня продолжается ходами 3.+P-4b 4.K-2b 5.G'3b 6.K-1a 7.+P-3a. Теперь поле 1b закрыто, и охота идёт на поле 1a. Если защититься ходом 8.G(R)'2b, то далее последует решающий ход 9.+В-3с.

Если далее 10.Nx3с, то 11.Gx2b 12.Kx2b 13.G'2a (94B) - цумэ.

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

(94B). После 13.G'2a

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

(95B). После 7.G'2с

Действия лошадиного дракона

Сначала - сброс 1.G'2b. Если 2.K-1с, то 3.Gx2с 4.Kx2с 5.P'2d 6.K-2b 7.G'2с (95B) - цумэ. Если же 2.Kx2b, то в результате 3.B-3a+ 4.K-3с 5.+В-4b 6.K-2b слон становится перевёрнутым, после чего преследование продолжается ходом 7.S-3b+. Если далее 8.K-1b, то 9.+В-3а - хисси. Если же 8.K-1с, то решительным сбросом 9.G'2d путь к бегству будет блокирован. Если 10.Px2d, то 11.+В-3а 12.K-2с 13.+В-2b - цумэ, поэтому далее последует отступление 10.K-1b, после которого ходом 11.+В-3а будет построено хисси.

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

(95A). После 11.+В-3а

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

(96В). После 9.Nx3c=

Пара золотых в жертву

Если на **1.G'3b** ответить **2.Gx3b**, то далее виден вброс **3.G'1c**, после которого ходами **4.Nx1c** **5.Vx1c+** **6.K-2a** **7.N'3c** **8.G3bx3c** **9.Nx3c+** будет создано хисси. Если же в этой последовательности после **7.N'3c** будет сыграно **8.G4cx3c**, то ход **9.Nx3c=** (96В) принесёт цумэ **10.Gx3c** **11.G'2b**.

Если же на **1.G'3b** ответить **2.B'1c**, то далее последует знакомый (по прошлой задаче) сброс **3.G'2d**, и если **4.Rx2d**, то **5.Nx1c+** **6.Kx1c** **7.Vx2b+** – цумэ. Поэтому далее придётся играть **4.Gx3b**, после чего всё равно последует ожидаемый сброс **5.G'1c** (и далее всё те же **6.Nx1c** **7.Vx1c+** **8.K-2a** **9.N'3c** **10.G3bx3c** **11.Nx3c+**).

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

(96А). После 11.Nx3c+

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

(97А). После 13.+Rx5b

Цель ход золотом на 5a

Правильный ответ: **1.G'6a** **2.K-5b** **3.R-3b+** **4.P'4b** **5.Gx5a** **6.Kx5a** **7.G'4a** **8.K-6b** **9.+Rx4b** **10.G'5b** **11.G-5a** **12.K-7a** **13.+Rx5b** (97А).

В этой последовательности после **9.+Rx4b** от **11.+R-5a** защищает лишь ход **10.G'5b**, за которым следует ход-цель **11.G-5a**. Если далее **12.Gx4b**, то **13.B-6a+**, а если **12.Gx8c**, то **13.+Rx5b** **14.K-7a** **15.G'7b** – цумэ. Если же **12.N-6e**, то всё равно **13.+Rx5b** **14.K-7c** **15.G'7d** (97В) – цумэ.

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

(97В). После 15.G'7d

Если же на **3.R-3b+** ответить **4.G-4b**, то ходы **5.G-6b** **6.Kx6b** **7.+Rx4b** ведут к цумэ. И даже если **4.R'5b**, то **5.Gx5a** **6.Kx5a** **7.G'6a** **8.K-5b** **9.G-6b** **10.Kx6b** **11.+Rx4b**, и далее всё равно цумэ.

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

(98B). После 9.В-5а+

В самом конце – классическая форма

От хода **1.Р'5b** есть временная защититься сбросом **2.Р'9а**, однако после **3.Рх9b+** **4.Лх9b** от повторного сброса **5.Р'5b** защититься сложнее. Теперь если **6.Р'8b**, то **7.В'6b** **8.К-7b** **9.В-5а+** (98В) – цумэ, а сброс **7.Р'7b** не имеет смысла из-за **8.Рх7b+** **9.Кх7b** **10.Р'5b**. Если же, например, **6.Л'7b**, то **7.С-6b+** **8.К-8b** **9.+Сх7b** **10.К-9а** **11.+С-8b** – цумэ. Поэтому от **5.Р'5b** приходится защищаться сбросом **6.Г'7b**, за которым следует жертва ладьи **7.Рх7b+** **8.Кх7b**, и после придавливания к краю **9.Г'6b** **10.К-8b** **11.В'7а** **12.К-9а** ход **13.Г-7b** создаёт хисси.

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

(98A). После 13.Г-7b

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

(99B). После 15.+В-6b

Эффективно использовать трёх коней

После **1.В'7а** **2.С'9с** ходами **3.Н'7d** **4.Рх7d** проводится подготовительная работа по блокированию поля 7d, за которой следует сброс **5.Н'8е**. Если на него ответить **6.+В-7е**, то **7.Нх9с** **8.+Вх9с** **9.С'8b** – хисси. Если же ответом будет вязкий ход **6.С'8b**, то после **7.Н'8d** **8.Рх8d** **9.Нх9с+** **10.Сх9с** **11.С'8b** матовая сеть будет затянута. Если далее **12.К-8с**, то **13.Сх9с+** **14.К-7b** **15.+В-6b** (99В) – цумэ. Поэтому далее последует ход **12.Р'8с**, после которого в основной последовательности все защитные ходы будут парированы: **13.Сх9с+** **14.Нх9с** **15.С'8b** **16.Л'8а** **17.+Рх8а** (99А).

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

(99A). После 17.+Рх8а

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

(100A). После 21.В'3b

Вытягивание «пилой»

Правильный ответ: 1.В'3b 2.В'9h
 3.Вx9h+ 4.Рx9h+ 5.В'3b 6.В'8g
 7.Вx8g+ 8.+Рx8g 9.В'3b 10.В'7f
 11.Вx7f+ 12.+Рx8f 13.В'3b 14.В'6e
 15.Вx6e+ 16.+Рx6e 17.В'3b 18.В'5d
 19.Вx5d+ 20.+Рx5d 21.В'3b (100A)

Сброс слона на 2a заставляет защищать точку 2a контрсбросом слона. Но с каждым таким циклом гёкуката отводит дракона, пока он не оказывается на поле 5d, после чего контрсброс слона уже не помогает. А именно: если на (100A) сыграть 22.В'4c, то этот слон перекроет боковой бой ладьи на 5c, и поэтому далее реализуется цумэ 23.Р-2c+ 24.Рx2c 25.Nx1c+ (100B) 26.Кx1c 27.Вx2c+.

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

(100B). После 25.Nx1c+

Об авторе:

Такаси Канэко

Родился 23 декабря 1961 года. В 1980 году поступил в Токийский университет. 1990 год - выпускник докторских курсов Токийского университета (инженер). В настоящее время работает в Японской нефтяной корпорации.

В 1981 году, в 19 лет, стал победителем 5-го всеяпонского турнира газеты Ёмиури, самым молодым за всю его историю. Возглавляя команду сёгистов Токийского университета, два года подряд приводил её к победе в командном первенстве. В 1989 году второй раз завоевал любительский титул рю.

Книги: «168 эндшпильных тэсудзи» (издательство «Такабаси») и др.

Мини-словарик

Гёкуката - защищающаяся сторона

Дзэма-кома - препятствующая фигура

Ёсэ - финальная фаза матования

Иттэ-ски - ход, создающий цумэро

Кинтэ - ход, запрещённый правилами

Кирикаэси - «ход-переключатель»:

угроза цумэ, любая защита от которого создаёт другое цумэ.

Нитэ-ски - 2 темпа до цумэ

Осаэ - осаживание, торможение

Сокудзуми - форсированный мат

Сэмэй - взаимная атака

Сэмэката - атакующая сторона

Сэннититэ - «ход в тысячу дней»:

четырёхкратное повторение позиции (по правилам сёги приводит к переигрыванию всей партии, но повторение серии шахов означает проигрыш атакующей стороны)

Сюбан - эндшпиль

Тэсудзи = судзи - приём

Тэнуки - игнорирование последнего хода противника

Утифудзумэ - правило запрета на мат сбросом пешки

Хасами - атака с двух сторон

Хисси - цумэро, защиты от коего нет

Цумэ - ситуация, в которой есть мат непрерывной серией шахов

Цумэ-сёги - задачи на мат, в которых каждый ход сэмэката обязан быть шахом

Цумэро = иттэ-ски - угроза цумэ

Цумэро ногарэ-но цумэро - цумэро

королю противника, избавляющее от цумэро своего короля

jap→rus: shogi.ru, Д.К., 12.2007

Версия 17.9.20