ИСКУССТВО СЁГИ

ТОНИ ХОСКИНГ

SHO-GI.RU
ЯПОНСКИЕ ШАХМАТЫ

ИСКУССТВО СЁГИ

Тони Хоскинг

1996

ЧАСТЬ 1. ПРАВИЛА И ОСНОВЫ СТРАТЕГИИ

СОДЕРЖАНИЕ

1. Исторический обзор . .1
Чатуранга / Западный путь / Восточный путь / Современный мир сёги в Японии

2. Различение фигур . .6
Свободные ассоциации

3. Правила ходов . .8
Начальная расстановка / Переворот / Короли / Старшие фигуры / Младшие фигуры / Дальнейшие примеры ходов фигур / Взятия и сбросы / Шах / Мат / Запрещённые ходы / Ничьи / Ограничение времени / Этикет / Нотация / Пять дополнительных правил

4. Сравнение сёги с шахматами . .19
Начальная позиция / Различие во взятии / Фигуры / Ходы пешки / Создание замка / Короли в эндшпиле / Ничьи / Ограничение времени / Игры с форой / Слепые варианты / Нотация / Заключение

5. Введение в стратегию и тактику сёги . .24
Хорошая и плохая форма / Тэсудзи и дзёсэки / Абсолютность королей / Относительность старших и младших фигур / Вилки и связки / Старшие фигуры / Младшие фигуры

6. Эндшпиль . .29
Охота и собирание урожая / Набрасывание матовой сети / Некоторые простейшие маты / Цумэ и хисси / Решения

7. Балансировка атаки и защиты . .35
Сидящий король / Статичная ладья или смещённая ладья?

8. Замки . .38
Замки двойной статичной ладьи (краб, варианты ягуры и их штурм) / Замки смещённой ладьи (эдо, варианты мино, взлом мино) / Замки против смещённой ладьи (фуна, триада, ромб, кин-мусу:) / Анагума и её атака

9. Атака! . .48
Размен ладейной пешки / открытие главной диагонали слона / Головы коня и слона / Тэсудзи прорыва ладейной пешкой / Карабкающееся серебро / Сидящее серебро / Жертва, чтобы подманить врага ближе! / Без переворота / Скромная, но жизненно важная пешка / Плохая форма / Адзи и сабаки

10. Две исторические игры . .59
Старейшая из полностью записанных игр в сёги (1607) / Игра Эдо (1856)

11. Форовые игры в сёги . .67
Вступление / 8 фигур / 6 фигур / 4 фигуры / 2 фигуры / Ладья и стрелка / Ладья / Слон / Стрелка

Мини-словарик . .98

ГЛАВА 1. ИСТОРИЧЕСКИЙ ОБЗОР

Люди играют в интеллектуальные настольные игры со времён древнейших цивилизаций (глиняная доска и фигурки были найдены в могиле Древнего Египта, датирующейся примерно 4000 годом до нашей эры). Существует семейство таких игр для двух игроков, в которых победная цель игры - мат, то есть, насильственное взятие короля противника. Это семейство шахматных игр, включающее в себя западные шахматы, сёги (японские шахматы), китайские шахматы (сянци), тибетские шахматы (чанадраки), монгольские шахматы (шатара), бирманские шахматы (ситтуйин), тайские шахматы (макрук), малайские шахматы (чатор) и корейские шахматы (тьянг кеуии), а также североиндийские (хиндустанские) и южноиндийские шахматы (парси). Все эти формы шахмат развились из индийской игры *чатуранга*.

SHO-GI.RU

Слово *чатуранга* (дословно - "4 части") означает 4 части наземной индийской армии: слонов, колесницы, кавалерию и пехоту. Поэтому можно считать, что слово *чатуранга* значит "игра в войну". Точно координаты её возникновения неизвестны, примерно же это северо-западная Индия (возможно, регион Нижнего Синда), примерно 500 год н.э. Древнейшее из известных упоминаний о чатуранге в санскритской литературе - поэма "Васавадатта" (автор - Субандху) начала VII века н.э.:

"Сезон дождей играл в свою игру с лягушками вместо шахматных фигур, которые, жёлтые и зелёные, как будто покрытые лаком, прыгали по квадратам садовой кровати".

Фигурами в чатуранга были: *раджа* (ходящий, как король, на одну клетку в любом направлении, исключая шаховые позиции), *мантри* (генерал, ходящий на одну клетку по диагонали), *гаджа* (слон, ходящий на две клетки по диагонали, перепрыгивающий через ближайшую к нему по диагонали клетку: ранняя версия слона), *асва* (лошадь, ходящая так же, как конь в западных шахматах: прыжком сразу на две клетки комбинацией из прыжка на одну клетку прямо и на одну по диагонали), *ратха* (колесница, ходящая как ладья, на любое количество полей прямо вперёд, или вбок, или назад) и *педати* (пехотинец, ходящий на одну клетку прямо вперёд и бьющий на одну клетку по диагонали вперёд в любую сторону, и по достижении последней горизонтали повышающийся до генерала).

Чатуранга изначально игралась на доске *аштапада* (то есть, 8X8) из 64 непомеченных квадратов, хотя некоторые из них помечались диагональными крестами (древняя гоночная игра аштапада игралась с игральными костями, как трик-трак). В чатуранге армия каждого игрока состояла из 16 фигур: раджа, генерал, два слона, два конника, две колесницы и восемь пехотинцев. Победой в игре считались мат или съедение всей армии противника. Игра для четырёх игроков, в которой бросанием костей определялось, какой фигурой ходить, впервые упоминается в XI веке н.э.

Чатуранга распространялась (и развивалась) с завоеваниями, торговлей и по миссионерским путям. На запад - в Персию, а затем в Россию, Турцию, Северную Африку и Европу. На север - в Тибет, Китай, Монголию и Сибирь. На восток - в Бирму, а затем - в Юго-Восточную Азию, Китай, Корею и Японию. Далее последует лёгкое описание исторического развития правил в западных шахматах и сёги (японских шахматах); более детальное сравнение их правил будет приведено позже.

Западный путь

Сначала чатуранга была заимствована у Индии Персией, и впервые упоминается как чатранг в персидском произведении «Карнамак», написанном около 600 года н.э. Это древнейшее литературное упоминание шахмат: юный герой принц Ардашир стал "более искусен, чем все его друзья, в игре в мяч, верховой езде, шахматах (чатранг), охоте и других занятиях". Древнейшая из известных игровых фигур (предположительно, из чатранга) - это чёрный каменный слон (7,3 см. в высоту), стоящий на овальном основании, типичном для более поздних фигур чатранга, которые также датируются примерно 600 годом н.э. Более поздние и более маленькие фигурки, изготовленные из слоновой кости (иногда с зелёными пятнами) были найдены в Нишапуре, в северо-восточной Персии, и датируются началом IX века н.э. (Все эти фигурки ныне находятся в Нью-Йоркском музее Метрополитэн).

Персия была завоёвана арабами в первую волну распространения ислама, в 638-651 годы н.э. Игра в шатранж и литература про него проросла в исламский мир, но не без оппозиции из некоторых ревностных мусульман, рассматривавших образы шатранжа как вид идолопоклонничества. (Китайская идея использования имён фигур, написанных на фигурках одинаковой формы, ими не рассматривалась).

Шатранж попал в Европу во время мавританского завоевания подавляющей части Испании и части южной Франции в начале VIII века. Сарацины завоевали острова западного Средиземноморья (Сицилия была завоёвана в IX веке) и попытались обосноваться на побережье Италии и южной Франции.

Первое свидетельство о шахматах в христианском мире даёт испанский граф Урхел, который по своему завещанию 1010 года оставил набор фигур из

SHO-GI.RU

горного хрусталя церкви. Английское слово *chess* (шахматы) происходит из среднефранцузского *esches*, которое в свою очередь происходит из латинского *ludus scaccorum* (игра шахов) или *scacci* (шахматист). В то же время термин *checkmate* (мат) происходит напрямую из персидского *Shah mat*, что означает "король убит" (не путайте с использованием арабского слова "мат", означающего "смерть"). Разметка доски на светлые и тёмные квадраты была произведена в Европе в XI веке, и в целом оказалась принята к XIII веку.

Более старая и более медленная версия европейских шахмат начала заменяться более новой и более быстрой в конце XV века, распространяясь из Италии и Испании в веке XVI-м. Сначала была увеличена сила короля, как в различных "прыжках короля" в XIII веке. Древнейшие из записанных игр, в которых видна современная рокировка, найдены в Италии и датируются концом XVI в., но в целом этот ход не был принят вместо прыжка короля вплоть до конца XVII века, исключая Италию, в которой "свободная рокировка" использовалась вплоть до начала XX века.

Современные увеличенные возможности хода нового ферзя (и пешки, когда она превращается в ферзя) и слона были введены в конце XV века, также всего вероятнее в Италии (и были известны, как *rabioso*, или "разъярённый" ферзь). Разрешение пешке ходить вперёд на две клетки первым ходом впервые появилось в XIII веке. Называющийся по-французски *en passant* первый ход пешки на два поля был введён в XV веке, но не был полностью принят в Европе до 1880 года. Наконец, победа лишь в результате мата, но не в результате съедения всей армии противника, стала общепринятым правилом примерно в 1700 году.

Таким образом, правила новой игры быстро распространялись и развивались в Европе. "Federacion Internationale des Echecs" (FIDE) - французское название Международной шахматной федерации, основанной в 1924 году. В настоящее время в мире существует более 100 миллионов игроков в шахматы, примерно 400 гроссмейстеров-мужчин и около 50 гроссмейстеров-женщин (второй из этих титулов слабее по игровой силе).

Восточный путь

Попадание шахмат в Китай, датирующееся, вероятно, VIII веком н.э., неизбежно следовало восточному пути распространения буддизма: как на север, через Кашмир, Непал, Тибет, так и на восток, через Бирму. И китайские, и корейские шахматы и сёги (японские шахматы) играются набором фигур одинаковой плоской формы, различающихся знаками (иероглифами), написанными на них. Это, очевидно, очень большое отличие от скульптурных фигур чатуранги и западных шахмат.

Китайские шахматы (*сянци*) играются плоскими дисками (наподобие шашек), различающимися цветами армий: обычно синие (или зелёные) против красных. Доска состоит из 9 вертикалей и 10 горизонталей, разделённых "рекой" (между пятой и шестой горизонталями). Игра идёт на узлах этой сетки (как в китайской игре го), на которой все генералы (то есть король и два его телохранителя в каждой армии) ограничены в движении 9-точечным "дворцом" (выделяемым диагональными линиями).

Откуда произошли сёги, в точности неизвестно; есть версия, что китайские шахматы (или японская версия) попали в Японию с императорскими посланниками в конце эры Нара (710-794). Сёги постепенно стали популярны среди дворцовой знати в эпоху Хэйан (794-1185), когда столица была перенесена из города Нара в Киото.

Слово *сёги*, означающее "игра генералов", происходит от слова *сёгун*, "высший генерал". Его иероглиф "сё" входит в имена трёх фигур: *осё* (король), *кинсё* (золотой генерал) и *гинсё* (серебряный генерал).

Описание того, как должны выглядеть фигуры сёги, дано в книге начала XI века «*Киринсё*» Фудзивары Юкинаки (971-1027), придворного каллиграфа (в японских именах собственных первой идёт фамилия, а затем - имя). Древнейшие из известных фигурок сёги, датирующиеся 1100 годом, найдены в замке Сакада в северо-западной Японии. Историческая работа «*Нитюрэки*» (1128) упоминает сёги без ладьи и слона (которые, скорее всего, игрались на современной доске сянци, в которой использовались не узлы, а клетки, то есть размером

SHO-GI.RU

8x9), в которой можно было также победить захватом всей армии противника, а также вторую, более крупную версию сёги, на доске 13x13.

Император формально назначал сёгуна для контроля над влиятельными, и зачастую мятежными, местными феодалами. Поэтому реальной властью во всей стране был сёгунат (дословно, "назначенное правительство"). Период империи Муромати (1333-1568) увидел наследственных сёгунов семьи Асикага в столице Киото, и оказался критическим для развития сёги.

Дай сёги ("большие сёги"; 13x13, а позднее - 15x15) в это время стали самой популярной версией сёги, поскольку дворцовые дневники ссылаются на них, как на просто сёги, в противоположность *тю сёги* ("средние сёги") и *сё сёги* ("малые сёги"). Несомненно, именно в конце этого периода малые сёги и были расширены на доску 9x9, чтобы приспособить её для включения в игру трёх новых фигур из более популярных *тю сёги* (которые игрались на доске 12x12 с 92 фигурами). Этими фигурами были слон, ладья и пьяный слон (*суидзо*) - хотя вскоре пьяный слон был из *тю сёги* убран. Начальная позиция пьяного слона была прямо перед королём (как показано в более поздней диаграмме в книге "*Сёсёги Дзусики*", изданной в 1694 году). В *тю сёги* пьяный слон ходил на одно поле в любом направлении, исключая прямое отступление, и переворачивался (на последней горизонтали) в кронпринца (*тайси*) - который имел свойства ещё одного императора (и ходил, соответственно, на одно поле в любом направлении).

Точное время возникновения сбросов (возвращений захваченных фигур на доску, как своих) неизвестно; но наиболее вероятно, что это правило было изобретено в XVI веке, когда захваченные вражеские солдаты в реальных войнах в Японии могли менять принадлежность. Далее, похоже, что сбросы были изобретены одновременно с убиранием пьяного слона, поскольку они были несовместимы (*тю сёги* игрались без сбросов). Причина этому в том, что захваченный пьяный слон может сбрасываться прямо в лагерь противника и быстро переворачиваться в кронпринца, поэтому его дальнейшее взятие на практике во многих случаях было бы невозможно (благодаря защите других перевёрнутых фигур). Другая причина его изъятия могла быть и в том, что император Го-Нара (правивший с 1526 по 1557 годы) не принял идею (пьяной) фигуры, переворачивающейся в другого императора; в том же и причина того, что у белых (*готэ*) есть король (*осё*), а у чёрных (*сэнтэ*) - драгоценность (*гёкусё*).

Сёги, известные ныне, - это развитие *сё сёги* (малых сёги). Древнейшая диаграмма сё сеги, в дневнике Иэтада, датируется 1587 г.

Официальное признание и существенно разработанный кодекс современные сёги получили в течение XVII века, в начале периода Эдо (1600-1868; Эдо - старое название Токио). В 1612 году (вновь наследственный) сёгунат Токугава (1603-1867) основал и спонсировал организацию для го и сёги под патронажем комиссии синтоистских и буддистских храмов. Буддистский монах Хонинбо Санса (1558-1623) был провозглашён её главой и официально признан, как сильнейший игрок в обеих играх. Это было официальное начало профессиональной игры в сёги и го в Японии. Однако вскоре Хонинбо оставил (менее престижный) титул *сёгидокоро* в пользу Охаси Сокэй (1555-1634), который стал первым пожизненным мэйдзином («великим мастером»). Древнейшая из полностью записанных партий сёги, датирующаяся 1607 годом, происходила именно между этими двумя игроками (и приводится в главе 10). Охаси Сокэй стал главой трёх последовательных семей (в смысле школ) сёги: основной линии Охаси (которая продолжалась до 1910 года), ветви Охаси и семьи Ито.

Существенно стандартизованные правила современных сёги (включая положение о трёх специальных видах неправильных ходов) впервые появились в книге сына Охаси - Охаси Соко (1613-60), под названием *Сёги дзусики* (иллюстрированные сёги), изданной в 1636 году.

Вся первая половина XVII века ушла на постройку фамильного замка Эдо семьи Токугава. Так называемые "Замковые" игры го (с 1626 года) и сёги (с 1669) ежегодно игрались и церемониально разыгрывались повторно в присутствии сёгуна в его резиденции в замке Эдо. Традиция Замковых игр 17 ноября началась в 1716 году.

SHO-GI.RU

Другие версии сёги (все играющиеся со сбросами), упоминаемые в конце XVII века, это *дай* («большие») *сёги* (15x15, 130 фигур), *мака* («великие») *сёги* (19x19 или 17x17, 192 фигуры), и *тай* («крупнейшие») *сёги* (25x25, 354 фигуры). Изобретение *тори* («птичьи») *сёги* (7x7, 32 фигуры, играется со сбросами) произошло в начале XIX века. Из всех этих версий современных сёги только *тю сёги* продолжают радовать японцев и имеют в Японии неизменную популярность.

Сёгунат Токугава канул в Лету, а с ним и государственная поддержка го и сёги, с имперским указом о реставрации 1868 года. Император Мэйдзи перенёс столицу (императорский двор) из Киото в современный Токио (бывший Эдо).

Современный мир сёги в Японии

В Японии в сёги умеют играть более 20 миллионов людей!

Токио сёги рэнмэй (Токийская ассоциация сёги) была основана в 1924 году и преобразована в *Сёги тайсэйкай* в 1936 году. Современная *Нихон сёги рэнмэй* (Японская ассоциация сёги) была основана в 1947 году. Центр её сейчас находится в Токио, а главный филиал в Осаке. Сёги рэнмэй с каждого апреля до марта организует календарь профессиональных игр для 174 профессиональных игроков в сёги (139 мужчин и 35 женщин). Сёги рэнмэй также публикует Ежегодник сёги и журналы *Сёги сэкай* («Мир сёги») и *Сёги мэгэзин* («Журнал сёги») с ежемесячным тиражом 120 тыс. и 40 тыс. соответственно. Несколько профессиональных ежегодных турниров по сёги спонсируются ежедневными газетами, которые публикуют их игры. Есть также еженедельная газета сёги, Сё:ги Сю:кан, а также еженедельные передачи, посвящённые сёги, на японском телевидении.

Существует 7 главных турниров для мужчин - «семь корон»; всего же турниров проводится 15. У женщин, как и у игроков-любителей, тоже есть 6 таких турниров. Профессионалы играют в турнирах (в лигах или на выбывание), чтобы выявить претендента на каждый титул, который затем играет матч или одну игру с обладателем титула. Общее число профессиональных игр, ежегодно играемых в Японии, меньше 2500.

Каждый сезон сёги начинается 1 апреля; в этот месяц стартует матч за титул мэйдзина этого сезона. Дзюнисэн - это турнир, на котором происходит отбор претендента на титул мэйдзин среди профессионалов (основан в 1946 году, и ныне спонсируется газетой Майнити), который состоит из пяти лиг: **A** (10 игроков), **B1** (13 игроков), **B2** (22 игрока), **C1** (23 игрока) и **C2** (51 игрок). Игроки могут повышать свой статус и переходить из одной лиги в другую (количество игроков, данное в скобках, соответствует сезону 1996-96 года). Победитель в лиге А получает право бросить вызов мэйдзину в матче за титул (до семи игр, каждая из которых продолжается 2 дня).

Если в результате игр в лиге А двое победителей идут наравне, то между ними проводится дополнительная игра. В случае равенства более чем двух игроков применяется система *парамасу*, в которой сначала в дополнительной игре на выбывание соревнуются слабейшие игроки (таким образом, для трёх игроков играется лишь две дополнительные игры). Иначе, если два или более игрока набирают одинаковое количество очков, то их места определяются в соответствии с их текущими рангами. Поэтому каждая игра в Дзюнисэн важна для продвижения игроков и их перехода из лиги в лигу.

Рюо (дракон-король) - титул с наибольшим призом (спонсируется газетой *Ёмиури*): победитель получает более 32.000.000 иен! Пять других главных титулов – *Ои* («Корона»), *Осё* («Император»), *Одза* («Трон»), *Кио* («Император сёги») и *Кисэй* («Святой сёги»).

Профессионалы-мужчины ранжированы по силе от 9 до 4 дана. Профессионалы получают ежемесячную плату от Сёги рэнмэй в соответствии с их рангом, и дополнительные финансовые вознаграждения за игры и преподавание.

Ранжирование в Дзюнисэн таково: A (8 дан), B1 (7 дан), B2 (6 дан), C1 (5 дан) и C2 (4 дан). Продвижение на каждый уровень может происходить в результате победы в определённом количестве игр. Понижения в рангах сёги нет, однако некоторые игроки (в этом сезоне 19), которые принимают участие в других турнирах, из Дзюнисэн выбывают.

SHO-GI.RU

Сёрэйкай - это организация (тренировочная школа), спонсируемая Японской ассоциацией сёги, для обучения профессионалов, для которых установлен возрастной порог в 26 лет, и которые ранжируются от 6 кю до 1 кю, а далее - от 1 до 3 дана. Вступая в Сёрэйкай, каждый игрок попадает под опеку профессионального учителя. Соревновательные стандарты в Сёрэйкай очень высоки: только четверо лучших игроков раз в год получают 4 дан и переходят в лигу С2.

Ранжированные турниры на звание женского мэйдзина начали проводиться в 1974 году (хотя женские чемпионаты проводились и с 1966 по 1973 годы), и в настоящее время профессионалки игры в сёги делятся на три лиги: А (6 игроков), В (10 игроков) и С (16 игроков) (плюс два игрока не принимали участия в последнем турнире). Только два новых игрока попадают в лигу С раз в год. Высший женский ранг - 5 дан - примерно соответствует мужскому 2 дану профессионала-ученика. Однако иногда мужчины и женщины встречаются за игровыми досками в профессиональных турнирах, и в последнее время леди одержали пару примечательных побед.

Любители ранжируются с 20 кю (новичок) до 1 кю, и выше - от 1 до 6 дана (любительский мэйдзин). В Японии имеются тысячи игроков каждого уровня вплоть до 5 дана. Многие сильнейшие любители - бывшие ученики Сёрэйкай, имеющие 3 профессиональный дан.

Сёги медленно, но уверенно завоёвывают популярность за пределами Японии. Игроки организуют ассоциации, клубы и турниры; проводится ежегодный Чемпионат Европы.

Первый профессиональной игрой титульного матча за пределами Японии была первая игра Кио, сыгранная на Гавайях 21 января 1976 года. За нею последовала вторая игра матча Кисэй, сыгранная в Лос-Анджелесе в 1985 году. С 1990 года первая игра наиболее престижного из титульных матчей - Рюо - проводится каждую осень вне Японии. Записи этих восьми игр, которые представляют новые разделы и достижения сёги, даны с примечаниями в [1] (приложение 1).

ГЛАВА 2. РАЗЛИЧЕНИЕ ФИГУР

В сёги два игрока сидят на стульях (европейцы) или на коленях (японцы) перед прямоугольной доской 9x9 (81 поле которой одного цвета), на которой расположены две противоборствующие армии, состоящие из по-разному надписанных фигур. Лучшие традиционные наборы изготавливаются из желтоватого прочного дерева; доска изготавливается из неокрашенного и нелакированного дерева *кайя* (мускатный орех), а фигуры - из *хонцугэ* (коробкового дерева), имеющего в окрасе характерные "тигровые полосы". У каждого игрока по правую руку от доски располагается маленькая деревянная подставка для захватываемых фигур. Игровое поле состоит из 81 прямоугольника (не квадрата!), пропорции которых подобраны так, чтобы взорам игроков они казались квадратами. На доску также нанесены четыре точки, расположенные на пересечениях чёрных линий так, чтобы выделять 9 "больших" квадратов 3x3.

Все фигурки (*кома*) в сёги - одного цвета. Все они имеют форму клиновидных пятиугольников, утончающихся по направлению к острию клина. Фигурки каждого противника всегда повёрнуты остриём на противника, и этим-то направлением и определяется, какому игроку на данный момент принадлежит та или иная фигура. Далее, фигуры различаются размерами и японскими каллиграфическими надписями из иероглифов, которые на большей части фигур нанесены с обеих сторон, и обычно выполнены чёрной тушью (в некоторых наборах для символов на обратной стороне используется красная тушь). Наклон фигур более, чем горизонтальная форма, демонстрирует уважение к противнику, улучшая восприятие им фигур противоположной стороны.

В сёги есть 8 различных фигур, а именно:

- Король.
- Две "старшие" фигуры: слон и ладья.
- Пять "младших" фигур: золотой генерал, серебряный генерал, конь, стрела и пешка.

SHO-GI.RU

Возможности хода фигуры может после начала игры измениться, в результате возможного в будущем переворота, одним из двух следующих путей: переворот старших фигур и переворот младших фигур. Когда фигура меняет свои возможности хода, она переворачивается "вверх дном", открывая символ, обозначающий её перевёрнутый статус.

Свободные ассоциации

В отличие от скульптурных форм западных шахмат, игра в сёги (а также в китайские шахматы - сянци) требует умения читать иероглифы. Один из путей, который может помочь первичному различению фигур - это свободные ассоциации с чем-нибудь более простым, и концентрация на одном из смыслов названия - которое часто ассоциируется с видом сокровищ.

Название каждой фигуры состоит из двух символов (расположенных один над другим).

К примеру: 玉
将

Белый король, гёку (или, полностью, "гёкусё:", что означает "драгоценность", или "нефритовый генерал"), показан выше, а чёрный король, о (или, полностью, осё:), показан внизу (без специальной точки на верхнем символе): верхний символ обеих фигур можно рассматривать, как перечёркнутую посередине английскую букву "I".

王
将

Знак перевёрнутой фигуры расположен на её обратной стороне.

Ладья [飛], "хи". Дракон [竜], "рю:" Слон [角], "каку". Лошадь [馬], "ума"

Ладья (*хися* [飛車], что значит "летающая колесница"): второй символ напоминает "меч в большой шляпе". Слон (какугё: [角行], дословно - ходящий в сторону угла"): центральная часть первого символа похожа на окно.

Золотой генерал, "кин" [金]. Серебряный генерал, "гин" [銀]. Перевёрнутое серебро, "наригин" [成銀].

Золотой генерал (кинсё:, [金将]): первый символ похож на "большую шляпу на короле". Золото не переворачивается. Серебряный генерал (гинсё:, [銀将]): его левая часть похожа на "короля в большой шляпе".

Конь, кэй [桂]. Перевёрнутый конь, "нарикэй" [成桂]. Стрелка, "кё:" [香]. Перевёрнутая стрелка, "нарикё:" [成香].

Конь (полностью - "кэйма" [桂馬], что означает "коричный лавр", или "ценная лошадь"): второй символ можно рассматривать, как "четыре копыта и гриву". Стрелка (полностью - "кё:ся" [香車], то есть "благоухающая колесница"): второй символ похож на "кинжал в маленькой шляпе".

Пешка, "фу" [歩]. Перевёрнутая пешка, "токин"[と金] (или "то", [と]).

Аналогичные ассоциации можно придумать для пешки (полное название – фухё, [歩兵], яп. «пехотинец»), являющейся наименьшей фигурой, и для шести символов перевёрнутых фигур (приведены ниже). При этом следует помнить, что на диаграммах позиций в сёги показывается лишь первый (верхний) иероглиф, а для обозначения перевёрнутых фигур используются следующие обозначения (варианты даны через запятую):

Дракон: 竜, 龍
Лошадь: 馬
Перевёрнутое серебро: 成銀, ナリ銀
Перевёрнутый конь: 成桂, ナリ桂
Перевёрнутая стрелка: 成香, ナリ香
Токин: と

Отметьте также, что если после переворота фигуры кто-то забыл, кем она была до переворота, то в игре допустимо поднять эту фигуру, чтобы посмотреть на неё с другой стороны (но лишь во время своего хода), чтобы напомнить себе, что это за фигура!

SHO-GI.RU

ГЛАВА 3. ПРАВИЛА ХОДОВ

Игроки используют очерёдность хода, чтобы передвинуть по доске свою фигуру или сбросить свою фигуру из руки на доску - в соответствии с правилами. Чёрные в сёги (сэнтэ, дословно - "инициатива", что значит: сторона, имеющая стартовую инициативу) ходят первыми, а белые (готэ, то есть сторона, обязанная отвечать на первый ход) - вторыми. И хотя фигуры в сёги не различаются цветами (в отличие от западных шахмат), в подавляющей части современной японской литературы по сёги используется маленький символ белого или чёрного цвета в форме фигурки сёги, чтобы отмечать, кто делает каждый ход: чёрные или белые.

Начальная расстановка показана на (1).

(1)

Доска в сёги состоит из девяти вертикалей (вертикальных столбцов из квадратов) и девяти горизонталей (горизонтальных строк из квадратов).

В диаграммах сёги фигуры чёрных в начале игры всегда располагаются на трёх нижних горизонталях, а продвижение фигур вперёд для них всегда означает продвижение на диаграмме вверх. В то же время белые фигуры всегда стартуют с трёх верхних столбцов, а продвижение их фигур вперёд означает продвижение на диаграмме вниз.

Армия каждого игрока изначально состоит из 20 фигур: короля, ладьи и слона (по одному); золотых генералов, серебряных генералов, коней и стрелок (по две), и девяти пешек. Ближняя к каждому игроку горизонталь заполнена его фигурами, симметрично стоящими в следующем порядке: стрелка, конь, серебро, золото, король, золото, серебро, конь, стрелка; на второй горизонтали, перед его конями, стоят: по правую руку - ладья, по левую - слон; третья же горизонталь заполнена девятью пешками.

Чтобы привыкнуть к фигурам, рекомендуется выставить какие-нибудь позиции из диаграмм реальным набором на реальной доске.

Переворачивание фигур

Лагерь каждой стороны (три ближние горизонтали) является также зоной переворота противника:

Горизонтали **a,b,c** лагеря белых = зона переворота чёрных

Горизонтали **g,h,i** лагеря чёрных = зона переворота белых

Есть два типа переворота: переворот старших фигур (при этом им добавляются возможности хода короля) и переворот младших фигур - всегда только в золото. Любая фигура, входящая в зону переворота, ходящая по ней или выходящая из неё (с трёх дальних горизонталей) *может* быть перевёрнута, и в этом случае переворачивается "вверх дном" и используется далее в соответствии со своим перевёрнутым статусом. Переворот фигур практически всегда делается по желанию (и лишь иногда переворот обязателен, как будет объяснено далее), но как только фигура перевернулась, её статус остаётся неизменным - до того момента, как она будет захвачена, а далее выставлена на доску - но уже обязательно в своём неперевёрнутом состоянии.

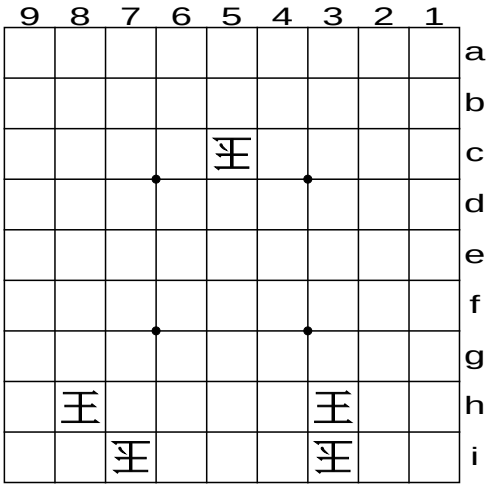
Далее - о возможностях хода каждой фигуры с диаграммами (3) - (11), показывающими возможные ходы фигур (выделенные тенью) для чёрных (заглавная английская буква в скобках после имени каждой фигуры - это символ, обозначающий её в европейской нотации).

1. Король (K) ходит на одно поле в любом направлении, как показано на (3), наверху. Но король никогда не может ходить "под шах", то есть, на поле, на котором он может быть съеден следующим ходом - в это правило входит запрет ставить короля на поле,

SHO-GI.RU

соседнее с королём противника, как показано на (3), внизу. Король не может перевернуться.

Белый король, "гёкусё:", сокращённо - "гёку", отличается от белого короля - "о:сё:", или "о:", добавочной чертой на иероглифе 玉.

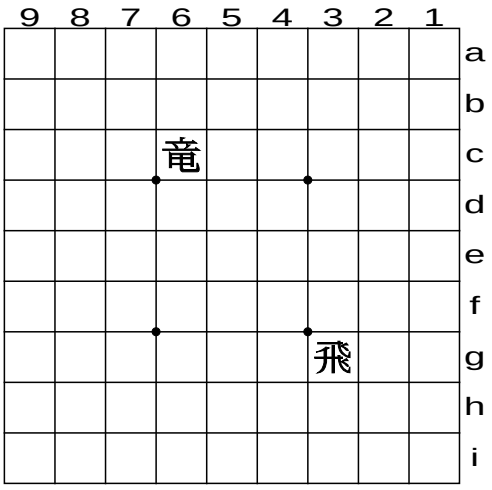


(3)

Старшие фигуры

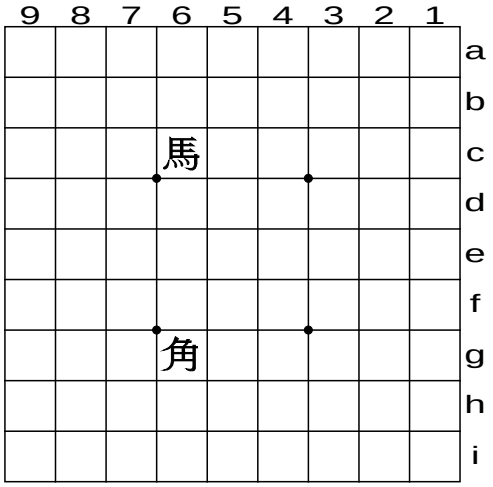
Относительно более сильными фигурами на доске являются две ладьи и два слона - по одной фигуре каждого вида у каждого игрока.

2. Ладья (R), "хися" или "хи", может ходить на любое количество полей прямо вперёд, или вправо, или влево, или назад. Перевёрнутая ладья (+R) или дракон ("рю:", сокращение от "рю:-о:", что значит "король-дракон") может вдобавок ходить как король, на одно поле в одном направлении: см. (4).



(4)

3. Слон (B), "какугё:", или "каку", может ходить на любое количество полей в любом из четырёх диагональных направлений. Перевёрнутый слон (+B), или лошадь ("ума", сокращение от "рю:-ума", что значит "дракон-лошадь", или "лошадь дракона", или "лошадиный дракон", или же просто "лошадь") может тоже, как и дракон, вдобавок ходить как король, на одно поле в любом направлении: смотри (5).

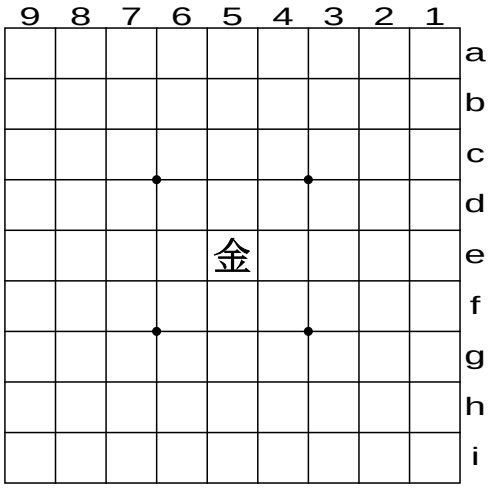


(5)

Младшие фигуры

Оставшиеся фигуры пяти видов - относительно более слабые "младшие фигуры".

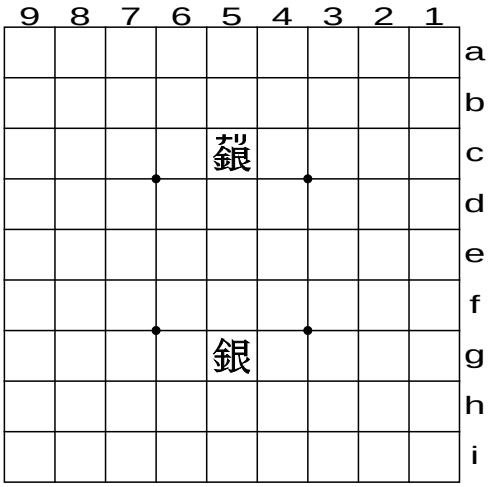
4. Золотой генерал (G), "кинсё:" или "кин", ходит на одно поле или прямо вперёд, или по диагонали вперёд, или вправо, или влево, или прямо назад. (то есть, он отличается от короля неумением отступать назад по диагонали). Золото не переворачивается. Смотри (6).



(6)

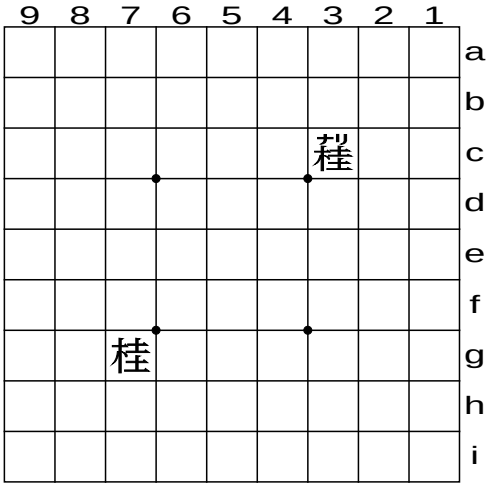
SHO-GI.RU

5. Серебряный генерал (S), "гинсё:" или "гин", может ходить на одно поле прямо вперёд или по любой из четырёх диагоналей. Перевёрнутое серебро ("наригин") ходит так же, как золото. Смотри (7).



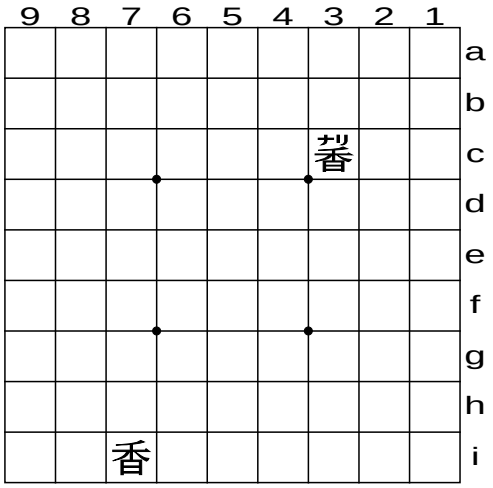
(7)

6. Конь (N), "кэйма" или "кэй", ходит ("прыгает") сначала на одно поле вперёд, и сразу же - на одно поле по диагонали вперёд (таким образом, он не умеет отступать). Перевёрнутый конь (+N), "нарикэй", ходит так же, как золото. Смотри (8). Существует также два типа ходов, при которых конь обязан переворачиваться: они проиллюстрированы далее, на (31).



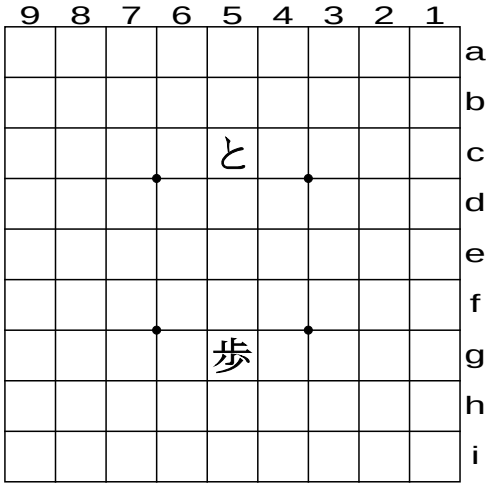
(8)

7. Стрелка (L), "кё:ся" или "кё:", может ходить на любое число полей прямо вперёд (и, таким образом, не умеет отступать). Перевёрнутая стрелка (+L), "нарикё:", ходит так же, как золото. Смотри (9). Существует также ход, при котором стрелка обязана переворачиваться, и он тоже показа далее, на (31).



(9)

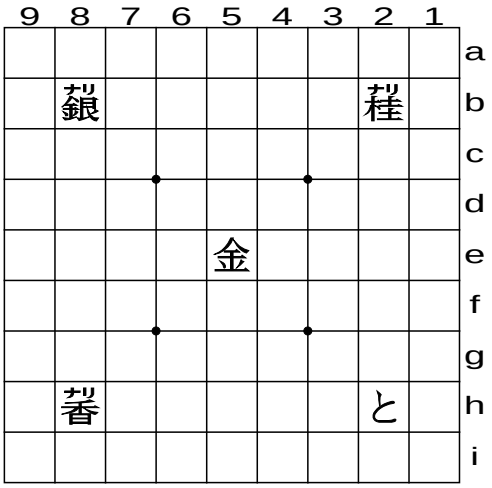
8. Пешка (P), "фухё" или "фу", ходит лишь на одно поле прямо вперёд (и, таким образом, не умеет отступать). Перевёрнутая пешка (+P), "токин" или "то", ходит так же, как золото. Смотри (10). Есть также три запрещённых хода пешкой, которые тоже проиллюстрированы далее, на (31).



(10)

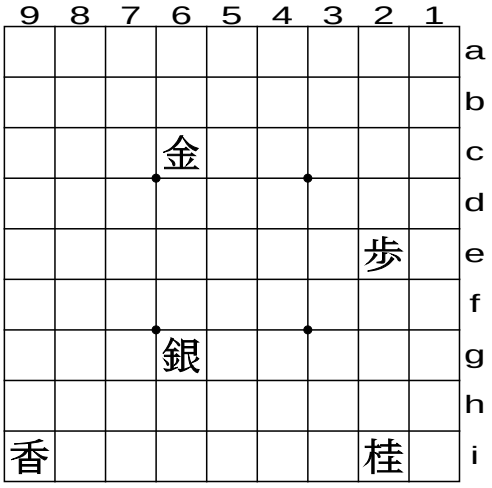
Переворот: только короли и золотые генералы не переворачиваются, и поэтому надписи на этих фигурах есть лишь с одной стороны. Все остальные фигуры могут переворачиваться (и поэтому имеют разные надписи с обеих сторон) в результате хода в лагерь противника - три дальние горизонтали, или хода по нему, или хода из него. Старшие фигуры (слон и ладья) при перевороте дополнительно получают возможность ходить, как король - на любое соседнее поле. Младшие же фигуры (серебро, конь, стрелка и пешка) после переворота ходят (оставаясь младшими фигурами) как золото, что показано на (11).

SHO-GI.RU



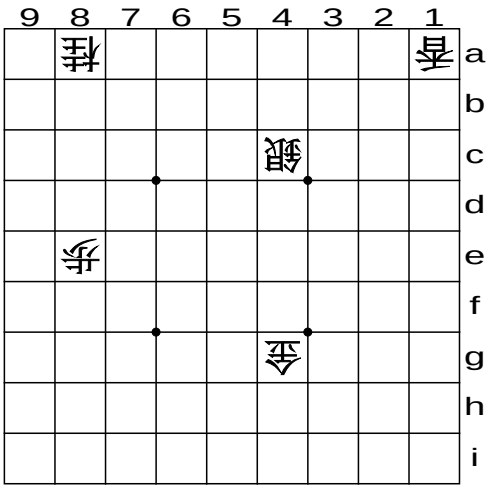
(11)

Дальнейшие примеры ходов фигур.



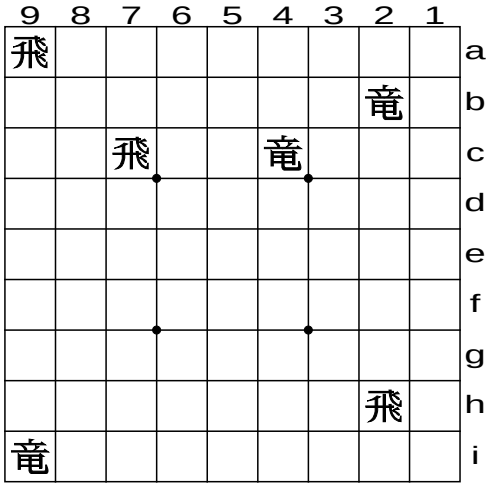
(12)

Далее, на (12) вновь приводятся возможности ходов младших фигур (для чёрных). Возможности хода соответствующих фигур у белых показаны для сравнения на (13).



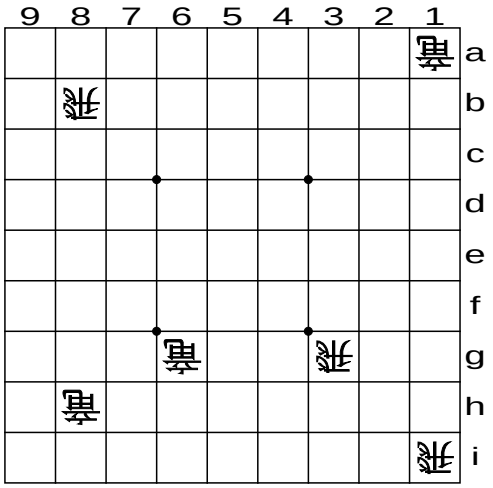
(13)

Как уже отмечалось, любая неперевёрнутая фигура (кроме золота и короля), которая входит в лагерь противника (три последние горизонтали), ходит по нему или выходит из него, может быть по желанию перевёрнута (исключая случаи обязательного переворота младших фигур, которые будут изложены далее). Три эти различных пути переворота проиллюстрированы на диаграммах (14) - (23).



(14)

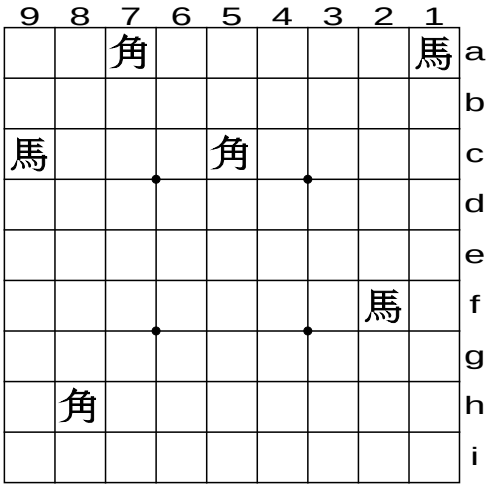
Примеры переворота чёрной ладьи с показом результата переворота - дракона - проиллюстрированы на (14). Соответствующие примеры переворота белой ладьи приведены на (15):



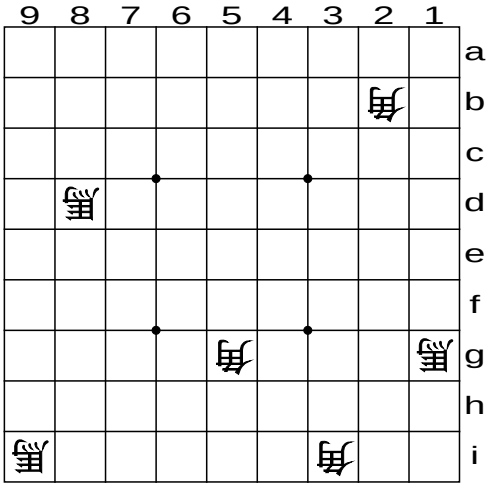
(15)

Примеры переворота чёрного слона в лошадь дракона даны на (16); примеры переворота белого слона - на (17):

SHO-GI.RU

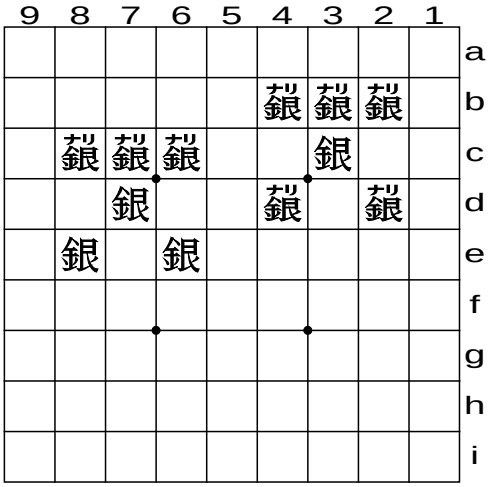


(16)

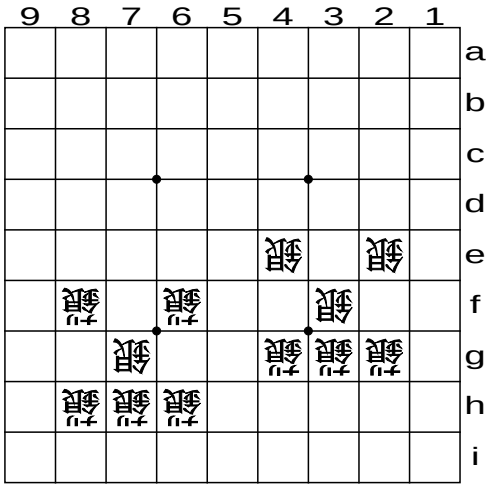


(17)

На (18) показаны примеры переворота чёрного серебра; на (19) - перевороты белого серебра:

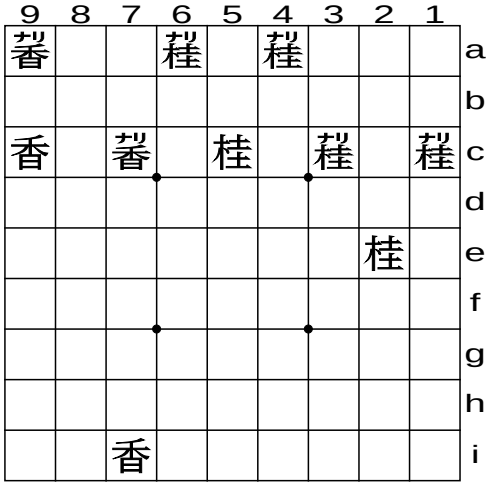


(18)

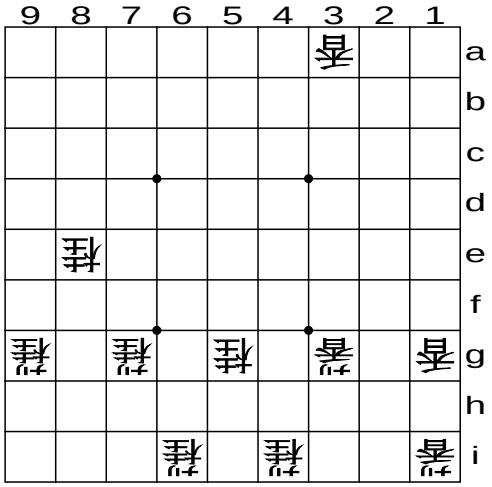


(19)

На (20) - перевороты чёрных коня и стрелки, на (21) - то же самое для белых:



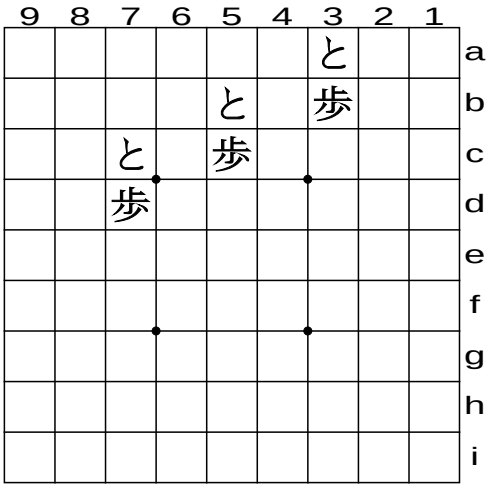
(20)



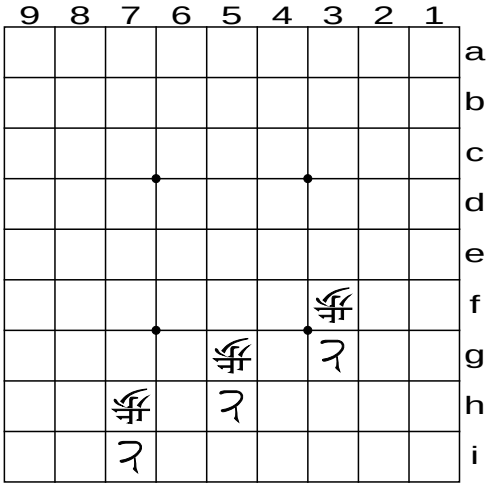
(21)

И, наконец, на (22) показаны перевороты чёрной пешки, а на (23) - белой:

SHO-GI.RU



(22)



(23)

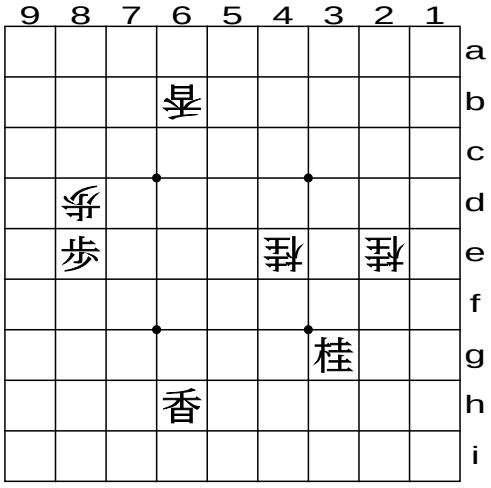
Взятия и сбросы.

Никакая фигура, за исключением коня, не может перепрыгивать через другую фигуру. Никакая фигура не может ходить на поле, уже занятое представителем той же армии. При ходе фигуры на поле, занятое фигурой противника, эта вражеская фигура захватывается в плен ("съедается"). Каждая захватываемая фигура немедленно убирается захватчиком с доски и помещается на *комадай* (подставку для фигур) захватчика (или кладётся на специально отведённое для захватываемых фигур место около доски), расположенный по правую руку от доски так, чтобы все захваченные фигуры были хорошо видны обоим игрокам. Поэтому в диаграммах для сёги любая фигура, захватываемая чёрными, показывается внизу справа от сетки 9x9, а фигуры, захваченные белыми, показываются вверху слева.

Одной из наиболее отличительных, созидательных и восхищающих особенностей сёги является то, что все захваченные фигуры немедленно меняют свою принадлежность (это отражает правила смены вассальной зависимости в реальных японских войнах в прошлом, когда был официально закреплён кодекс правил игры в сёги, в XVII веке). Все захваченные фигуры противника становятся своими фигурами "в руке", и могут в дальнейшем вновь использоваться в битве против армии противника. И, наоборот, фигуры, которые захватывает противник, становятся его фигурами "в руке".

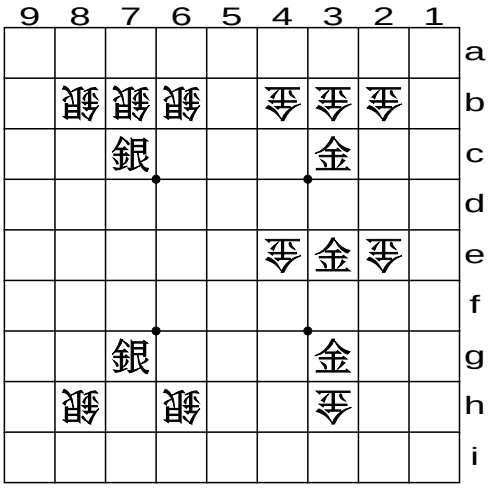
Более точно: правило захвата в сёги состоит в том, что все захватываемые фигуры (даже если они были захвачены перевёрнутыми) становятся резервными неперевёрнутыми (но могущими перевернуться в дальнейшем) фигурами захватчика, иными словами - его фигурами "в руке".

Поэтому в сёги все фигуры остаются в игре вплоть до самого конца. Более того, захват сильно увеличивает возможности хода; вместо того, чтобы просто передвигать фигуру по доске, можно ввести в битву фигуру из руки, "сбросив" (то есть, поместив) её на любое законное свободное поле. Три запрещённых сброса будут приведены позднее, на (31).



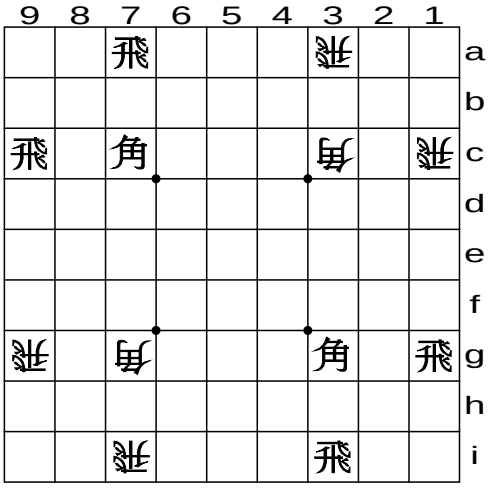
(24)

SHO-GI.RU

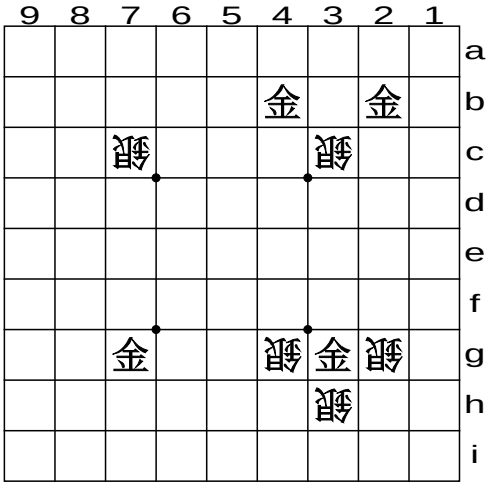


(25)

Стоящие друг против друга фигуры одного и того же вида угрожают друг другу взятием, что проиллюстрировано на диаграммах (24)-(26).



(26)

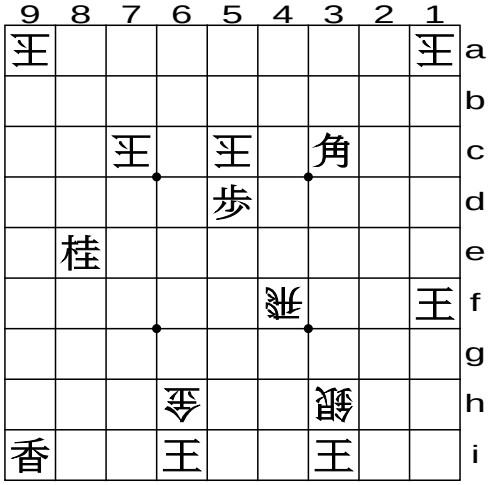


(27)

В левом верхнем углу на (27) показаны возможности хода белого серебра, а в левом нижнем - чёрного золота. На правой половине диаграммы показано, как серебро может ударом назад угрожать золоту взятием, в то время как само серебро находится не под ударом; в то же время боковой и задний бой золота может создавать угрозу серебру, при этом само золото не находится под угрозой взятия.

Оотэ (шах).

Когда королю непосредственно угрожает взятие какой-нибудь фигурой, говорится, что королю угрожает "шах" от этой фигуры. Некоторые простые шахи показаны на (28):

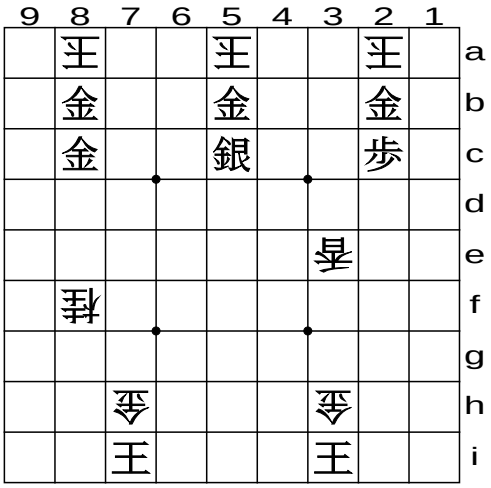


(28)

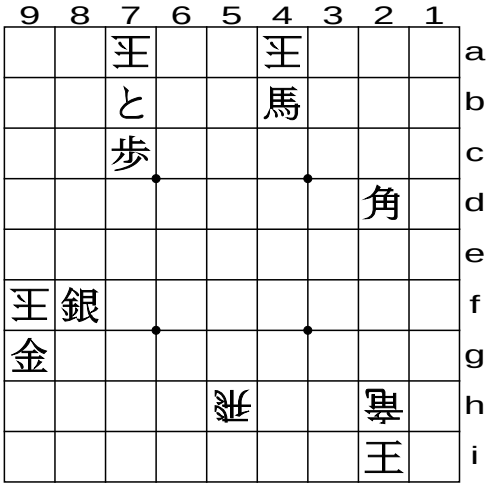
Цумэ (мат).

Король, который находится под шахом и не может избежать угрозы взятия следующим ходом, "заматован". Таким образом, мат - это ситуация, когда после любого возможного хода игрока шах его королю сохраняется. Конечным объектом (целью) при игре в сёги является мат (взятие) вражеского короля. Когда король одного игрока заматован, игра заканчивается победой другого. Более точно, игра также заканчивается, когда один из игроков сдаётся (или превышает отведённый ему для хода лимит времени, о чём будет рассказано позже). В Японии обычно игрок сдаётся, совершая небольшой поклон, возможно говоря "я проиграл", и/или кладя свою правую руку на *комадай* (или даже помещая остающиеся у него в руке фигуры на доску). На Западе обычно сдача происходит произнесением слова "сдаюсь" и/или пожатием руки противнику. На (29) и (30) показаны некоторые простые матовые позиции.

SHO-GI.RU



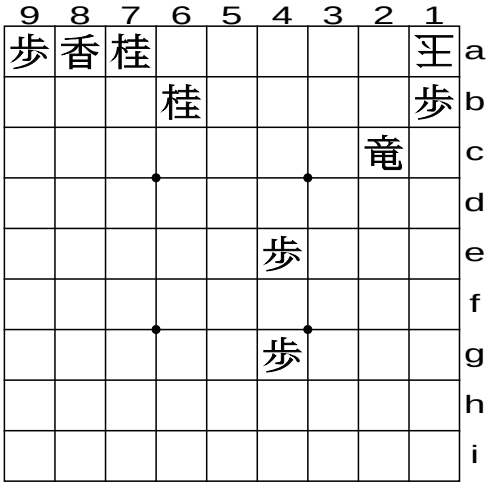
(29)



(30)

Кинтэ («запрещённые ходы»).

На (31) показаны три специальных вида запрещённых ходов:



(31)

1. Запрещается "мёртвый" ход или сброс фигуры (как показано в верхнем левом углу). Пешки, стрелки и кони не могут ни сбрасываться, ни ходить без переворота на поле, с которого у них не будет дальнейшей возможности ходить по доске. Поэтому все эти фигуры нельзя сбрасывать на самую дальнюю горизонталь, а коней - и на предпоследнюю. В то же время если какая-нибудь из этих фигур дошла до такого поля, с которого она уже не сможет далее никогда походить, то она обязана перевернуться (после чего уже будет ходить, как золото).

2. Запрет двух неперевёрнутых пешек (они показаны на (31) внизу). Сброс второй неперевёрнутой пешки (нифу) на вертикаль, где одна уже есть, запрещён. Поэтому сброс пешки, приводящий к показанной на (31) внизу ситуации незаконен. Это правило не распространяется на токинов (перевёрнутые пешки).

3. Запрещён мат сбросом пешки, как показано на (31) в верхнем правом углу. Пешку прямо перед королём нельзя сбрасывать, если именно этим ходом ставится мат, то есть король не может избежать взятия этой пешкой следующим ходом. Однако пешка, уже стоящая на доске, своим ходом поставить мат может.

4. Четвёртым незаконным ходом в сёги является шах, при котором четвёртый раз подряд повторяется одна и та же позиция в результате непрерывного шахования (подробнее это будет объяснено в следующем разделе, про ничьи).

В случае серьёзной игры любой запрещённый ход немедленно приводит к проигрышу (в профессиональных играх в это включается даже попытка белых походить первыми по ошибке!); ошибившийся игрок должен, после осознания ошибки, немедленно сдаться. Это жестокое правило может, конечно же, не учитываться во время дружеских игр и в период первоначального обучения игре. Но, тем не менее, было бы хорошей привычкой применять его ВСЕГДА, поскольку запрещённые ходы нарушают естественное течение игры.

Ничьи.

Практически все игры в сёги являются результативными. Ничьи в сёги возможны, но редки. Есть два пути, по которым игра может закончиться вничью:

1. *Сэннититэ*, или "бесконечное повторение" (дословно - "ходы тысячу дней"). Если одна и та же позиция возникает четвёртый раз подряд (в её повторении могут участвовать и шахи),

SHO-GI.RU

то объявляется переигровка. Но непрерывные шахи одной стороны ("вечный шах"), четвёртый раз повторяющие одну и ту же ситуацию, запрещены; игрок, делающий их, обязан на четвёртый раз выбрать в этой последовательности другой ход, чтобы получить новую позицию (иначе он проиграет, поскольку сделает запрещённый ход).

2. *Дзисёги*, или импасс (дословно, "застывшие сёги"), возникающие в результате "вошедших королей" (двойного *нюгёку*), нашедших убежище (в лагере противника). Если ни у одной из сторон нет надежды заматовать противника, и все фигуры (а в особенности - короли) вошли или войдут в свои зоны переворота (последние три горизонтали), то игра останавливается для подсчёта очков. Каждой перевёрнутой фигуре возвращается её первоначальный неперевёрнутый статус. За каждую старшую фигуру (ладью или слона) игроку начисляется пять очков, а за каждую младшую (золото, серебро, коня, стрелку, пешку) - по одному очку (таким образом, весь набор фигур "стоит" 54 очка). Если у каждой из сторон есть по 24 очка или более, то объявляется ничья. Если у какой-то из сторон меньше 24 очков, то эта сторона проигрывает. Аналогично, если у стороны, у которой больше фигур, есть более 31 очка, и все её фигуры на доске вошли в зону переворота, то эта сторона объявляется победившей. В то же время, если у стороны, у которой меньше фигур, есть по меньшей мере 24 очка и все её фигуры на доске вошли в зону переворота, объявляется ничья.

Теоретически остаётся неразрешимый случай. У одной из сторон могут набираться 23 очка и вдобавок быть две защищающие друг друга фигуры, которые не могут вместе достичь своей зоны переворота. Но вследствие взаимной защиты противник не может взять ни одну из этих фигур, поскольку далее взятие его фигуры добавит первому игроку фигуру в руку (которую затем можно безопасно сбросить в зону переворота), обеспечивая ему 24 очка для ничьи. Однако такая ситуация в реальной игре столь маловероятна, что она остаётся неразрешимой, и не считается, что она требует специального правила.

Ничьи в профессиональных сёги не засчитываются, а партия в такой ситуации переигрывается (обычно, немедленно) с поменянными цветами и использованием игроками оставшегося у них времени (обычно, как минимум по одному часу у каждого).

Ограничения времени.

Японская Федерация Сёги официально установила лимиты времени для игры в сёги в 1925 году. Большинство профессиональных игр играется в течение одного дня, и каждому из игроков изначально даётся до 6 часов. Игры титульных матчей обычно занимают по два дня, а каждому из игроков даётся по 9 часов. В этих играх профессионал низшего, чем игроки, ранга (чаще всего новичок) действует как фиксатор ходов и времени, записывая каждый сыгранный ход и время, которое заняло его обдумывание. Из отпущенного времени ходы, которые занимают менее одной минуты, на часах в счёт не идут.

Когда отведённое игроку время кончается, он вступает в режим *бёёми*, т.е. дополнительное время или, дословно, "счёт секунд". Профессионалы обычно играют с бёёми в одну минуту, то есть каждый из дальнейших ходов игрок обязан делать не дольше, чем за минуту. Фиксатор времени громко отсчитывает истраченные секунды: "30, ...40, ...50, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10", и если игрок на бёёми не остановил счёт, сделав ход до того, как было сказано "10", то этот игрок проигрывает.

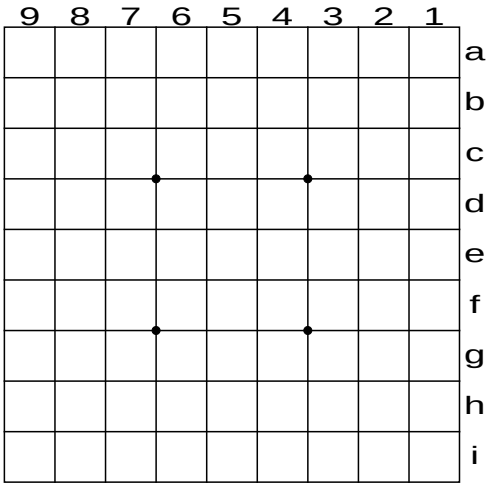
Любительские турниры в Японии обычно систему бёёми не используют; если отпущенное игроку время (обычно это 45 минут) истекает, то этот игрок проигрывает. На турнирах в западных шахматах обычно используется дополнительное время в 30 секунд, и фиксатор времени по его истечении вместо "10" (в сёги) говорит "ходи!". Как альтернатива, выпускаются специальные часы для любителей сёги, которые отмечают течение выставленного на них бёёми звуковыми сигналами.

Этикет.

По японской традиции старший (по рангу или по возрасту) игрок занимает позицию "камидза", то есть внутри

SHO-GI.RU

комнаты, лицом к двери, и высыпает фигурки из коробочки на доску. Затем игроки расставляют свои фигуры в соответствии с одним из традиционных порядков, показанных на (32):



(32)

Определение того, какой игрок играет *сэнтэ* (то есть, ходит первым, "чёрными"), а какой - *готэ* (то есть, отвечает на первый ход, играя "белыми"), определяется с помощью фуригома. В профессиональных играх это означает, что фиксатор ходов садится на колени со стороны старшего (по рангу или по возрасту) игрока и, от его (или её) имени, бросает пять (иногда три) пешек на шелковый коврик, лежащий на полу. Если большинство пешек падает неперевёрнутой стороной вверх, то старший игрок ходит первым (играет "чёрными"). В игре между любителями пешки бросает старший игрок (принято не бросать их на доску), и вновь большинство неперевёрнутых пешек означает, что бросающий играет чёрными; если же выпадает большинство токинов, то - белыми.

Во время игры, если происходит касание фигуры, то нет обязанности ходить ею (в противоположность правила "дотронулся до фигуры – ходи ею" в западных шахматах, хотя оно и может преодолеваться в серьёзной игре простым выражением чьих-либо намерений - привычным является первоначальное произнесение французского слова J'adoube, означающего "я согласен"). Поэтому можно свободно поправлять фигуры, придавая им более центральное положение на квадратах, которые они занимают.

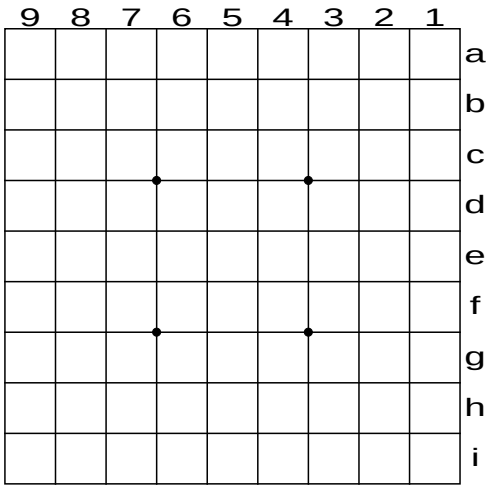
Для профессионалов сёги ход сделан только тогда, когда происходит перемещение фигуры. В то же время в любительских турнирах ход считается сделанным в тот момент, когда нажимаются часы. В Японии, если любительская игра играется без часов, вполне приемлемо быстро отыграть назад ход, который только что был сделан!

Произнесение слова "Шах!", хотя иногда оно и полезно для обострения бдительности новичка к угрозе взятия его короля, никогда не допускается в серьёзных играх.

Нотация (запись партии).

В оригинале данной книги используется алгебраическая нотация с шахматной нумерацией ходов. Описание её можно найти в [2]. Однако в данном, русскоязычном переводе, используется самая распространённая среди российских (а также многих европейских) игроков в сёги буквенно-числовая нотация, аналогичная шахматной, с японской нумерацией ходов (в которой каждый ход каждого игрока считается за один). В соответствии с этим, содержание данного раздела немного отличается от английского оригинала. Переводчик надеется, что в дальнейшем это не вызовет никаких неясностей и будет способствовать стандартизации записи, процесс которой к моменту перевода ещё далёк от завершения.

Доска в сёги состоит из 9 вертикалей (столбцов полей) и 9 горизонталей (строчек из полей), как показано на (33).



(33)

SHO-GI.RU

В диаграммах сёги лагерь чёрных всегда расположен внизу (и их фигуры "смотрят вверх"), а лагерь белых - вверху (и их фигуры "смотрят вниз"), и, как и в японском письме (включая японские записи партий), столбцы нумеруются справа налево, цифрами от "1" до "9", а строки - сверху вниз, прописными латинскими буквами от "a" до "i", и поэтому поля диаграммы всегда нумеруются с правого верхнего угла (расположенного вблизи по левую руку от играющего белыми).

Таким образом, каждое поле однозначно определяется своими координатами: сначала номером своей вертикали, а потом буквенным обозначением своей горизонтали.

Фигуры сёги обозначаются заглавными латинскими буквами следующим образом:

K (Король, "king"),
P (пешка, "pawn")
R (ладья, "rook"),
B (слон, "bishop"),
G (золото, "gold"),
S (серебро, "silver"),
N (конь, "knight"),
L (стрелка, "lance").

В кавычках здесь приведены английские названия фигур.

Перевёрнутые фигуры обозначаются знаком "+" перед заглавной буквой следующим образом: +R (дракон), +B (лошадиный дракон), +S (перевёрнутое серебро), +N (перевёрнутый конь), +L (перевёрнутая стрелка), +P (токин).

Ходы чёрных и белых записываются следующим образом: сначала даётся номер хода (в японской записи он практически всегда пропускается), а далее - сам ход; к примеру, игра может начаться так: 1.P-7f 2.P-3d. При этом ходы чёрных всегда имеют нечётные номера, а ходы белых - чётные. Для записи форовых игр альтернативно используется шахматная нумерация, когда за номером пары ходов следует сначала ход чёрных, а потом - ход белых. При этом, когда приводится лишь ход белых, ход чёрных заменяется троеточием: к примеру, форовая игра может начаться ходом 1 ... P-3d. (В этой книге такая нумерация применяется лишь в последней главе, посвящённой играм с форой.)

Если на какое-то поле ходит одна из двух или более фигур одинакового достоинства, которые могут сделать этот же ход на это же поле, то после буквенного обозначения фигуры добавляется обозначение поля, с которого был сделан ход. К примеру, партия может гипотетически начаться ходом 1.G4i-5h. В японской системе записи для таких случаев используется несколько иероглифов направлений, которые можно найти в специализированном словарике сёги.

В записи используются также следующие символы:

"+", означающий ход с переворотом,

"=", обозначающий ход без переворота (когда он возможен),

"x", обозначающий взятие,

"'", обозначающий сброс (иногда "*")

"-", обозначающий любой другой ход (в некоторых системах записи, и в частности в этой книге пропускается).

На диаграммах показывается лишь верхний из иероглифов-имён фигур, а последний ход иногда выделяется жирным шрифтом. Захваченные фигуры (фигуры "в руке") показываются на соответствующих сторонах от сетки 9x9: для чёрных - справа снизу, а для белых - слева сверху.

Пять дополнительных правил сёги, которые надо знать

1. Первый ход. Чёрные (*сэнтэ*) ходят первыми. Белые (*готэ*) - вторыми.

2. Переворот. Любая фигура, входящая в зону переворота (три дальние горизонтали), ходящая по ней или выходящая из неё, может при этом перевернуться. Переворот делается по выбору, исключая обязательные перевороты, перечисленные ранее.

3. Фигуры в руке. Каждая захваченная фигура становится фигурой "в руке" у захватившего её игрока (и помещается сбоку от доски), являясь неперевёрнутым (но могущим перевернуться в будущем) резервом, который может быть в соответствии с правилами сброшен на любое свободное поле доски (вместо хода фигурой, уже стоящей на доске).

4. Игрок, съедающий короля противника, побеждает.

SHO-GI.RU

5. Запретные ходы. Запрещается "мёртвый ход" (как по доске, так и сброс) младшей фигурой (стрелкой, конём или пешкой), после которого у этой фигуры не остаётся возможности ходить в будущем. Запрещён сброс пешки на вертикаль, на которой уже есть своя неперевёрнутая пешка. Запрещается сброс пешки, если этим сбросом ставится мат. Стороне, ведущей непрерывное шахование, запрещается возможный при этом четырёхкратный повтор позиции.

(Фото:
Копия титульной страницы LIBRO DI GIUOCHO DI SCACCHI Якова Цеззоли, напечатанной Антонио Мискомини во Флоренции в 1493-1494 годах. Фонд Харрис Брисбен Дик, музей искусств Метрополитэн, Нью-Йорк.
Набор шахмат клуба Стаутон Клаб (фигуры слоновой кости и красного цвета), изготовленный Джоном Джакесом в Лондоне, в 1870 году.)

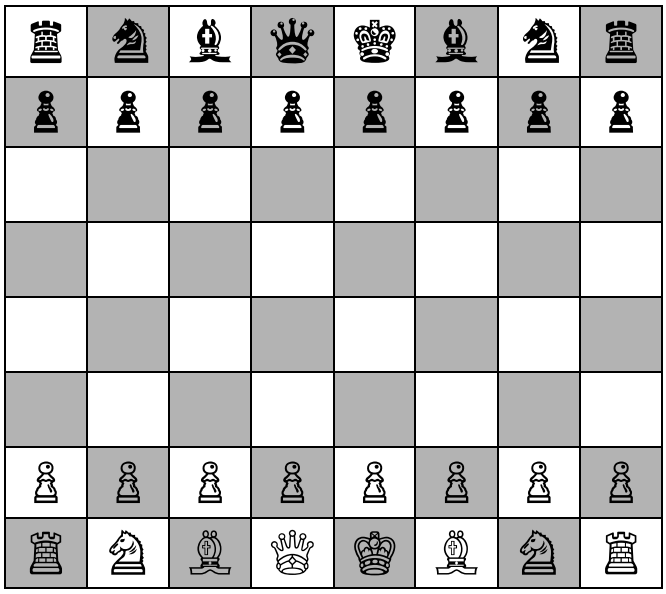
ГЛАВА 4. СРАВНЕНИЕ СЁГИ С ШАХМАТАМИ

Начальная расстановка

Фигуры в сёги являются плоскими остроугольными пятиугольниками одного и того же цвета, различающимися по нанесённым на них надписям из японских символов (китайских иероглифов). Западные же шахматы, напротив, различаются по цвету - белые и чёрные - и по трёхмерным формам.

(34)

В сёги чёрные (или "сэнтэ") ходят первыми, а белые (или "готэ") первыми отвечают. В западных же шахматах первыми ходят белые, а вторыми - чёрные. Обе стороны в сёги начинают с практически равными шансами на победу; правило первого хода даёт в сёги крайне малое преимущество, даже для профессионалов. Однако в шахматах право первого хода является ценным преимуществом (иногда подобным подаче в теннисе или розыгрыш мяча в футболе). Поэтому объективно в сёги стартовая позиция более сбалансирована, чем в шахматах; хотя и очевидно, что обе игры достаточно сбалансированы с практической точки зрения!



(35)

В диаграммах сёги чёрные (или *сэнтэ*) всегда расположены внизу (и двигаются вверх), а белые (или *готэ*) - вверху (и двигаются вниз). В шахматных же диаграммах, напротив, белые всегда располагаются внизу (и двигаются вверх), а чёрные - наверху (и двигаются вниз). Отметьте, что в шахматах доска раскрашена так, что ближний правый угол для каждого игрока оказывается полем светлого цвета.

В сёги каждая сторона начинает играть с королём (K), ладьёй (R), слоном (B), двумя золотыми генералами (G), двумя серебряными генералами (S), двумя конями (N), двумя стрелками (L) и девятью пешками (P).

В шахматах каждая сторона начинает играть с королём (K=♔ или ♚), ферзём (Q=♕ или ♛), двумя ладьями (R=♖ или ♜), двумя слонами (B=♗

SHO-GI.RU

или ♗), двумя конями (N=♘ или ♞) и восемью пешками (P=♙ или ♟). Короли находятся друг против друга, так же, как и ферзи (каждый ферзь - на поле одного с ней цвета). Таким образом, шахматная доска делится на ферзевый и королевский фланги.

Разница во взятиях

В шахматах взятие вражеской фигуры полностью исключает эту фигуру из игры. Вместе с этим наиболее созидательным отличием сёги является то, что все захватываемые фигуры становятся фигурами захватчика (неперевёрнутыми, но могущими перевернуться), которые могут быть применены против соперника "сбросом" их на доску на любое свободное поле в соответствии с правилами (вместо хода фигурой, уже стоящей на доске). Поэтому в сёги все фигуры остаются в игре до самого конца. Такие взятия весьма усложняют позиции в сёги (сильно увеличивая число возможных ходов и делая практически каждую игру решающей) и упрощают позиции в шахматах (у которых есть свои преимущества и недостатки). Однако необходимой сравнительной компенсацией за это является то, что в целом сила ходов фигур на доске в шахматах гораздо больше, чем в сёги.

Фигуры.

Король является абсолютной ценностью - и в шахматах, и в сёги. Захват вражеского короля (то есть, "мат" или "цумэ") приносит победу в игре. В сёги и в шахматах короли ходят одинаково - исключая ход "рокировка" в шахматах, который будет объяснён позже. (Отметим, что знак "+" в шахматах означает шах, в то время как в западной нотации сёги он же означает переворот.)

Ферзь в шахматах является относительно наиболее сильной фигурой, соединяя в себе возможности ладьи и слона, как показано на (36). Эквивалентными фигурами в сёги являются дракон и лошадь дракона; в сёги старшие фигуры переворачиваются: ладья - в дракона, а слон - в лошадиного дракона, при этом им добавляется возможность хода на одно поле в любом направлении.

Шахматные ладья и слон ходят аналогично соответствующим неперевёрнутым фигурам сёги.

Шахматный конь может ходить вперёд, вбок и назад, как показано на (37). Конь в сёги ходит так же, но только в направлении вперёд (отступать он не умеет).

Золотой и серебряный генералы в сёги ходят как король за исключением некоторых недоступных для них полей. Стрелка в сёги ходит, как умеющая ходить лишь вперёд ладья, и у неё тоже нет шахматного эквивалента.

В сёги есть два типа переворота (см. предыдущую главу): переворот "старших" фигур (R и B) добавляет им возможности хода короля, а переворот "младших" фигур (S, N, L, P) обращает их в золото. Вместе с тем в шахматах превращаться умеет только пешка (как будет объяснено далее).

Движение пешки.

Французский шахматист Филидор (1726-95) сделал знаменитое утверждение: "Пешки являются душой игры" ('Les pions sont l'ame du jeu') в его весьма влиятельной книге L'analyse du jeu des Echecs, впервые напечатанной в Лондоне в 1749 году.

Простейшие ходы пешки показаны на (38):

Каждая пешка в шахматах первым ходом может пойти на одно или на два поля прямо вперёд, или взять вражескую фигуру вперёд по диагонали в любую сторону, как показано на позиции в левом нижнем углу. Каждым следующим ходом пешка может ходить лишь на одно поле прямо вперёд или же вновь брать фигуру противника вперёд по диагонали в любую сторону, как показано на позиции в левом верхнем углу. Пешки не умеют отступать, поэтому стоящие друг против друга пешки не могут двинуться - если только им не посчастливиться кого-нибудь съесть (или если кто-нибудь не съест одну из них, а затем уйдёт, давая другой возможность хода), как показано на позиции в правом верхнем углу.

Правило возможности первого хода пешкой на два поля было введено в XIII веке, чтобы ускорить дебютную фазу игры. В XV веке появилось специальное правило en passant

SHO-GI.RU

(французское "на проходе") взятия пешкой, дающее противнику возможность выбора, показанную в правом нижнем углу на (38): если пешка первым ходом пошла на два поля, и при этом проскочила поле взятия вражеской пешкой (стоящей на соседней вертикали и на пятой, считая от противника, горизонтали), то у противника есть возможность выбрать следующим ходом взятие этой пешки (как если бы она походила только на одно поле).

Пешка в шахматах - единственная фигура, которая может изменить свой статус. Достигая самой дальней горизонтали (для белых - восьмой, а для чёрных - первой), пешка обязана быть замещена - ферзём, но также законно заменить её конём, слоном или ладьёй. Теоретически, у каждой стороны может оказаться по девять ферзей! В эндшпиле в шахматах внимание обычно сосредотачивается на пешечной гонке к перевороту, поскольку первое же "превращение в ферзя" очень часто (но не всегда) приносит несомненную победу.

В сёги неперевёрнутая пешка может ходить или есть только на одно поле прямо вперёд (без отступления), и переворачивается в золотого генерала, получая имя *токин* (см. предыдущую главу).

Поэтому пешечная структура в сёги гораздо гибче, чем в западных шахматах; не только пешки, стоящие друг против друга, угрожают друг другу взятием (в противоположность взаимной блокировке в шахматах), но ещё взятая пешка может быть сброшена на доску вновь, восстанавливая пешечные ряды - если только при этом не создаётся двух неперевёрнутых пешек на одной и той же вертикали, что запрещено и ведёт к проигрышу (см. предыдущую главу). В шахматах двойная пешка, хотя она и возможна, часто бывает тормозящей, или (в терминах сёги) "плохой формой".

И в шахматах и в сёги пешки начинают игру как самые слабые фигуры; но в обеих играх они играют ключевую роль, являясь "душой игры".

Построение замка.

В сёги этим термином обозначается последовательность ходов, в результате которой улучшается безопасность короля; то есть, сначала уход королём со своего первоначального местоположения вдаль от ожидаемой зоны активизации ладьи (относительно самой мощной атакующей фигуры), а затем, обычно, приближение к нему двух золотых и одного серебряного генералов, защищающих его против атак противника.

В сёги звучащий на английском языке аналогично термин рокировка ("castling") имеет похожее значение - увеличение безопасности короля, но в шахматах им называют специальный тип хода, в котором участвуют король и одна из ладей, как показано на диаграммах (39) и (40):

Правило рокировки в шахматах: если ни король, ни ладья ещё не ходили и между ними, на ближней горизонтали, нет других фигур, и королю не придётся двигаться через поле, на котором ему грозил бы шах (то есть, угроза немедленного взятия), то король может пойти сразу на два поля по направлению к ладье, одновременно с чем эта ладья перемещается на поле, через которое "перепрыгивает" король. Отметьте, что из-за правила "дотронулся до фигуры - ходи ею" в шахматах, если игрок дотронулся в первую очередь до ладьи, то ход он может делать только ею! На (40) показана завершённая рокировка со стороны короля ("короткая", обозначающаяся как "O-O") для белых и рокировка со стороны ферзя ("длинная", обозначающаяся как "O-O-O") для чёрных, с простым положением пешек.

В шахматах король (который может ходить на любое соседнее поле) относительно медленнее, чем любая другая фигура - исключая пешку после её первого возможного хода на два поля. Поэтому в шахматах, в дебюте и миттельшпиле, пойманный король очень часто может быть быстро заматован. Поэтому рокировка нацелена на то, чтобы увеличить его безопасность, уводя-укрывая его от центральных вертикалей и центра доски (который обычно становится более открыт, то есть, доступен для фигур, благодаря продвижению и размену центральных пешек), одновременно с чем вводится в игру ладья.

Короли в эндшпиле.

После размена (удаления) большинства сильных фигур в шахматах

SHO-GI.RU

наступает эндшпиль. Очень часто не бывает перспектив мата, и поэтому короли могут и должны продвигаться, дабы поддержать свои остающиеся фигуры. Очень часто между королями остаётся лишь одно поле (минимальное допустимое расстояние) - несомненно, для большого количества дебютов это единственный путь к победе; к примеру, король может сопровождать пешку до поля её превращения в ферзя, или помогать в вытеснении вражеского короля на край доски, где его можно будет заматовать.

В сёги король имеет важное преимущество перед всеми младшими фигурами, заключающееся в умении отступать. Конь, стрелка и пешка отступать не умеют вообще. Золотой генерал умеет отступать лишь на одно поле - прямо назад, а серебряный генерал умеет отступать на два поля. Подвижность короля в этом отношении больше, поскольку он умеет отступать на любое из трёх соседних полей. В сёги король часто убегает от младших фигур, оставляя их "за кормой".

В сёги редка такая ситуация, когда короли выставляются друг против друга. Но король, достигающий трёх дальних горизонталей, часто находит на них убежище, благодаря проскакиванию мимо нацеленных преимущественно вперёд младших фигур противника и возможности быстрого переворота рядом с ним защищающих фигур.

Ничьи.

Игра в сёги практически всегда имеет решающий исход; ничьи в них редки - лишь около 2% профессиональных игр заканчиваются вничью (отношение количества побед к поражениям у лучших игроков составляет примерно 2:1). В шахматах же много игр (примерно половина игр гроссмейстерского уровня) заканчиваются вничью в результате упрощающего эффекта взятия и/или положения обоих игроков. Игра в шахматы может закончиться вничью одним из пяти следующих способов:

1. Пат: когда сторона, у которой очерёдность хода, не может сделать хода по правилам, и королю этой стороне при этом не угрожает шах.

2. Повторение ходов: достижение одной и той же позиции в третий раз подряд (включая "вечный шах").

3. Недостаток материала: когда нет возможных перспектив заматовать.

4. Правило пятидесяти ходов: если игроки сделали 50 ходов без взятия фигуры или без движения пешки, то любой игрок вместо своего хода может объявить ничью.

5. Соглашение между игроками. Одним из основных недостатков и разочарований в шахматах (для беспристрастного наблюдателя) является то, что игроки могут согласиться на ничью без серьёзных попыток победить (хотя для этого, конечно же, и требуется согласие на ничью обеих сторон).

Отметим, что корректная процедура предложения ничьи в шахматах состоит в том, что игрок сначала делает свой ход на доске, затем спрашивает противника: "Хотите согласиться на ничью?", а затем нажимает на часы.

Сёги же, напротив, требуют позитивной вовлечённости каждого игрока в каждой игре. В сёги пат практически невозможен, вечный шах запрещён, а ничья по соглашению незаконна (и потому является неслыханным делом)! Тем не менее, ничья в сёги может состояться двумя путями (см. предыдущую главу):

1. *Сэннититэ*: четырёхкратное повторение одной и той же позиции (исключая "вечный шах").

2. Недостаток материала: отсутствие перспектив заматовать и, одновременно, наличие достаточного для ничьи количества материала.

Однако в профессиональных сёги ничейные партии в реальности считаются "безрезультатными", и (обычно, немедленно) переигрываются с переменой цветов. При этом каждому игроку отводится оставшееся у него время (обычно, как минимум, по одному часу у каждого).

Ограничение времени.

Часы в шахматах впервые появились на Лондонском турнире в 1862 году и были в целом приняты около 1880 года. Нажатие (остановка) своих шахматных

SHO-GI.RU

часов одновременно запускает шахматные часы противника. Превышение отведённого времени приводит к немедленному поражению.

Ограничение времени в современных шахматных турнирах и матчах обычно составляет по 4 часа на игру (у каждого игрока есть по 2 часа, чтобы сделать 40 ходов), а если на то возникает необходимость, то добавляется двухчасовая сессия (каждому игроку добавляется по 1 часу на следующие 20 ходов). Если же все 60 ходов проходят безрезультатно, то происходит дальнейшее добавление к остающемуся у игроков времени - по часу или по полчаса каждому, и если какой-нибудь из игроков не укладывается в это время, то он немедленно проигрывает.

Как уже упоминалось (в предыдущей главе), большинство игр в сёги продолжаются один день, и каждому игроку выдаётся по 6 часов, после чего следует добавочное время - максимум по одной минуте на каждый ход, причём в титульных матчах в профессиональных сёги игра продолжается по 2 дня, и каждому из игроков выделяется по 9 часов, после чего добавочное время составляет максимум одну минуту на каждый ход.

В шахматах каждый игрок обязан вести запись партии и нажимать свои часы. В то же время в сёги за это ответственен профессионал, рангом ниже, чем игроки (обычно новичок). В противоположность шахматам, в профессиональных сёги игры практически всегда играются без публики, хотя телевидение часто транслирует ход игры для аудитории с помощью камеры, расположенной высоко вверху, прямо над доской.

Игры с форой.

Одно из главнейших отличий сёги от шахмат заключается в отношении к форовым играм, в которых более сильный игрок убирает одну или несколько фигур из своей армии перед началом игры. Можно считать, что при этом используется большая, чем у шахмат, предрасположенность сёги к играм с форой, поскольку любая захваченная фигура в сёги меняет владельца (и поэтому более сильный игрок, начиная без, к примеру, старших фигур, может оказаться в состоянии захватить и использовать старшую фигуру более слабого противника). Тем не менее, в ранний период развития шахмат фора в них была вполне приемлема - и иногда давалась даже очень сильными игроками, такими, как американец Пол Мёрфи (1837-84). Однако с тех времён форовые игры из шахмат практически исчезли; даже при обучении новичков обычно используется полный набор фигур.

В сёги же, напротив, форовые игры формируют традиционную и весьма важную лестницу в процессе обучения игре, и до недавних времён игрались даже между профессионалами высшего класса (наиболее известная из таких игр приведена в главе 11 этой книги). В сёги существует весьма существенный запас аккумулированной письменной теории (дзёсэки), имеющей отношение к различным уровням игр с форой, основанной на профессиональной игре, которая продолжает развиваться при обучении начинающих, более продвинутых любителей и молодых профессионалов. Форовые игры и сейчас иногда играются между профессионалами высшего уровня и новыми профессионалами (4 дана). Руководству по форовым играм в сёги посвящена глава 11 этой книги.

Слепой вариант.

Из многих вариантов сёги и шахмат один из самых интересных - это слепые сёги и слепые шахматы (последние известны под своим немецким именем, кригшпиль, *нем.* "игра в войну"). В обеих играх у каждого из игроков есть своя доска, закрытая от взора противника, на которой расположены лишь свои фигуры (в слепых сёги на каждой доске вдобавок расположен король противника). Ходы делаются так, что противнику они не видны! Посредник, который видит обе доски (и, возможно, дублирует обе армии на специальной портативной доске), говорит игрокам, чья очередь ходить, и является ли сделанный ход законным, а также озвучивает шахи. Каждый законный ход, который игрок пытался сделать, считается сыгранным.

Нотация.

Описание нотации в сёги приведено в предыдущей главе. Наиболее обычная форма записи, использующаяся в шахматах, это алгебраическая нотация.

SHO-GI.RU

[Далее в оригинале книги следует описание шахматной нотации, описание которой переводчику представляется излишним и которое можно без труда найти в любом шахматном учебнике]

Ходы в шахматах считаются парами (ход белых - ход чёрных), поэтому подсчёт ходов в задачах на мат происходит лишь для атакующей стороны; к примеру, "мат в три хода" означает три атакующих хода и два защитных хода. В то же время, в сёги каждый ход каждого игрока считается за один, и поэтому "мат в три хода" означает два хода атакующей стороны, и один - защищающейся.

Заключение.

Шахматы можно считать игрой более структурированной (из-за взаимно блокирующихся пешек) и более материалистичной (из-за исчезновения фигур при взятии); сёги же можно считать более текучими (из-за "сбросов"!). В этом, возможно, состоит основная техническая причина в разнице при реализации шахмат и сёги на компьютерах. Одна или две шахматные программы на момент написания этой книги (1995) уже играли на уровне гроссмейстера (а вскоре после этого программа Deep Blue победила чемпиона мира по шахматам). В то же время программы, играющие в сёги, не достигли уровня сильного любителя ни к моменту написания этой книги, ни к моменту её перевода на русский язык.

Одна из последних точек пересечения истории: современная Японская ассоциация сёги была основана в том же году (1924) что и современная международная шахматная федерация FIDE.

Сёги и шахматы расположены очень близко, и игра в каждую из этих игр может повысить уровень игры в другой.

Наслаждайтесь игрой в каждую из этих игр - очарование и красота таятся в каждой из них!

(Фото: Цукада (слева) - Кимура, пятая игра восьмого матча Мэйдзин, 1949. Фото любезно предоставлено журналом "Сёги Сэкай".)

ГЛАВА 5
ВВЕДЕНИЕ В СТРАТЕГИЮ И ТАКТИКУ СЁГИ

Объектом выигрыша в стратегии сёги является мат (насильственное взятие) вражеского короля. Глобальная стратегия тотального планирования в сёги означает рассмотрение всей ситуации на доске (включая фигуры в руке), чтобы делать суждения, относящиеся к большим регионам и долгосрочному планированию. Поэтому обзор позиционной стратегии нацелен на то, чтобы рассматривать объекты в глобальной перспективе; к примеру, где начинать прямую атаку, а где строить защиту, и начинать ли атаку или же вместо этого усиливать защиту. Правильная позиционная стратегия подразумевает в целом хорошую позицию, так что можно даже проиграть локальный бой, но выиграть войну в целом. В то же время позиционная стратегия без глобального руководства обычно приводит к поражению.

Глобальная стратегия осуществляется частными приёмами; другими словами, эффективно реализуется с помощью частных манёвров и разменов фигур. Поэтому приёмы требуют специального анализа или вычислений.

Хорошая форма или плохая форма.

Успех в сёги всецело зависит от реализации адзи (эффективного потенциала) фигур, то есть всей армии, а не от концентрации лишь на одной или двух фигурах. Никакая фигура не контролирует поля, на котором располагается сама - поэтому любая фигура в одиночестве привлекательна для атаки врага. Слабой точкой (или точками) фигуры является поле (или поля), с которого она может быть атакована, но которые сама она защитить не может. Поэтому крайне важно, чтобы свои фигуры гармонично работали вместе. Комбинирование атаки и защиты - единственный путь к победе!

Потенциал, присущий группам из двух (или более) фигур известен в сёги под названиями хорошая форма (*кокэй* или *рёкэй*) и плохая форма (*акукэй*). Чья-либо хорошая форма означает, что сила одной фигуры защищает слабость другой, или что объединение сил увеличивает мощь входящих в их состав фигур. Поэтому фигуры, образующие хорошую форму, находятся в гармонии (или «в связке») друг с другом. Хорошая форма по сути

SHO-GI.RU

значит не только хорошую слаженность фигур в защите и атаке, но также, и это очень важно, баланс в стратегии между защитой и атакой. Плохая же форма, напротив, означает, что слабость фигуры осталась неприкрытой, или что одна фигура блокирует другую.

Тэсудзи и дзёсэки

Игру в сёги можно считать одним непрерывным процессом развития, разделённым на три различные фазы: дебют (создание хорошей формы), миттельшпиль (прорыв во вражеский лагерь) и эндшпиль (матовая гонка). В каждой из трёх фаз игры мастера сёги создали стандартные искусные пути игры (хорошие техники), известные как *тэсудзи* и *дзёсэки* (применяющиеся в виде как отдельных ходов, так и последовательностей ходов), которые продолжают развиваться. Большинство дебютных *дзёсэки* продолжаются дальше 20 ходов для каждой стороны с множеством вариантов, проанализированных профессионалами вплоть до решающего эндшпиля.

Акцент в изучении *тэсудзи* и *дзёсэки*, как очевидно, следует делать не на заучивании, а на понимании. Привлекательность сёги состоит в том, что существует множество пословиц сёги (частых утверждений с намеренными преувеличениями), которые помогают запоминать некоторые из принципов эффективной игры. (Некоторые пословицы сёги разбросаны и в тексте этой книги).

Абсолютность королей

Король является абсолютной по важности фигурой. Тот, кто захватывает вражеского короля, побеждает в игре. В пределе сёги - это анализ безопасности короля или её недостатка.

Относительность старших и младших фигур

Ценность каждого короля абсолютна, а цена остальных фигур относительна, то есть, определяется в первую очередь (и это наиболее важно) частной позицией, а во вторую - присущей силой ходов. Помимо частной позиции, правила хода неперевёрнутой фигуры размещают относительные фигуры в следующие группы и в следующем порядке:

(1) Старшие фигуры: сначала ладья, затем слон.

(2) Младшие фигуры: (а) Сначала золотые, а затем серебряные генералы. (б) Практически равные по ценности кони и стрелки. (в) пешки.

Однако должно вызывать стресс то, что один из основных уроков сёги нацелен на то, чтобы действовать с относительно гибким сознанием. Путь к победе в сёги часто подразумевает жертвы. Слишком большая материальная привязанность к относительно мощной фигуре, особенно к старшей фигуре, зачастую становится причиной проигрыша. В сёги следует никогда не отклоняться от главной цели - мата королю противника - что подразумевает отсутствие зацикленности на поимке драконов и тому подобных вещах! Какой смысл для игрока в том, что он достигнет всего, если при этом он потеряет своего короля?

Опасности фиксации относительно сильных фигур важны не только для позиции в целом, но и для частной ситуации каждой конкретной фигуры. Любая фигура, которая становится зафиксированной (то есть, не может двигаться, как, к примеру, слоны и кони в начальной позиции), немедленно превращается в привлекательную потенциальную цель для атаки противоположной стороны. Это следует помнить. Естественной стратегией атаки в сёги, поэтому, являются попытки демобилизовать вражеские фигуры, чтобы сделать возможным их последующее взятие.

Вилки и связки

Два наиболее полезных тактических приёма для демобилизации вражеских фигур - это вилки и связки, которые иллюстрируются на следующих шести диаграммах. "Вилкой" называется ситуация, когда одна фигура одновременно угрожает непосредственным взятием двум или более фигурам противника. "Связка" - это ситуация, когда дальнобойная фигура угрожает немедленным взятием вражеской фигуре, но вывод противником этой фигуры из-под линии боя позволил бы взять другую его фигуру (позади первой). Очевидно, что вилки и связки наиболее эффективны, когда одна из фигур, над которыми нависает угроза, является королём, поскольку при этом вилка или связка ("насаживание на вертел") даёт шах, на который надо немедленно отвечать,

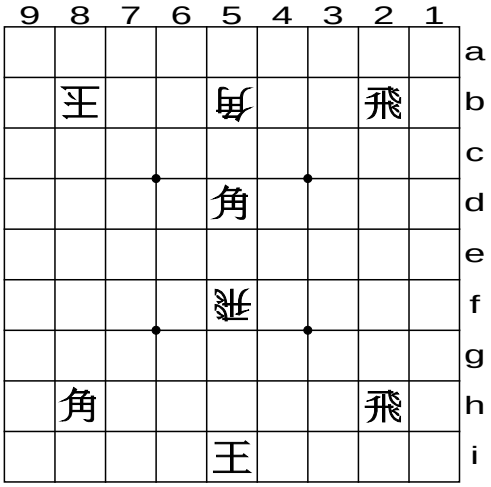
SHO-GI.RU

а фигура, привязанная к своему королю, не может уйти из-под удара, поскольку этим она открывала бы шах.

Далее следует очень краткое описание основных сильных и слабых аспектов старших и младших фигур (расположенных в порядке убывания их ценности). Более детальное объяснение даётся в следующих двух разделах - про эндшпиль и про балансировку атаки с защитой.

Старшие фигуры

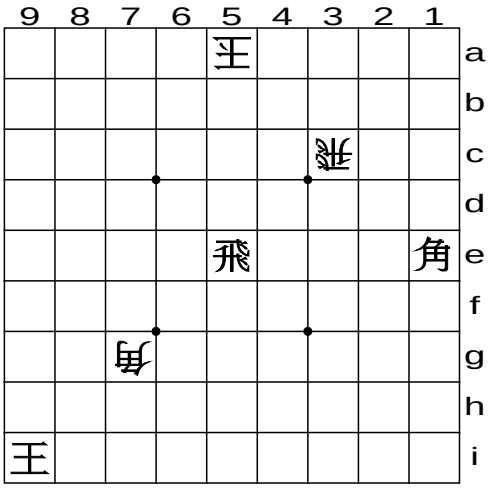
И ладья, и слон - дальнобойные фигуры, и способны не только ставить вилки, но и связывать вражеские фигуры, как показано на (42) и (43):



(42)

Вверху на (42) показана чёрная ладья, привязывающая слона к королю, а внизу, - вилка, которую белая ладья даёт на короля и слона.

Справа на (43) показан чёрный слон, привязывающий ладью к королю, а слева - белый слон, дающий вилку на короля и ладью.



(43)

Ладьи и слоны - самые мощные атакующие фигуры, и поэтому они являются естественными целями атак противника. Слабейшие точки ладьи - это её "уши", то есть соседние поля спереди по диагонали, как показано в нижнем правом углу на (42). Слабейшей точкой слона является его "голова", то есть соседнее поле прямо перед ним, как показано в левом нижнем углу на (42). Использование других фигур для защиты слабых точек ладьи и слона всегда создаёт хорошую форму (что будет проиллюстрировано позже).

Начиная с дебюта, и по мере продвижения главной атакующей стратегии для достижения мата, старшие фигуры в сёги активизируются, чтобы с переворотом прорваться в лагерь противника. Переворот как ладьи в дракона, так и слона в лошадь дракона, сильно увеличивает их подвижность и общую мощь: возможность ходить на любое соседнее поле убирает слабости - ушей у ладьи и головы у слона. Дракон или лошадь дракона могут также произвести опустошение в лагере противника не только взятием незащищённых фигур, но и (что наиболее важно) поддержкой, которую они оказывают продвижению и сбросу других фигур, атакующих позиции вражеского короля.

Дракон является относительно сильнейшей из всех атакующих фигур, поскольку он может атаковать позиции вражеского короля сквозь всю горизонталь.

Слон действует лишь на половине полей, в то время как лошадиный дракон может действовать на всей доске. Поэтому лошадиный дракон тоже очень силён в атаке, и в то же время его возвращение в родной лагерь для защиты короля обычно является очень сильным ходом, что выражено в пословице: "Лошадь в защите стоит трёх генералов".

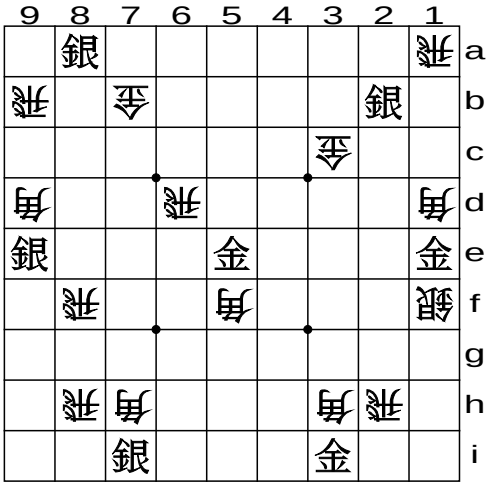
Младшие фигуры

Мощь золота, серебра, коня, стрелки и пешки сконцентрирована на движении вперёд (фронтальной атаке), и поэтому их основная слабость состоит в неумении или недостатке умения отступать.

Золотые и серебряные генералы могут за ход передвинуться лишь на одно поле; золото имеет выбор

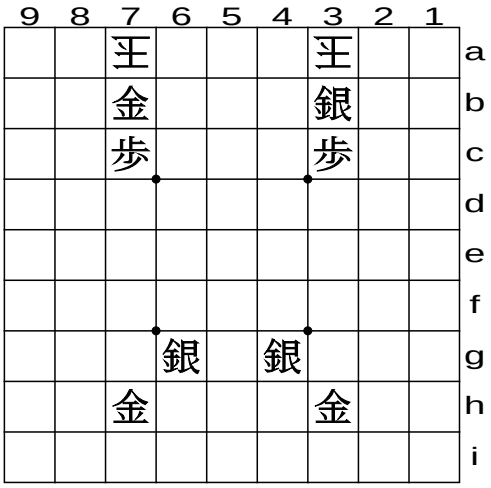
SHO-GI.RU

максимум из шести полей, серебро - из пяти. Поэтому ценность у золота чуть больше, чем у серебра. Но серебро более подвижно, поскольку может выбирать из двух вариантов отступления, в то время как золото может отступать лишь одним способом. Различные вилки, которые эти генералы могут создавать, показаны на (44):



(44)

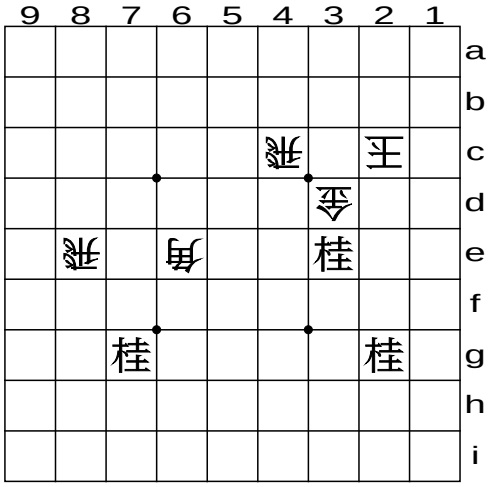
В дебюте в сёги один генерал обычно придаётся атакующим силам, а остальные три защищают своего короля. Повышенная подвижность серебра означает, что при отправлении генерала в атаку предпочтение обычно отдаётся ему. В эндшпиле же ситуация обратная: золотом легче поставить мат, в то время как от сброшенного прямо перед ним серебра король может ускользнуть, что показано в верхней части (45). Внизу на (45) показана хорошая форма взаимной защиты золотого и серебряного генералов.



(45)

Другой хорошей причиной для предпочтения в защите золота серебру состоит в том, что, стоя на ближайшей горизонтали, золото защищает на два поля больше, чем серебро. Поэтому в большинстве игр в сёги золотые в дебюте играют защитную роль, действуя как телохранители, защищающие своего короля.

Конь в сёги - единственная фигура, которая может перепрыгивать через фигуры, стоящие прямо перед ней; атака конём из-за этого бывает особенно эффективна. Но каждое продвижение коня требует осторожного рассмотрения, поскольку конь не может отступать, и (как и у слона) его слабой точкой является голова (поле прямо перед ним).

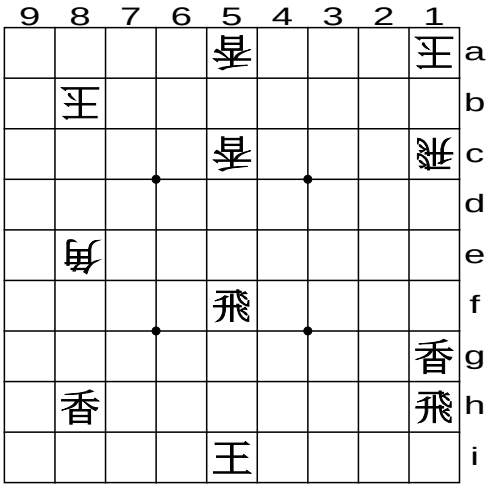


(46)

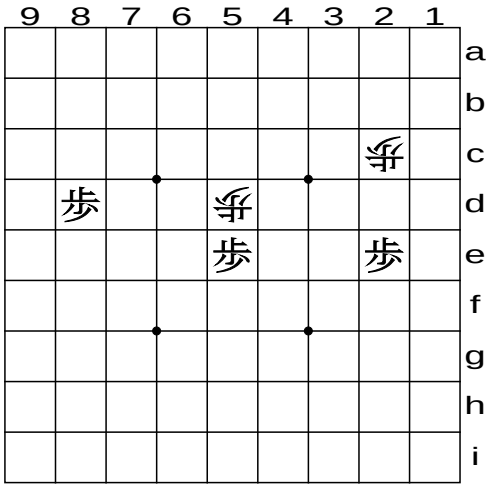
Две вилки конём показаны на (46). На этой же диаграмме показано, как зачастую угроза продвинутым конём делается неустранимой из-за "вступающего коня", то есть сбросом (или ходом) конём так, что он образуют тандем с другим конём, уже стоящим на доске: на (46), если золото и возьмёт коня, то стоящий позади конь в свою очередь возьмёт это золото, возобновляя вилку на короля и ладью противника.

Есть эндшпильная пословица, гласящая: «С тремя конями всегда можно поставить мат».

SHO-GI.RU



(47)



(48)

Стрелка - единственная дальнобойная младшая фигура, поэтому она может связывать (как и старшие фигуры), что и показано на (47): в позиции слева - напрямую, в позиции в центре - чёрная ладья может взять стрелку, но тогда стрелка позади сможет взять ладью.

Стрелка может идти лишь вперёд, но не может отступать. Поэтому обычно стрелка ходит или чтобы съесть, или чтобы избежать съедения, или чтобы "сдвоиться" на вертикали с другой стрелкой или ладьёй, как показано в центре и справа на (47).

Каждая стрелка стартует из угла, и поэтому естественным образом поддерживает или противостоит атаке "по краю", которая является в сёги одной из основных атак и контратак - в частности, против позиции короля (поскольку обычно оба короля ищут безопасности на какой-нибудь стороне, подальше от центра).

Очевидно, что лучше всего сбрасывать стрелку как можно дальше, чтобы она могла бить больше полей, а позади неё было как можно меньше слабого пространства. К примеру, ходы L'8f или L'2f для чёрных, и соответственно L'2d или L'8d для белых, направленные против позиции вражеского короля (то есть, после того, как вражеский король ушёл на край доски) часто оказываются хорошими.

Неперевёрнутая пешка может ходить и есть лишь на одно поле прямо вперёд и не может отступать. Поэтому стоящие друг против друга пешки угрожают друг другу, что и показано в центральной части диаграммы (48):

Сторона, у которой съели пешку, может сбросить пешку из руки на любое пустое поле освободившейся вертикали - исключая поле на самой дальней горизонтали. Поэтому формации пешек в сёги очень гибки, поскольку они могут восстанавливаться после размена пешек.

На (48) можно увидеть три фундаментальных *тэсудзи* (хороших приёмов) с пешками:

(1) Пешке на восьмой вертикали нужен лишь один ход, чтобы перевернуться в токина (ходящего, как золото) ходом P8c+. Такая ситуация носит название *тарэфу*, "висячая пешка".

(2) Сброс висячей пешки также известен, как "подвешивание" пешки. Поэтому если в позиции на центральной вертикали у чёрных есть пешка в руке, то ход ...Px5e может быть встречен подвешиванием пешки ходом P'5d с целью P5c+. Чёрные уводят вражескую пешку вперёд, жертвуя пешку, чтобы создать токина.

(3) В позиции на второй вертикали, если у чёрных в руке есть две пешки, то возможна следующая силовая последовательность цугифу ("вступающей пешки"): 1.P2d 2.Px2d 3.P'2e 4.Px2e 5.P'2d с целью 7.P2c+. Чёрные вновь выманивают вражескую пешку вперёд, жертвуя на этот раз две пешки, чтобы создать токина.

Тэсудзи с пешками особенно плодородны на крайних вертикалях, благодаря дополнительному вовлечению стрелок.

SHO-GI.RU

Пешка, дошедшая до пятой вертикали, называется *курайдори* ("авангардная"). Централизованная стратегия авангардной пешки может позволить медленно, но уверенно выстраивать свои силы позади пешки (действующей, как наконечник копья), которая при этом оказывает ограничивающий эффект на развитие вражеских фигур.

Токин (перевёрнутая пешка) сочетает в себе возможности хода золота и величайшую ценность для обмена, поскольку после обмена его на вражескую фигуру у противника в руке оказывается обыкновенная пешка. Есть поговорка, гласящая, что "токин стоит двух генералов".

Поэтому пешка играет жизненно важную роль - как в атаке, так и в защите. Отсутствие пешек в руке (*фугирэ*), в то время как у противника в руке есть по крайней мере одна пешка, является очевидным ущербом, а может быть и очень серьёзным ущербом.

ГЛАВА 6. ЭНДШПИЛЬ

Охота и собирание урожая

Можно сделать сравнение между семейством игр с охотой на короля - шахматы/сёги, и го (кит. *вейци*) - древнейшей из игр в Великую китайскую стену.

В го круглые белые и чёрные камни по очереди помещаются на узлы сетки размером 19x19 линий. Чёрные и белые стремятся ограничить как можно больше свободного места, а вражеские камни, попавшие в окружённую территорию, берутся в плен. Основная борьба в го происходит в дебюте и миттельшпиле, в которых засталбливается территория, а вражеские камни, попавшие внутрь застолбленной территории оказываются как бы пойманными. Напряжённость в эндшпильной стратегии обычно состоит в защите краёв уже отхваченной территории, и поэтому является (без больших "инцидентов поимки", то есть потери камней) относительно мирным собиранием территориального урожая.

В отличие от этой "урожайной" напряжённости в го, эндшпиль в играх семейства шахматы/сёги обычно состоит в крайне напряжённом процессе взаимной охоты на королей. Стратегия её в сёги сводится к *сэмэай*, то есть прямой гонке атак к мату королю противника: побеждает тот, чья атака быстрее.

В сёги король может быть заматован единственной фигурой врага (пример, "удушающий мат" конём, приводится позже). Однако король может также уйти от шаха дальнобойной фигуры (ладьи, слона и неперевёрнутой стрелки) вставкой защищающей фигуры. В то же время шах единственным вражеским золотом, серебром или пешкой может привести к тому, что король просто съест эту фигуру. Поэтому мат практически всегда достигается в результате скоординированной атаки фигур, то есть матовой сети, состоящей как минимум из двух атакующих фигур.

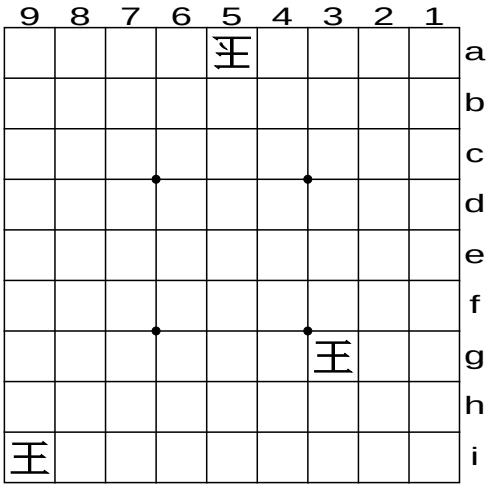
Поэтому охота за королём в эндшпиле в сёги (и западных шахматах) может также считаться "сбором урожая" в том смысле, что практически всегда сначала требуется *танэгома* ("фигура-зерно"), которая будет защищать фигуру, которая поставит королю мат. Это продемонстрировано в левой нижней части на (50); *танэгома* тут - белая пешка, защищающая золото от взятия чёрным королём, из-за неё-то золото и ставит мат.

Набрасывание матовой сети

Есть две пословицы, которые очень хорошо работают в связке как руководство по набрасыванию матовой сети: "прижимай вражеского короля к дальней горизонтали" и "оставляй золото для последнего удара". Далее следует лёгкое объяснение их.

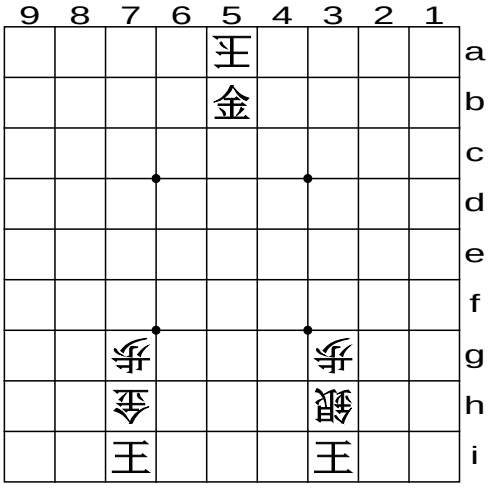
Во-первых, в сёги (как и в западных шахматах) короля легче заматовать на краю доски. Это можно увидеть на (49), где показано, что у короля в углу лишь три возможности хода, у короля на краю - пять возможностей хода, а у короля не на краю - 8 возможностей хода. Поэтому очевидно, что имеет смысл попытаться заставить вражеского короля шахами (или другими угрозами) уйти на край доски. Во-вторых, младшие фигуры ходят в основном вперёд, поэтому заталкивание короля на дальнюю горизонталь не даёт ему шанса просочиться сквозь фронт атаки вверх по доске.

SHO-GI.RU



(49)

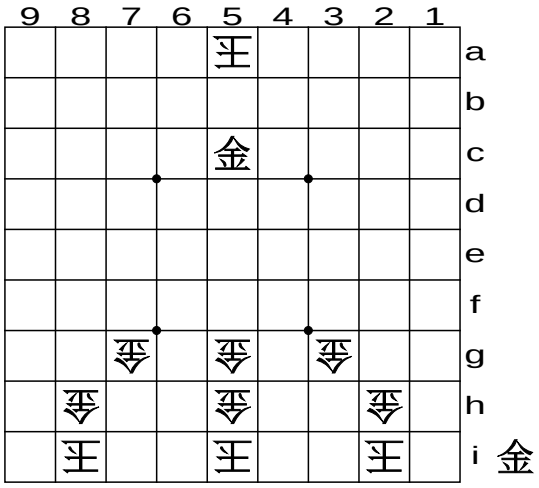
Если в руке у игрока есть золото, а вражеский король находится на дальней горизонтали, то потенциально достаточно одной *танэгома* (чтобы защитить золото от взятия королём) для того, чтобы поставить мат сбросом золота. Это проиллюстрировано на (50): сверху белый король может и должен взять золото, а снизу слева белое золото защищено пешкой (играющей роль *танэгома*), и поэтому чёрному королю не уйти от шаха - позиция матовая (белые победили).



(50)

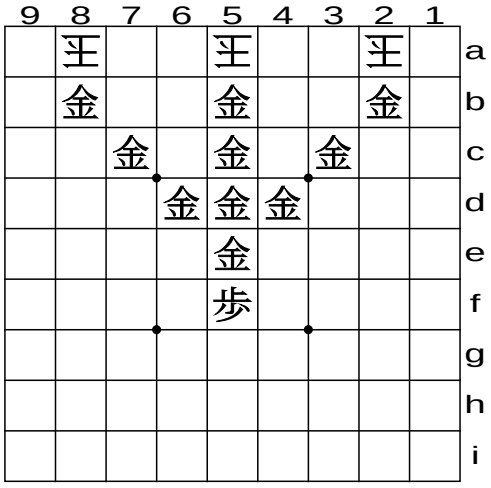
На (50) также показана фундаментальная разница между золотым и серебряным генералами, когда они дают шах королю, стоящему на дальней горизонтали. В позиции снизу справа серебро защищено пешкой, но король может и должен убежать на одно из двух полей сбоку от серебра.

Другой пример: если у чёрных в руке есть золото и серебро, а белый король находится на поле 5a, то чёрные должны "оставить золото для конца" и сыграть 1.S'5c, после чего последует либо 2.K4a 3.G'4b - мат, либо 2.K6a 3.G'6b - мат (а не 1.G'5c 2.K4a 3.S'4b 4.K3b или 2.K6a 3.S'6b 4.K7b и король убегает).



(51)

В верхней части диаграммы (51) у чёрных есть золото в руке и *танэгома* - золото прямо перед королём. Возможные матовые позиции, получающиеся в результате, показаны "вверх тормашками" на этой же диаграмме, внизу. Доведём эту идею до предела: пусть у чёрных есть четыре золота в руке и пешка на 5f против одинокого короля на 5d. Тогда они могут набросить простую матовую сеть, начинающуюся с хода 1.G'5e, как показано (в трёх вариантах) на (52).



(52)

Фигуры, формирующие матовую сеть, ставят мат в результате шаха или серии шахов (или других угроз). Но необязательно все хорошие ходы - шахи. Плетение матовой сети - это не поимка короля шахами, это атака короля со всех сторон, так, чтобы не

SHO-GI.RU

было выхода; к примеру, вынуждение его идти к краю доски, или к другим атакующим фигурам. Поэтому ранняя стадия формирования матовой сети может считаться осадой (то есть, окружением или блокадой) позиции вражеского короля. Это очень важно помнить.

С другой точки зрения, имеющей отношение к взаимной матовой гонке, есть пословица, гласящая, что "ранний побег короля стоит восьми ходов". Более того, король, который смог убежать вверх по доске и войти в лагерь противника (то есть - в зону переворота, три дальние горизонтали), очень часто спасается от мата. Это происходит потому, что после этого король может быть быстро окружён своими перевернувшимися фигурами, и становится неподвластен всем (или, по крайней мере, большинству) угрозам бьющих в основном вперёд младших фигур. Разрешение такой ситуации, когда у обеих сторон нюгёку ("входящий король") смотри в главе (3) (раздел "ничьи").

Золото является единственной неперевораивающейся фигурой - и поэтому единственной фигурой в руке (поскольку все фигуры могут быть сброшены лишь неперевёрнутыми), которая может заматовать короля с помощью единственной *танэгома* любого вида.

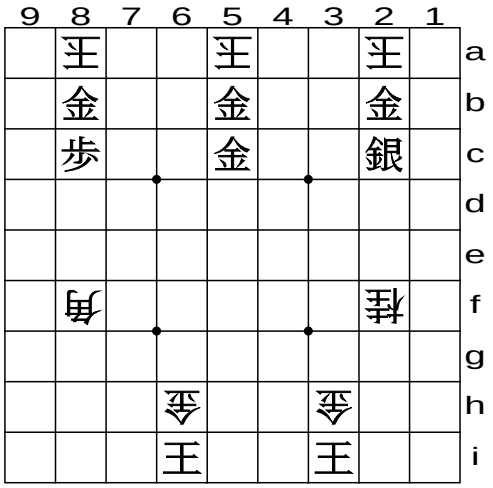
Поэтому - загоняй короля на край и храни золото для последнего удара!

Золото не переворачивается, но все остальные младшие фигуры (S, L, N, P) переворачиваются в золото. Поэтому переворачиванием младшей фигуры, или ходом уже перевёрнутой младшей фигурой, может поставить мат точно так же, как и золотом.

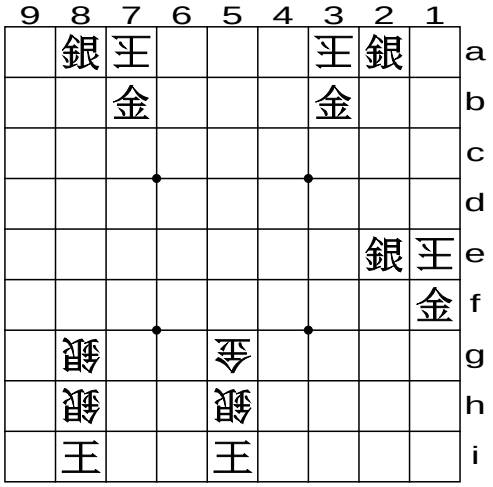
Атака токином (перевёрнутой пешкой) может быть в особенности сильна, поскольку она возможности хода золота с наибольшей ценностью в разменах. Поэтому, как только токин изготовлен, его часто следует немедленно пускать в дело, особенно в случае матовой гонки («*сэмэай*»); как говорит другая пословица, "токин быстрее, чем Вам кажется!".

Некоторые простейшие маты

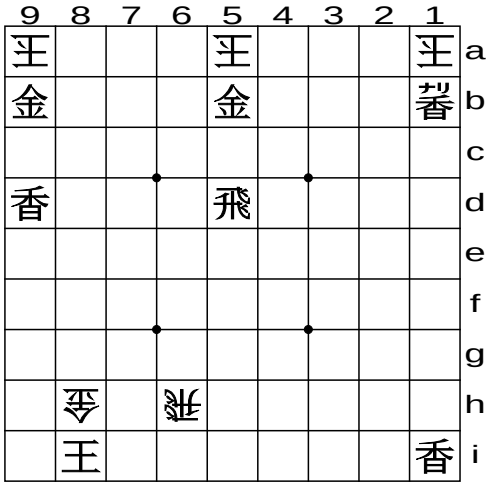
На диаграммах (53)-(58) приведены примеры некоторых основных матовых позиций на краю доски (где королю угрожает неизбежное взятие следующим ходом). Хорошим упражнением является перебор всех ходов, приводящих к этим позициям (например, слева сверху на (53) золото, чтобы дать мат, должно быть сброшено или передвинуто с поля 9с или 7с.



(53)

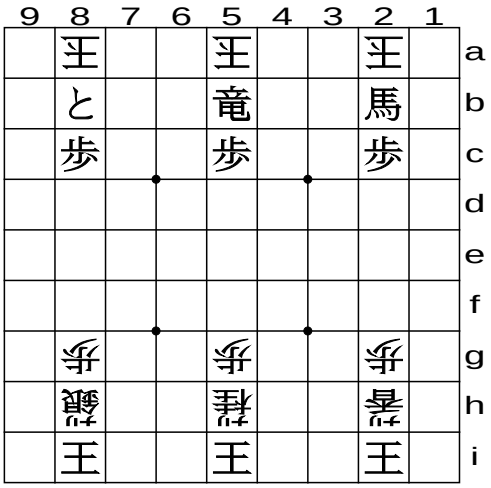


(54)

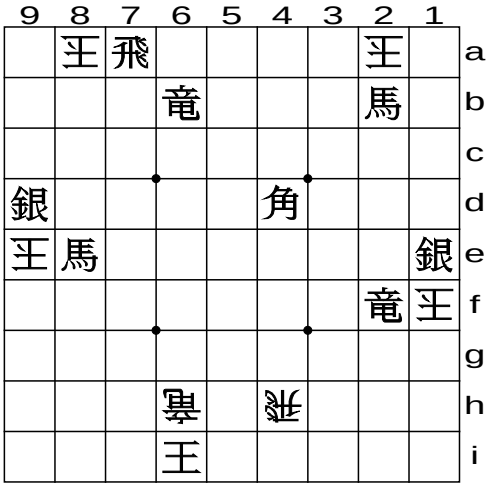


(55)

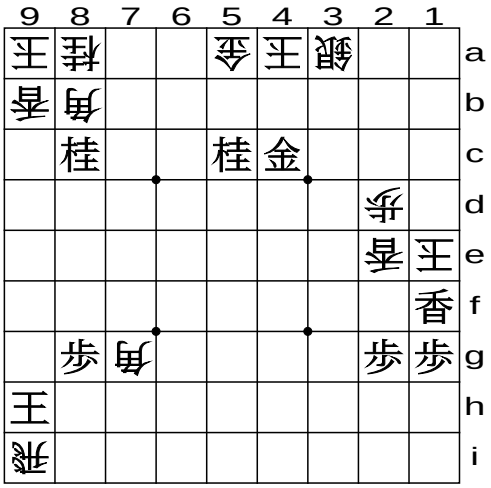
SHO-GI.RU



(56)



(57)



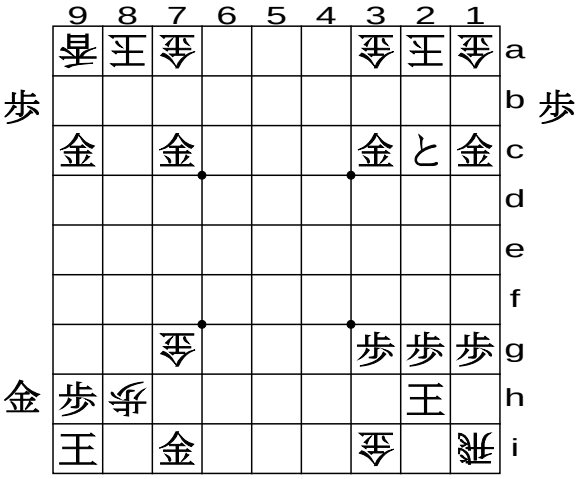
(58)

Матовые задачи

Решения следующих матовых задач используют несколько повторяющихся тем и комбинаций; ответы к ним приведены в конце этого раздела.

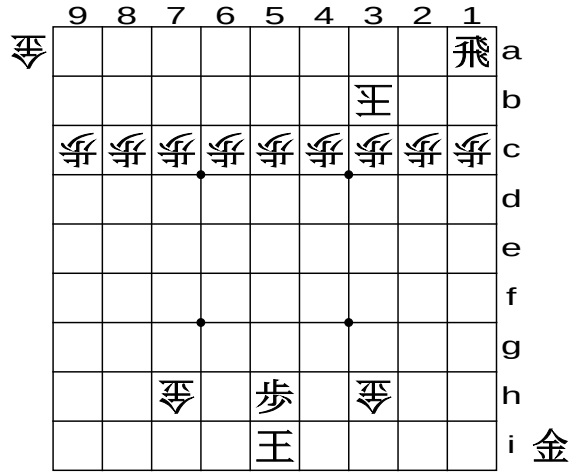
В этих позициях атакующая сторона должна давать шах вражескому королю каждым своим ходом, чтобы в результате поставить мат. Все фигуры из руки атакующей стороны показаны сбоку диаграммы около каждой из задач; предполагается, что у защищающейся стороны в руке находятся ВСЕ остальные фигуры, (исключая короля атакующей стороны!) Отметьте, что правильная *цумэ-сёги* («задача на матовую последовательность») должна иметь ровно одно решение, и всегда должна заканчиваться матовой позицией, в которой в руке у атакующей стороны фигур не остаётся.

В записи ходов в сёги каждый ход каждой стороны считается за один, поэтому, например, слова "*цумэ* в три хода" означают, что сначала первый - шаховый - ход делает атакующая сторона, затем противник делает защитный ход, и далее следует финальный ход, ставящий мат.

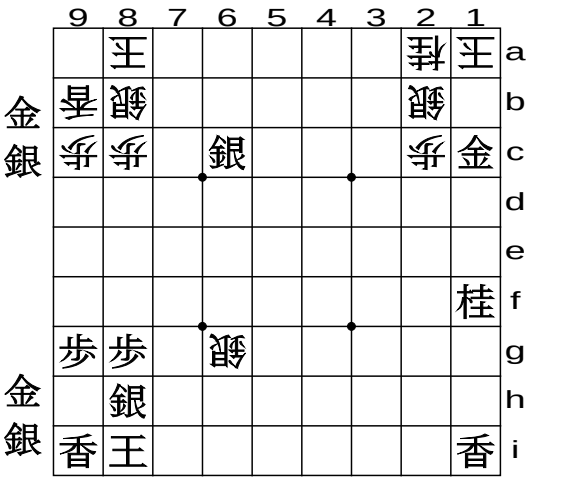


(59): слева сверху – 3-ходовка (Р), справа сверху – 5-ходовка, слева снизу – 5-ходовка, справа снизу - одноходовка.

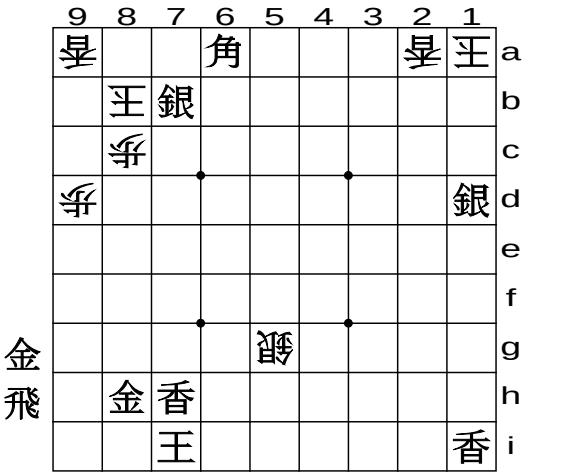
SHO-GI.RU



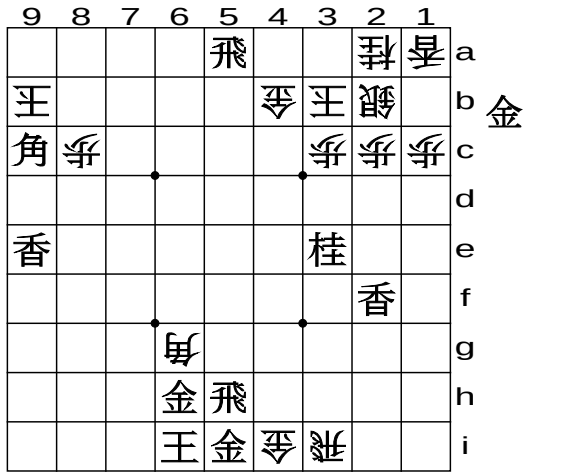
(60): сверху - мат в 15 ходов! Снизу - мат в один ход. Эта (нижняя) позиция может также возникнуть из задачи на *хисси* ("неизбежную смерть") возвратом на один ход назад: на ход ΔG'3h или ΔG'7h.



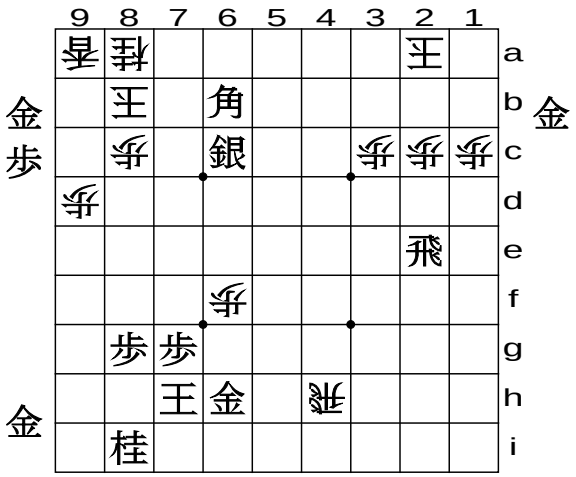
(61): все три задачи – 3-ходовки.



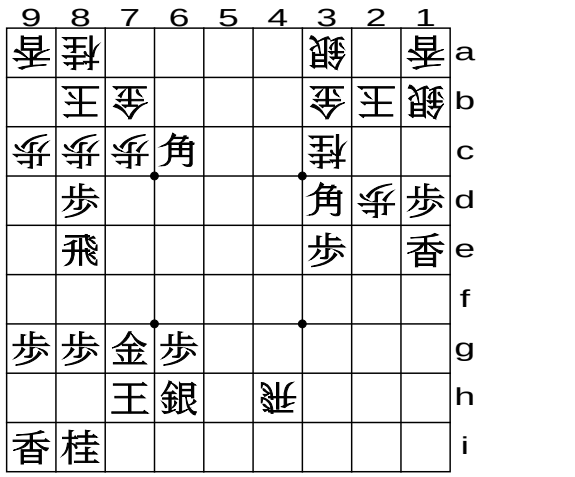
(62): слева - две 3-ходовки, справа - мат в 15 ходов!



(63): слева сверху – 5-ходовка, справа сверху – 3-ходовка, снизу – 5-ходовка.

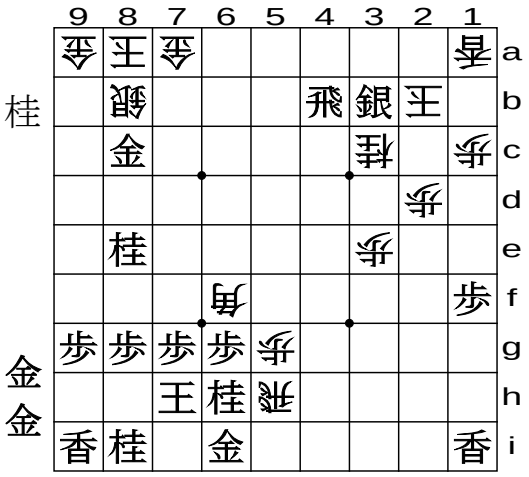


(64): все три задачи – 5-ходовки.



(65): слева сверху – 7-ходовка, слева снизу – 9-ходовка, справа - тоже 9-ходовка.

SHO-GI.RU



(66): слева сверху – 3-ходовка, слева снизу - 11-ходовка, справа – 5-ходовка.

Решения

(59). Слева сверху: 1.P'8b 2.Gx8b 3.G7cx8b

Справа сверху: 1.P'2b 2.G1cx2b 3.+Px2b 4.Gx2b 5.G3cx2b

Слева снизу: 1.G'8i 2.Gx8i 3.Px8i+ 4.Kx8i 5.G'8h

Справа снизу: 1.R2i+

(60). Сверху: 1.G'3a 2.K4b 3.G4a 4.K5b (4.K3b 5.R3a+ - мат) 5.G5a 6.K6b 7.G6a 8.K7b 9.G7a 10.K8b 11.G8a 12.K9b 12.G9a 14.K8b 15.R8a+

Снизу: 1.G'4h

(61). Слева сверху: 1.S'7b 2.K9a 3.G'8a

Слева снизу: 1.G'7h 2.K9h 3.S'8i

Справа: 1.G1b 2.Kx1b 3.N2d - мат (с двойным шахом).

(62). Слева сверху: 1.Sx8c+ 2.K8a 3.B7b+

Слева снизу: 1.R'6i 2.Kx6i 3.G'6h

Справа: 1.S-2c=/+ 2.X'1h (X - любая фигура) 3.Lx1h 4.P'1g 5.Lx1g ... 12.P'1c 13.Lx1c= 14.P'1b 15.Lx1b+

(63). Слева сверху: 1.B7a+ 2.X'9d (X - любая фигура) 3.Lx9d 4.P'9c 5.Lx9c=

Справа сверху: 1.G'3a 2.Sx3a 3.Lx2c+

Снизу: 1.Gx5i 2.Rx5i (2.K7i 3.G'8i - мат) 3.Rx5i+ 4.Kx5i 5.R'4i

(64). Слева сверху: 1.B7a+ 2.K-9b (2.Kx7a 3.G'7b - мат; 2.K7c 3.G'7d - тоже мат) 3.P'9c 4.Nx9c 5.G'8b

Слева снизу: 1.Rx6h+ 2.Kx6h 3.G'6g 4.K7i 5.G'7h (или 4.K6i 5.G'6h, или 4.K5i 5.G'5h)

Справа: 1.Rx2c+ 2.X'2b (X - любая фигура) 3.G'3b 4.K1a 5.+R/Gx2b

(65). Слева сверху: 1.Px8c+ 2.Gx8c 3.Bx8a+ 4.Kx8a 5.Rx8c+ 6.X'8b (или 6.K7a) 4.G'7b

Слева снизу: 1.G'8h 2.Kx8h (2.K6i 3.G'5h - мат) 3.Rx6h+ 4.G'7h 5.S'7i 6.K9h 7.G'8h 8.Gx8h 9.+Rx8h (или 9.Sx8h+)

Справа: 1.Bx1b+ 2.Lx1b (2.Kx1b 3.P-1c+ 4.K-2a 5.S'1b 6.Lx1b 7.+Px1b - мат) 3.S'1c 4.K-2c (4.Lx1c+ 5.Px1c+ 6.K2a 7.+P1b - мат) 5.Sx1b= 6.Kx1b 7.P1c+ 8.K2a/1a 9.+P1b

(66). Слева сверху: 1.N'9c 2.Sx9c 3.N7c=

Слева снизу: 1.G'8h 2.Kx8h 3.Rx6h+ 4.Gx6h (4.G'7h 5.N'7f 6.K9h 7.G'8h 8.Gx8h 9.+Rx8h - мат) 5.N'7f 6.K7i 7.G'8h 8.K-6i 9.Nx6h+ 10.Kx6h 11.G'5h

Справа: 1.S4c= 2.K2c (2.K2a 3.R3b+ - мат; 2.P'3b 3.Rx3b+ - тоже мат) 3.S3d= 4.K1d 5.P1e

SHO-GI.RU

ГЛАВА 7. БАЛАНСИРОВКА АТАКИ И ЗАЩИТЫ

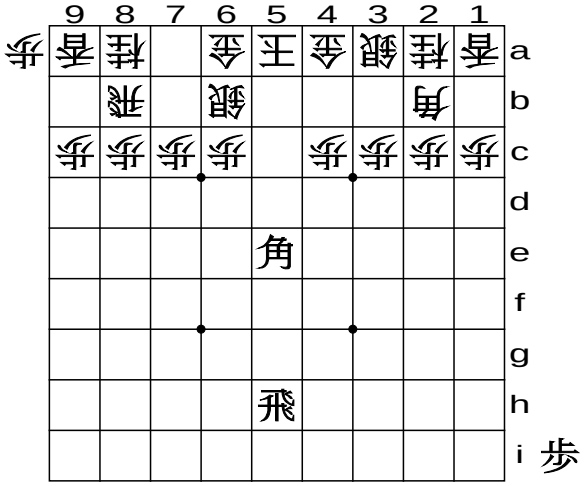
Атаки в сёги с неизбежностью включают в себя размены, которые дают обеим сторонам захваченные фигуры в руку. Поэтому каждая атака подвержена риску того, что противник устроит более сильную контратаку (сбросом захваченных фигур). Другими словами, атака, которая выходит из русла, может позволить противнику сделать то, что до неё было ему недоступно! Поэтому успешная атака требует заблаговременных приготовлений против ожидаемой контригры противника.

Сёги требуют балансирования между атакой и защитой. Объект атаки - матование короля противника - должен быть естественно сбалансирован с защитой - предотвращением мата своему королю. Сильный игрок атакует лишь с позиции силы.

Идеальная защита состоит в том, чтобы вообще не допустить прорыва противника в свой лагерь - как это иногда демонстрируется более сильными противниками в форовых играх. Но как только выучены некоторые *тэсудзи* (приёмы) прорыва, сёги становятся гораздо интереснее: задача становится в том, как именно заматовать короля противника!

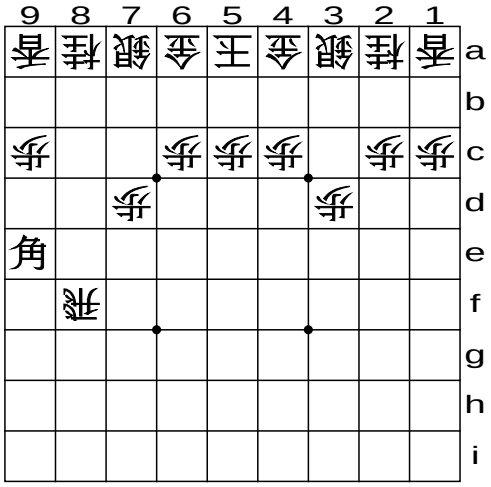
Сидящий король

Король, оставленный в своей начальной позиции, называется в сёги *игёку* («сидящий король»), что означает его уязвимость для атаки. Об этом говорят и дебютные поговорки: «Не оставляй короля сидящим!», «Сидящий король – сидящая утка!».



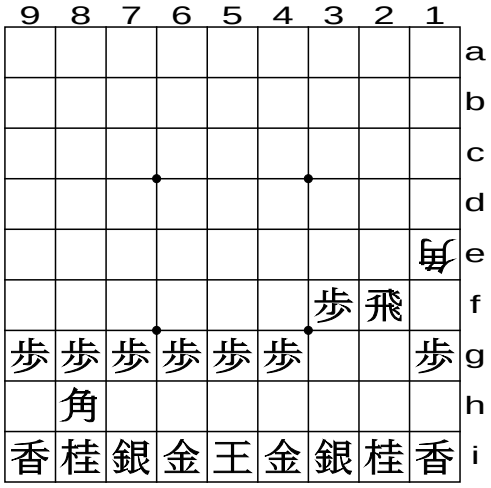
(67)

Пример на (67) драматически иллюстрирует опасность оставления короля сидящим. На этой диаграмме чёрные (форсировавшие размен центральной пешки) могут поставить мат в один ход: Вх3с+ (или Вх3с=), поскольку в результате этого хода сидящий король белых окажется под двойным шахом (обеих старших фигур чёрных) и без возможности убежать. Однако, если сейчас ход белых, то ходом К4b (оставляющим пешку в руке) они могут начать уводить короля из центра (и от старших фигур белых), планируя построить замок в левой (смотря от белых) стороне доски.



(68)

Два следующих примера показывают привлекательность сидящего короля для организации слоном вилки и связки. На (68) произошёл размен слонов, и чёрные только что сыграли В'9е, делая вилку на белого короля и их ладью-потеряшку. Белые должны немедленно уходить от шаха, что позволяет слону взять ладью.



(69)

SHO-GI.RU

На (69) белый слон привязал ладью к сидящему королю чёрных; ладья не может двигаться, открывая короля, поэтому слон будет в состоянии взять её следующим ходом.

Как уже было упомянуто в предыдущей главе (о разбрасывании матовой сети), есть другая пословица, говорящая: «ранний побег короля стоит восьми ходов». На неё обычно ссылаются в эндшпиле и матовой гонке, когда король пытается оторваться от атаки, догоняющей его по кильватеру. Но эту пословицу можно применять и с самого начала игры, считая «побегом» его уход от начальной, плохо защищённой сидячей позиции.

Вытекающая из этого позиционная стратегия в сёги заключается в уводе короля с его начального местоположения в относительно более безопасное место - замок/крепость (*какой* или *гакой*, что дословно значит «заключение»). В сёги замком (крепостью) называется форма из защищающих фигур, которые окружают короля, действуя, как его телохранители.

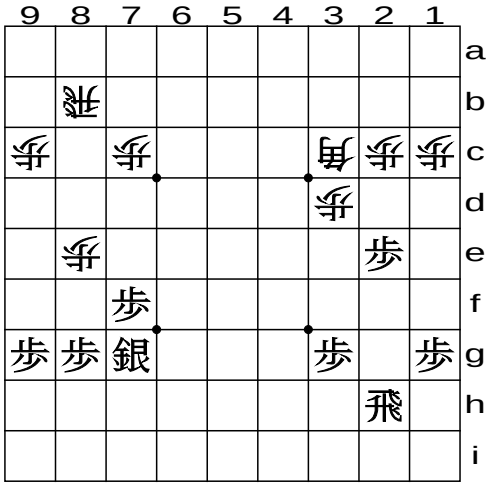
Сёги требуют разделения сил на атакующие и защищающие. Классическое разделение таково: атакующие - ладья, слон, серебро, конь и пешки; защищающие, то есть замок - оба золота, серебро, конь и пешки. Основными альтернативами этому является использование в атаке золота вместо серебра (см. (134) в главе 9), или же построение замка из двух или четырёх генералов; зачастую в атаке участвуют оба коня.

Поэтому сёги требуют поддержания постоянного баланса между активизацией старших фигур (в частности, активизацией ладьи) и построением замка с уводом в него короля. Дебютная стратегия в сёги определяется балансировкой положений короля и ладьи. Ладья в дебюте может использовать свою большую подвижность, в то время как король в дебюте привлекателен для атаки. Важный руководящий принцип сёги выражен в поговорке «держи короля и ладью врозь».

Статичная или смещённая ладья?

Ключевой стратегией атаки в сёги является поиск возможности активизировать ладью, нацеливаясь на размен ладейной пешки (пешки перед ладьёй). Ладью можно активизировать как на её исходной вертикали, так и сместив на другую вертикаль. В обоих случаях короля и ладью следует держать врозь, уводя короля от зоны возможной активизации ладьи. Статичной ладьёй (*ибися*) называется ладья, оставшаяся на своей исходной вертикали; замок для короля при этом обычно строится по левую руку. Смещённая ладья (*фурибися*) - это ладья, уходящая влево, после чего замок для короля обычно строится по правую руку.

Теперь полезно без промедления отметить, что размен пешки перед статичной ладьёй может быть произведён двумя основными путями, которые показаны на (70). После 1.P2f, с целью P-2e-2d, белые могут предотвратить ход P2d, играя 2.P3d, а затем, отвечая на 3.P2e ходом 4.B3c, или последовательностью 2.S4b/3b 3.P2e 4.S3c. Аналогично и для чёрных: ходы P7f, а затем - B7g или S7g, удержат белых от продвижения ...P8f.

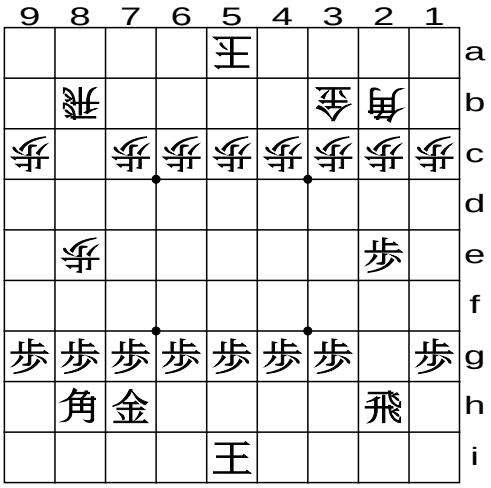


(70)

Выбор дебюта перед каждым игроком в сёги стоит следующий: играть ли статичную ладью или же смещённую ладью. Поэтому все игры в сёги делятся на три следующих основных типа:

(1) Статичная ладья против статичной, то есть "двойная статичная ладья", что обычно называется просто игрой со статичной ладьёй - смотри симметричную иллюстрацию на (71).

SHO-GI.RU



(71)

(2) Статичная ладья против смещённой, что обычно называют просто "партия со смещённой ладьёй", пример которой показан на (72).

(72)

(3) Смещённая ладья против смещённой, т.н. "игра с двойной смещённой ладьёй". Тип этот весьма редок, а пример его показан на (73).

(73)

На практике смещённая ладья означает смещение ладьи в самом начале по второй (считая от игрока) горизонтали на одно из четырёх полей, выделенных на (72) у белых. Четырьмя основными типами смещённой ладьи являются: центральная ладья, ладья на третьей вертикали, ладья на четвёртой вертикали и ладья в оппозиции. Когда смещённую ладью играют чёрные, номер вертикали, на которую смещается их ладья, считается слева.

Сторона смещённой ладьи использует слона, чтобы предотвратить немедленный размен пешки статичной ладьи. Левое серебро для смещённой ладьи является естественным атакующим генералом, и поэтому оно не получает этой ранней защитной роли (которая, к тому же, привела бы к блокировке слона). Это находится в контрасте с игрой двойной статичной ладьи, при которой делаются симметричные ходы S7g и ...S3c, которыми обе стороны намереваются естественно использовать своих продвинутых серебряных в постройке замка.

В игре против смещённой ладьи, статичная ладья чаще всего стремится к размену слонов, нацеленному на форсированный ход P2d (для чёрных) или ..P8f (для белых), активизирующий ладью и обычно увеличивающий угрозу противнику от сброшенного слона (к примеру, в лагере противника) в лагере противника.

Смещение ладьи даёт стороне, играющей статичную ладью, широкий выбор стратегий атаки, чтобы сосредоточиться на увеличении безопасности короля и развитии фигур, готовящихся к контратаке. Поэтому, в качестве важного контраста, сторона смещённой ладьи обычно имеет возможность более эффективного сброса в лагерь противника ладьи, и поэтому обычно стремится к размену ладей. Смещённую ладью любил играть 15-й пожизненный мэйдзин Ояма.

Далее фундаментальная стратегия сёги - балансирование атаки и защиты - развивается в двух следующих главах: "Замки" и "Атака!".

(фото: великие соперники, 15-й пожизненный мэйдзин Ояма (слева) и первый обладатель трёх корон Масуда. Фото любезно предоставлено журналом "Сёги Сэкай".)

SHO-GI.RU

ГЛАВА 8. ЗАМКИ

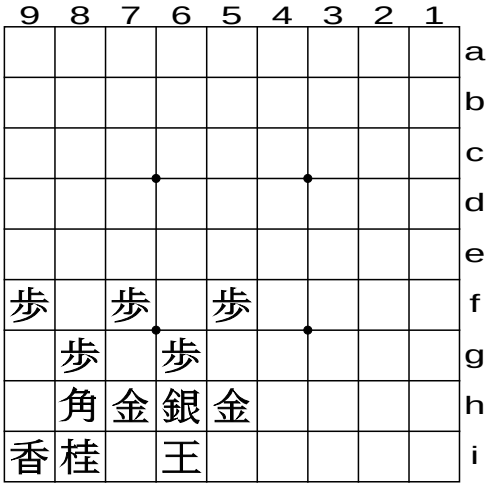
Помещение короля в замок (крепость) для увеличения его безопасности является в сёги насущно необходимым. Далее приведены четыре различных стандартных пути построения замков с краткими (относительно продвинутыми) примерами того, как эти замки атаковать:

(1) Замки двойной статичной ладьи
(2) Замки смещённой ладьи
(3) Замки против смещённой ладьи
(4) *Анагума* («медведь в берлоге»)

(1) Замки двойной статичной ладьи

Они разработаны, в основном, для атаки с фронта статичной ладьёй противника, и их применение обычно означает также свою статичную ладью. Поэтому в играх с двойной статичной ладьёй замки часто строятся похожие, а в некоторых случаях и вообще одинаковые. Основным замком статичной ладьи является ягура (дословно - "башня"), у которой есть несколько типов.

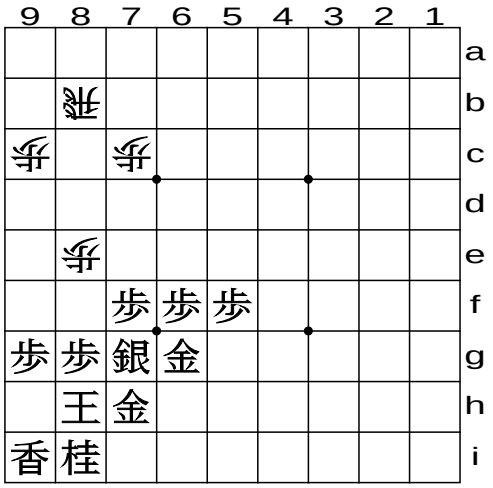
Но сначала следует упомянуть крепость *кани* ("краб"), показанную на (74). Золотые генералы в ней можно считать клешнями или глазами короля-краба. *Кани* естественным образом достраивается до *ягуры*.



(74)

Ягура

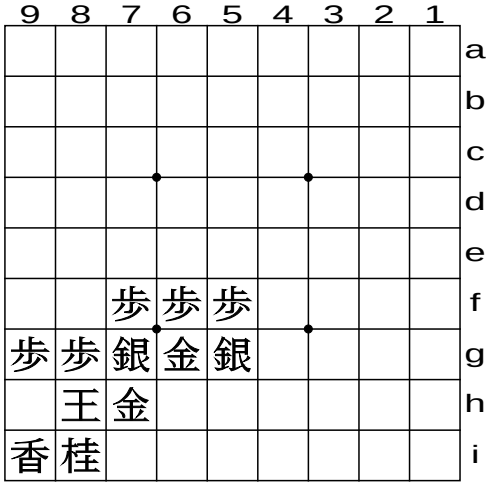
Наиболее популярным дебютом среди профессионалов в сёги является двойная статичная ладья с *ягурой*. Чаще всего применяемый её тип, *кин-ягура* ("золотая *ягура*", которая чаще всего называется просто *ягура*), показан (для чёрных) на (75).



(75)

Чёрное серебро выдвигается, чтобы препятствовать размену ладейной пешки противника, а чёрный слон (здесь он не показан) отступает, позволяя королю войти в золотую ягуру (построенную из серебра и обоих золотых).

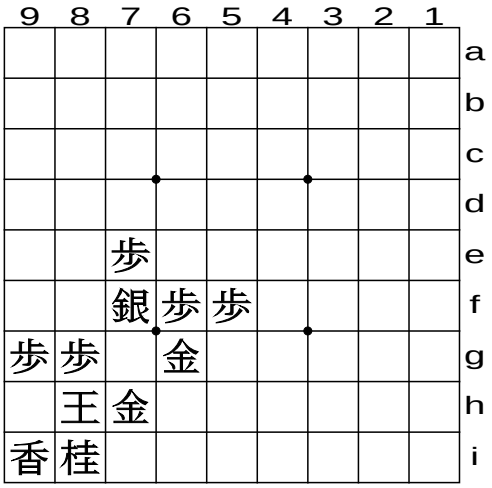
Золотая *ягура* может быть расширена двумя основными путями, показанными на (76) и (77).



(76)

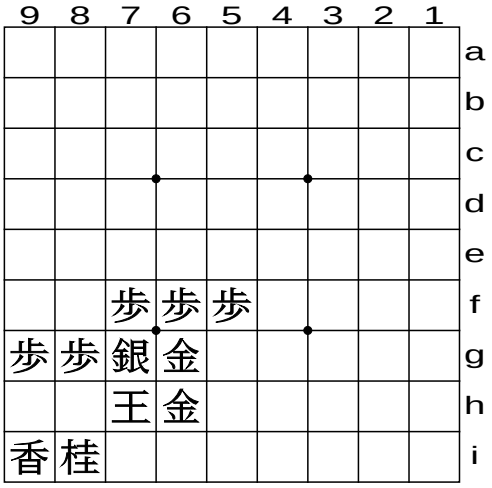
На (76) показана *со-ягура* ("полная ягура"), в построении которой используются все четыре генерала.

SHO-GI.RU



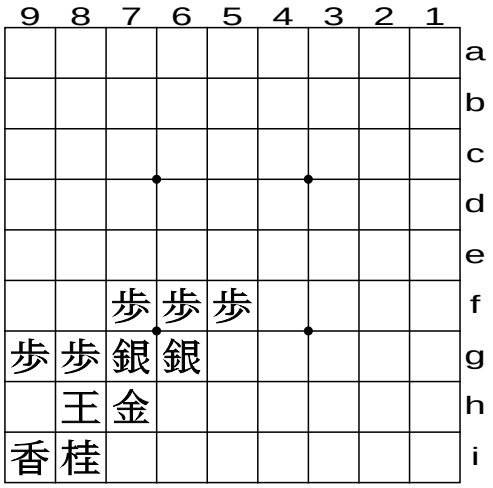
(77)

Замок на (77) возможен, если противник промедлил с продвижением пешки статичной ладьи (для белых это ход ...P8f, для чёрных - P2d).



(78)

Ката-ягура ("неполная *ягура*"), показанная на (78), обычно применяется при размене слонов, поскольку её более смещённое к центру положение даёт противнику меньше простора для сброса слона.



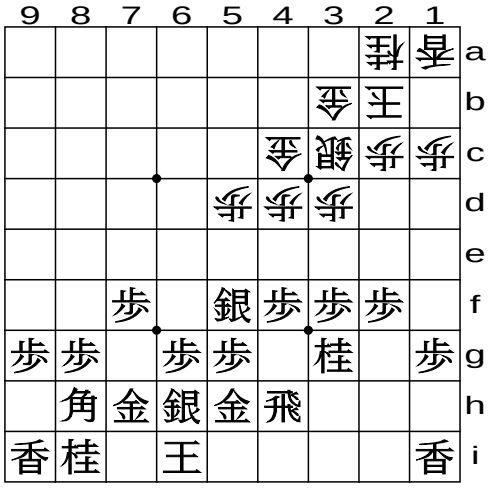
(79)

Гин-ягура ("серебряная ягура"), показанная на (79), позволяет использовать второе золото (здесь оно не показано) в атаке.

Есть и много других необычных, и зачастую впечатляюще зовущихся, замков статичной ладьи, к примеру, замок "снежная крыша", который приведён в конце следующего раздела.

Штурм *ягуры*.

Далее приведены шесть путей атаки на *ягуру* (для дальнейшего исследования *ягуры* смотри [1], стр.60-79).

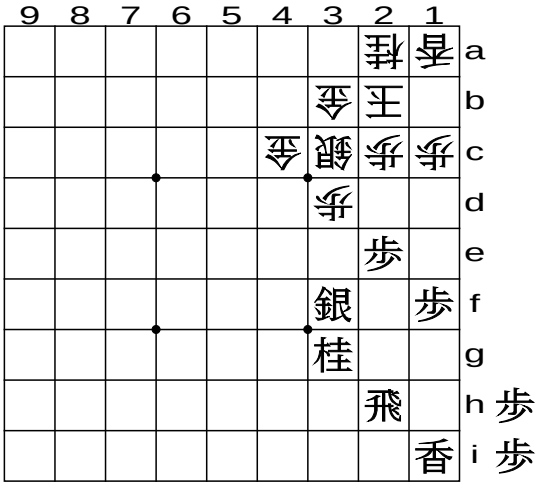


(80)

Как и любую другую крепость, *ягуру* не следует строить пассивно (то есть без баланса некоторыми атакующими ходами), как показано на (80). Чёрные ушли в крепость *кани* и ждут с ходом P2e, чтобы вместо него можно было сыграть N2e, и теперь, со слоном, глядящим прямо на короля, готовы к тому, чтобы запустить так называемую

SHO-GI.RU

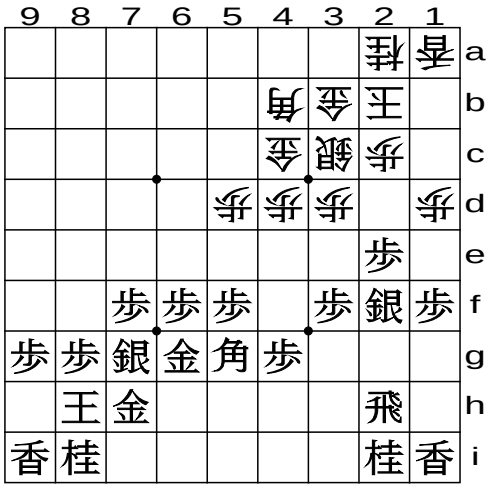
"стратегию разрушения *ягуры*": после 1.N2e (чтобы убрать с места защищающее серебро) ответить на 2.S2d ходом 3.P4e с целью 5.Px4d, после чего ладья будет поддерживать смертельную угрозу хода Px4c+ (дающего открывающийся шах слоном), и одновременно будет открыта дорога ходам S4e и Sx3d.



(81)

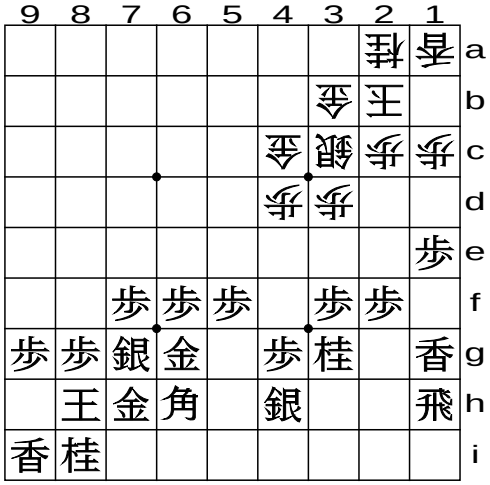
На (81) чёрные (с двумя пешками в руке) могут запустить атаку вступающей пешкой прямо на голову белого короля: ходами 1.N4e (вновь, чтобы убрать с места защищающее серебро) 2.S4d 3.P2d (ради 5.Px2c+ 6.Gx2c 7.P'2d) 4.Px2d 5.P'2e 6.Px2e 7.P'2d (ради 9.Rx2e) чёрные могут нацелиться на получение генерала в руку ради S/G'2c.

Как альтернатива, если оба слона покинули свою главную диагональ, позволяя королям засесть в *ягурах*, то наиболее эффективный путь штурма вражеской *ягуры* - это атака по краю: или с использованием *богин* ("карабкающегося серебра"), или так называемая форма *судзумэ-дзасси* ("воробьиное копьё"), показанные на (82) и (83) соответственно.



(82)

Атака *богин* особенно эффективна, если боковые пешки выдвинулись так, как на (82). *Тэсудзи* «*богин*», выполняемое в данном случае чёрными, состоит в жертве серебра за стрелку для получения контроля над крайней вертикалью ходами 1.P1e 2.Px1e 3.Sx1e 4.Lx1e 5.Lx1e 6.P'1c 7.L'1g 8.S'1b 9.R1h с целью 11.Lx1c+.



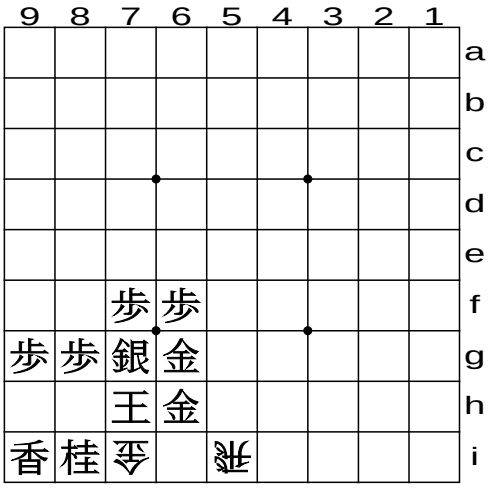
(83)

Стратегия *судзумэ-дзасси* за чёрных показана на (83). Ключевой точкой этой атаки является пешка на 1c. Чёрные пропускают ход P2e, начиная с жертвы коня атаку по краю: 1.N2e 2.S2d 3.Nx1c+ 4.Sx1c 5.P1d 6.Sx1d (если 6.S2d, то 7.P2e 8.Sx2e 9.P1c+) 7.Lx1d 8.Lx1d 9.Rx1d 10.L'1a (угроза потери ладьи форсирует следующую волну атаки) 11.P'1c 12.Lx1c 13.Bx1c+ 14.Nx1c 15.P3e ради 17.Px3d, или же, если 16.Px3e, то 17.L'3d.

SHO-GI.RU

(84)

А вот ещё два примера. Слабой точкой крепости "снежная крыша" является голова слона, что показано на (84); она может быть усилена, если (в данном примере) белые смогут дойти до серебряной *ягуры* ходами S-4b-3c. Но в этом примере, пока король всё ещё сидит (находится в своей начальной позиции), чёрные могут начать немедленную атаку на голову слона ходами 1.P2d 2.Px2d 3.Bx2d 4.K4a 5.P'2c, после чего или 6.Gx2c, и тогда 7.B4b+/5a+ с целью 9.Rx2c+, или же 6.B3c, и тогда 7.Bx3c+ с целью 9.P2b+.

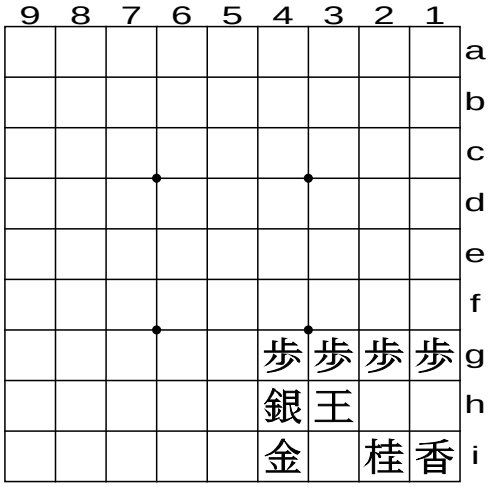


(85)

И, наконец, на (85) показана привлекательность неполной *ягуры* для вражеских ладьи и золота на последней горизонтали: белые побеждают ходами 1.K8h 2.Gx8i 3.K9h 4.Gx9i 5.K8h 6.R8i+ - мат.

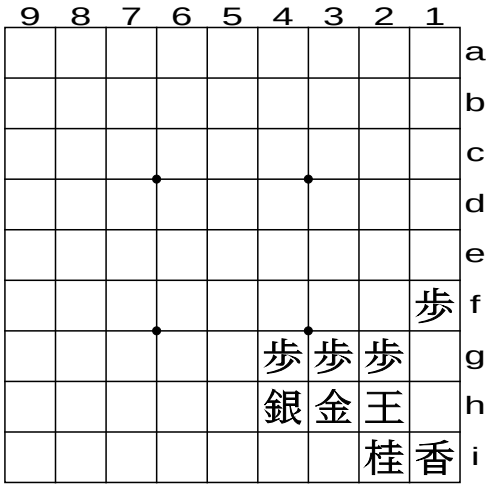
(2) Замки смещённой ладьи.

Когда один из игроков выбирает статичную ладью, а другой - смещённую, оба игрока вынуждены усиливать замки для своих королей против атаки сбоку. Наиболее естественный замок, который может избрать сторона смещённой ладьи, это *мино*, у которого есть несколько разновидностей.



(86)

Но прежде следует упомянуть другой правофланговый замок: *эдо* или *хаягакой* ("быстрый замок"), показанный на (86). Замок *эдо* может использоваться при быстрой атаке любой стороной. Сначала ладья (тут она не показана) уходит влево, чтобы дать королю возможность идти направо (как это вообще обычно и происходит при смещённой ладье), а затем на одно поле продвигается серебро, быстро завершая построение замка.



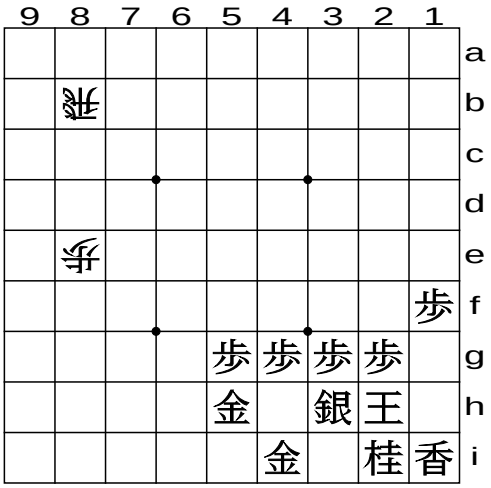
(87)

Замок *эдо* может быть развит в более сильный *кин-мино* ("золотое мино"), в котором король лучше защищён, как показано на (87). Отметьте, что ход крайней пешкой

SHO-GI.RU

создаёт королю возможный путь к бегству в будущем.

Замок *мино*

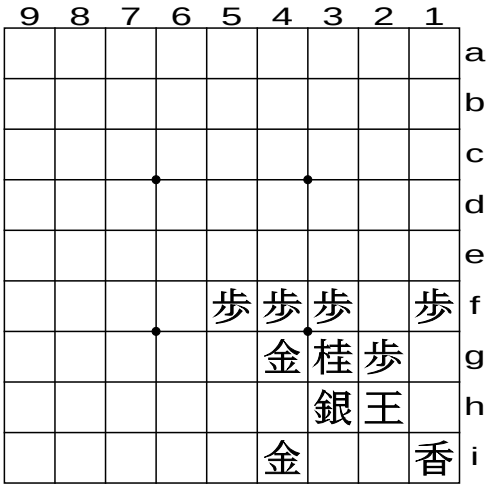


(88)

Стандартный замок *мино* (у чёрных) показан на (88).

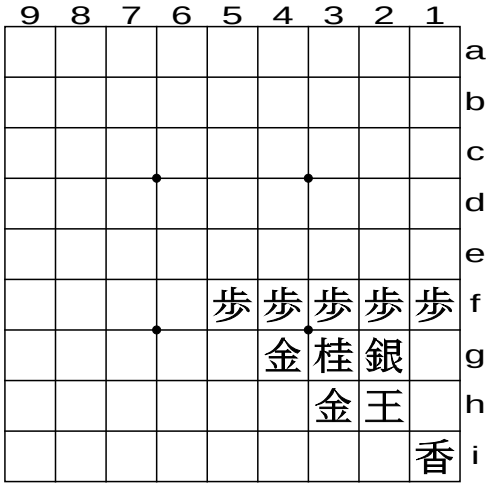
Сместив ладью (тут она не показана) влево по второй горизонтали, обычно чёрные достигают построения мино порядком ходов K-4h-3h-2h, S3h, G65h, P1f (ходы для белых аналогичны). Замок мино силён против атаки сбоку вражеской ладьёй; короля защищают три генерала.

Мино может быть усилено против атаки по фронту превращением его в *такамино* ("высокое *мино*"), как показано на (89). Отметьте, что ходы P4f, P3f и G4g, сделанные перед N3g, защищают голову коня (поле 3f).



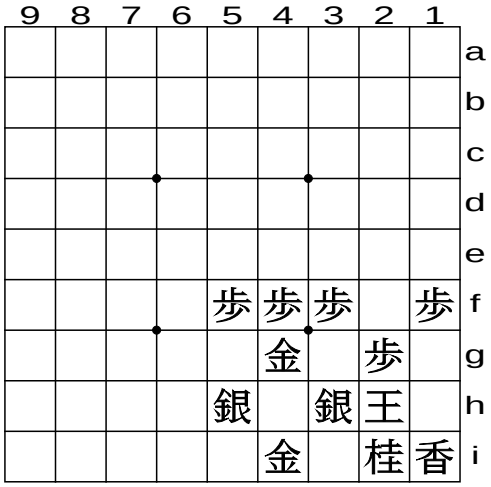
(89)

Высокое *мино* можно развивать далее, защищая голову короля (как чёрного, на 2g, так и белого, на 8c) превращением в *гин-канмури* ("серебряную корону"), показанную на (90).



(90)

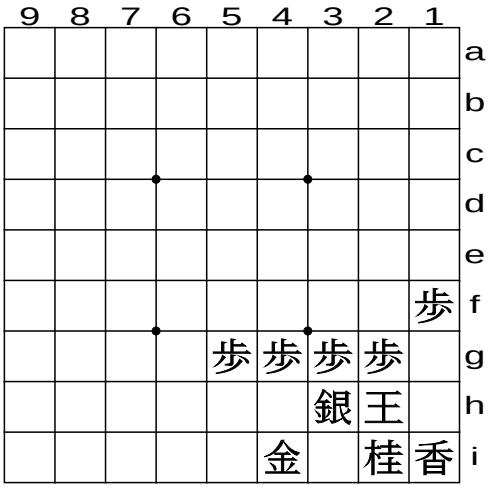
Мино можно также усилить, задействовав всех четырёх генералов, превращая его в "полное", или "алмазное" *мино*, показанное на (91).



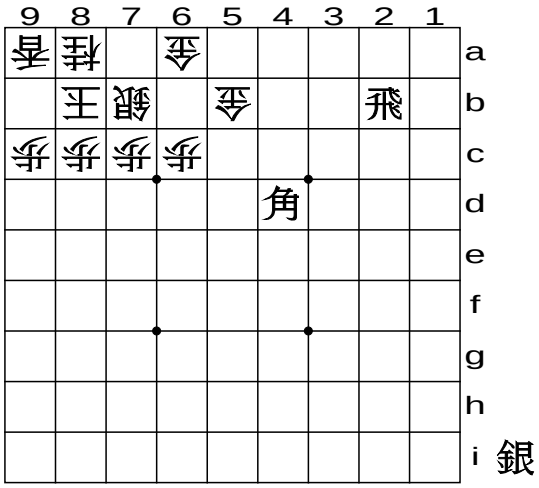
(91)

Ката-мино ("неполное *мино*"), в котором используется лишь два генерала (и которое может быть достроено до мино ходом G6i-5h чёрных или G4a-5b - белых), показано на (92).

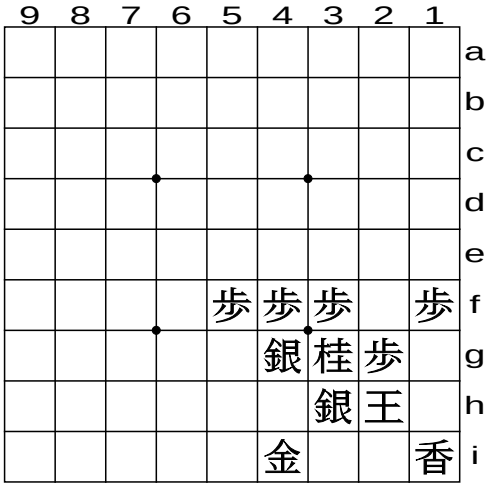
SHO-GI.RU



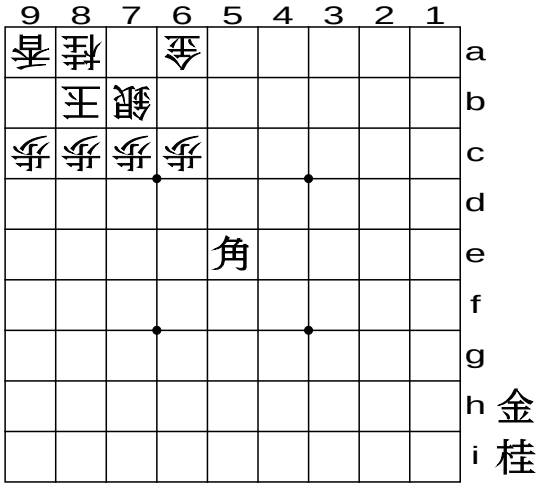
(92)



(94)



(93)



(95)

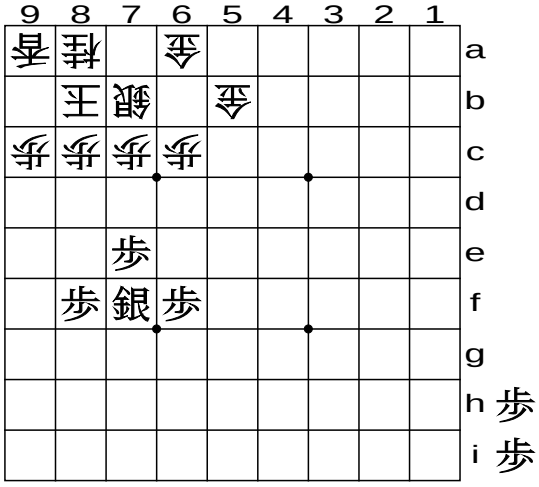
На (93) показано редкое «высокое серебряное *мино*» для чёрных (с серебром на 4g вместо золота), которое может быть достроено до формы альтернативного полного или алмазного *мино* (опять же ходом G65h чёрных или G45b - белых).

Взлом *мино*.

Далее приведены четыре примера того, как атаковать позиции короля, сидящего в *мино*.

На (94) чёрные (с серебром в руке) могут атаковать белое *мино* жертвой 1.Rx5b+, отвечая на 2.Gx5b матовой последовательностью 3.S'7a 4.K-9b 5.G'8b. (Отметьте, что если бы белые сделали ход боковой пешкой P9d, то у их короля был бы путь к бегству через поле 9c.)

На (95) чёрные (с золотом и конём в руке) могут использовать связывание слоном пешки на 7c, чтобы взломать неполное мино белых матовой последовательностью 1.N'7d 2.K7a 3.G'8b.

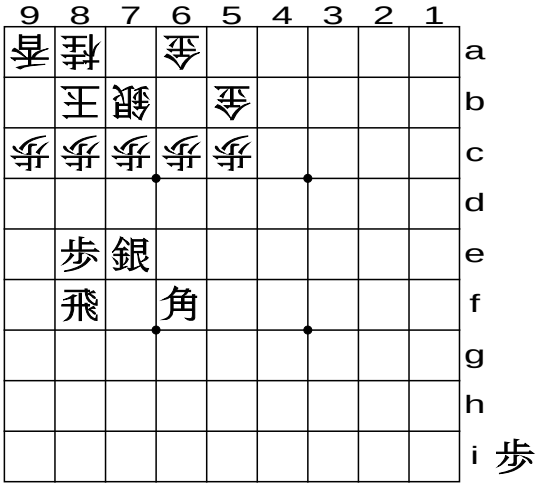


(96)

На (96) показано, как чёрные собираются использовать фронтальную

SHO-GI.RU

слабость мино с помощью авангардной пешки над головой короля (на 7e) с поддержкой серебром на 7f; с двумя пешками в руке, чёрные могут продолжить ходом **1.P8e**, угрожая атакой вступающей пешки на голову короля (поле 8c) ходами **3.P8d 4.Px8d** (иначе 5.Px8c+ 6.Sx8c 7.P'8d с целью ходами 8.Sx8d 9.P'8e убрать белое серебро) **5.P'8e 6.Px8e** (как и ранее, не 6.S8c 7.Px8d) **7.P'8d** ради Sx8e, нацеливаясь далее сыграть S/G'8c.

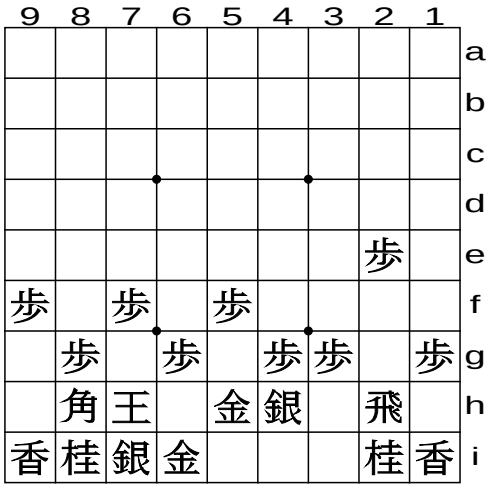


(97)

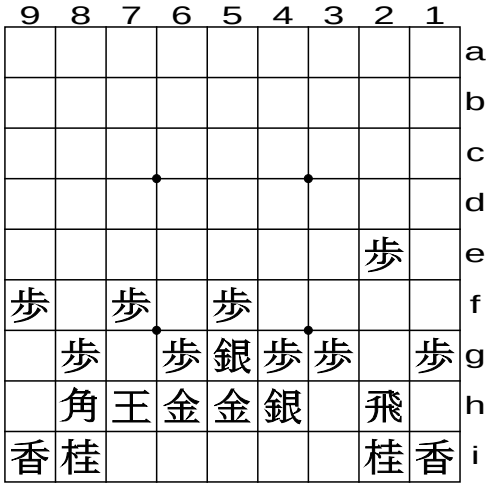
И наконец, на (97) чёрные (с пешкой в руке) готовы вновь запустить атаку на слабую точку мино - голову (в данном случае) белого короля (поле 8c) ходами **1.P8d** (ради 3.Px8c+ 4.Sx8c 5.S8d) **2.Px8d 3.P'8c 4.Sx8c** (если 4.K7a, то 5.Rx8d ради P8b+) **5.Sx8d 6.Sx8d 7.P'8c** (а не 7.R/Bx8d 8.P'8c) **8.Kx8c 9.Rx8d 10.K7b 11.S'8c 12.K6b 13.S8b+** ради +Sx8a, R8b+. Если вместо этого последует 6.S7b, то чёрные совершат жертву пешки 7.P'7d 8.Px7d, за которой последует 9.Sx9c+ с целью 10.K7a 11.R8b+ 12.K6b 13.B8d 14.N7c 15.Bx7c+ мат.

(3) Замки против смещённой ладьи.

Против смещённой ладьи стратегией статичной ладьи часто бывает сперва построение замка *фуна* ("лодка"), показанного на (98). Он выглядит так, будто король сидит на корме лодки, построенной из трёх генералов. Двумя слабыми точками у него являются: голова слона (у чёрных - поле 8g, а у белых - 2c) и золото на последней горизонтали - оба эти поля защищены лишь королём, что может впоследствии быть использовано вражеской ладьёй на последней горизонтали (к примеру, на 3i) в сочетании с ...L'8d и угрозой ...Lx8g+, Kx8g, ...Rx6i+.

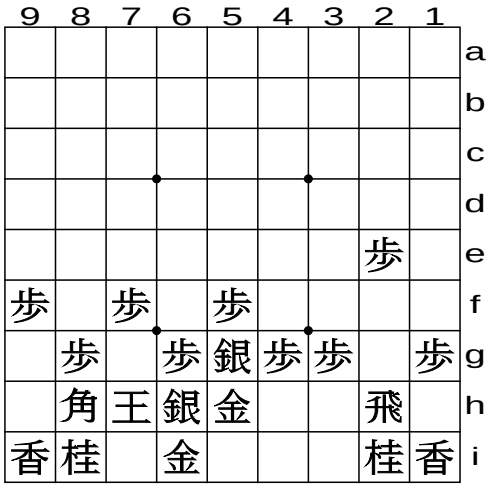


(98)



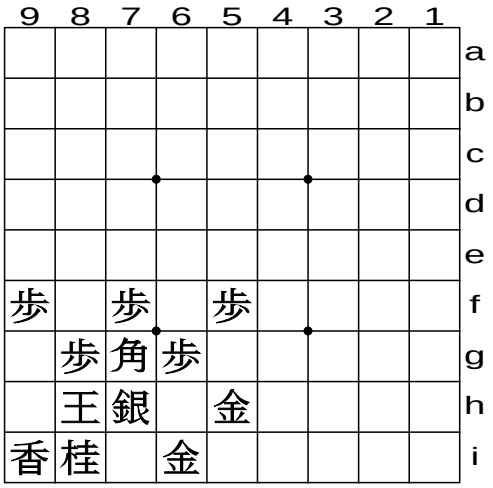
(99)

Фуну можно естественно развить, начиная с хода S6h, а затем усиливая центральные позиции чёрных одним из следующих способов. Первый - ходом S65g, за которым обычно следует ход G65h, формирующий замок "триада", показанный на (99). Второй - ходом S45g, формируя замок *хиси-гакой* ("ромб"), приведённый на (100).



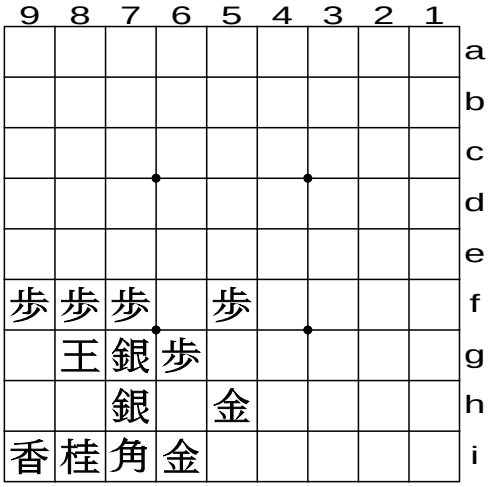
(100)

SHO-GI.RU



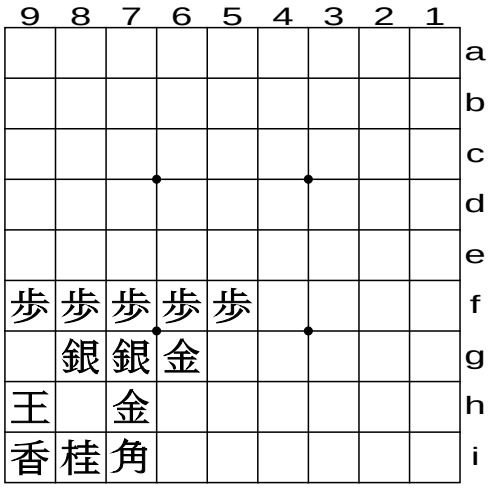
(101)

Левое *мино* для чёрных показано на (101), и обычно строится в следующем порядке: K-6h-7h, G45h, P9f, B7g, K8h, S7h. Левое *мино* можно развивать, укрепляя против лобовой атаки ходами P6f, G6g, P8f, S8g, G7h.



(102)

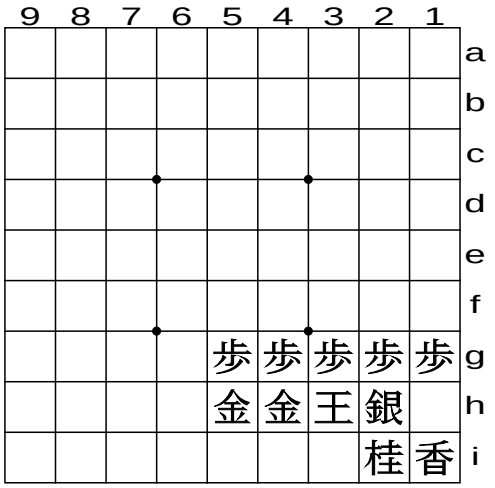
На (102) показан замок "высокий король", использующий всех четырёх генералов и так называемого "отступившего слона" (который может угрожать продвижению пешки P-2d). Обычно он строится в следующем порядке: P-8f, K-8g, S-7h, S4h-5g-6f-7g, B-7i.



(103)

На (103) приведена позиция "король Ёнэнаги" (по имени бывшего мэйдзина) для чёрных, которую можно достичь ходами P8f, K8g, S7h в комбинации с S5g, а затем - K9h, S8g, G7h, S-6h-7g, B7i, P6f, G56g. Король при этом уходит с главной диагонали вражеского слона, а боковая пешка защищается серебром (вместо стрелки).

Наконец, в играх с двойной смещённой ладьёй обе стороны могут усилить позиции своих королей против лобовой атаки вражеской ладьи замком *нимай-кин* ("двойное золото"), показанном на (104).



(104)

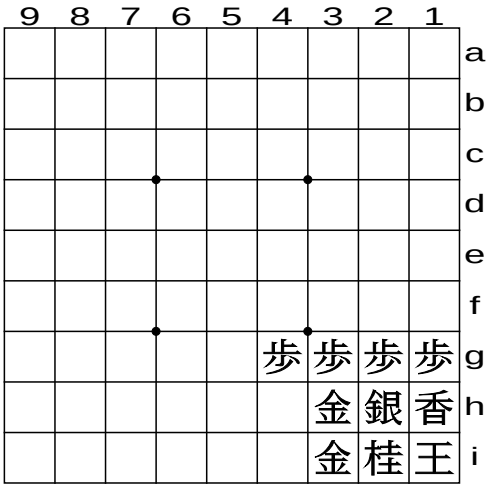
(4) *Анагума* ("медведь в берлоге")

Анагума, у которой есть несколько разновидностей, резонно считается крепчайшим замком из всех. Король в нём уходит в один из углов, в сторону, а затем защищается генералами. Играющий смещённую ладью может применить правостороннюю *анагуму*, а против смещённой ладьи

SHO-GI.RU

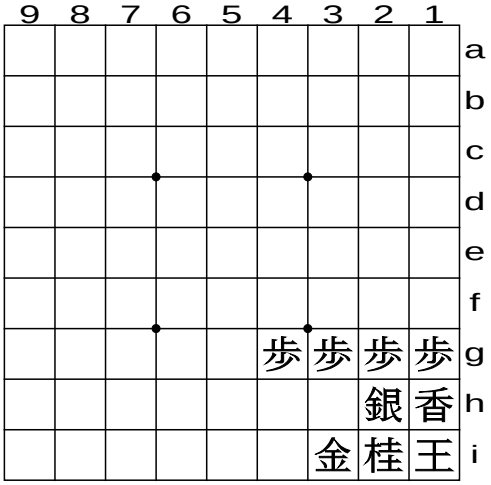
статичная ладья может избрать левостороннюю *анагуму*.

"Полная *анагума*" показана на (105).



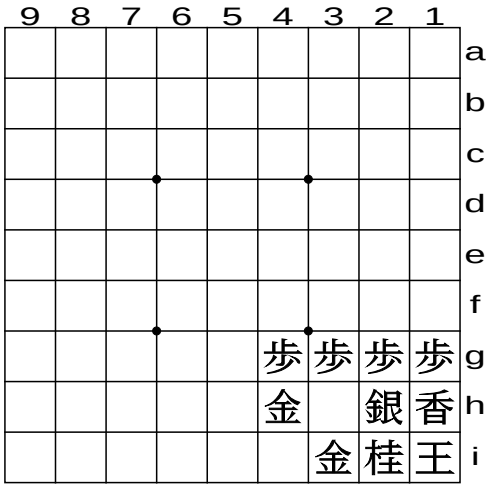
(105)

Обычный порядок ходов для чёрных (играющих смещённую ладью) при этом таков: K-4h-3h-2h, L1h, K1i, S2h, G3i, G-5h-4h-3h.



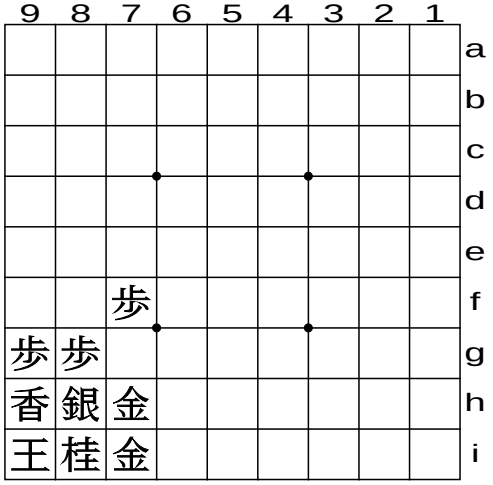
(106)

Есть ещё два вида *анагумы*, которые строятся частями из только что приведённых ходов (и оба из которых, поэтому, можно достроить до полной *анагумы*). Первый - "неполная *анагума*" - показан на (106). Второй, *анагума* "с формой *мино*", приведён на (107).



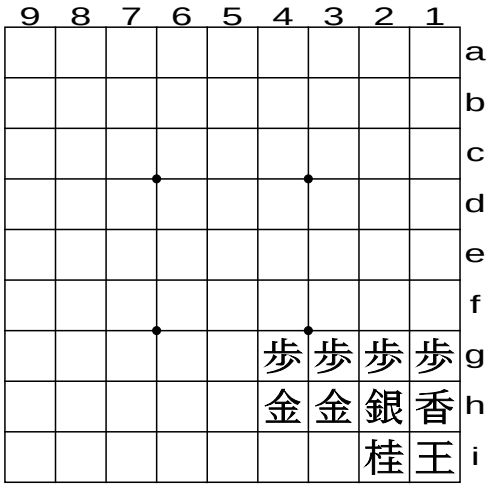
(107)

Левосторонняя полная *анагума* (со статичной ладьёй) показана на (108).



(108)

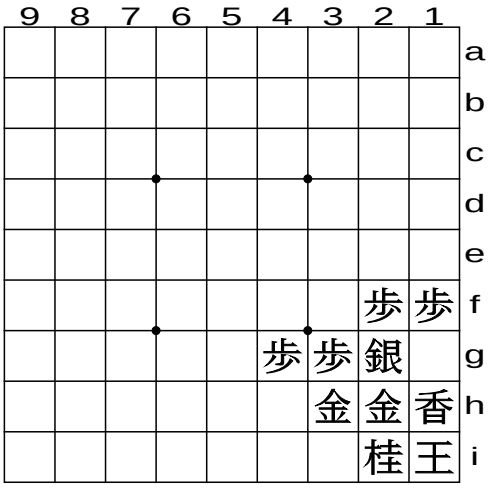
Анагума с двойным золотом, на (109), применяется для усиления позиции короля с фронта против смещённой ладьи, и поэтому встречается в играх с двойной смещённой ладьёй.



(109)

SHO-GI.RU

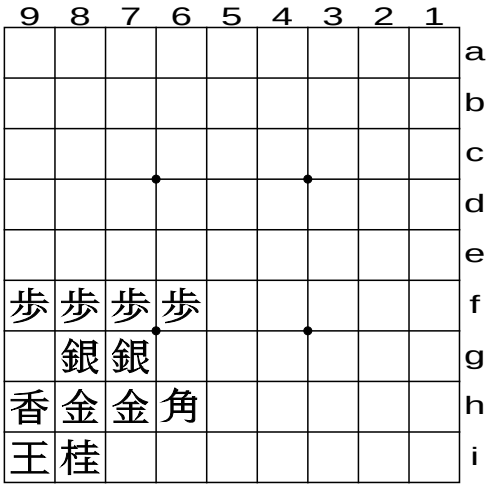
В целом, *анагума* особенно сильна против атаки сбоку. Слабой её точкой является голова серебра: поле 8g на (108) и 2g на (109). К примеру, против полной анагумы чёрных белые могут продвинуться по второй вертикали ходами ...P-2d-2e-2f с целью ходами ...Px2g+, Sx2g, ...N'3e/1e отогнать золото назад, отстраняя от защиты короля.



(110)

Высокая *анагума* на (110) показывает позицию короля, усиленную против лобовой атаки.

Аналогично, на (111) показана редкая высокая левая *анагума*, в которой использованы все четыре генерала (в сочетании со статичной ладьёй).



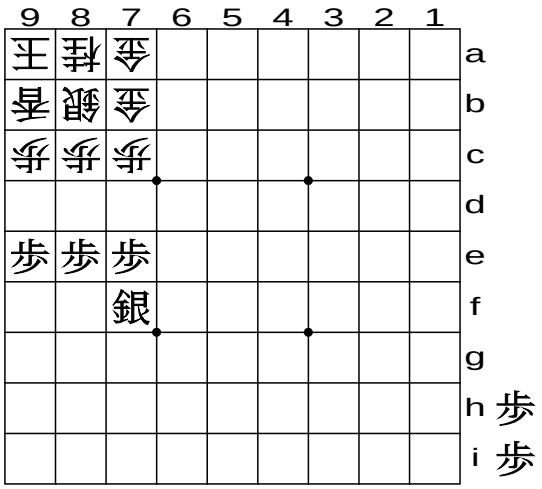
(111)

Уход короля в *анагуму* требует много ходов, поэтому противник может предотвратить его, начав быструю атаку; как и все замки, анагуму можно построить только в том случае, если противник не захватит инициативу.

Очевидным неизбежным недостатком *анагумы* является то, что король в буквальном смысле загнан в угол, и поэтому у него мало пространства для бегства в конце игры. Сила же *анагумы* в основном состоит в том, что король размещается на максимальном расстоянии от зоны атаки противника. Построение *анагумы* позволяет искать размена слонов и ладей и увеличивает возможность атаки вовлечением в неё жертвы (даже ладьи или слона) ради достижения более слабой позиции короля противника. С *анагумой* побеждал Оути, 9-й дан (две его отличные полные игры-примера Вы можете найти в [1]).

Атака *анагумы*.

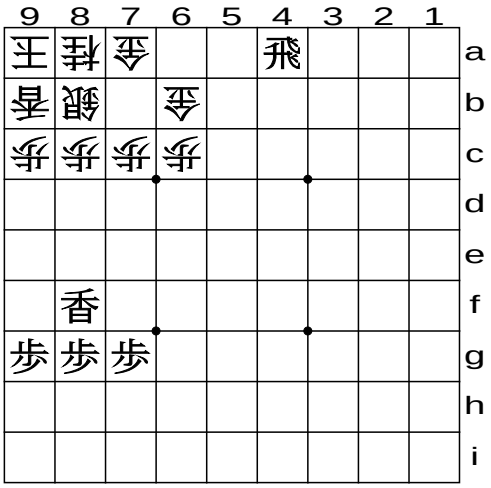
Далее приводятся четыре примера того, как штурмовать *анагуму*.



(112)

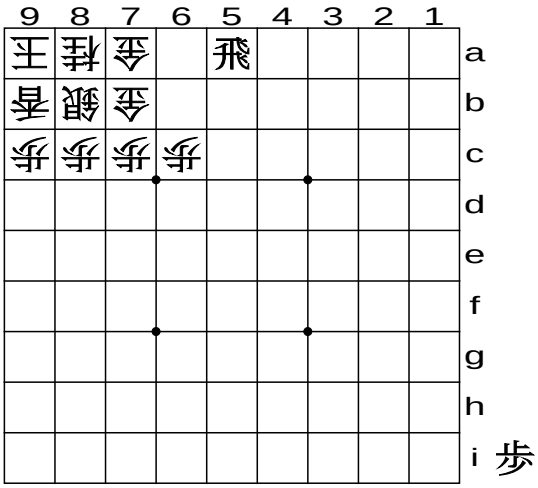
На (112) чёрные (с двумя пешками в руке) могут начать атаку вступающей пешкой против слабой точки - головы серебра (поле 8c) ходами 1.P8d 2.Px8d 3.P'8e 4.Px8e 5.P'8d ради 7.Sx8e, чтобы далее сыграть S/G'8c, начиная разменивать генералов белого замка.

SHO-GI.RU



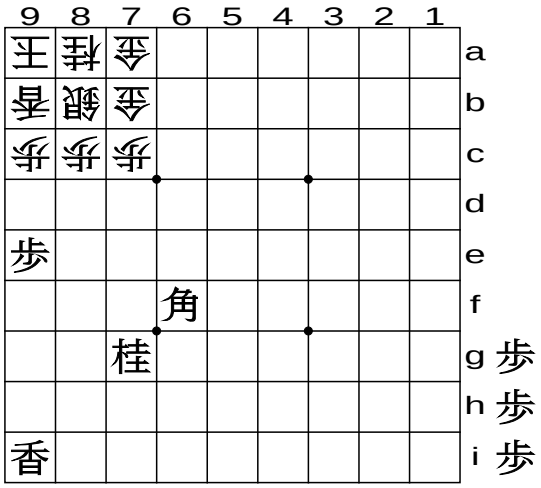
(113)

На (113) чёрные могут использовать чрезмерную загруженность серебра временной жертвой 1.Lx8c+ 2.Sx8c, которая позволяет далее сыграть 3.Rx7a.



(114)

На (114) чёрные (с пешкой в руке) могут сыграть 1.P'5c ради атаки токином 3.P5b+, 5.+P6a. Если бы в руке у чёрных пешек было две, то были бы возможны также ходы 1.P'6b 2.G7x6b 3.P'5c ради 5.P-5b+.



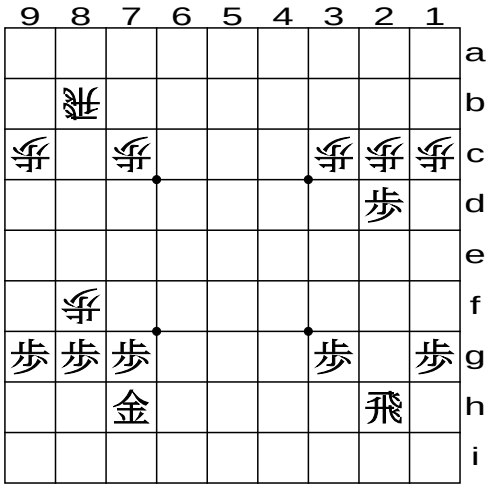
(115)

Наконец, на (115) чёрные (с тремя пешками в руке) готовы запустить атаку по краю ходами 1.P9d 2.Px9d 3.P'9c 4.Sx9c (если 4.Nx9c, то 5.P'9e 6.Px9e 7.P'9d; если же 4.Lx9c, то 5.N8e … 7.Nx9c+ 8.Sx9c 9.L'9h; в любом случае чёрные получают контроль за боковой вертикалью) 5.N8e 6.S8b 7.P'9c 8.Nx9c 9.Nx9c+ 10.Sx9c 11.N'8e 12.S8b 13.P'9c, и чёрные прорываются.

ГЛАВА 9. АТАКА!

Размен ладейной пешки

Активизация ладьи происходит так: решается, по какой вертикали она будет атаковать, затем по этой вертикали продвигается пешка и форсируется её размен для открытия этой вертикали для ладьи.



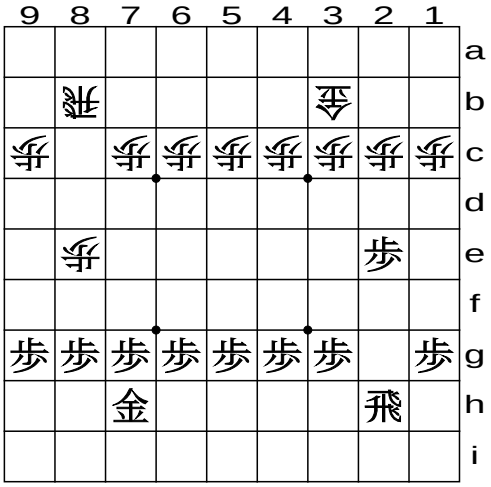
(116)

Размен пешки статичной ладьи показан на (116). На позиции справа черная пешка угрожает ходом Px2c+. Если белые это допустят, то токин

SHO-GI.RU

сможет своим ходом (как золото) позволить ладье перевернуться в белом лагере. Однако и после ΔPx2d ▲Rx2d вертикаль свободна и чёрные прорываются ладьёй с переворотом.

В позиции слева, напротив, ходами Px8f Rx8f P'8g (эта пешка защищена золотом) чёрные восстанавливают пешечный фронт, вынуждая белую ладью отойти (хотя и не без выгоды, что будет объяснено далее).



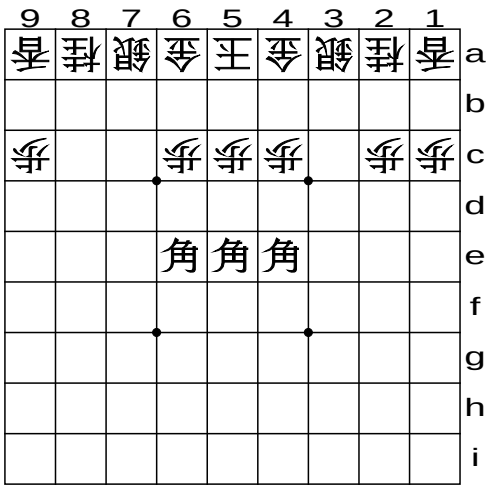
(117)

Диаграмма (117) тоже демонстрирует преимущество размена ладейной пешки, даже если сама ладья при этом и не переворачивается. После 1 P-2d Px2d 2 Rx2d P'2c, вынужденные отступать, чёрные могут или вернуться ладьёй на её начальную позицию ходом 3 R-2h, или сыграть "плавающую ладью" ходом 3 R-2f, где она будет препятствовать размену белой ладейной пешки (...P-8f, Px8f Rx8f). Поэтому плавающая ладья (ладья на четвёртой от игрока вертикали) является не только целью для атаки противника, но может быть и отличным защитником, предотвращающим размен пешки противника, и даже может далее перемещаться по четвёртой вертикали, называясь при этом "крутящаяся ладья" и пробуя позиции противника на слабость. После любого отступления ладьи чёрные не только получили пешку в руку, но также привязали фигуру противника к защите пешки на этой, теперь наполовину открытой для ладьи, вертикали, что увеличило ладье простор.

Открытие главной диагонали слона

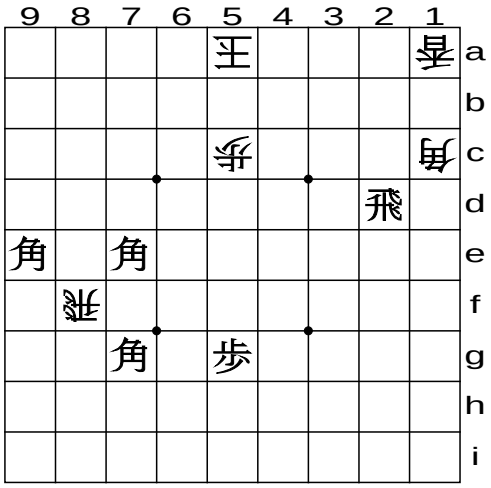
Активизация слона наиболее прямо и просто делается на главной диагонали открывающим ходом ▲P7f для чёрных и ΔP3d для белых. Отсюда пословица: «Против слона ставь слона». Эти ходы сразу создают возможность размена слонов с последующими сложностями их сбросов для обеих сторон.

В дебюте слон часто полезнее ладьи благодаря своей способности делать дальние вилки и связки, как показано на диаграммах (118)-(121).



(118)

На (118) показаны два слона, на 4e и 6e, каждый из которых создаёт двойную угрозу переворота на третьей горизонтали лагеря белых (то же самое делал бы и слон на 5f), в то время как слон на 5e создаёт двойную угрозу переворота со взятием стрелки. В то же время ладья в руке у чёрных тут угрожала бы лишь сбросом R'8c, после которого она бы переворачивалась, поскольку это единственное слабое против ладьи место лагеря белых (которое они могут защитить, играя первыми ...G7b).

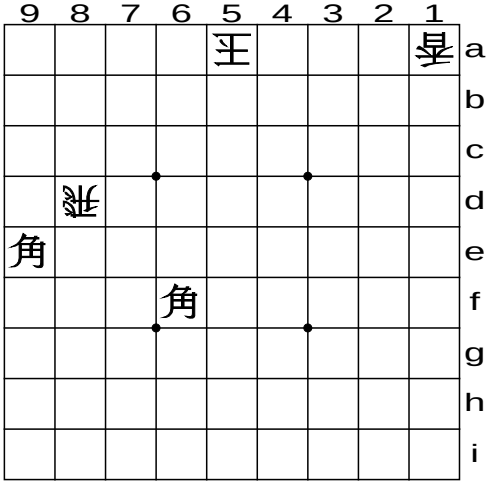


(119)

На (119) показано, как размен ладейной пешки (ходами P2d, ...Px2d, Rx2d для белых, или ...P8f, Px8f,

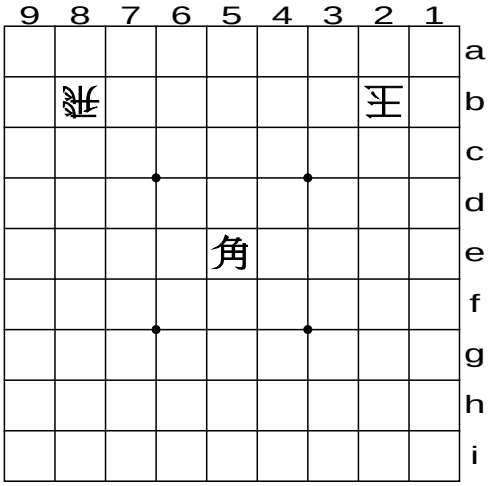
SHO-GI.RU

...Rx8f для чёрных) может сделать ладью мишенью для вилки слоном с её незащищённых углов.



(120)

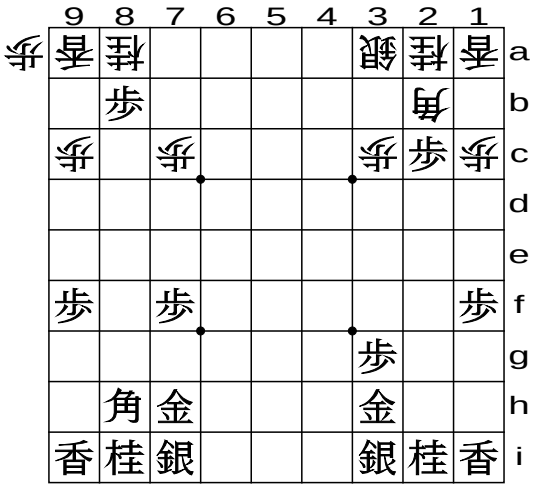
Следующие две диаграммы, (120) и (121), показывают две другие простейшие вилки слоном и (на первой из них) опасность связывания слоном плавающей ладьи (в данном случае - белой).



(121)

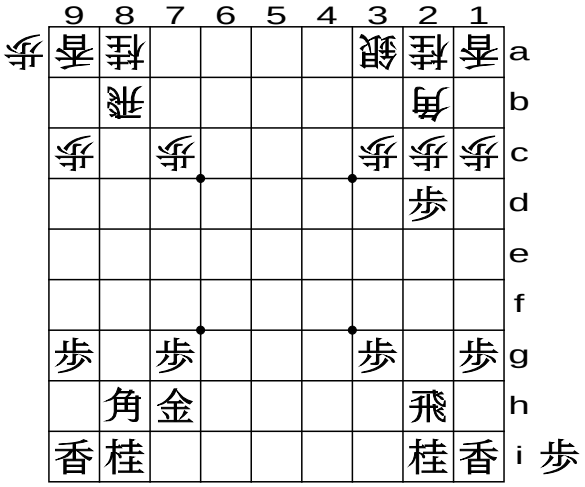
Головы слона и коня

Головы слона и коня (то есть, поля прямо перед ними) - их слабые точки; с самого начала это естественные цели для атаки противоположной стороны, и поэтому требуют защиты. Это очень важный аспект стратегии и тактики сёги.



(122)

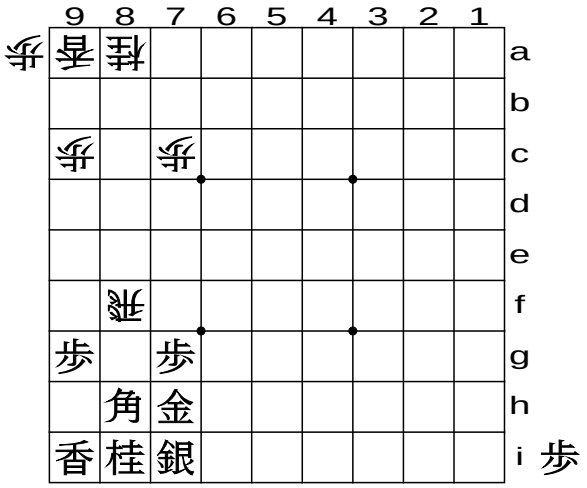
Две позиции в верхней части (122) показывают, как с головы ловятся белые слон и конь. На двух позициях снизу - наоборот: слон и конь чёрных могут двигаться, к тому же их головы защищены по меньшей мере однократно - очевидно, что такая форма гораздо лучше.



(123)

В верхней части (123) показаны два фундаментальных тэсудзи (приёма) с пешкой. Справа - у чёрных пешка в руке, и их продвинутая ладейная пешка угрожает ходом Px2c+ поймать слона, что белые могут предотвратить ходом ...Px2d, но тогда слон будет пойман ходом P'2c. Слева чёрные сыграли G-7h, защищая голову слона, но белые разменяли ладейную пешку и у них есть пешка в руке, поэтому они могут атаковать голову слона висячей пешкой ...P'8f, ...P8g+, что белым уже не предотвратить (если бы белые походили ...P'8g, то чёрные ответили бы B7i, и атака бы остановилась).

SHO-GI.RU

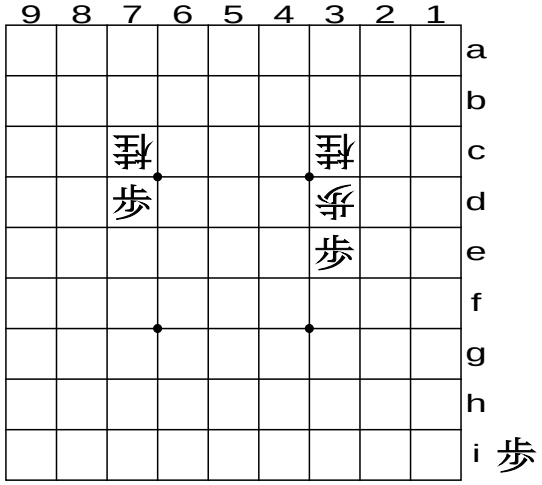


(124). После 2.Rx8f

На (124) чёрные тоже сыграли G-7h, защищая голову слона, а белые форсировали размен ладейной пешки ходами ...0.P-8f 1.Px8f 2.Rx8f (если бы у белых была пешка в руке, то сброс 2.P'8g вместо 2.Rx8f был бы попросту встречен выходом золота 3.Gx8g). У чёрных есть три эффективных пути ответа на угрозу немедленного сброса 4.P'8g, которым ловится их слон. Во-первых, сброс 3.P'8g заставляет белую ладью отступать (как и ранее). Помимо этого, чёрные могут создать слону пути отхода ходом 3.P-7f или 3.P-9f, но тогда отход ладьи 4. R-8d/R-8b создаст угрозу тэсудзи висячей пешки 6.P'8f 8.P-8g+, что чёрные могли бы предотвратить ходом 5.P'8g, оставляя белых всего лишь с пешкой в руке.

Большая подвижность слона и способность коня к созданию вилок могут быть очень эффективны в атаке, но следует помнить, что при их движении по доске их головы являются потенциальной мишенью для атаки врага - в частности, если цель стала неподвижна.

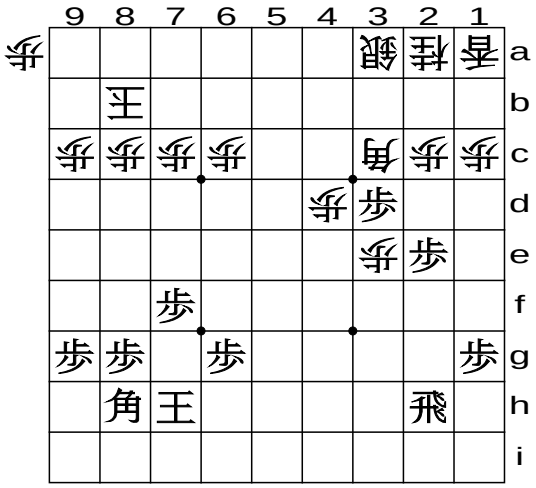
Естественным первым ходом коня является прыжок по направлению к центру, поскольку тогда у него будет выбор дальнейшего движения в двух направлениях, в то время как на краю выбора у него нет. Но из-за слабости его головы и неспособности коня отступать, его не следует выдвигать слишком рано, то есть прежде, чем ему создана необходимая поддержка. Это выражено в пословице: "Ранний конь падает жертвой пешки", что и проиллюстрировано на (125). На позиции слева чёрная пешка угрожает взятием белому коню с его незащищённой головы, в то время как после ухода коня чёрные могут сыграть P7c+, создавая токина. На позиции справа же чёрные, с пешкой в руке, угрожают ходом Px3d а после хода белых Px3e сбросом P'3d создадут ту же угрозу, что и ранее.



(125)

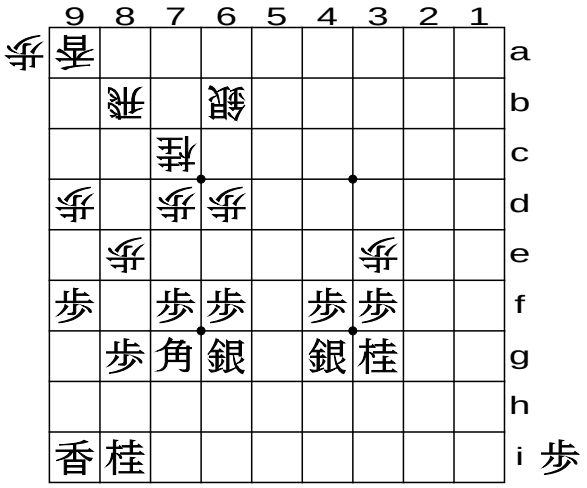
В самом начале игры, после ходов **1.P2f 2.P3d 3.P2e** (с целью 5.P2d 6.Px2d 7.Rx2d) **4.B3c 5.P7f**, чёрные угрожают немедленным разменом слонов, чтобы иметь возможность играть после него 9.P2d (но сначала они должны защититься от угрозы того, что ходы 10.Px2d 11.Rx2d будут встречены вилкой 12.B'3c с целью 13.Bx9i+ или вилкой 12.B'3e с целью 13.Bx5g+). Поэтому белые практически вынуждены избегать размена слонов, играя **6.P4d** (или, возможно, 6.S2b), что обычно означает, что они будут играть смещённую ладью, поскольку ход 3.P2e (который, тем не менее, великолепен) даёт белым возможность выбрать после хода 6.P4d контратаку ладьёй в оппозиции ходом 8.R2b (а далее - ...G3b, ...P2d). Также, ход 3.P2e блокирует дальнейшее продвижение коня на 3g, а далее - на 2e. Поэтому чаще чёрные задерживают ход P2e, играя сначала 3.P7f 4.P4d. Аналогично могут играть белые (1.P7f 2.P8d или 2.P3d 3.P6f).

SHO-GI.RU



(126)

При игре против смещённой ладьи естественной целью для стороны, играющей статичную ладью, является атака на голову слона, которая ускоряет размен пешки статичной ладьи. На (126) чёрные уже получили пешку в руку (на центральной вертикали) и продвинулись по третьей вертикали ходами 1.P3e 2.Px3e 3.P'3d (достигнув данной позиции), что заставляет слона уходить; но, если 4.B2b, то 5.P2d 6.Px2d 7.Rx2d, а если 4.B4b, то 5.Bx4d с целью Bx1a+. Поэтому чёрные прорываются. Однако, если бы белые ранее сыграли ...S4c (после S3b/4b), то защитили бы этим и голову слона, и пешку на 4d. (аналогично для хода S6g чёрных, играющих смещённую ладью на следующей диаграмме).

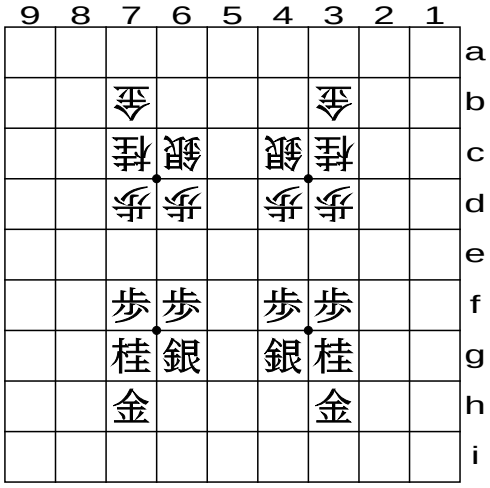


(127)

На (127) обе стороны получили по пешке в руку. Чёрные предупредили размен белыми пешки статичной ладьи ходом B7g, и защитили голову своего слона, переместив серебро на поле 6g (ради возможности отражения атаки 0.P7e 1.Px7e 2.P'7f ходом 3.Sx7f). Но голова белого коня не защищена. Если чёрные сыграют 1.P7e (ради 2.Px7e 3.P'7d с поимкой коня), то белые будут обязаны защитить коня одним из двух способов: ходом 2.S6c, как в зеркале отражая хорошую форму чёрных (и тогда далее 3.Px7d 4.Sx7d), или выходом ладьи 2.R8d (и далее 3.Px7d 4.Rx7d). Отметьте, что возможность этого продвижения ладьи была подготовлена ходом ...P9d (с ответом P9f, предотвращающим ...P9e), в противном случае ход R8d был бы привлекателен для B9e.

В правой части этой же диаграммы чёрное серебро вышло на поле 4g, чтобы защитить голову коня: теперь ход 0.Px3f можно просто отразить серебром: 1.Sx3f. Далее белые могут продолжить ходом 2.P'3e, поскольку после 3.Sx3e последует 4.P'3f. Но любой другой ход этим серебром, к примеру, 3.S4g, сохраняет хорошую форму с защищённой головой коня.

На (128) показана такая хорошая форма, улучшенная и применяемая в каждой четверти доски; серебро в ней защищает голову коня, а золото и серебро защищают друг друга.



(128)

Два основных пути для стороны, играющей статичную ладью (здесь это чёрные), в стремлении к размену слонов в игре против смещённой ладьи, чтобы после этого размена ходом P2d активизировать статичную ладью, это:

- или (1) ходы **P-4f-4e**, нацеленные на открытие главной диагонали слона. Белые могут защититься от этого естественным развитием ΔS3b/4b, а затем ΔS4c (или, вместо этого, ΔS3b с целью ходами P4e Px4e, Bx3c+ Sx3c

SHO-GI.RU

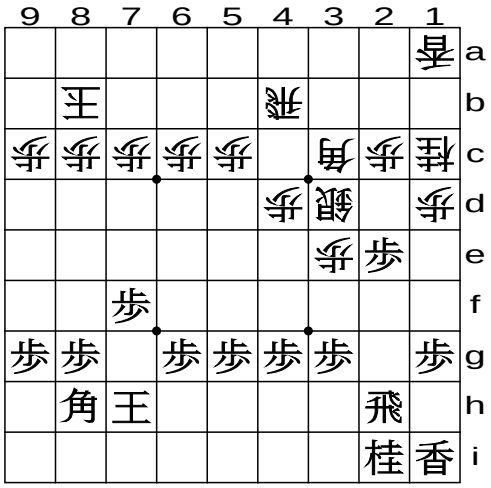
сохранить недопущение хода P2d), хотя тогда белым придётся защищаться от дальнейшей атаки ▲Px4d ΔSx4d, ▲P'4e. На (129) показан этот вариант в идеале.

(129)

- или (2) ход **P5f**, за которым последует S-6h-7g (против дальнейшего ΔP4e и ΔBx9i+), а далее - ▲B7i (стратегия отступления слоном), что будет встречено ходом ΔR2b - для предотвращения ▲P2d; в некоторых же случаях, сделанный после ходов ▲P2d ΔPx ▲Bx, ход ΔR2b (130) привязывает слона к ладье.

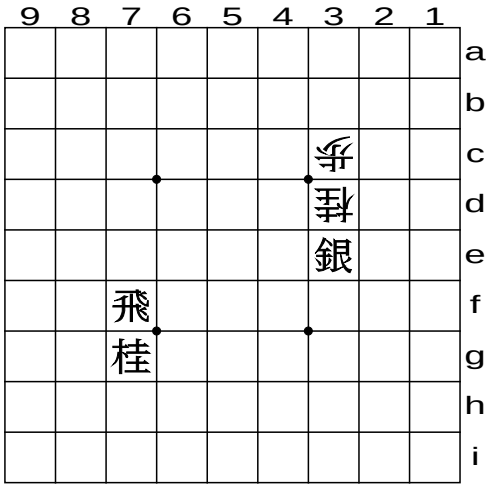
(130)

На (131) показано, как продвинутая пешка статичной ладьи может стать целью атаки ΔP3e … ΔS3d … ΔP1d …ΔN1c. Однако чёрные могут предотвратить эту экспансию ранним ходом ▲P3f.



(131)

Позиция на (132), слева, показывает очень хорошую атакующую форму ладьи и коня: плавающая ладья защищает голову коня, а конь защищает "уши" ладьи **6e** и **8e**. Отметьте, что эта форма достигается и в варианте 2.R8d 3.Px7d 4.Rx7d после (127).



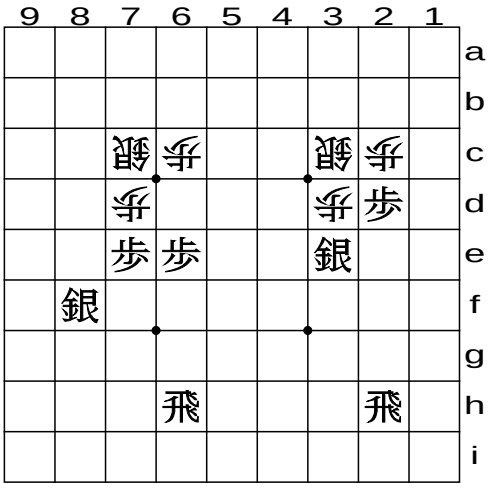
(132)

Часто полезной оказывается форма «серебро на голове вражеского коня»: конь, даже защищённый, в любой момент сможет стать добычей серебра, поскольку его возможные ходы бьются путями возможного отступа серебра. Эта форма показана на (132) справа. Жертва серебра за коня, естественно, задерживается до тех пор, пока не появляется возможности эффективного сброса коня.

SHO-GI.RU

Тэсудзи прорыва ладейной пешки

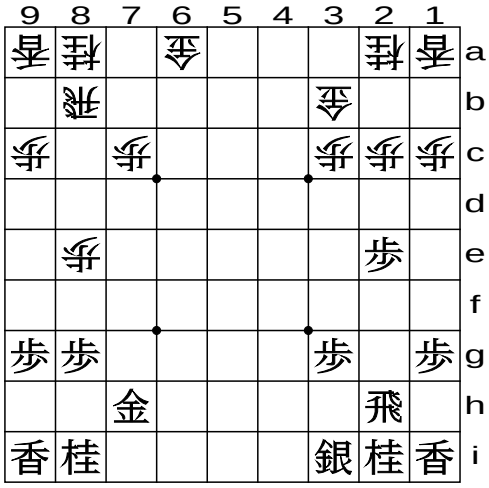
Если ладья в армии - это генерал, то серебро (или золото) - это её лейтенант, а пешки - рядовые солдаты.



(133)

Наиболее важное *тэсудзи* прорыва ладейной пешки, на которое следует посмотреть, показано со стороны чёрных на (133).В позиции слева белое серебро и пешка на 6c предупреждают размен чёрными ладейной пешки на поле 6d. Но чёрные только что сыграли 1.P7e, угрожая ходом 3.Px7d вытеснить белое серебро с его позиции (если 4.Sx7d, то 5.P6d). Поэтому игра продолжается ходами 2.Px7e 3.Sx7e 4.P'7d (иначе 5.P'7d и 7.P6d), и теперь, вместо отступания серебром, чёрные могут сыграть 5.P6d. Дальнейшее развитие ситуации показано на этой же диаграмме справа: если 6.Px3e, то 7.Px2c+ с целью 9.+Px3c, и далее последует переворот ладьи. В то же время после 6.Px2d 7.Sx2d 8.Sx2d 9.Rx2d вертикаль тоже открывается для переворота ладьи. Единственная возможность для белых защититься от этого тэсудзи - это использовать дополнительную фигуру, которая предотвратила бы размен ладейной пешки; здесь ею может оказаться, к примеру, ладья на 2b или слон на 4b.

Карабкающееся серебро (*богин*)



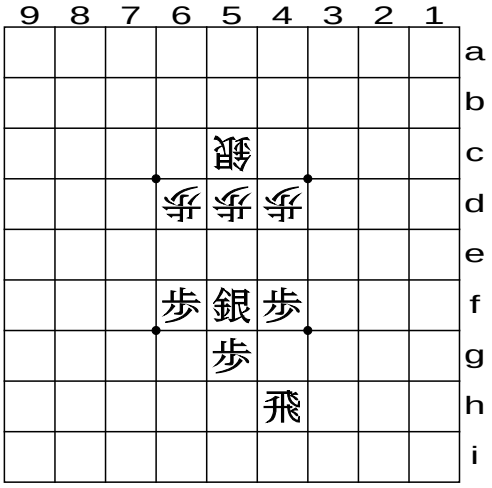
(134)

Тэсудзи прорыва ладейной пешки может возникнуть (двумя прямыми путями) в результате стратегии "богин", или карабкающегося серебра, в которой серебро поднимается по ладейной вертикали. Путь карабкающегося серебра чёрных показан в правой части (134). Аналогичное ему, но реже применяющееся *бокин*, или карабкающееся золото, показано на (134) слева, для белых. Вернёмся к богин: после ходов S-3h-2g-2f чёрные угрожают как ходом 1.S1e, после которого ответ 2.P1d будет встречен ходом 3.P2d, так и ходом 1.S3e, после которого ответ 2.P3d будет вновь встречен ходом 3.P2d. В обоих случаях планируется жертва серебра, чтобы вызвать ход 5.Px2c+. Если белые, вместо взятия серебра, сыграют 4.Px2d, то ходы 5.Sx2d (с целью 7.S2c+) 6.P'2b 7.P'2c ради 9.Px2b+ 10.Gx2b 11.S2c+ вызовут размен генералов с целью переворота ладьи. Одна из возможных защит против богин (и бокин) - это защита четвёртой горизонтали плавающей ладьёй: в этом примере - ходом ...R8d.

Дальнейшее развитие стратегии *богин* см. в части 2 «От дебюта к миттельшпилю» (eng→rus: П.Макаров).

SHO-GI.RU

Сидящее серебро (косикакэгин)



(135)

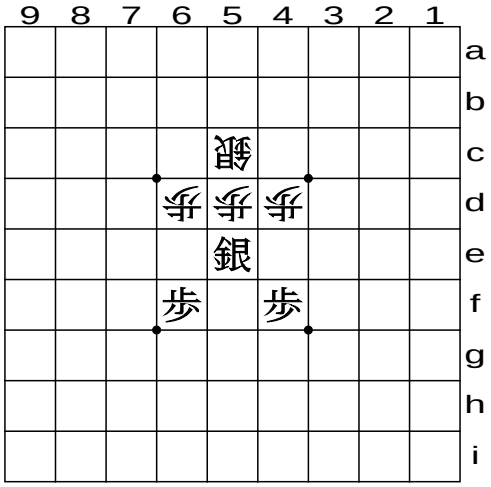
Часто используется другая стратегия атаки - сидящее серебро, показанная для чёрных на диаграмме (135). Чёрное серебро расположено по центру, как бы "сидящее в кресле из пешек"; белое же серебро, по сравнению с ним, расположено гораздо пассивнее. Чёрные угрожают продвижением в любую сторону: ходами 1.P6e 2.Px6e 3.Sx6e 4.P'6d 5.S5f они получают пешку в руку. В то же время ходы 1.P4e 2.Px4e 3.Sx4e подкреплены ладьёй (и поэтому ответ 4.P'4d проваливается из-за 5.Sx4d); чёрные в результате не только получают пешку в руку, но и угрожают ходом 5.S4d, или же могут ответить на 4.P'4c ходом 5.P'4d, вызывая продвижение по четвёртой вертикали. Так что, если одна из сторон использует стратегию сидящего серебра, то и другая сторона зачастую делает то же самое, и в результате два сидящих серебра сдерживают продвижение друг друга.

Жертва, чтобы подманить врага ближе!

Выманивание противника вперёд - это фундаментальная искусная стратегия, имеющая много приложений. Любая атакующая сила привлекательна для создания ловушки приближением без возможности отступить и в результате захвата (или блокировки) врагом.

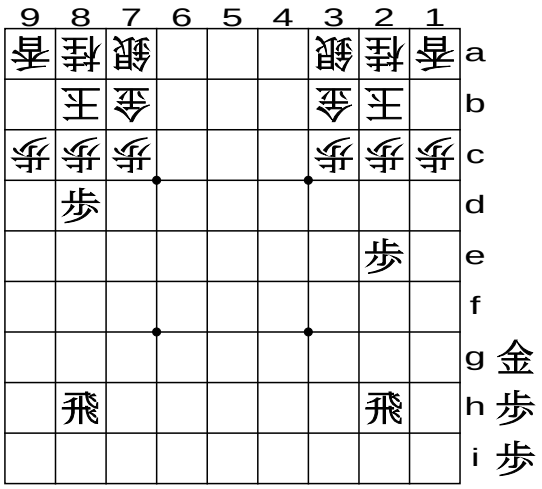
Сила всех младших фигур в сёги сконцентрирована на движении вперёд (пешка, конь и стрелка не могут отступать, а у генералов возможности отступления ограничены). Все фигуры в сёги подвержены риску подманивания вперёд, которое может нанести ущерб продвигающейся стороне. Сейчас это будет проиллюстрировано несколькими типами часто возникающих ситуаций.

В предыдущем случае сидящего серебра, если у белых есть пешка в руке и очерёдность хода, они могут сыграть 0.P5e 1.Sx5e 2.P'5d, ловя чёрное серебро, как показано на (136). Поэтому чёрным придётся отступать ходом 1.S6g/4g, позволяя белым безопасно приблизиться ходом 2.S5d.



(136)

Ни продвигающееся прямо вперёд серебро, ни продвигающееся по диагонали золото не могут сразу вернуться на поле, с которого они только что ушли. Поэтому часто выманивание генералов в этих направлениях является полезной атакующей стратегией, или тэсудзи, и может спровоцировать поимку вражеского генерала или, по крайней мере, разрушение у противника хорошей формы.

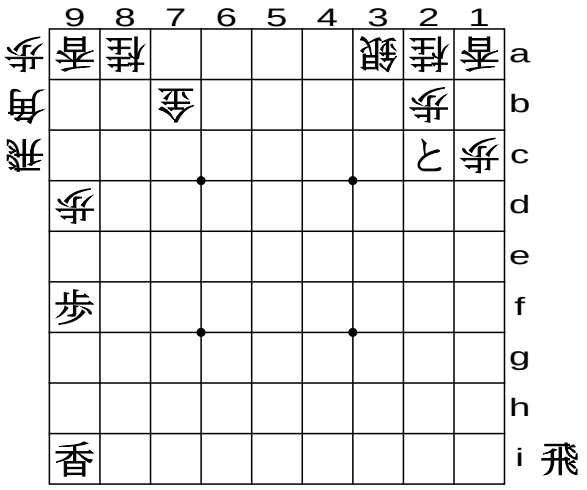


(137)

SHO-GI.RU

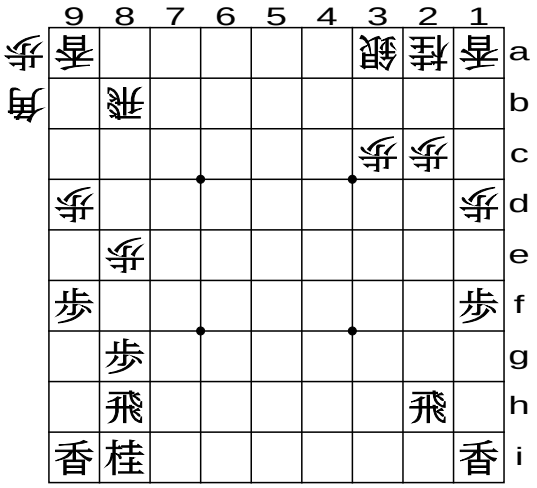
На (137) показаны два *тэсудзи* с выманиванием противника вперёд. В позиции слева у чёрных есть атака пешкой 1.Px8c+ 2.Gx8c 3.P'8d 4.G7d/9d 5.P8c+ мат. В позиции справа у чёрных (с золотом и двумя пешками в руке) есть атака вступающей пешкой 1.P2d 2.Px2d 3.P'2e 4.Px2e 5.P'2d ради 7.Rx2e, и далее 9.G'2c 10.Gx2c 11.Px2c+ мат.

Следующие две диаграммы демонстрируют технику атаки с жертвой по краю, выманивающую стрелку вперёд и позволяющую перевернуться старшей фигурой. В левой части (138) чёрные (с ладьей или слоном, и пешкой в руке) могут выманить стрелку вперёд ходами 1.P9e 2.Px9e 3.P'9b 4.Lx9b, получая в результате жертвы двух пешек возможность сброса 6.R/B'9a с последующим переворотом. В правой части (138) чёрные (с ладьёй в руке) не должны отступать атакующим токином, а должны продолжать вторжение жертвой 1.+P1b 2.Lx1b 3.R'1a, и далее Rx2a+ или Rx1b+.



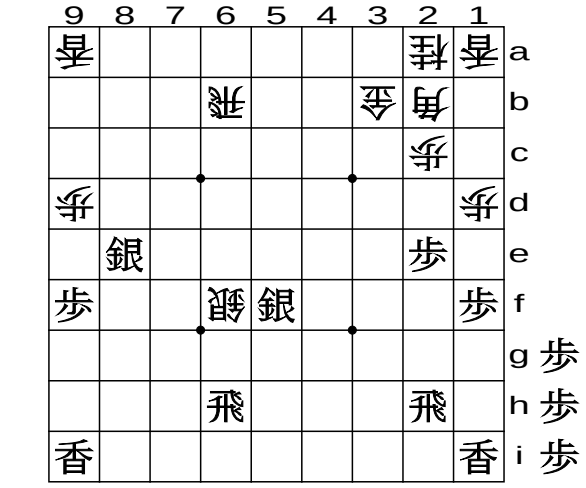
(138)

На (139) слева белые прорываются после жертвы двух пешек **1.P9e 2.Px9e 3.P'9h 4.Lx9h 5.B'9a**, заставляя белую ладью уйти с 8-й вертикали, после чего ходом **7.P8d** чёрные разменяют ладейную пешку и перевернут ладью.



(139)

Справа на (139), если 1.Rx2c+, то ход 2.P'2b заставит дракона отступить. Но вместо этого чёрные (с пешкой в руке) могут сначала атаковать по краю ходами 1.P1e 2.Px1e 3.P'1b 4.Lx1b, а затем, после 5.Rx2c+, ответить на 6.P'2b ходом 7.+Rx1b.



(140)

На (140) показаны три других примера жертвы, подманивающей врага ближе для продолжения атаки:

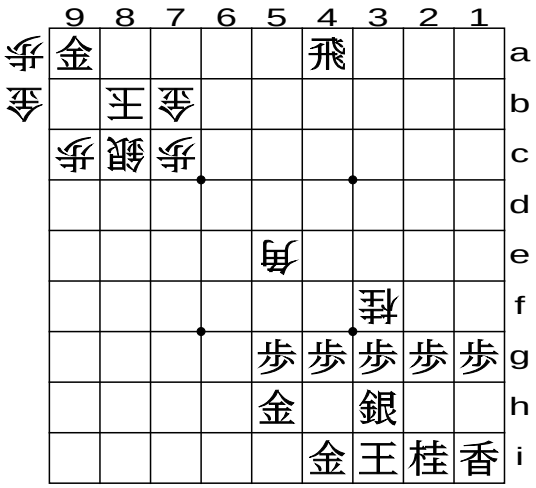
(1) Слева чёрные (с тремя пешками в руке) могут атаковать по краю, ходами **1.P-9e 2.Px9e 3.P'9b 4.Lx9b 5.P'9c 6.Lx9c 7.P'9d** выигрывая стрелку.

(2) В центре чёрные (вновь с тремя пешками в руке) могут сыграть **1.P'6c 2.Rx6c 3.P'6d 4.Rx6d 5.P'6e,** убирая защиту ладьёй белого серебра, что позволит им сыграть **7.Rx6f** после того, как белая ладья отойдёт.

SHO-GI.RU

(3) Справа у чёрных (с двумя пешками в руке) есть выбор из разных атак. У них есть атака вступающей пешкой **1.P-2d 2.Px2d 3.P'2e 4.Px2e 5.P'2d** с целью **7.Rx2e** и далее **9.P2c+**. Или же - атака по краю **1.P-1e 2.Px1e 3.P'1c** (ради 5.Lx1e ... 7.P-1b+); теперь, если 4.Nx1c, то ходом 5.P'1d ловится конь, в то время как после 4.Bx1c 5.Lx1e 6.B-2b 7.P'1b ловится стрелка. Поэтому далее последует **4.Lx1c 5.P'1d 6.Lx1d 7.P2d 8.Px2d 9.Rx2d** с двойной угрозой: 11.P'2c или 11.Rx1d, и в каждой из них ладья готова к перевороту.

Искусная стратегия выманивания врага вперёд может применяться в обороне так же, как и в атаке, в соответствии с пословицей: «От старших фигур защищайся, подманивая их ближе». Это продемонстрировано на двух позициях диаграммы (141). Внизу белые (без фигур в руке) атакуют крепость *мино* чёрных, и им требуется генерал или слон в руку, чтобы поставить мат на поле 2h. Если 1.Px3f, то 2.Bx1i+. Но после **1.P4f** (если слон не съест эту пешку, то 3.Px3f) **2.Bx4f** чёрные могут сыграть **3.G/S4g**, заставляя слона отступать, и если далее 4.B2d, то 5.Px3f, а если 4.B5e, то 5.G/Sx3f. Если бы у чёрных была пешка в руке, можно было бы также рассмотреть ходы 5.P'4f…7.Px3f, чтобы не уводить генерала от защиты чёрного короля.

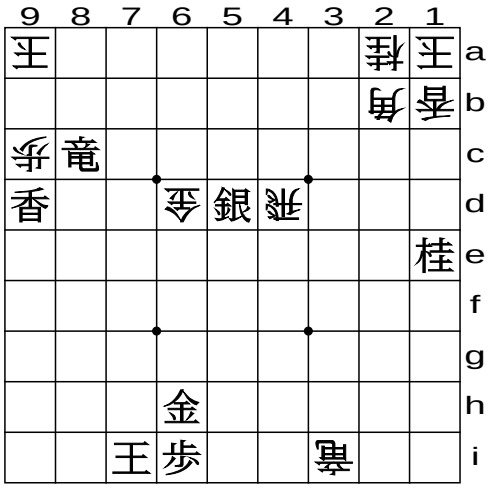


(141)

На (141), сверху, чёрные угрожают поставить мат ходом 1.R-8a+. Но белые (у которых золото и пешка в руке) могут сыграть **0.P'6a** (с целью 2.Kx9a) **1.Rx6a+** (дракона приблизили) **2.G'7a**, после чего отвод дракона позволит им сыграть **4.Kx9a** (если же 3.+Rx7b, то не 4.Gx7b 5.G'8a мат, а 4.S/Kx7b). Белые могут, конечно, немедленно сыграть 0.G'7a, чтобы поймать белое золото, но подманивание вражеской фигуры ближе, чтобы атаковать её ходом 2.G'7a, даёт белым темп (поскольку после этого дракон вынужден отходить), который в *сэмэай* (матовой гонке) может оказаться важнее, чем материальная жертва. Если же чёрные не сыграют 1.Rx6a+, то белые вдобавок сохранят золото в руке (а ещё одно возьмут ходом 2.Kx9a), которое, согласно пословице «оставляй золото для последнего удара», пригодится им в *ёсэ*.

Без переворота

Переворот ладьи, слона и пешки лишь добавляет им силы. Поэтому в том, чтобы не переворачивать эти фигуры, не бывает никакого позиционного преимущества. Переворот же серебра, коня и стрелки, напротив, меняет возможности их ходов (на возможности золота). В большинстве случаев это означает усиление, и поэтому эти фигуры обычно, как только это становится возможным, переворачивают (иногда - вынужденно). Но иногда их лучше не переворачивать, и происходит это в позициях, где их исходные возможности полезнее возможностей золота. Это и продемонстрировано на (142).



(142)

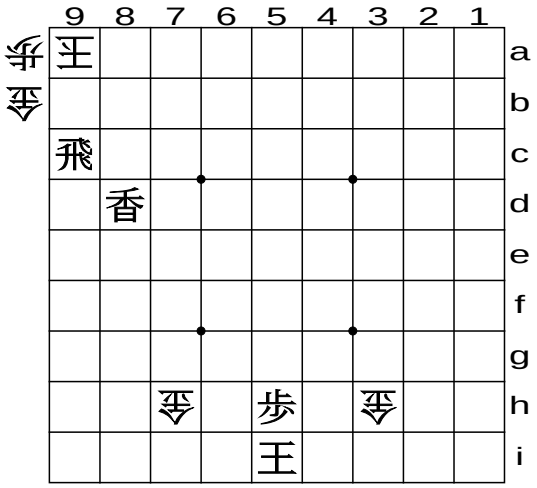
Сверху слева, чёрные могут поставить форсированный мат ходом Lx9c= (ход же Lx9c+ - не шах). Сверху справа мат ставится ходом N2c= (а ход N2c+ - тоже не шах). В центре ходом S5c= даётся вилка на ладью и золото.

SHO-GI.RU

Скромная, но жизненно важная пешка

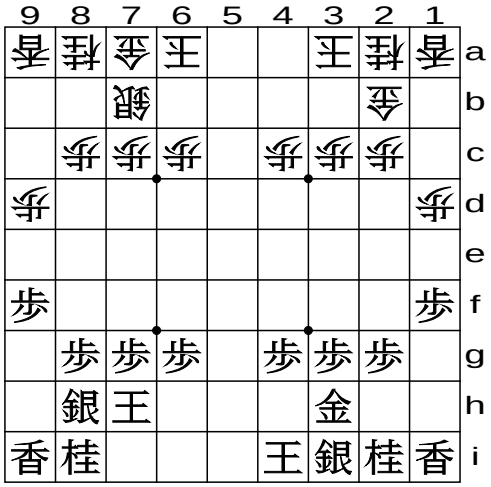
На (142) внизу показан сброс пешки, блокирующей атаку дракона: это иллюстрация пословицы "пешка-якорь за золотом крепче скалы".

Когда происходит закрытие от шаха, очевидно, что сбрасывать следует фигуру, наименее потенциально полезную для шахующей стороны. Бывают такие концовки, когда одна из сторон угрожает матом, но сначала должна увести от шахов своего короля, и вставка любой, отличной от короля фигуры позволяет шахующей стороне взять эту фигуру с шахом, а далее использовать её в матовании. Поэтому иногда скромная пешка является единственной фигурой, которая в состоянии спасти короля. Это и показано на (143), где у белых пешка и золото в руке. Чёрный король находится в ситуации *хисси* (неизбежная смерть), но белый король под шахом. Если 0.G'9b, то чёрные побеждают ходами 1.Rx9b+ 2.Kx9b 3.G'8c 4.K8a 5.G8b - мат. Однако после 0.P'9b чёрным уже не избежать мата сбросом ΔG'4h или ΔG'6h. Так что белые тут демонстрируют применение двух пословиц: "оставляй золото для последнего удара" и "одна пешка стоит тысячу золотых".



(143)

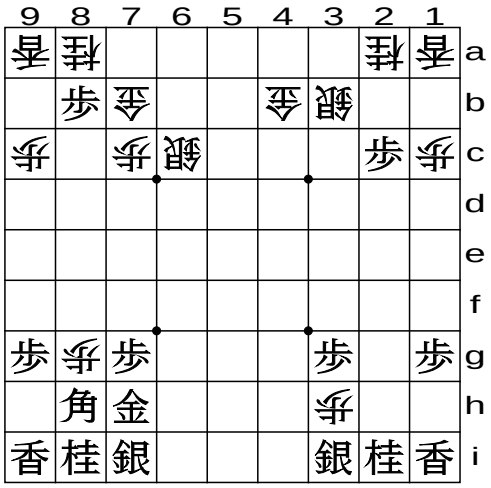
Плохая форма (*акукэй*)



(144)

На (144) - примеры плохой формы, называющейся "стена", из генерала, который блокирует движение (или возможный путь к бегству) короля, в данном случаю - в сторону углов. Хорошая форма в каждой из этих четырёх позиций может быть восстановлена такими ходами: сверху слева - ΔG6b, ΔK-7a-8b; сверху справа - ΔG3b, ΔK2b; снизу справа - ▲S4h, ▲K-3i-2h; снизу слева - ▲P7f, ▲S7g.

Продолжение стратегии в сёги состоит в попытках вынудить противника создать плохую форму угрозами, разменами и жертвами (в особенности, пешечными). На (145) показаны четыре тому примера:



(145)

(1) Сверху слева чёрные только что сыграли P'8b (с целью Px8a+), вынуждая белых отвечать ходом ΔGx8b, разрывая сцепку двух генералов.

(2) Сверху справа угроза хода ▲P2b+ может быть предупреждена ходом

SHO-GI.RU

ΔSx2c, но этот ход оставит и серебро и коня незащищёнными.

(3) Внизу слева белые только что сыграли ΔP'8g (альтернативным был ход ΔP'8f, нацеленный на ΔP8g+), вынуждая чёрных ходом ▲Gx8g выводить золото вперёд, что опять же разделяет двух генералов.

(4) Внизу справа, если на ход белых ΔP'3h чёрные ответят 1.Sx3h, то голова коня (поле 2h) останется незащищённой (в то время как после 1.S-2h может последовать 2.P'2g 3.Sx2g 4.P-3i+).

Адзи и сабаки

Наиболее важная концепция в сёги состоит в выстраивании потенциала (*адзи*) позиции и сохранении его на столь долгое время, сколь это вообще возможно. Например, сохранение фигуры или фигур "в заложниках" вместо взятия, пока это возможно (поскольку размен фигур даёт фигуру в руку противнику). К примеру - серебро на голове коня (блокирующее коня). Идеальной же реализацией потенциала в дебюте является *сабаки*, то есть активное развитие путём размена.

Другой важной стратегией является естественная нацеленность на наиболее эффективные фигуры противника в большей степени, чем на его бездействующие фигуры. Это приводит к суждению о том, что фигура, защищающая чьего-либо короля или атакующая чьего-либо короля ценнее фигуры, таких функций не имеющей; к примеру, генерал вблизи короля чаще всего дороже, чем генерал вдали от короля. Поэтому сторона, которая оказывается в состоянии первой начать размен генералов, составляющих крепость неприятеля, чаще всего получает важное преимущество.

Также, когда нет хороших непосредственно атакующих ходов, хорошим является укрепление слабых точек своей позиции. Многократная защищённость фигурами других фигур и полей, являющаяся примером толщины (*ацуми*), даёт фигурам подвижность, поскольку при этом они менее связаны в обороне конкретных фигур или полей.

Наконец, очень хорош ход, который является одновременно и атакующим, и защитным. Таким ходом может оказаться иллюстрация крайне полезной пословицы "сбрасывай туда, куда хочет сбросить противник", применимой и в атаке, и в защите.

ГЛАВА 10. ДВЕ ИСТОРИЧЕСКИЕ ИГРЫ

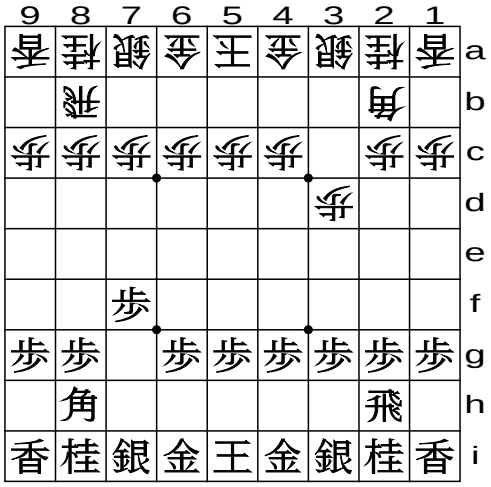
(1)

Эта, древнейшая из известных полностью записанных, игра в сёги, взятая из манускрипта «Сёгисю», происходила между двумя сильнейшими игроками своего времени (комментарии, относящиеся к ним, смотри в главе 1).

Охаси Сокэй - Хонинбо Санса, 1607.

1.P7f 2.P3d (1)

Естественное открытие главной диагонали сразу активизирует обоих слонов; каждый из них теперь может съесть другого, хотя они и защищены сейчас серебром (и ладьёй).



(1)

3.S4h

Гибкое развитие генералов по направлению к центру. Если вместо этого разменять слонов ходом 3.Bx2b+, то ходы 4.Sx2b 6.S3c помогут белым развиться. Белые не играют 4.Rx2b, потому, что тогда ходом 5.B'6e чёрные создадут лошадь дракона после 7.Bx4c+ или 7.Bx8c+. (Отметьте, что ход 3.S6h/7h убрал бы двойную защиту чёрного слона, позволяя безнаказанно съесть его ходом 4.Bx8h+.)

4.P4d

Избегание размена слонов. И тут тоже, если 4.Bx8h+, то 5.Sx8h 7.S7g.

5.P4f

Этот ход позволяет играть 7.S4g. Сегодня игроки чаще предпочитают ход 3.P5f, чтобы позже одно чёрное серебро смогло пойти на поле 5g, или чтобы чёрный слон смог гулять по диагонали 7i-1c.

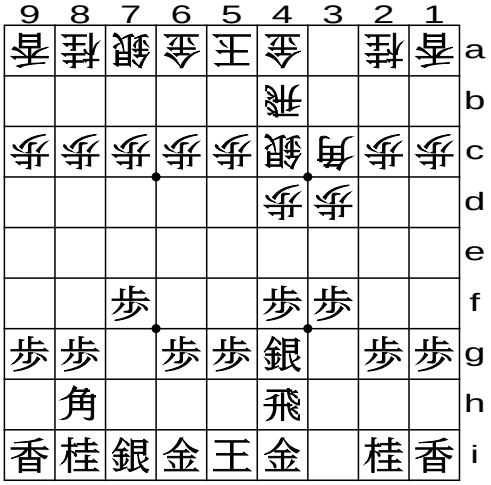
SHO-GI.RU

6.S4b 7.S4g 8.S4c 9.P3f
Предотвращение хода 10.P3e, за которым может последовать 12.S3d.

10.R4b
Смещённая ладья на четвёртой вертикали.

11.R4h
Чёрные противопоставляют потенциальную мощь белой ладье.

12.B3c (2)
Белые угрожают связать ладью, ходом 14.B1e, получая её за слона.



(2)

13.P1f
Также можно играть 13.K6h.

14.P1d
Предотвращая 15.P1e.

15.P2f
Этот ход позволяет чёрным вернуться к статичной ладье после P2e…R2h.

16.K6b
Поскольку ладья смещена, король уходит из центра и ожидается активизация ладьи.

17.K6h
Короли, чаще всего, ищут безопасности одновременно.

18.K7b 19.K7h 20.S6b
Белые быстро сформировали замок Эдо.

21.G45h (3)
Чёрные построили крепость *фуна*.

(3)

22.P5d 23.P5f
Ход 23.P5f является активной альтернативой.

24.S5c
В течение нескольких следующих ходов обе стороны спокойно усиливают свои замки.

25.S6h 26.P6d 27.P6f 28.G45b 29.S6g 30.G6c 31.P9f 32.P9d
Эти ходы крайними пешками дают каждой стороне возможность атаки по краю в миттельшпиле, или путь к бегству для короля в эндшпиле.

33.P8f 34.P7d 35.K8g
Чёрные создали форму «высокий король».

36.K8b 37.G7h
Серебро и золото чёрных защищают друг друга.

38.G7b 39.N7g
Временное блокирование слона; чёрные могут планировать своевременные ходы P6e Px6e, Nx6e.

40.P8d (4)
Стратегическим приёмом многих исторических игр было выдвижение пешки по той же вертикали, по которой выдвигает пешку противник, чтобы препятствовать созданию у противника авангардной (то есть, дошедшей до пятой горизонтали) пешки, которая могла действовать, как остриё копья для атаки, и ограничивать развитие фигур противника.

41.R3h
Угроза ходом 43.P3e активизировать ладью и получить пешку в руку ходами 44.Px3e 45.Rx3e.

SHO-GI.RU

(4)

42.R3b
Сохранение баланса сил ладей.

43.P2e
Подготовка к ходу 45.R2h с угрозой 47.P2d.
Если 43.P3e, то ход 44.B5a форсирует 45.Px3d 46.Sx34 с получением контроля над третьей вертикалью, поскольку ходами 45.S3f 46.Px3e 47.Sx3e 48.P'3d ловится чёрное серебро.

44.B5a
Разблокирование пути белой ладье и, одновременно, сохранение защиты от хода 45.P2d. А не 44.B2b 45.R2h, форсирующие 46.B3c (поскольку ход 46.B1c приводит к провалу после 47.P1e 48.Px1e 49.Lx1e).

(5)

45.R2h (5) **46.R2b**
И вновь ладья в оппозиции. Вместо этого, ходы 46.P3e 47.R3h 48.Px3f 49.Sx3f привели бы к сложностям атаки по краю: 50.P1e 51.Px1e 52.Lx1e 53.P'1f 54.Lx1f 55.Lx1f 56.P'1e (ради 57.Lx1e 58.Bx1e с угрозой 60.P'3g 61.Nx3g 62.Rx3f), и стрелка возвращается с выгодой (анализ базируется на ходах, данных Оути 9 даном).

47.P6e
Чёрные намерены далее ходом P4e открыть главную диагональ слону против белой ладьи.

48.N7c
Чтобы задержать N6e и оставить чёрного слона пассивным.

49.Px6d 50.Gx6d 51.P-4e (6)

(6)

52.B3c
Избегание ловушки 52.Px4e 53.N6e 54.S54d 55.N5c+ (поскольку 56.Sx5c допускает 57.Bx2b+).

53.N3g
Ради 54.Px4e 55.Nx4e с вилкой на слона и серебро.

54.P'6e 55.R2i
Планируя 57.R6i, чтобы атаковать авангардную пешку белых.

56.P7e
Чтобы получить пешку в руку. Вместо этого, прочной альтернативой является 56.S5b ради 58.S6c.

57.Px7e 58.Gx7e 59.P'7f
Иначе 60.P'7f

60.G7d 61.R6i 62.S6d 63.Nx6e (7)
Чёрные идут в атаку.

SHO-GI.RU

(7)

64.Nx6e

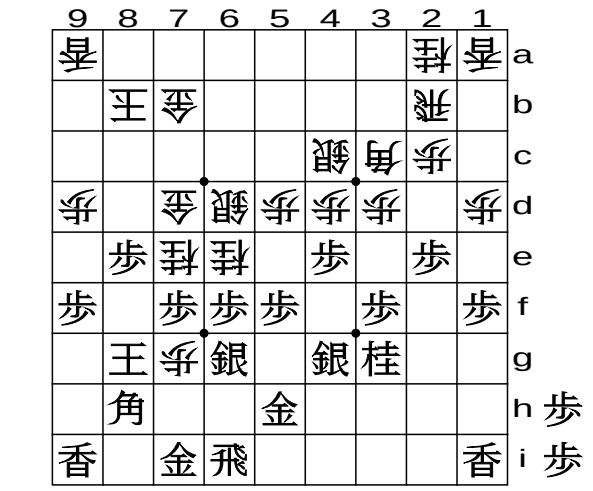
Если 64.S/Gx6e, то ходом 65.P'6f генерал ловится.

65.P'6f 66.P8e

Контратака на голове чёрного короля (поле 8f); после этого чёрным не остаётся времени на Px6e.

67.Px8e 68.P'7g 69.G7i 70.N'7e (8)

Белые предлагают в жертву второго коня, чтобы продвинуться по направлению к чёрному королю.



(8)

71.Px7e 72.Sx7e 73.P'7f 74.P'8f 75.K9h 76.P9e

Жертва серебра для продолжения атаки.

77.Px7e 78.Gx7e 79.S'7f

Чтобы разменять атакующего генерала белых. Если, вместо этого, 79.Px6e, то 80.Px9f.

80.Gx7f 81.Sx7f

Защита поля 8g.

82.Px9f 83.Px6e 84.S'7h

Альтернативой является ход 84.Px4e, включающий слона в атаку.

85.P'9b

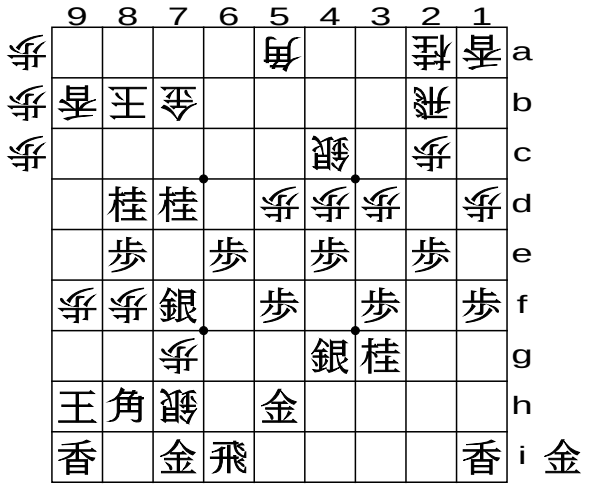
Контратака против ослабленной позиции белого короля.

86.Lx9b 87.N'8d 88.B5a

Включение в защиту.

89.N'7d (9)

Теперь уже чёрные угрожают конями, стоящими плечо к плечу.



(9)

90.K8c

Когда конь напрямую бьёт короля, зачастую хорошей идеей бывает увести короля прямо наверх (на голову коня).

91.Nx9b+

Убирание одной из атакующих фигур белых и удержание белого короля в углу, поэтому и не 91.Nx7b+ 92.Kx7b.

92.Kx9b 93.Bx7g

Жертва ладьи ради убирания угрозы чёрному королю.

94.Sx6i+ 95.Gx6i 96.P'7e

Чтобы оттеснить защищающего генерала с головы чёрного слона.

97.P'9c

Чтобы ответить на 98.Kx9c, ходом 99.B6f привязывая пешку к белому королю.

98.K8a

А не 98.K8c 99.L'8d 100.Kx9c (100.K7c 101.G'6d мат) 101.Bx8f, и белый король ловится на краю.

99.Bx8f

А не 99.Sx7e 100.P-9g+ 101.Kx9g 102.R'8g с вилкой на короля и слона.

SHO-GI.RU

100.Px7f 101.G'9b
Начало форсированной последовательности

102.K7a 103.B5c+ 104.K6a 105.L'6d 106.P'6b 107.+Bx4c 108.N'5b (10) **109.K8g**
Ранний побег короля от угрозы 110.S'9g 111.K8g 112.R'8f 113.K7h 114.R8h+ 115.K6g 116.+R7g (мат).

(10)

110.R'8i 111.K7h 112.P7g+
Поскольку если 113.Kx8i, то 114.S'8h, и мат следующим ходом.

113.Kx7g 114.Rx6i+ 115.S'5c
Чёрный король намерен убежать в безопасное место.

116.S'6f 117.K8f 118.+R8i 119.K9e 120.P6c
Белые дают шах чёрному королю, но чёрные перехватывают инициативу.

121.S'6b 122.Bx6b 123.Sx6b+ 124.Gx6b 125.Nx6b+ 126.Kx6b 127.B'5c 128.K-7c
Если 128.K5a, то 129.G'4b.

129.G'8d 130.K7b 131.P'7c 132.K6a 133.Lx6c+ сдался (11)

(11)

Финальная позиция показывает, что белый король пойман на крайней горизонтали, в то время как чёрный может безопасно убежать по краю.

---

(2)

Начиная с 1669 года, 17 ноября каждого года (теперь этот день известен в Японии, как «День сёги»), перед сёгуном традиционно проигрывалась (разыгрываемая заранее) церемониальная Игра замка Эдо (Эдо - старое название Токио). Амано Сохо (1816-1859) многими считался величайшим игроком, хотя он и не мог официально получить ранг выше 7 дана, поскольку не принадлежал какой-либо из трёх официальных семей сёги. Ито Соин (1826-1893) был седьмым потомком в линии семьи сёги Ито.

Амано Сохо, 7 дан - Ито Соин, 7 дан
Игра замка Эдо, 1856

1.P7f 2.P3d 3.P2f 4.P5d (12)

(12)

SHO-GI.RU

Чёрные стремятся немедленно активизировать ладью и слона. Белые тоже открывают слону главную диагональ, а затем ставят чёрным позиционную ловушку.

5.P5f

Предотвращение создания белыми авангардной пешки ходом 6.P5e. Вместо этого, на приглашение 5.Bx2b+ 6.Sx2b 7.B'5c был бы дан ответ 8.B'4b (ради 9.B8f+ 10.Bx8f) 9.Bx4b+ 10.Gx4b, что позволило бы белым получить лидерство в развитии. Однако тут есть острая альтернатива: размен пешки статичной ладьи ходами 5.P2e 6.P5e 7.P2d 8.Px2d 9.Rx2d 10.G3b (защищая голову слона) 11.Rx3d (так называемое взятие пешки сбоку, «*ёкофудори*») 12.R5b (с целью 14.P5f) 13.R3f 14.B4d (предотвращая 15.R2f), с возможностью хода 16.P5f для дальнейшего размена фигур.

6.S6b 7.S4h

Аналогичное предотвращение 8.B'5g.

8.G3b 9.G7h

Обе стороны продолжают усиливать свои третьи горизонтали.

10.S5c 11.P2e 12.S6d (13)

Белые планируют играть 14.R5b, а затем 16.P5e, чтобы получить контроль над центральной вертикалью. Но ценой за это является размен чёрными пешки статичной ладьи.

(13)

13.P2d 14.Px2d 15.Rx2d 16.R5b 17.K6i

Чёрные уводят короля с линии огня.

18.K4a (14)

Белые тоже избегают опасности сидящего короля. Более современная стратегия смещённой ладьи состоит в том, чтобы увести короля направо от вражеской активной ладьи, а затем использовать другое серебро (на 3a) в атаке, хотя перед этим в любом случае сначала необходимо закрыть главную диагональ ходом ΔP4d, предотвращая B2b+.

(14)

19.R2h

Убирание ладьи, которая могла стать мишенью, создаёт угрозу висячей пешки 21.P'2d … 23.P2c+.

20.P'2c

Пешка в руке остаётся лишь у чёрных.

21.Bx2b+

Размен слонов помогает развить серебро. Сделанные вместо этого ходы 21.S6h 22.Bx8h+ 23.Gx8h оставили бы чёрное золото незащищённым и потенциально создающим стену, блокирующую в будущем ходы K-7i-8h.

22.Sx2b 23.S6h 24.P5e

Атака прежде, чем чёрные походят S45g.

25.Px5e 26.Sx5e 27.P'5d (15)

Чёрные угрожают создать лошадь дракона ходами 29.P5c+ 30.Rx5c 31.B'8b или 30.B'5c.

28.P7d

Тонкая защита: планируются ходы 29.P5c+ 30.Rx5c 31.B'8b 32.B'6d 33.Bx6d+ 34.Sx6d 35.B'8b 36.B'7c 37.Bx7c+ 38.Sx7c, дающие белым пешку.

29.B'5c 30.B'4d

Сделанные вместо этого ходы 30.B'6d 31.B2f+ 32.Rx5d 33.+B3f увеличили бы активность старших фигур у чёрных.

SHO-GI.RU

(15)

31.Bx4d+
Если 31.B8f+, то 32.Rx5d.

32.Sx4d
С целью 34.Rx5d 35.B'8b 36.B'5e.

33.B'1h (16)
Это знаменитый «выглядывающий слон», сброшенный в свой лагерь ради эффекта дальнобойности. В этом случае он необходим и силён, предотвращая ход 34.Rx5d.

(16)

34.G4b
Теперь король может уйти в замок ходами 36.K-3b … S2b-3c, после чего надо будет защищать поле 5c.

35.S45g
Планируется подкрепление ключевой точке 5d.

36.K3b 37.S5f 38.G6b
Белые усиливают защиту

39.R5h
Поддержка серебра. Теперь чёрные могут ответить на 40.P6d 42.G6c 44.Gx5d ходами 41.P5c+ 43.Bx8a+.

40.S23c 41.P6f
Чёрные закрывают главную диагональ от сброса вражеского слона, и планируют играть S66g против … B'3i в дальнейшем.

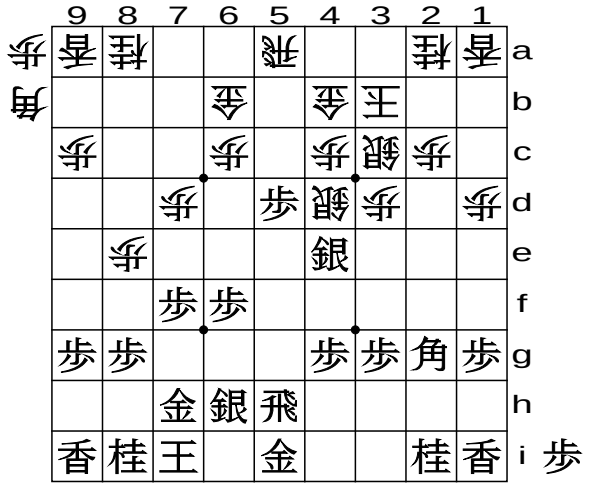
42.P1d
Цель - голова чёрного слона.

43.K7i
Король увеличивает свою безопасность и помогает защитить поле 8h.

44.P8d 45.G5i 46.P8e 47.B2g
Избегание опасности ...P-1e-1d.

48.R5a
Защита против возможного в дальнейшем Bx8a+.

49.S-4e (17)
Чёрные стремятся к размену серебра, после которого своевременно последует S'5c.



(17)

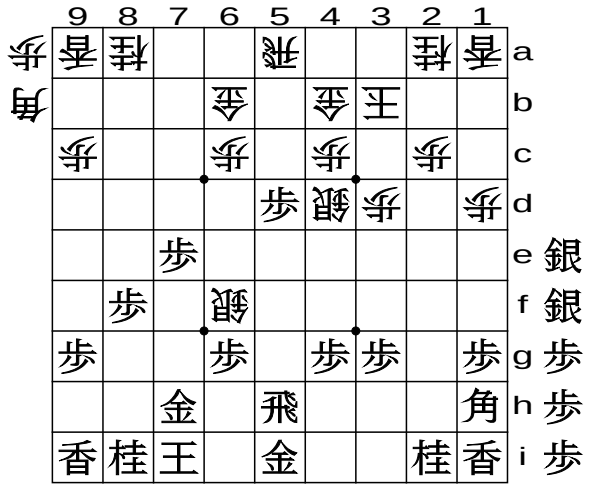
50.P'5e
Ход 50.P'5b был бы крепкой защитой.

51.S6g 52.P8f
Белые начинают атаку на позиции чёрного короля двойной жертвой пешки.

53.Px8f 54.P7e 55.Px7e 56.Sx4e 57.Bx4e 58.S4d
Ради 59.Bx3d 60.Rx5d.

59.B-1h 60.S'5f 61.Sx5f 62.Px5f 63.Rx5f 64.S'5e 65.R-5h 66.Sx6f 67.P'6g (18)

SHO-GI.RU



(18)

68.P'7g

Вместо этого, ход 68.Sx7e с целью 70.P'5b мог бы воспрепятствовать плану чёрных атаковать ходом S'5c.

69.Nx7g 70.Sx7e 71.G56h

Спокойная защита.

72.P'7f 73.N6e 74.S6d 75.S'5c (19)

(19)

76.G6x5c

Белые планируют, что этот размен закончится ими, и таким образом они сохранят поле 4b защищённым. Против 76.S4x5c пожизненный 10-й дан Накахара даёт вариант 77.Px5c+ 78.Sx5c 79.Nx5c+ 80.G4x5c 81.P'2b 82.Kx2b 83.S'4b, и позиция выигрышна для чёрных.

77.Px5c+ 78.S4x5c 79.Nx5c+ 80.Sx5c 81.Bx6c+ 82.S'7g

Надеясь на 83.G6hx7g 84.Px7g+ 85.Gx7g 86.N'6e.

83.P'2d 84.Px2d 85.P'2e

Чёрные, атакуя вступающей пешкой, намерены после 86.Px2e 87.P'2d получить доступ к полю 2c, который позволит устроить генералами форсированный мат.

86.B'3c И для атаки, и для защиты.

87.P'5e 88.Sx7h+ 89.Gx7h 90.G'7g 91.S'4e

Угрожая ходом 93.Sx3d.

92.R6a 93.+B7d

Предупреждение в дальнейшем бегства ...K4a (поэтому не 93.+B7b).

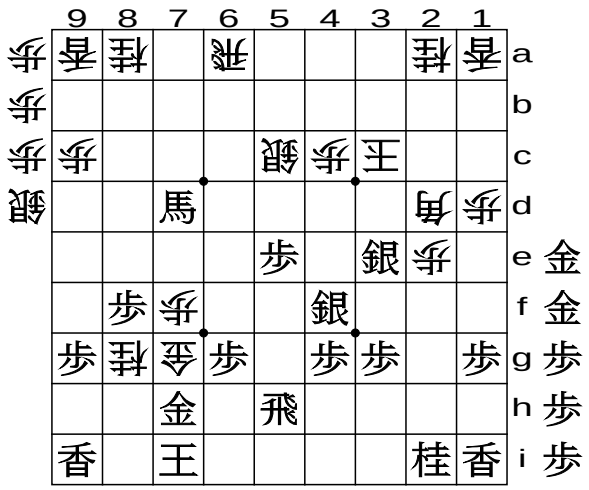
94.Px2e

Вместо этого, после 94.Gx7h 95.Kx7h 96.G'7g 97.K6i 98.Rx6g+ 99.K5i 100.P'5g 101.R2h, чёрные угрожают матом 103.S'2c (ходы вновь даны пожизненным 10-м даном Накахара), также к мату приводит и 104.K-3a 105.G'3b 106.Gx3b 107.G'4a, и 104.Kx2c 105.Px2d 106.Bx2d 107.Rx2d 108.Kx2d 109.P'2e 110.Kx2e 111.S-3f 112.K-2d 113.P'2e.

95.Sx3d 96.B2d 97.S'4f 98.G3c

Избегание мата ходами 99.S'2c 100.K3a 101.G'2b.

99.Sx3c+ 100.Kx3c 101.S'3e 102.N'8g (20)



(20)

103.Gx8g

Чёрным есть куда сбрасывать коня.

104.Gx8g 105.Sx2d 106.Kx2d 107.S3e

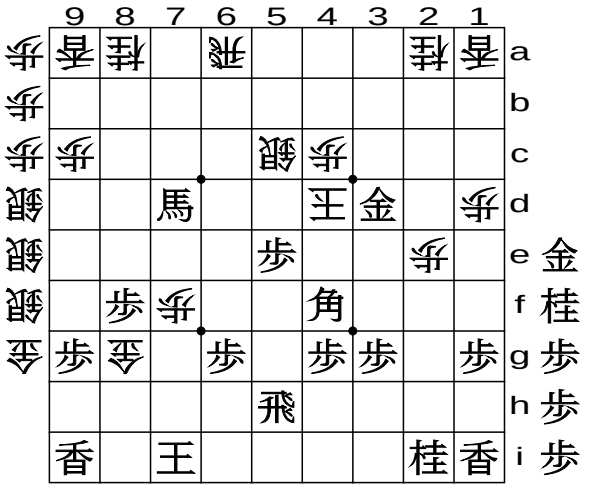
Белого короля отгоняют назад.

108.Kx3e

Или же 108.K3c 109.G'2d 110.K4b 111.N'3d 112.K5a 113.G'5b - мат.

109.B'4f 110.K4d 111.G'3d сдался (21)

SHO-GI.RU



(21)

(112.Kx3d 113.G'2d 114.K4d 115.N'3f 116.K4e 117.+B5f - мат).

ГЛАВА 11. ФОРОВЫЕ ИГРЫ В СЁГИ

Вступление

Благодаря огромному спектру игровой силы в сёги, от полного новичка до высочайшего профессионала, в сёги часто играются игры с форой. Эти игры формируют важную лестницу в процессе улучшения понимания сёги, и особенно полезны для обучения игроков-любителей и неоперившихся профессионалов.

Форовые игры могут быть поучительны для обеих сторон, хотя их основная цель - дать возможность более слабому игроку научиться сначала успешно атаковать, затем (с уменьшением форы) балансировать атаку с защитой, и далее - развить индивидуальный стиль.

Для игры с форой сначала все фигуры расставляются, как для равной игры. Более сильный игрок, всегда играющий БЕЛЫМИ, убирает с доски и из игры фигуру или фигуры, дающиеся в фору, и затем ходит ПЕРВЫМ.

Вот список фор, дающихся при игре:

(1) 8-фигурная, «два золота»: (белые убирают) ладью, слона, стрелок, коней и серебряных.
(2) 6-фигурная, «золото и серебро»: фора в ладью, слона, стрелок и коней.
(3) 4-фигурная, «кони»: в ладью, слона и стрелки.
(4) 2-фигурная: в ладью и слона.
(5) Полуторафигурная: в ладью и левую стрелку (с поля 1a).
(6) В ладью.
(7) В слона.
(8) В (левую) стрелку.

С древнейших времён, даже лучшие игроки были готовы при необходимости играть друг с другом форовые игры; есть много исторических игр с форой. Более новый пример, приводящийся в этой главе - Масуда, получивший титул Осё, дал мэйдзину Ояме фору в стрелку и победил! Однако в наши дни, в результате роста мастерства, игры с форой среди профессионалов 4 дана и выше не играются, хотя проводятся специальные матчи между профессионалами высшего класса и профессионалами, получившими 4 дан, с форой в слона.

Новички среди профессионалов в *Сёрэйкай* используют систему фор, основанную на форе в слона при разнице в 5 уровней и форе в ладью при разнице в 7 уровней, однако почти все игры в *Сёрэйкай* - или равные, или с форой в (левую) стрелку. (Фора в правую стрелку была официально признана устаревшей в 1910 году.)

Ежегодно профессионал, владеющий титулом мэйдзин играет игру с форой в слона с мэйдзином среди любителей (6 дан); игра 1994 года приводится в этой главе с комментариями.

Профессионал среди мужчин, как считается, должен давать любителям (к примеру, во время одновременной игры) следующую фору:

5 дану: слона или ладью
4 дану: ладью
3 дану: ладью, или ладью и стрелку
2 дану: ладью и стрелку, или двухфигурную
1 дану: 2-фигурную
1 кю: 2-фигурную или 4-фигурную
2 кю: 4-хфигурную
3 кю: 4-фигурную или 6-фигурную
4 кю и ниже: 6-фигурную

Система фор, официально рекомендуемая Ассоциацией сёги, в зависимости от разницы разрядов:

2: стрелка
3: слон
4: ладья
5: ладья и стрелка
6: двухфигурная
7: четырёхфигурная
8: шестифигурная

SHO-GI.RU

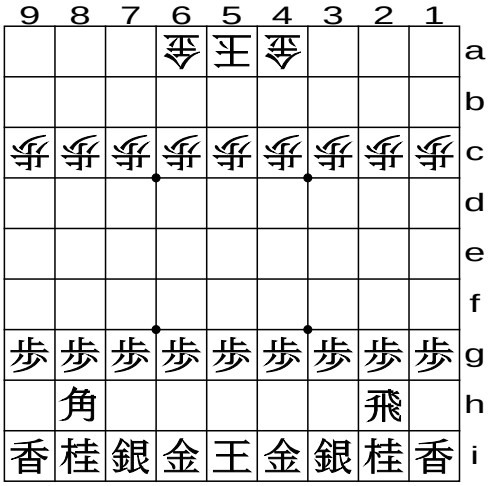
8-фигурную фора можно использовать при обучении новичков основам того, как побеждать.

Как правило, если в форовых играх некая сторона добивается трёх побед подряд, или в серии из четырёх игр, то фора должна быть соответственно изменена на 1 уровень.

В редком случае, когда игра заканчивается в *дзисёги*, при подсчёте очков, требуемых для победы или ничьи, их количество уменьшается на стоимость фигур, данных в фору; к примеру, на 1 очко в случае форы в стрелку, или на 5 очков в случае форы в ладью или слона.

(1) 8-фигурная фора «два золота»

Один из основных принципов в дебюте - это пытаться активизировать старшие фигуры - ладью и слона. В начальной позиции (22), чёрные немедленно угрожают перевернуть слона ходами 2 P7f ... 3 Bx3c+, на что белые ведут контригру ходами 2 ...K4b или 2 ...G3b/4b, но тогда после 3 B6f переворот слона на поле 9c не остановить. Поэтому первыми ходами белые должны защитить пешки на 3c и 9c.



(22)

1 ... K4b
Белые должны активно играть королём.

2 P7f G7b
Ход белых вынужден.

3 B6f G8b (23)
Белые успешно предотвратили немедленное вторжение слона.

(23)

4 P2f
Наиболее прямое продолжение: чёрные угрожают перевернуть ладью после дальнейшего продвижения пешки статичной ладьи и размена ходами 5 ...P2e 6 P2d Px2d 7 Rx2d. Белые должны предотвратить это, защищая поле 2c.

Вместо 4 P5f ... 5 B5g и 6 Bx1c+, после 4 ...G/K3b 5 B5g G/K2d белые защищают пешку на 1c.

4 ... G3b
5 P2e (24)

(24)

Теперь белые могут встретить ходы 6 P-2d Px2d 7 Rx2d ходом 7 ...P'2c, заставляя ладью отступить.

5 ... P6d
Идёт поиск активной игры. Белые надеются, что смогут отогнать слона назад, чтобы освободить золото от защиты пешки на 9c; хотя после 6 ...P6e 7 B7e P7d их ждёт неудача в виде хода 8 B6d.

SHO-GI.RU

Вместо этого белые могут сделать выжидающий ход, к примеру, 5 ...K5b. Тогда чёрным может понадобиться подогнать к атаке ещё одну фигуру, чтобы прорваться. Наиболее эффективный путь к этому - 6 P3f K4b 7 N3g K5b 8 N4e ... 9 Nx3c+. Зачастую в игре опасно рано выдвигать коня, поскольку он не может отступить; на то есть пословица: «ранний конь падает жертвой пешки». Но в данном случае атака на голову коня (то есть на поле прямо перед ним) ходом 8 ...P4d просто позволяет чёрным сыграть 9 Bx4d. В то же время после 8 ...K4b (защита пешки на 3c) у чёрных есть ход 9 B7e, дающий возможность перевернуться на поле 5c.

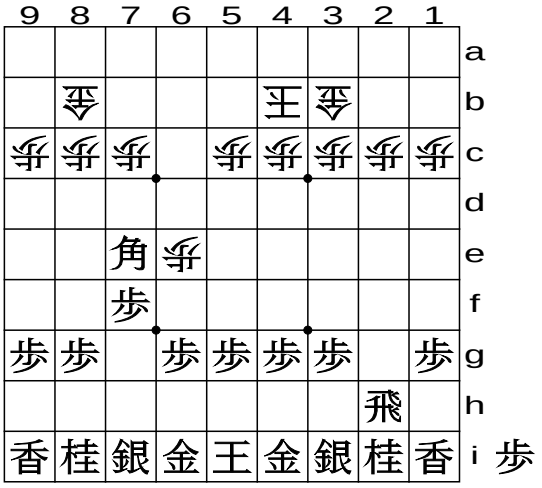
6 P2d

Теперь чёрные начинают тэсудзи (приём) размена ладейной пешки, являющееся одним из основных уроков в игре с 8-фигурной форой: после 6 ...Px2d 7 Rx2d P'2c чёрные могут использовать боковой бой своей ладьи, захватывая походившую пешку ходом 8 Rx6d и, что более важно, - далее переворачивая ладью.

6 ... P6e
7 B7e Px2d

И вновь не 7 ... P7d 8 B6d.

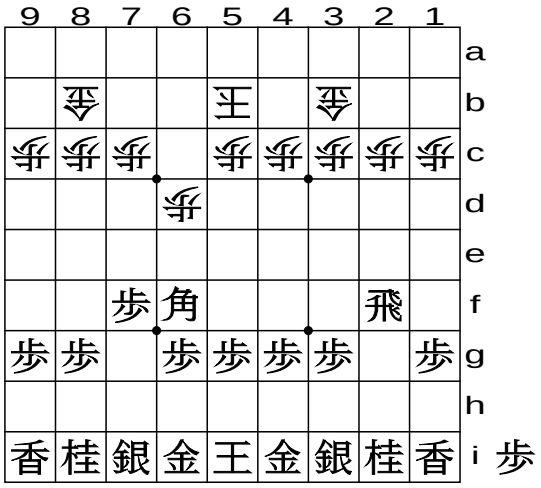
8 Rx2d P'2c
9 R2h (25)



(25)

Ладья не обязана отступать, и может перейти вбок. Но на 9 R6d есть ответ 9 ...K5b, защищающий от её ладьи. Вместо него чёрные могут использовать связанность белой пешки на 5c, играя **9 R5d** и форсируя прорыв; например, **9 ...G7b 10 Bx5c+ K4a 11 R6d G4b 12 R6a+ K3b 13 +Rx7b** (связывая другое золото) …14 +Rx4b K2a 15 G'2b мат.

Отметьте, что если на пятом ходу белые продвигают любую пешку на четвёртую горизонталь, то ладья может взять эту пешку после ходов 6 P-2d Px2d 7 Rx2d P'2c. Это *тэсудзи* ладейной пешки, будучи хорошим путём активизации ладьи и выигрыша пешки, может также работать и со сбросом пешки; к примеру, после варианта 5 ...K-5b (ожидающий ход) 6 P-2d Px2d 7 Rx2d P'2c 8 R-2f P-6d (26):



(26)

Теперь у чёрных есть *тэсудзи* 9 P'2d Px2d 10 Rx2d P'2c 11 Rx6d.

Помните: ладья может атаковать (и защищаться) не только по вертикали, но и по горизонтали!

(2) фора в 6 фигур «золото и серебро»

(27)

Как и при форе «два золота», белые должны предотвратить немедленный переворот чёрного слона защитой пешек на 9c и 3c.

SHO-GI.RU

1 ... K4b

Эквивалентный этому вариант, начинающийся с хода 1 ...G3b, приводится в конце этого раздела.

2 P7f G7b
3 B6f S8b (28)

(28)

Основной урок для чёрных в игре с 6-фигурной форой - это как использовать слабость белых на краю скоординированной атакой по краю с помощью пешки, стрелки, слона и ладьи и с целью переворота ладьи.

Если чёрные не будут атаковать по краю, то после, например, 3 P2f G3b 4 P2e S2b, белым может хватить времени на ходы ...S6b, ...P5d, ...S5c, ...P4d, блокирующие путь слона.

4 P9f

Начинается атака по девятой вертикали. Вариант атаки по первой вертикали ходами 4 P5f B5g P-1f-1e-1d приводится в конце этого раздела.

4 ... P7d

Ходы ...P-6d-6e уводят слона от атаки на пешку на поле 9c.

5 P9e P6d
6 P5f

На ход 6 ... P6e чёрные ответят 7 B5g, атакуя обе крайние пешки белых.

6 ... G7c

В играх с форой это (правое) золото часто используется белыми для атаки.

7 P9d

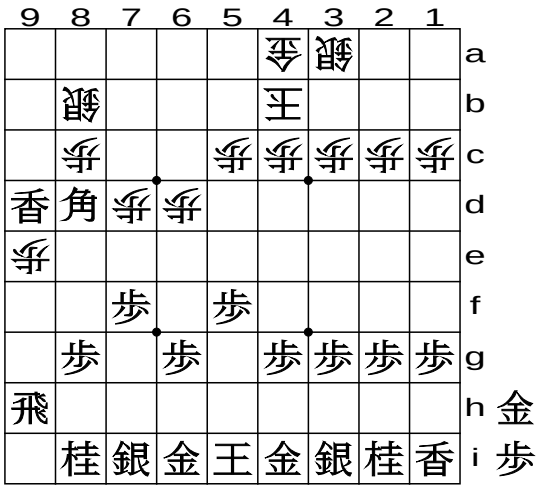
Если чёрные промедлят с этим ходом, то ход 7 ...P/G8d блокирует их слона.

7 ... Px9d
8 Lx9d G8d (29)

(29)

Белые надеются на ходы 9 L9b+ S7c 10 R9h P9e, которые оставляют старшие фигуры (ладью и слона) на причале - переворачивание стрелки в этом смысле неэффективно. Вместо этого чёрные должны стремиться перевернуть ладью.

9 R9h P'9e
10 Bx8d (30)

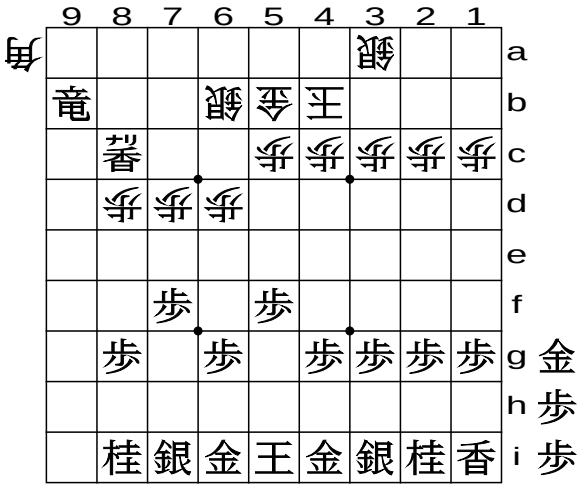


(30)

Чёрные жертвуют слона за серебро, начиная форсированную последовательность с целью перевернуть ладью.

10 ... Px8d
11 Rx9e G5b
12 L9c+ S7c
13 +L8c S6b
14 R-9b+ (31)

SHO-GI.RU



(31)

14 ... P3d

Создание белому королю возможного пути к побегу

15 P7e

Чёрные нацелены на атаку токином (перевёрнутой пешкой). Сначала должен быть сделан ход 15 G6h, защищающий от ходов ... B'5g, ... B2d+. Также возможны более медленные ходы 15 P'9d, P9c+, +P-8b-7b.

15 ... Px7e
16 P'7c

Ходами 17 P7b+ S5a 18 +P6a ловится серебро и происходит выдвижение против белого короля.

16 ...P7f

С целью 17 ...P7g+ 18 Nx7g P'7f.

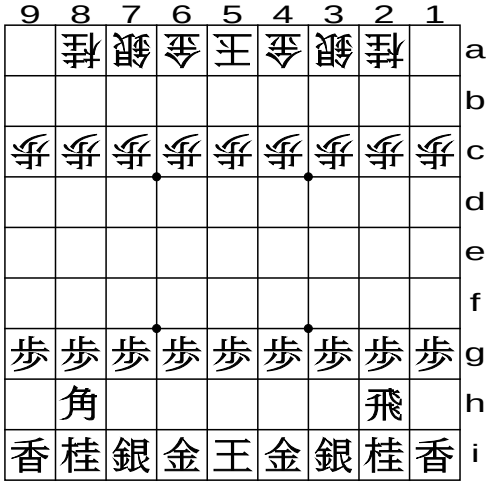
17 G7h

Далее чёрные могут продолжить ходом 18 P7b+.

Если бы белые начали с хода 1 ...G-3b, то та же самая атака по девятой вертикали вплоть до хода 11 Rx9e была бы для чёрных ещё лучше; к примеру, 11 ...S4b 12 L9c+ S7c 13 +L8c S6b 14 R9b+ (этот ход оставляет короля на крайней горизонтали; соблазнительный ход 14 R9a+ может позволить королю бежать после хода 14 ...K5b) 14 ...P5d 15 +L7c (иначе 15 ...Sx7c 16 G'5b мат) 15 ...S4b-5c 16 +Lx6b Sx6b 17 S'5c - и это победа благодаря двойной угрозе мата ходом 18 G'5b или 18 +Rx6b (анализ 14-го пожизненного мэйдзина Кимуры).

Наконец, после (28) чёрные могут также прорваться с помощью жертвы слона на первой вертикали; например - ходами 4 P5f S2b 5 B5g G3b 6 P1f P3d 7 P1e G3c 8 P1d Px1d 9 Lx1d G2d 10 R1h P'1e 11 Bx2d, после чего белый король на поле 4b будет потенциально ещё более беззащитен перед грядущим переворотом ладьи.

(3) 4-фигурная фора «Два коня»



(32)

Кони усиливают боковые вертикали белых, но без стрелок пешки на 1c и 9c всё равно остаются привлекательными целями для атаки чёрных.

1 ... S6b

Вариант Нады 1 ...K4b 2 ...K3b см. далее.

2 P2f

Одна из основных стратегий чёрных - это продвижение пешки статичной ладьи и её размен с целью получения пешки в руку, а затем - атака по первой вертикали. Альтернативой этому является прямая атака по краю ходами 2 P1f 3 P1e 4 R1h 5 P1d

2 ... G3b
3 P2e Px2d
4 P7f

Открытие главной диагонали слона. Чёрные выжидают делать ход P2d до того, как белые выдвинут пешку, чтобы была возможность провести *тэсудзи* ладейной пешки и захватить пешку после ходов P2d ... Px2d Rx2d (как это уже разъяснялось в разделе с 8-фигурной форой).

4 ... P5d 5 P2d Px2d
6 Rx2d (33)

SHO-GI.RU

(33)

6 ... S5c

Этот ход защищает пешку на 5d и позволяет походить ...P4d, чтобы блокировать путь слону.

7 R2h P'2c

Чёрные остаются с пешкой в руке, поскольку белые должны предотвратить ход 8 P'2d, создающий длительную угрозу P2c+.

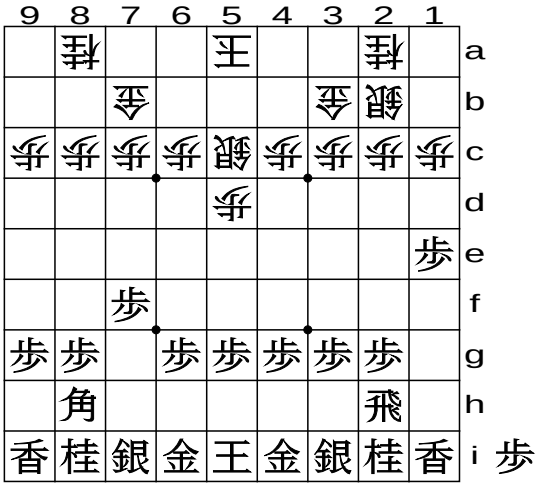
8 P1f

Начало второй волны атаки

8 ... G7b

9 P1e (34)

Получив пешку в руку, чёрные оказываются потенциально способны на атаку по краю ходом P1d ... Px1d, после чего ходами P'1b и P1a+ создаётся токин. Аналогично и с другого края: чёрные могут попытаться растянуть защитные силы белых ходами P-9f-9e-9d ... Px9d P'9b P9a+ (делая возможным ход B9g).

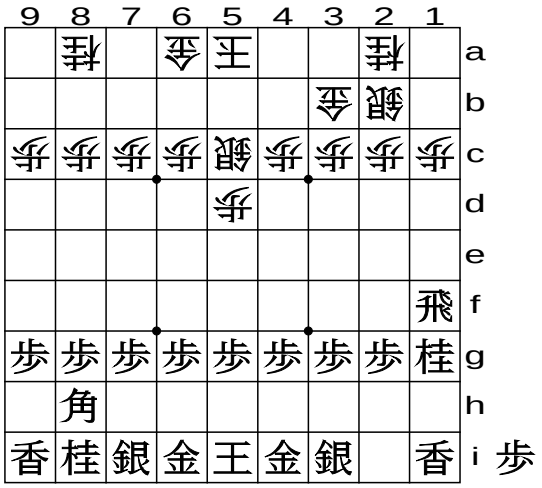


(34)

Против 9 ...K4b чёрные могут сыграть атаку *богин* (карабкающееся серебро) ходами 10 S3h, S-2g-3f-2e, далее (даже если придётся столкнуться с ходами ...P3d и N3c) P1d Px1d (или Nx2e Px1c+), P'1b Sx1d и далее - атака токином P1a+ ... Sx1a Sx2c+, или Sx2c+ ... Sx2c P1a+. Более необычный ход 9 ... K5b, нравящийся Аоно (9 дан), нацелен на возможность контригры, к примеру, ходами ... P7d ... G-7c-6d ... P7e.

В целом, если один из белых генералов продвинется на поле 6e (или 8e), то чёрные смогут спокойно ответить G7h (защищая поля 8g и 6g), жертвуя пешку на 7f, поскольку после того, как эта пешка будет взята, у белых не будет возможности сразу атаковать (вследствие правила *нифу*), поэтому далее чёрные, возможно, столкнутся с ходами ...P-8d-8e (угрожающими голове слона после ...P8f, Px8f, ...P'8g), на что ответят S-6h-7g, разменивая генералов или вынуждая белых отступить.

Альтернативной стратегией для чёрных является прямая атака по первой вертикали с использованием пешки, стрелки, ладьи и коня. К примеру, 1 ...S6b 2 P1f P5d 3 P1e S2b (ход 3 ...S5c допустил бы ответ 4 P1d) 4 K1p S5c (чтобы защитить пешку на 5d от ладьи) 5 P1d Px1d 6 Rx1d P'1c 7 R1f (получение пешки в руку) 7 ...G3b 8 N1g (35)

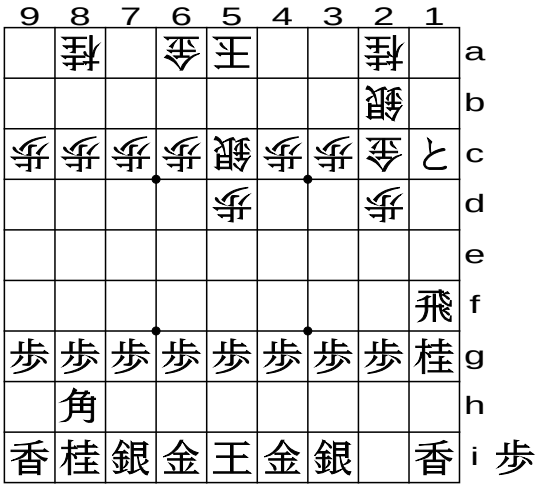


(35)

Чёрные угрожают прорывом с жертвой коня на поле 1c ходами 8 ...G7b 9 N2e P2d 10 Nx1c+ Sx1c 11 P'1b ... 12 P1a+ и затем +Px2a, чтобы вернуть коня.

Другой вариант - 8 ...P2d 9 P'1d G2c (или 9 ...Px1d 10 Rx1d S1c 11 R1f P'1a - иначе 12 P'1b ... 13 P2f ... 14 P2e, активизируя и стрелку, и ладью, и коня) 10 Px1c+ (36)

SHO-GI.RU



(36)

10 ...Gx1c (ход 10 ...Sx1c допустил бы ответ 11 P'1b), и у чёрных есть форсированная последовательность 11 N2e Px2e 12 R8f (точка прерывания хода P7f) 12 ...G7b 13 Lx1c+ Sx1c (против 14 ...L'8d) 14 R1f P'1d 15 P'1b N'2d 16 R9f S2b 17 P2f с атакой головы коня (анализ 14-го пожизненного мэйдзина Кимуры).

С точки зрения белых, одна из стратегий, развитых Надой, 9 дан, экспертом по играм с 4-фигурной форой, это использовать короля как вспомогательную защитную фигуру после 1 ...K4b и 2 ...K3b, с двумя основными планами:

(1) ...S6b, ...P5d, ...S5c: для возможности позже сделать контригру ходами ...P7d, ...S6d, ...P7e, или защититься против атаки чёрных богин - после того, как чёрные, и только они, получат в руки пешку, как после (34): ходами ...S2b, ...G4b, ...S4d, ... P3d, ... G3c, и далее ... P5e, блокируя слона. Как альтернатива, король может помочь серебру освободиться от защиты поля 2b и предотвратить ходы P'1b-1a+ ходом ...K2b.

(2) Защита от прямой атаки чёрных по первой вертикали ходом ...K2c (вместо ...G2c): например, 1 ...K4b 2 P1f K3b 3 P1e S2b 4 R1h S6b 5 ...G4b 6 ...P2d 7 P1d K2c 8 Px1c+ Sx1c, а затем 9 ...P'1d, поскольку король защищает от хода P'1b.

Комментарии к следующей демонстрационной игре с форой в 4 фигуры базируются на замечаниях Харады, 9 дана.

Хобара Камодзаэмон - Ито Кандзю, 1756

1 ... S6b 2 P7f P5d
3 P2f P5d 4 P2e S5c 5 P2d

Атака по краю для чёрных более естественна.

5 ... Px2d 6 Rx2d G3b

Промедление с ходом ...P'2c.

7 R2f G7b

Этот генерал выводится для атаки.

8 P4f P7d 9 P4e G7c
10 P3f G6d 11 P3e P5e (37)

Белые блокируют линию боя слона центральной авангардной пешкой, защищённой выдвинувшимся золотом. Это контрастирует с выдвижением чёрными незащищённых пешек по 3-й и 4-й вертикалям, которые становятся мишенями для атаки белых.

(37)

12 S4h P4d 13 P7e

Этот ход сделан для 14 R8f или 13 ...Gx7e 14 Bx5e.

13 ... K6b 14 Px7d Px4e
15 S4g S4d 16 S3f Gx7d
17 N3g G6d

Так серебро освобождается от защиты пешки на 5e.

18 Sx4e

Перед атакой чёрным следует сначала увеличить безопасность своего короля ходами 18 G4h или 18 S6h 19 G7h 20 K6i.

18 ... Sx3e 19 R8f K7b (38)

SHO-GI.RU

Белые используют короля как жизненно важную защитную фигуру.

(38)

20 P'3f S2f 21 G3h P'4c
Спокойная защита.

22 P'4d
Более солидным был бы предварительный ход R4f или G5h.

22 ...P3d
23 Px4c+
Непосредственный ход 23 P5f лучше.

23 ... Gx4c 24 P'4d G5c
Белым была дана возможность манёвра этим золотом для защиты позиции короля и получения в руку ещё одной пешки.

25 P5f N3c
С целью 26 ... Sx3g+ 27 Gx3g Nx4e.

26 Px5e
Если 26 Sx3d, то 26 ... Gx4d.

26 ...Sx3g+ 27 P5d G5b (39)

(39)

28 Sx3d
Ход 28 P4c+ сильнее, поскольку ходами 28 ...Gx4c 29 S4d Gx4d 30 Bx4d активизируется слон с угрозой 31 P'7c Nx7c 32 G'7a K8b 33 B6b+; но ходы 28 ...Nx4e 29 +Px5b N5g+ 30 G6h сохраняют баланс.

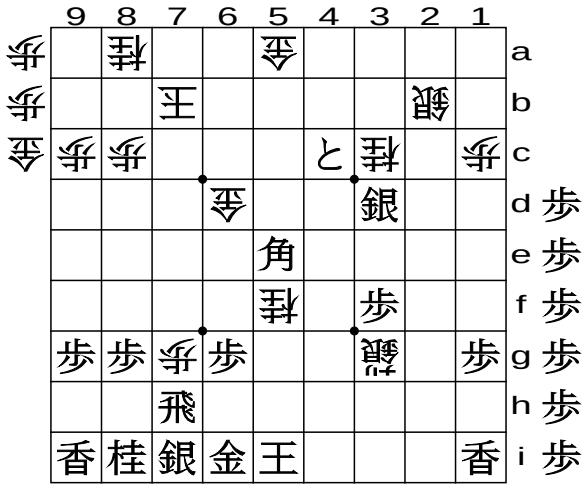
28 ...+Sx3h 29 P4c+ G5a
30 P5c+ P'7h 31 R7f K8
32 Rx7h
Возникает угроза Rx7h, но белый король теперь в большей безопасности.

32 ...+S-3g 33 +Px6c P'7g
Не 33 ...Gx6c 34 B5e

34 Bx7g N'5f
Ход 35 ...G'4h ведёт к победе, поэтому

35 +P7b Kx7b
Если 35 ...K9b, то 36 G5h.

36 B5e P'7g (40)
Ладья уводится от защиты короля.



(40)

37 Rx7g P'7e 38 Bx3g G'4g
Сохранение инициативы; ходы 39 Bx6d G4h ведут к мату.

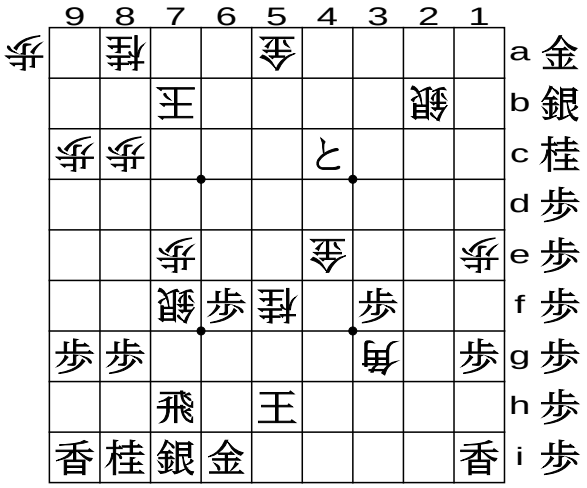
39 B1e P1d 40 P6f G3h 41 R5g
Для чёрных гораздо безопаснее ходы 41 B-2f P'2e 42 P'5g Px2f 43 Px5f, убирающие угрожающего коня.

41 ...G5e 42 R5h
это взятие золота, но ходы 42 S'4g, Sx5f лучше.

42 ... Px1e
Ход 42 ...P'4h принёс бы более быструю победу.

43 Rx3h N4e 44 Sx4e Gx4e
45 R7h B'3g 46 K5h S'7f (41)

SHO-GI.RU



(41)

47 P'4i

Чёрные упускают ходы 47 Rx7f Px7f 48 S'7d ... 49 N'8d Px8d 50 S'8c K-6a 51 G'7b мат; или 48 ...Gx6b 49 N'7e. Но ход 46 ... S'7d позволил бы избежать варианта Rx7f.

47 ...B4f+ 48 G'7d +Bx3f
49 K5i

Ход 49 S'4g оказал бы больше сопротивления.

49 ...+B3g 50 N'4h P'4g
51 G5h

Наконец-то, но теперь уже слишком поздно!

51 ... Px4h+
52 Px4h N'3f
53 K-6i N3fx4h+
54 Gx4h P'6h
55 Sx6h +Bx4h
56 S'6c

Если 56 Rx7f, то 56 ...+B4g 57 P'5h Nx6h+ 58 Kx6h +Bx7d ведёт к победе; а не 56 ...Px7f 57 N'8d Px8d 58 S'8c K7a 59 S'7b K6b 60 G6c мат.

56 ... K-8b
57 S5i S6g+
58 сдался.

(4) 2-фигурная фора «ладья и слон»

(42)

Ходом 1 ...S6b белые могут планировать предупредить ход 2 P7f, после чего ходами 2 ...P5d 3 ...S5c 4 ...P4d блокировать слона; после этого белые могут активно развиться ходами ...S-4b-4c, ...G3b, что позволит позже сыграть ...P3d, ...N3c. Основная начальная стратегия чёрных нацелена на сохранение слона в рабочем состоянии ходами P-4f-4e, предотвращающими ход ...P4d, а также сохранение левых генералов у белых связанными в защите.

Более необычная альтернатива - ход 1 ...G6b, играемый с намерением блокировать слона центральной авангардной пешкой; к примеру, 2 P7f P5d 4 P4f G5c 4 P4e (предотвращая ...P4d) 4 ...P5e (43)

(43)

Белые планируют, что далее будет сыграно 5 Bx5e G5d 6 B8h Gx4e 7 R4h G4d (а не 7 ...P4d 8 P'4f G3e 9 Bx4d), приглашая чёрных пожертвовать слона или ладью. Но, вместо этого,

SHO-GI.RU

после спокойных ходов 5 P3f G5d 6 R4h, N3g, S-3h-4g-4f, чёрные угрожают ходом Sx5e (который далее может быть подкреплён ходами G45h, S-6h-7g-6f), намереваясь ходом P4d активизировать ладью.

Возвращаясь к основной линии:

1 ... S6b
2 P7f P5d
3 P4f S5c
4 P4e (44)

Предупреждение хода P4d оставляет слона активным на главной диагонали и ограничивает развитие белых. Чёрные планируют выстраивать свои силы позади *курай* (авангардной пешки) на четвёртой вертикали, улучшая безопасность короля и следуя пословице «Атака начинается с курай» - в данном случае, организацией ходов P-3f-3e-3d (поскольку ход ...Px3d допустил бы Bx1a+) и/или P-5f-5e.

(44)

4 ...G3b

Этот ход, вместо 4 ...P5e, теперь может помочь хорошо встретить ход 5 Bx5e, поскольку ходами 5 ...S5d 6 B8h Sx4e 7 R4h убирается серебро; ход 7 ...S-5d позволяет походить P-5f-5e, встречая ход ...S6e ходом P7e (блокируя отступление серебра), а затем P6f, ...S7f, G7h, и серебро всё ещё остаётся под прицелом. Аналогично, после 7 ...S3d 8 P3f S4b 9 S3h S5c, чёрные могут предотвратить ход ...P4d (...S4c) сбросом 10 P'4e, после чего продолжить ходами S-3g-4f и P-3e. Альтернатива 5 R4h S5d даёт чёрным возможность хода 6 P3f, как в вышеупомянутом ходу 1 G6b; или даже 6 P4d S4b 7 Px4c+ S4bx4c ради жертвы слона с переворотом ладьи ходами 8 Bx5e Sx5e 9 Rx4c+.

5 P3f (45)

Чёрные начинают продвижение по третьей вертикали.

(45)

5 ...G6b

Белые планируют развиваться ходами 6 ...K5b, ...P7d для:

(1) ...P6d, ...G6c, ...N7c, ...P6e, ...G6d, ...K6c, чтобы далее атаковать золотом ходами ...P7e, Px7e, ...Gx7e, получая пешку в руку; или для (2) более быстрой атаки золотом (возможно, опять после ...P6d, ...K6c) ходами ...G7c, ...G6d/8d ...P7e.

Если белое золото продвинется на поле 6e или 8e, то чёрные смогут рассмотреть вариант жертвы пешки на 7f, встречая ход ...Gx7f ходом G7h, поскольку даже быстрейшая последующая атака белых ходами ...P-8d-8e-f даёт чёрным время на развитие (к примеру) ходами S-6h-7g или L9h ...P8f, Px8f, ...P'8g, B9i, и слон остаётся на главной диагонали.

6 S4h

Далее ход S4g усиливает центр перед P3e.

Основная альтернатива для чёрных - это план серебряного тандема ходами 6 P5f, S-6h-5g-4f, S-4h-4g, P3e (и P3d, если белые манкируют ходом ...S2b), R5h, чтобы увести своего короля в замок справа ходами K-4h-3h (и, возможно, G4h/N3g) перед запуском атаки ходом P5e.

6 ... K5b
7 S4g P7d (46)

SHO-GI.RU

(46)

8 P3e

Угрожая ходами 9 P3d, 10 Px3c+ Gx3c 11 P'3d, чтобы перевернуть слона.

8 ... S2b

Защита главной диагонали.

9 R3h

Это - чтобы активизировать ладью и получить пешку в руку после 10 P3d. Вместо этого чёрные всё ещё могут играть серебряный тандем ходами 9 P5f, S-6h-5g-4f.

9 ... P6d

Планируя ...G6c, ...P6e, G6d, а затем ходом ...K6c уводя короля от атаки чёрных.

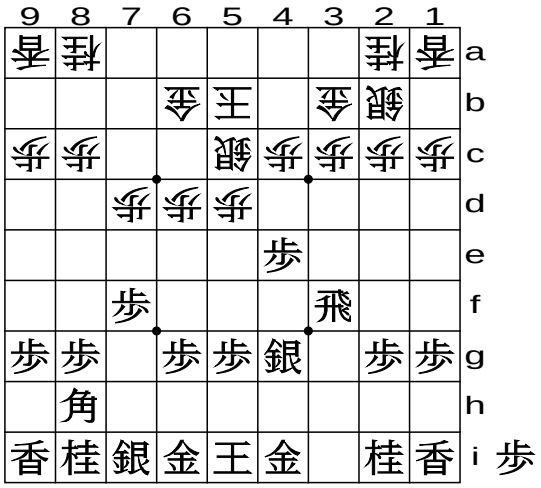
Белые могут попытаться играть 9 ...G7c, ...G6d, ...P7e, Px7e Gx7e, чтобы получить пешку в руку (которую можно вставить в основном варианте) - см. показательную игру в конце этого раздела.

10 P3d

Ради 11 Px3c+ Sx3c 12 P'3d S2b с сильной угрозой слоном.

10 ... Px3d
11 Rx3d P'3c
12 R3f (47)

Обе старшие фигуры теперь размещены активно, причём ладья является также хорошей защитной фигурой против четвёртой вертикали чёрных (Поэтому не делается ход S4f). Чёрные получили пешку в руку и связали левосторонних белых генералов в защите.



(47)

12 ...G6c

И вновь дальнейшее можно переставить с ходами 12 ...G7c, ...K6c.

13 N3g

Хорошая форма; кони защищают "уши" ладьи (поля 4e и 2e), а ладья (и серебро) в состоянии сохранить голову коня (поле 3f).

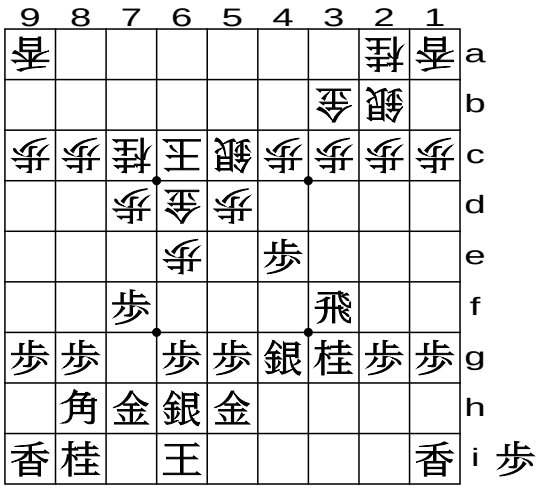
13 ... N7c

Если белые пренебрегли бы ходом ...G6c, то чёрные, с пешкой в руке, смогли бы атаковать голову их коня ходами P7e Px7e, P'7d.

14 G45h

Начало увода короля в замок перед дальнейшей атакой (и защита против возможных в дальнейшем ходов ...N6e, ...Nx5g).

14 ... P6e
15 G7h G6d
16 K6i K6c
17 S6h (48)



(48)

SHO-GI.RU

Чёрные спрятались в замке *кани* ("краб"), тогда как в игре со столь большой форой белому королю требуется более мобильный замок (что-нибудь наподобие замка "караван").

17 ... P7e
18 Px7e Gx7e
19 P'7f G7d

Получение белыми пешки в руку.

Эта позиция может также быть достигнута в результате следующего порядка ходов: 9 ...G7c 10 P3d Px3d 11 Rx3d P'3c 12 R3f G6d 13 N3g P7e (если 13 ...P5e, то 14 P5f) 14 Px7e Gx7e 15 G7h P6d 16 S6h (чтобы встретить ход ...P'7f ходом P'7g) 16 ...K6c 17 K6i N7c 18 P'7f G7d 19 G5h P6e.

20 P9f

Этот ход позволит позже сыграть B9g.

20 ... P9d
21 S4f G6d
22 S3e (49)

(49)

Теперь, если белые соблазнятся на 22 ...P3d (ради 23 Sx3d P'3c 24 S2e P5e, где серебро оказывается не к месту на 2e), то чёрные должны ответить 23 S4f (ради 24 Rx3d), чтобы форсировать прорыв по 3-й вертикали; например, ходами 23 ...S3c 24 N2e (или 24 P'3e Px3e 25 Sx3e) 24 ...S2d 25 P'3c Nx3c 26 Nx3c+ Sx3c 27 N'2e S2b 28 Rx3d P'3c 29 Nx3c+ Sx3c 30 Bx3c+ Gx3c 31 Rx3c+. Также, если белые блокируют слона ходом 22 ...P5e, то чёрные вновь должны играть 23 S4f, чтобы атаковать по пятой и шестой вертикалям; к примеру, ходами 23 ...S5d 24 P5f P6f (а не 24 ...Px5f 25 P'5e, с поимкой серебра) 25 Px6f Px5f 26 S6g ... 27 P'5e Gx5e (27 ...Sx5e позволяет походить 28 P6e Gx6e 29 Sx5e) 28 Sx5e Sx5e 29 P6e P6f 30 Sx5f Sx5f 31 G'6d, ситуация для чёрных победная. Ключевая точка, которую здесь следует запомнить, это то, что серебро продвинулось диагонально на поле 3e и, создав цель для атаки чёрных, оказалось таким образом не в состоянии отступить с большим эффектом. (Анализ, начиная от (49), базируется на статье Такодзимы, 5-й женский дан.)

Вместо этого белые могут продолжить ходом 22 ...L1b, встречая ход 23 P5f (оставляющий главную диагональ открытой для слона) ходом 23 ...S-3a (чтобы развить серебро центральнее, планируя играть 24 P'3d Px3d 25 Sx3d P'3c), но теперь чёрные готовы продвинуться на четвёртой вертикали ходом 24 P4d (50), поскольку размен на поле 4d пройдёт в их пользу; состоится же он ходами 24 ...Px4d 25 Sx4d Sx4d 26 Bx4d S'5c 27 B2f P'4d (а не 27 ...P'4c 28 N-4e ... 29 S'5c) 28 P'4e G4c 29 S'3e, чтобы получить контроль над полем 4d.

(50)

Также за 24 ...S3a4b 25 N4e S6b 26 Px4c+ Sx4c 27 P'4d последует 27 ...S3d 28 Sx3d Px3d 29 P'3c Nx3c 30 P4c+, или 27 ...S5b 28 P'3d P5e 29 Px3c+ Nx3c и вновь 30 S4f.

Наконец, чёрные должны быть последовательны в поиске пути жертвы слона или ладьи, чтобы оголить белого короля; к примеру, 24 ...P5e 25 R4f (ради Px4c+) 25 ...Px4d 26 Sx4d Sx4d 27 Rx4d P'4c 28 Rx6d Kx6d 29 Bx5e; тогда как ходы 25 ...S34b 26 Px4c+ Sx4c 27 P'4d S45d 28 Px5e S/Gx5e 29 R2f ... 30 P'5f также дают чёрным очевидное преимущество.

SHO-GI.RU

Следующая показательная игра с форой в 2 фигуры происходила между 10-летним Кимурой, который стал одним из величайших игроков, и его учителем.

Кимура - Сэкинэ (8 дан), 1916

1 ... S6b
2 P7f G7b

Вместо обычных ходов 2 ...P5d 3 ...S-5c, белые продвигают золотого генерала, использующегося для атаки во многих форовых играх.

3 P5f P7d

Планируя ...G7c

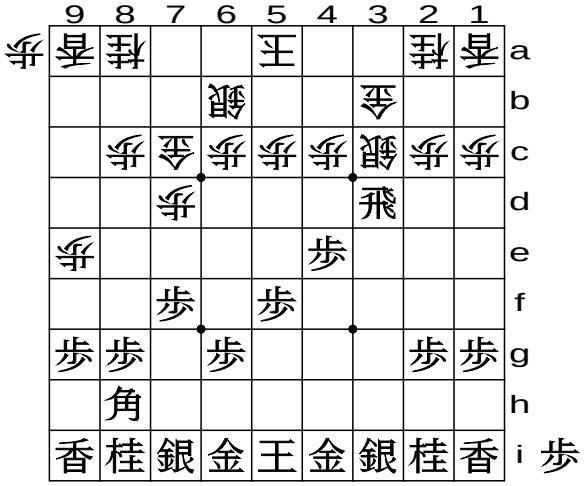
4 P4f P9d

и вновь не классически, но чёрные не смущены.

5 P4e P9e
6 P3f G3b
7 P3e G7c
8 R3h

С целью получить пешку в руку.

8 ... S2b
9 P3d Px3d
10 Rx3d S3c (51)



(51)

11 R3f

Это - «плавающая ладья». Если вместо этого хода сыграть 11 Rx3c+, то далее не 11 ...Gx3c 12 P'3d Gx3d, что позволит сыграть 13 Bx1a+, а 11 ...Nx3c 12 P'3d Nx4e 13 P3c+ G3a с очевидным преимуществом белых.

11 ... P'3d

Иначе ход 12 P'3d вынудит играть 12 ...S2d, но если тогда последует 13 Bx2b+ Gx2b 14 S'3c Nx3c 15 Px3c+ Gx3c 16 Rx3c+, то ход ...B'1e даст большое преимущество из-за сидящего короля чёрных (вилка на короля и ладью).

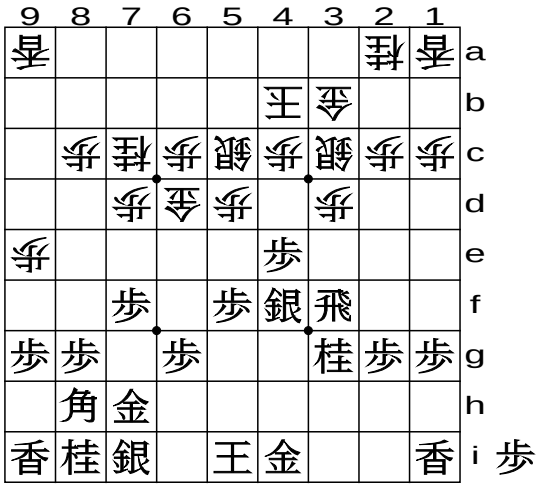
12 S4h

Серебро выводится на помощь ладье

12 ... G6d
13 G7h

Защита полей 6g и 8g.

13 ... P5d
14 S4g S5c
15 S4f K4b
16 N3g N7c (52)



(52)

17 K6i

Полностью мобилизовав атакующие силы, чёрные приготовились построить замок *кани* ходами G5h, S6h, тем самым избегая опасности сидящего короля.

17 ... G6e
18 S5g P1d

Если 18 ...Gx7f, то 19 P'7b, P7a+ (белые не могут сбросить пешку против позиции чёрного короля).

19 G5h P2d
20 S76h G2c
21 P2f K3b
22 G4g

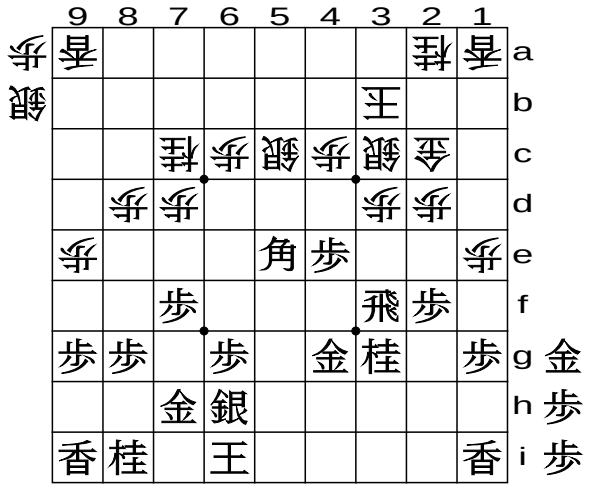
Серебро освобождается для атаки.

22 ... P1e
23 S4f P8d
24 P5e

Улучшив положение короля, чёрные начинают основную атаку.

24 ... Px5e
25 Sx5e Gx5e
26 Bx5e (53)

SHO-GI.RU



(53)

26 ... S'6d

А не 26 ...P6d 27 P'5d Sx5d 28 Bx6d, и не 26 S6d 27 Bx6d Px6d 28 R5f, что форсирует переворот ладьи.

27 B6f P'5e

Блокирование слона и ладьи

28 Bx8d S5d
29 P'5c

Чёрные получают преимущество из-за того, что серебро на 6d оказалось привязано к защите поля 7c.

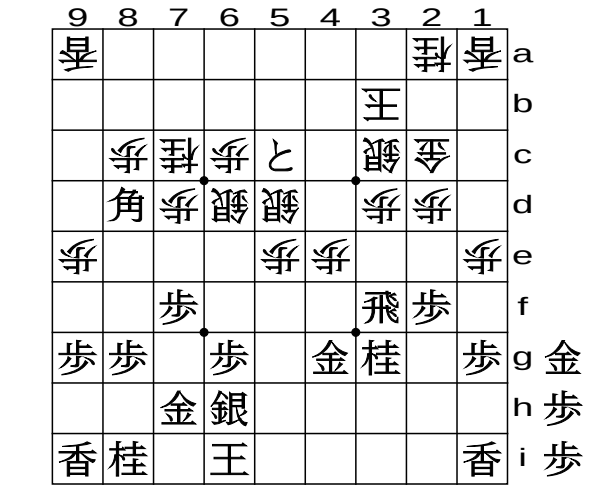
29 ... P4d

Получение пешки в руку для защиты. А не 29 ...S6d 30 Bx7c+, в то время как на ход 29 ...K-4b последовал бы ответ 30 P'3b, P3a+.

30 P5b+ Px4e
31 +P5c

Эксплуатация той же слабости, что и ранее

31 … P'8c (54)



(54)

32 +Px5d

Чёрные жертвуют слона, чтобы атаковать белого короля.

32 ... Px8d
33 Nx4e B'6e

Вилка на токина и золото.

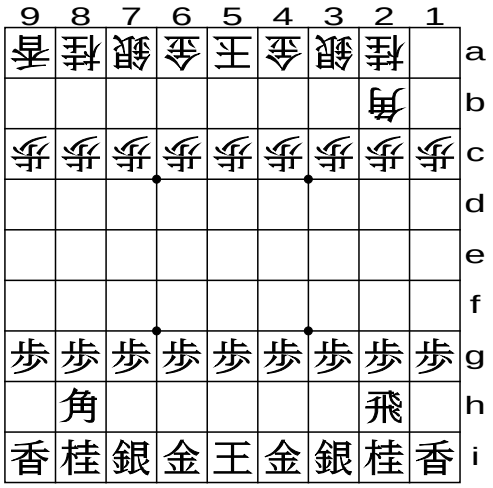
34 Nx3c+ Gx3c
35 R4f Bx5d
36 S'4a K3a

Иначе 37 R4b+.

37 P'3b Gx3b
38 Sx3b+ Kx3b
39 S'4a K2c
40 R4b+ сдался.

У белых не осталось ни эффективной атаки, ни защиты.

(5) Фора в ладью и стрелку.



(55)

(Игры с форой в ладью и правую стрелку встречаются гораздо реже).

1 … P-3d
2 P-7f P-4d

Это предотвращение размена слонов, поскольку белым будет гораздо сложнее развиваться, если придётся защищаться от сброса вражеского слона. После 2 …Bx8h+ 3 Sx8h чёрные могут сперва поместить своего короля в неполную ягуру ходами S7g, S4h, K-6h-7h, G45h, G66h, P6f, G56g, P5f, S5g, а затем атаковать по правому флангу ходами P-2f-2e, P-1f-1e (заставляя белых защищаться, к примеру, ходами …G-3b-2b), S4f, P-3f-3e. (Сравните с примечанием в разделе игры с форой в ладью к ходам 2 …G3b 3 S4h Bx8h+.)

Другая необычная альтернатива для белых - это отклонение немедленного размена слонов ходом 2 …N3c, но этот ход создаёт цель для атаки чёрных: 3

SHO-GI.RU

P2f P2d (предотвращение P-2e-2d) 4 P1f S3b 5 N1g G3a (защита слона) 6 P2e (форсирование разменов) 6 ...Px2e 7 Nx2e Nx2e 8 Bx2b+ Gx2b 9 Rx2e P'2c (это также защита от 10 B'5e) 10 S4h (это серебро помогает чёрным защитить третью горизонталь от сброса слона), после чего чёрные, как и ранее, могут повести своего короля в замок ходами S-8h-7g (защищая главную диагональ от сброса слона) K-6h-7h, G6h.

3 P1f

Ради продвижения P1e по первой вертикали, на которой белые относительно слабы, с возможностью хода R-1h (а не P-1d Px1d, Lx1d P'1c, поскольку так ловится стрелка) и уже далее P-1d Px1d, Rx1d P'1c, R-1h: результат - получение пешки в руке и угроза дальнейшей атаки токином после ходов P'1b, P-1a+.

Альтернативой для чёрных является стратегия отвода слона: 3 P2f G3b 4 P2e B3c 5 P5f, S7h, B7i, S7g (защита главной диагонали), S4h с целью далее играть P2d, чтобы разменять пешки и слонов - сравните с приведённой в следующем разделе игрой с форой в ладью, вариант хода 3 P2f.

3 ... G3b

Гибкая защита.

4 P1e (56)

(56)

4 ... S4b

Если белые защищаются от P1d ходами 4 …P2d, …G2c, то чёрные могут атаковать по 2-й вертикали, с целью сыграть P1d форсированно. Например, 5 P2f G2c 6 S3h S3b 7 S2g S3c 8 S3f ... 9 P2e Px2e 10 P1d Px1d 11 Sx2e P'2d 12 Sx1d; ходы же 7 ...S4c 8 S3f N3c (чтобы остановить продвижение серебра) могут быть встречены ответом 9 N1g, G6h (улучшение позиции короля), а затем P2e.

5 R1h S4c

Чтобы защитить пешку на 3d от ладьи.

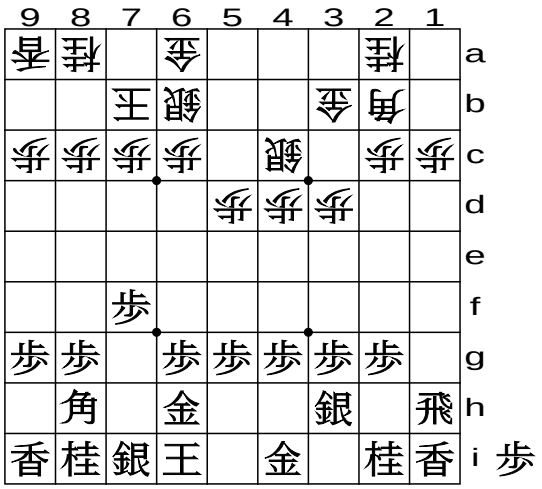
6 P1d Px1d
7 Rx1d P'1c
8 R1h

Чёрные получают пешку в руку ради дальнейшей возможности хода P'1b (или, возможно, P'1'd).

8 …P5d
9 S3h

Теперь чёрные могут встретить ранние ходы …S-6b-5c-6d ходами P4f, S-4g-5f, предотвращающими …P5e.

9 …K6b
10 G6h K7b
11 K6i S6b (57)



(57)

Обе стороны стали строить быстрый замок, подготавливаясь к возможности ранней атаки.

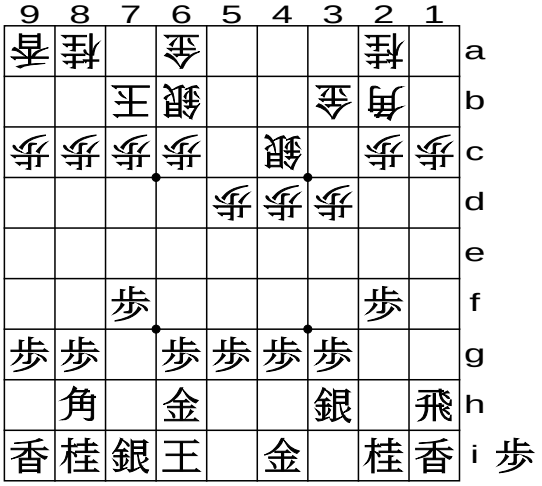
Теперь чёрные планируют атаку по 4-й вертикали ходами **12 P4f**, S-4g-5f, R4h (аналогично игре с форой в ладью из следующего раздела); к примеру, **12 ...S5c 13 S4g P9d** (давая королю возможный путь к бегству в будущем) **14 P9f** (против ...P9e) **14 ...S6d 15 S5f** (предотвращая выбор белыми хода 15 ...P5e) **15 …G5b 16 R4h G5c 17 K7h B3c 18 G45h P3e** (против P3f, N3g) **19 P'1b** (58).

SHO-GI.RU

(58)

(Чёрные планируют позднее сыграть P-1a+) 19 ...P-7d (или 19...P-8d для возможности позже сыграть ...P-5e, ...B'8c, ...Bx2i+) 20 P-4e Px4e 21 Bx3c+ (если 21 P-1a+, то 21 ...P-5e) 21 ...Nx3c 22 P-6f (иначе 22 ...P-5e 23 S-4g B'6e) 22 ...P-5e 23 S-6g, P-1a+, +P-2a, R-1h, а далее - переворот ладьи и атака токином.

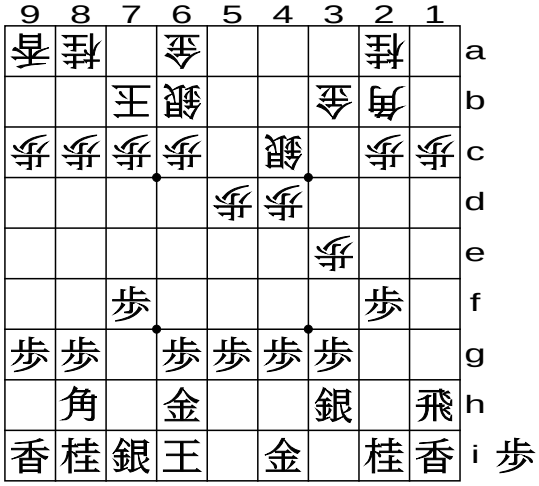
Хорошей альтернативой является ход **12 P2f** (59).



(59)

Чёрные угрожают сыграть N-1g-2e, …P2d, Nx1c+, …Bx1c (а не …Nx1c, P'1d со взятием коня), R2h, чтобы перевернуть стрелку. Если белые попытаются предотвратить это ходами 12 ...S5c 13 N1g N3c (ради 14 N2e Nx2e 15 Px2e N'2f с вилкой на ладью и серебро), то чёрные могут сделать жертву на первой вертикали, чтобы перевернуть ладью: 14 P'1b P2d 15 P1a+ Bx1a 16 N-2e Px2e 17 Rx1c+. В то же время ход 12 ...P2d позволяет чёрным оказать давление по первой вертикали форсированной последовательностью 13 P'1d G2c (а не 13 ...Px1d 14 Rx1d P'1c 15 Rx2d) 14 Px1c+ Gx1c 15 R2h P'1d 16 L1f с целью R1h - хотя теперь чёрные должны следить за опасностью ходов ...B3c (защита пешки на 2d) Lx1d, ...Gx1d, Rx1d, L'1c, которыми ловится их ладья.

Позиция после **12 ...P3e** (60) в партии Хаясиба (женская Осё) - Ояма (Осё) 11 июля 1982 года была продолжена так:



(60)

13 N1g P2d
Предотвращая N2e.

14 P2e Px2e
15 R2h P3f
Нацеливаясь на контригру …B-3a-6d.

16 Rx2e
Ради P'2d, Px2c+.

16 ... Px3g+
17 Sx3g P'2c
18 K7h
Чёрные перед продолжением атаки увеличивают безопасность своего короля.

18 ... B3a
19 R2i B6d
20 G4h N3c
21 P5f S3d
Белые жертвуют пешку, чтобы увеличить простор серебру.

22 Bx4d P9d
Делая для короля возможный путь к бегству на будущее

23 S4f P1d
24 P'2d Px2d
25 Rx2d G-2c
26 R2i

SHO-GI.RU

Ради хода 27 P'2d, который защитит от дальнейшей возможности ...Bx1i+

26 ... P'2d
27 P'2e (61)

Чёрные начинают атаку вступающей пешкой, чтобы разделить двух белых генералов.

(61)

27 ... Px2e
28 P'2d G2b

А не 28 ...Gx2d 29 Bx3c+.

29 B6f

Чёрные избегают превращения своих старших фигур в мишени

29 ... P'4e
30 S5g P'3f

Ради 31 ...P3g+.

31 P'3h P1e
32 P'1d P5e

Оба слона блокированы. Белые не играют 32 ...P1f, так как тогда чёрные ответят 22 P1c+ G3b 34 P2c+ с целью перевернуть слона.

33 Px5e P1f
34 S5f P2f

Конь становится заложником.

35 P5d Px1g+
36 S5e B4b
37 R5i

Предотвращая 37 ...N'5f.

37 ... N'5b

Против S4d.

38 Lx1g N2e (62)

(62)

39 S4d

Чёрные пытаются увеличить активность своих старших фигур (вместо 39 P1c+ G3b 40 P2c+).

39 ... Nx4d
40 Bx4d G3c
41 P5c+ Gx4d
42 +Px4b P3g+
43 Px3g Nx3g+
44 Gx3g B'6d

Вилка на токина и золото.

45 R5b+

Дракон предлагается в обмен на золото.

45 ... Bx3g+
46 N'7e (63)

Чёрные угрожают ходами 47 +Rx6a Kx6a 48 Nx8c+ создать *хисси*.

(63)

46 … Gx5b
47 +Px5b G'7a
48 N'8d

Поскольку 48 …Px8d 49 G'8c - мат.

SHO-GI.RU

48 … K8b
49 G'7b

Планируя 49 …Gx7b 50 Nx7b+ Kx7b 51 B'6a.

49 ... K9c
50 +Px6b Gx6b
51 B'7a Kx8d
52 Bx6b+ +B5e
53 S'6f N'5f
54 Sx5e Gx5e
55 P8f S'7d
56 N7g P9e
57 Gx8a R'2i
58 G'8e сдался.

Как говорит пословица, «с тремя конями всегда можно поставить мат».

(6) Фора в ладью.

(64)

1 ... P3d
2 P7f P4d (65)

(65)

После размена слонов, возможность сброса слона позволяет чёрным развиваться более свободно: например, ходами 2 ...G3b 3 S4h Bx8h+ 4 Sx8h G7b 5 S7g S2b 6 P2f S6b 7 P2e S3c (предотвращая размен ладейной пешки) 8 G45b P7d 9 K6h S7c 10 K7h K5b **(66)**

(66)

Симметричная форма белых хороша против сброса вражеского слона, но на данный момент их серебро блокирует естественное развитие коней. Возможное продолжение: 11 P6f P9d 12 G6g P9e 13 G66h (неполная ягура: отметьте, что чёрные не планируют играть K8h G7h, поскольку это может увеличить простор для сброса белыми слона в лагерь чёрных) 13 ...S6d (или 13 ...S8d 14 S8f N7c 15 N7g) 14 P5f P7e 15 P6e Sx6e 16 Px7e S5d 17 S7f P6d 18 N7g S6c (дозволяя развиваться коню) 19 S5g N7c 20 S6f ради P5e с возможностью сброса B'5f (отсюда слон видит поля 7d и 2c).

Ход после (65): **3 P4f**

Чёрные планируют играть правостороннюю ладью на четвёртой вертикали ходами S-4h-4g-5f, R4h, с угрозой P4e (отметьте, что «четвёртая вертикаль» смещённой ладьи для чёрных означает позицию ▲R6h).

Альтернативой является стратегия отступающего слона: например, 3 P2f G3b 4 P2e B3c 5 P5f S4b 6 S7h S4c 7 B7i K6b 8 P2d Px2d 9 Bx2d Bx2d 10 Rx2d P'2c 11 R2h G5b (а не 11 ...B'5g 12 B'6e B8d+ 13 Bx4c+ и ладья перевернётся) 12 S4h K7b 13 S7g S6b 14 K6h с целью построить неполную ягуру ходами K7h, G6h, G45h, P6f, G56g, S5g.

3 ... G3b
4 S4h S4b
5 S4g P5d
6 S5f S4c

SHO-GI.RU

Против необычной серии ходов 6 ...G5b 7 R4h S5c 8 P4e G54c чёрные могут создать *курай* на четвёртой вертикали ходами 9 Px4d Sx4d (или 9 ...Bx4d 10 Bx4d Sx4d 11 P'4e) 10 P'4e S3c 11 P3f, а затем увеличить безопасность короля ходами G6h, K-6i-7h, G45h с возможностью играть далее S-4g-4f, N-3g-2e.

7 R4h (67)

Играемый вместо 7 P4e для размена слонов, этот ход тоже приемлем.

Стратегия правосторонней ладьи на четвёртой вертикали чёрных угрожает атакой ходами 8 P4e Px4e 9 Bx2b+ Gx2b 10 Sx4e, дающими им контроль над четвёртой вертикалью.

(67)

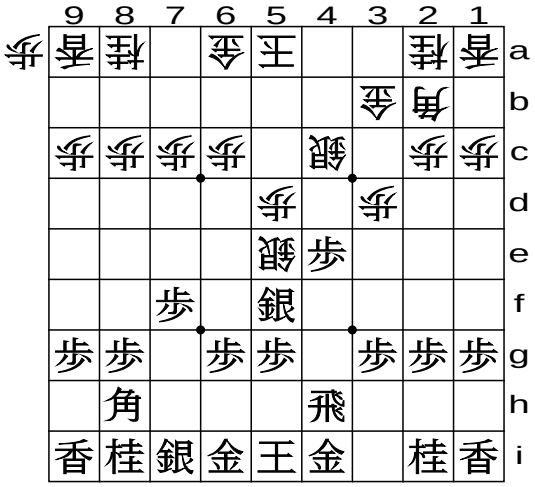
7 ...N3c (68)

(68)

Этот слон поддержит пешку на 4e - но он блокирует белого слона.

Сделанные вместо него ходы 7 ...B3c 8 P4e Px4e 9 Sx4e Bx8h+ 10 Sx8h N3c были бы встречены сильным ходом 11 P'4d.

Белые могут попытаться защитить пешку на 4d другим генералом, но ходы 7 ...S6b 8 P4e S5c оставляют дыру на поле 8b с дальнейшей возможностью сброса в неё старшей фигуры, хотя после 9 Px4d последует 9 ...S5x4d 10 P'4e S5e (69)



(69)

Белые создают позиционную ловушку ходами 11 Sx5e Px5e 12 S'8b P5f 13 Bx2b+ Px5g+. Но чёрные могут сначала крепко защититься ходами 11 G6h, 12 Sx5e Px5e 13 S'8b/S'4d. Более дикое продолжение - 11 S6e P6d 12 Sx6d Sx6d 13 Bx2b+ Gx2b 14 P4d.

8 P3f

Ради N3g и предотвращения …P3e.

Хорошей альтернативой для чёрных является ладья на третьей вертикали и построение замка на правой стороне ходами 8 P6f, 9 P6e, S-7h-6g, R7h, G3h, G5h (защита против …P1d, …B1c, …P4e), K4h - и, возможно, K-3i-2h, G54h/4g; тогда чёрные ходами P-7e-7d получают пешку в руку и могут планировать атаку на позиции белого короля ходами R7f, P9f, B9g, N7g (форма Исиды).

8 ... K6b

Если 8 …B3a, то чёрные могут сыграть 9 S6e (предотвращая …B6d), отвечая на дальнейшие …S-6b-5c ходом S5f, оставляющим белого слона в бездействии.

9 N3g

Теперь чёрные могут диктовать, когда начинать атаку ходом P4e.

9 ... K7b
10 K6h

Чёрные следуют белым, строя перед атакой замок.

SHO-GI.RU

10 ... S6b
11 G45h

Защита пешки на 5g против возможной дальнейшей атаки белым конём.

11 ... P9d

Это - важный для белых ход, создающий путь возможного бегства короля в будущем.

12 P9f

Предотвращение ... P9e.

12 ... P1d
13 P1f

Аналогично - против ...P1e.

13 ... G5b

Ради ...S5c, хотя белые и должны следить за дальнейшей возможностью вилки на золотых генералов ходом S'4a. Нельзя также сначала играть 13 ...S5c, позволяя начаться немедленной атаке ходами 14 P4e Px4e 15 Nx4e Nx4e; ход 15 S54d лучше: 16 Bx2b+ Gx2b 17 B'3a B'4d 18 Sx4e, и белые прорвутся.

14 K7h S5c
15 G66h (70)

(70)

Вместо этого ход 15 P4e начинает длинную форсированную последовательность 15 ...Px4e 16 Nx4e Nx4e 17 Bx2b+ Gx2b 18 Sx4e P'4d 19 N'6e (если 19 S5f, то 19 ...B'3g) 19 ...Px4e 20 Nx5c+ Gx5c 21 B'3a B'4d 22 Rx4e G3b (улавливание слона) 23 Bx5c+ Bx5c 24 Rx4c+ Gx4c 25 S'5b B'6a, и атака чёрных выходит из русла (анализ следующих ходов даёт Танигава, 9 дан). Отметьте, что если бы белые пропустили ход ...P9d, то атака чёрных была бы успешной.

Теперь чёрные могут планировать продвижение по второй вертикали, чтобы получить пешку в руку ходами P-2f-2e, R2h, P2d Px2d, Rx2d P'2c, R2i, а затем R4i, вновь нацеленным на P4e.

Как альтернатива, обе стороны могут развить свои замки ходами **15 ...P6d 16 B7g P7d 17 S8h G6c 18 P8f N7c** (чтобы сделать возможными ...P6e, ...S6d) **19 S8g** (72) - см. показательную игру, следующую далее.

В то же время, после 15 …S6d ходы 16 P4e Px4e 17 Nx4e будут встречены ходами 17 …N2e, …N3g+, поэтому сначала играется 16 P2f (71).

(71)

Теперь чёрные полностью приготовились к ходу 17 P4e, с тремя основными вариантами:

(1) 16 ...G-5c 17 P-4e Px4e 18 Nx4e Nx4e 19 Bx2b+ Gx2b (если 19 ...N-3g+, то чёрные могут с преимуществом пожертвовать ладью ходами 20 +Bx3b +Nx4h 21 +Bx4c) 20 Sx4e, и теперь чёрные могут встретить ход 20 ...P'4d жертвой 21 Sx4d Sx4d 22 N'5f S'5e 23 Nx4d Sx4d 24 P'4b, нацеливаясь на атаку токином P-4a+, +P-5a, B'6a K-8b, S'7b.

(2) 16 ...P-7d 17 P-4e Px4e 18 Nx4e P'4d 19 Nx3c+ Gx3c 20 P'4e N'5e (если 20 ...Px4e 21 Sx4e P'4d, то 22 N'2e) 21 Px4d Sx4d 22 P'4e S4d-5c 23 P-6f G3c-4c 24 P-6e S-7c 25 N'6g Nx6g+ 26 Sx6g Bx8h+ (а не 26 ...N'5e 27 S-6f, P-5f с выигрышем коня) 27 Sx8h B'3g 28 R-4i B-5e+ 29 B'7g, чтобы разменять белую лошадь дракона.

(3) 16 ...P-2d 17 P-4e Px4e 18 Nx4e P'4d 19 Nx3c+ Gx3c 20 P'4e Px4e 21 P-3e (белые жертвуют пешку, чтобы

SHO-GI.RU

продолжить атаку) 21 ...Px3e 22 Sx4e P'4d 23 P'3d Sx3d (или 23 ...Gx3d 24 Sx3d Sx3d 25 Bx4d) 24 Sx4d Gx4d 25 Bx4d Bx4d 26 Rx4d, и теперь чёрные могут встретить ход 26 ...S'4c жертвой ладьи 27 Rx3d Sx3d 28 N'4d, чтобы поддержать момент атаки.

(72)

Эта позиция (после 15 ...P6d из раннего комментария) была достигнута перестановкой в игре, посвящённой открытию Дома сёги в Осаке (состоявшегося 5 января 1982 года) между 62-летним Ониси (любительский 6 дан, чёрные) и 77-летним 14-м пожизненным мэйдзином Кимурой (белые), сыгранной 29 мая 1982 года, которая продолжилась ходами

19 ... P6e
20 P2f

Вместо этого чёрные могут атаковать ходами 20 P4e Px4e 21 Sx4e. Итая, 9 дан, продолжил этот вариант ходами 21 ...Nx4e 22 Bx2b+ Gx2b 23 Nx4e S4b 24 P'4d Sx4d 25 N'5f P'4c 26 Nx4d Px4d 27 S'5c Sx5c 28 Nx5c+ Gx5c 29 B'3a с вилкой на золотых.

20 ... P2d
21 R4i P8d
22 R2i

Чтобы атаковать по второй и четвёртой вертикалям.

22 ... S6d
23 P2e Px2e
24 P4e Px4e
25 Nx4e

Также возможен ход 25 Nx2e.

25 ... P'4d

Белые не могут позволить главной диагонали оставаться открытой для чёрного слона.

26 Nx3c+ Bx3c
27 P'4e P5e

Ради 28 Sx5e N'6f

28 Px4e Sx4e
29 P'4e S45c
30 S4g P6f
31 Bx6f P'4f

Ради 32 Sx4f N'5d

32 S3h S5d
33 P4d

Теперь уже чёрные планируют 33 ...Bx4d 34 N'5f.

33 ... P2f
34 Rx2f P'2c

Белые планируют 35 ...Bx4d.

35 P3e P7e
36 Rx4f B2d
37 R4i Bx3e
38 S3g P8e (73)

(73)

39 N'4f

Создание временного препятствия ладье и одновременно подготовка к жертве слона. Для белых предпочтительны как вариант 39 Px8e P'8f 40 Sx8f N'7d 41 Bx7e Sx7e 42 Sx7e, так и вариант 39 S3f B2f 40 S4e P'4h 41 R2i.

39 ... S56e
40 S3f Bx4d
41 Nx3d P'4c
42 P'3c Bx3c
43 S3e Px8f
44 Sx8f Sx6f
45 Px6f N'7d
46 S7g Px7f
47 G56g

Если 47 Sx7f, то 47 ...Nx6f.

47 ... Px7g+
48 Nx7g P'8f

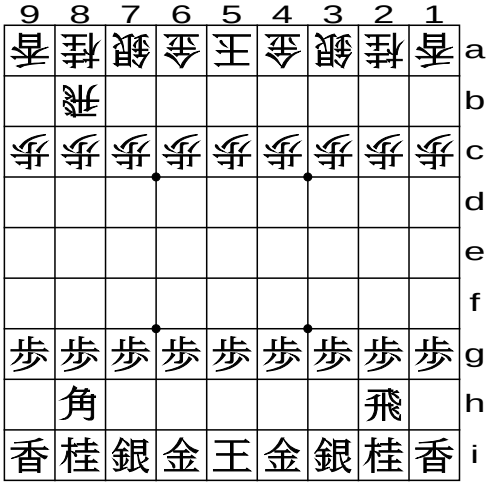
SHO-GI.RU

49 P'8h P'7f
50 S'5b
А не 50 Gx7f P'7e.

50 ... S7e
51 P'4d Nx6f
52 Gx6f Sx6f
53 N'8d K8c
54 Sx6c= Sx7g+
55 Gx7g N'6f
56 K6g
Или 56 Gx6f S'7g 57 K-6g Sx6f= 58 K-5h B'3f.

56 ... B'5h
57 сдался.

(7) Фора в слона



(74)

1 ... P8d
2 P7f S6b (77)

Белые медлят с ходом …P8e ради возможности выбора в дальнейшем варианта …N-7c-8e против позиции чёрного короля в *ягуре*.

Против 2 ...P8e (с угрозой ...P8f для размена ладейной пешки) у чёрных есть два основных варианта. После естественного хода 3 B7g (предотвращающего ...P8f) чёрные могут запланировать строительство *ягуры* (включая ходы S7h, B6h, S7g), а затем продвижение пешки статичной ладьи; например, 3 …S6b 4 S7h P5d 5 P5f S5c 6 S4h P6d (для варианта ...P7d с ...G-7b-7c-6d см. замечание к ходу 5 S4h ниже) 7 P6f G7b 8 G45h G8c 9 G6g (75)

(75)

Далее возможны два варианта. Во-первых, 9 …G8d (атака *бокин*, нацеленная на голову слона, и вызывающая ответ …P8f) 10 B6h P7d 11 S7g P7e 12 Px7e Gx7e 13 P'7f G7d (играть 13 ...P8f 14 Sx8f P'8h 15 Sx7e Rx8g+ 16 B9e, 17 G7g для белых преждевременно) 14 G7h P4d (против B4f) 15 P4f, K-6i-7i-8h, S4g, а затем - P-2f-2e-2d, чтобы тоже получить пешку в руку.

Во-вторых - 9 ...G7d 10 P4f P6e 11 Px6e Gx6e 12 P'6f G6d 13 S4g, и теперь, если белые получают в руку вторую пешку ходами 13 ...P5e 14 Px5e Gx5e, то чёрные могут контратаковать 15 R5h G5d (а не 15 ...S6d 16 P6e) 16 P'5e G6d 17 S5f, получая контроль над центром.

Более необычная альтернатива для чёрных после 2 …P8e - ход 3 B6f (76)

(76)

Чёрные планируют контратаку ладьёй в оппозиции; после 3 ...P8f последует 4 Px8f Rx8f 5 R8h, а затем - размен

SHO-GI.RU

ладей 5 ...Rx8h+ (а не 5 ...P'8g 6 R7h, G-6h-7g) 6 Sx8h G7b (защита 8-й вертикали), и чёрные могут начать строительство замка ходами K-4h-3h-2h, S-3h (неполное мино), а затем - S-8h-7g, с угрозой сброса съеденной ладьи, более ограничивающей развитие белых. В то же время, после 3 ...G7b 4 R8h G8c 5 P8f G7d 6 P7e, чёрные могут выгодно пожертвовать старшую фигуру ходами 6 ...Px8f 7 Px7d P8g+ 8 Px7c+ Nx7c 9 P'8d +Px8h 10 Sx8h S7b 11 P'7d N6e 12 G'7e, или 6 ...G6e 7 Px8e Gx6f 8 Px6f B'6g 9 P8d B9d+ 10 G'8c R5b 11 G6h (с целью ходами G7g, P-9f-9e поймать коня) 11 ...+B7f 12 G7g +Bx7e 13 P'7b с целью P8c+. (Ходы этого раздела базируются на анализе Киёно, 8 дана.)

Вернёмся к основному варианту:

2 ... S6b (77)

(77)

3 P5f

в показательной игре в конце этого раздела тут делается неестественный ход 3 P3f.

3 ... P5d

Предотвращение P5e; хотя ходы 3 ...P6d, ...S6c также допустимы.

4 S6h S5c

После этого гибкого дебютного развития обеих сторон, чёрные должны решить, играть ли им смещённую ладью, или же статичную.

5 R-5h (79)

(79)

Центральная ладья. Альтернативной смещённой ладьёй после 5 P6f P6d 6 S6g K4b является ладья чёрных на третьей вертикали, играемая ходом 7 R7h; к примеру, 7 ...P8e (предотвращая возможность выбора чёрными ходов 8 P7e P8e 9 R7f) 8 B7g K3b 9 K4h G7b 10 K3h G6c 11 G65h, с планами построить *мино* ходами K2h и S3h, в то же время на ход ...G7d отвечая B5i (всё ещё предотвращающим ...P8f), а затем - P7e.

Вместо этого чёрные могут избрать стратегию статичной ладьи и этим подчеркнуть защитную силу *ягуры*; к примеру, ходами 5 S4h K4b 6 G45h K3b 7 P6f G7b 8 G6g P7d 9 S7g (78)

(78)

Одно из возможных продолжений - 9 ...G7c 10 B7i G6d 11 K6h P7e 12 Px7e Gx7e 13 P'7f G7d 14 K7h P6d 15 K8h G4b 16 G7h P4d (против B4f) 17 P2f R6b 18 P2e N7c 19 P2d Px2d 20 Bx2d P'2c 21 B6h N8e 22 S8f P6e 23 S5g, чтобы защититься от возможных ходов белых ...S6d, ...P5e.

SHO-GI.RU

Как альтернативу, после 9 ...P6d 10 P2f G6c 11 P2e, 14-й пожизненный мэйдзин Кимура даёт вариант 11 ...R7b 12 B7i P7e (чтобы получить пешку в руку) 13 Px7e Rx7e 14 P'7f R7b 15 P2d Px2d 16 Bx2d P'2c 17 B6h (тоже получение пешки в руку) 17 ...G4b 18 P4f P4d 19 S4g G4c 20 G7h P3d 21 P3f, после чего чёрные планируют дополнить замок ходами K-6i-7i-8h, а затем получить пешку в руку на третьей вертикали ходами R3h, P3e Px3e, Rx3e P'3d, после чего последует атака по четвёртой вертикали ходами S3f, R4h, P4e, в то время как ход ...Px4e будет встречен ходом N-3g.

Теперь вернёмся **к 5 R5h** (79).

Центральная ладья с неполным *мино* (K-4h-3h-2h, S3h) сейчас является популярным для чёрных планом.

5 ... S34b

Усиление центра.

Немедленное продвижение белых по восьмой вертикали оказалось опрокинуто контратакой по центру с жертвой слона, которая оставит белого короля беззащитным: это делается ходами 5 ...P8e 6 P5e P8f 7 Px5d Px8g+ 8 Px5c+ +Px8h 9 P'5b G4x5b 10 +Px5b Gx5b 11 S'7a 12 G'6b.

6 P5e

Чёрные немедленно используют возможность разменять ладейную пешку; впереди активизация ладьи и слона, получение пешки в руку и связывание белых генералов в защите.

6 ... Px5e
7 Bx5e P'5d

Белые, естественно, стремятся ограничить простор для старших фигур чёрных.

8 B7g

Чтобы предотвратить ...P8f после ожидаемого ...P8e.

8 ...P4d
9 S5g

Продвижение ладейного лейтенанта.

9 ... S4c
10 S5f P8e
11 K4h

Чёрные избегают опасности сидящего короля и планируют уйти в неполное мино (ходами K-3h-2h, S3h) перед продолжением атаки.

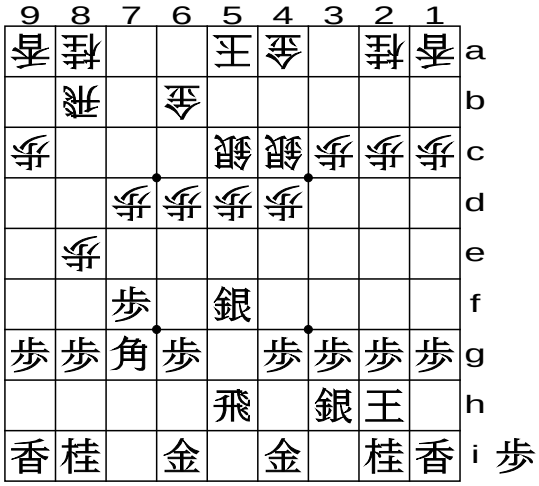
11 ... G6b

Белые продолжают гибкое развитие перед тем, как решить, какой замок избрать.

12 K3h P6d
13 K2h P7d

Продвижение против головы слона.

14 S3h (80)



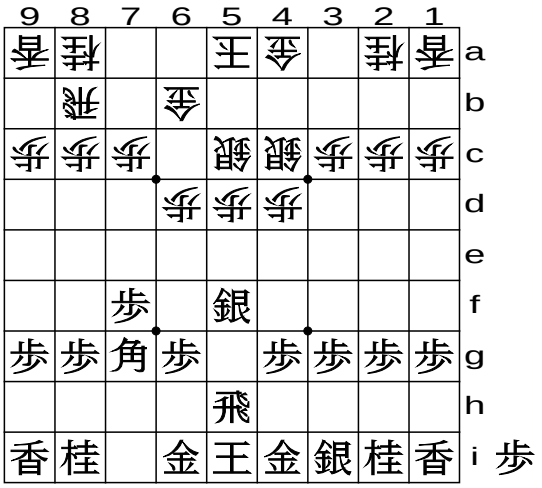
(80)

У белых был выбор: король справа, или король слева. После 14 ...K4b 15 P4f K3b 16 R4h G4b 17 G65h (*мино*) чёрные могут планировать 18 L9h (против ...Bx9i+ в будущем), а затем 19 P4e Px4e 20 Sx4e, встречая 20 P'4d жертвой 21 Sx4d S5x4d 22 Bx4d Sx4d 23 Rx4d G65b (если бы чёрные пропустили ход L9h, то слон мог бы устроить вилку на ладью и стрелку) 24 R4h с угрозой 25 P'4d 26 S'4c, чтобы разменять золото из белого замка.

Но вместо этого белые могут продолжить ходами 14 ...K5b, планируя встретить жертву слона более безопасным ходом ...K6c, в то время как после 15 P6f (ради G-6h-6g) 15 ...G6c или 15 ...K6c (ради ...G-7c-8d, ...N7c) белые сохраняют возможность играть ...K4b.

И, напоследок, белые могут пропустить продвижение пешки статичной ладьи ради возможности играть двойную смещённую ладью. К примеру, после варианта, получающегося, если после (79) вместо ...P-8d-8e играть ...G6b, ...P6d (81):

SHO-GI.RU



(81)

11 K4h P7d 12 K3h G6c 13 K2h P2d 14 S3h P2e 15 P3f R2b 16 S3g (предотвращение размена ладейной пешки); чёрные могут планировать G3h, P4f, чтобы строить золотую или серебряную *ягуру*, а затем ходами -8h, P-8f-8e-8d, или P6f, R6h, B8f, N7g приготовиться к P6e.

В Японии каждую осень проводится игра с форой в слона между профессиональным и любительским мэйдзинами. Следующая показательная игра происходила между любительским мэйдзином Судзуки и профессиональным мэйдзином Хабу 1 октября 1994 года (варианты в замечаниях дальнейшего анализа даны Судзуки):

1 … P8d
2 P7f S6b 3 P3f

Игра, неестественная для чёрных.

3 … P5d 4 P3e S5c
5 S6h P8e 6 B7g P7d (82)

(82)

Белые выдвигаются против головы слона, которую чёрные защищают.

7 P6f K4b 8 S6g K3b 9 S4h

Цель — поддержка пешки на 3e.

9 … R7b

Цель — получить пешку в руку.

10 S3g P7e 11 R7h (83)

(83)

11 …Px7f 12 B8h R8b

Ради 13 …P8f.

13 Rx7f S34b

Защита от возможного в дальнейшем P3d. Вместо этого, после 13 …P'7e 14 Rx7e P8f 15 Px Rx, чёрные могут безопасно защититься 16 G7h, в то время как за 13 …S6d последует 14 P6e Sx 15 R7e с целью P'6f.

14 P6e (84)

(84)

SHO-GI.RU

14 … P4d

Сильной альтернативой для белых является немедленная игра 14 …P6d 15 S5f Px6e 16 Sx R6b 17 N7g S6d 18 Sx Rx 19 P'6e R8d.

15 K4h G45b
16 P9f P6d
17 S5f P8f

Атака, в то время как золото пропадает на поле 6i.

18 Px8f Px6e

Теперь белые могут стремиться к возможности походить …S'8g.

19 Sx6e R6b
20 N7g S6d
21 Sx6d Rx6d
22 P'6e S'8g
23 Px6d Sx7f=

Ход 23 …Sx7f+ не защищает от N6e.

24 P6c+ Gx
25 R'8c N7c
26 P'6d R'6g

Если 26 …G66b, то ход 27 P'7d вводит коня в строй атакующих сил после 27 …R'6g 28 G65h Rx6d= 29 Px7c+ Gx7c 30 R8b+, и далее N'5f, Nx4d.

27 Px6c+

А не 27 G65h, Rx6d+.

27 … Rx6i+ 28 Rx7c+

Теперь чёрные угрожают атакой токином +P5c.

28 … S6g+ (85)

(85)

29 G'5i

Чёрные готовятся пожертвовать слона, чтобы укрепить позицию короля.

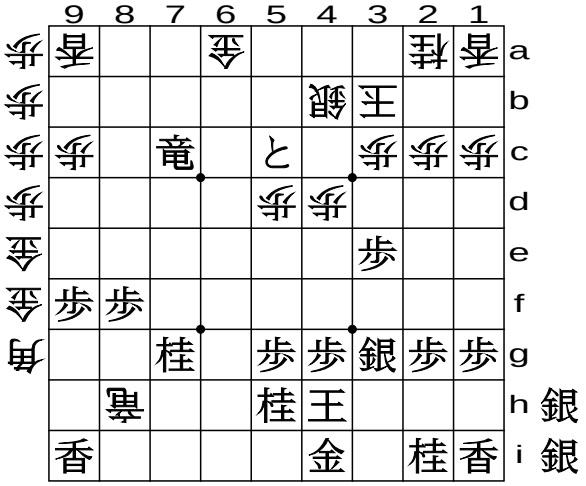
29 … +R7h

Если 29 …G'5h, то 30 K3h Gx5i 31 Gx5i +Rx 32 S'4h, и далее - победный ход +P5c.

30 P'6h +Sx6h
31 Gx6h +Rx6h
32 N'5h +Rx8h

На 32 …P'7b чёрные могут ответить 33 +R6d, и далее последует либо 33 …+Rx6d 34 +Px, 35 N6e, либо 33 …G'6g 34 K3h Gx5h 35 +Rx6h Gx 36 S'5b - победа для чёрных.

33 +P5c (86)



(86)

33 …G'6g

Вместо 33 …Sx5c, поскольку тогда ход 34 +Rx5c оставил бы белых беззащитными после 34 …G'5b 35 S'4c Gx4c 36 S'4a, или 34 …B'5b 35 S'4b, 36 S'3a.

34 +Px4b Kx
35 S'4c K3a
36 S'5i K2b
37 +R6d +Rx7g
38 S'3a K1b
39 +Rx6g сдался.

SHO-GI.RU

(8) Фора в стрелку

(87)

1 ... P3d
2 P7f P4d

Фора в (левую) стрелку неизменно означает, что белые будут играть смещённую ладью, поскольку очевидно, что если их король уйдёт влево, то там его позиция будет слабее. (Как говорилось во вступлении к этой главе, фора в правую стрелку официально полностью запрещена примерно с 1910 года.)

Размен слонов может, как и ранее, дать чёрным больше простора для угрозы сбросом слона. Но отметьте, что в целом белые могут стремиться к размену ладей, поскольку чёрным будет не съесть стрелку, отсутствующую на поле 1a.

3 P2f

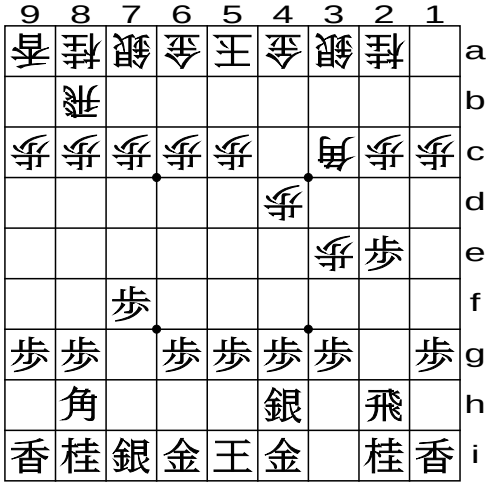
Продвижение пешки перед статичной ладьёй чёрных нацелено на ход P2e с продолжением P-1f-1e, против более слабого фланга белых.

Вместо этого возможна и игра с двойной смещённой ладьёй, после 3 P7e, 4 R7h, 5 S6h, когда чёрные планируют ходы 6 P7d Px 7 Rx P'7c 8 R7f для получения пешки в руку, с построением крепости мино ходами K-4h-3h-2h, S3h, G65h, после чего (белые тоже смещают ладью) чёрные могут получить вторую пешку в руку ходами P-8f-8e…R8f…P8d, и рассмотреть как вариант ходы S-7g-7f, чтобы угрожать атакой по краю ходами P9f …P9d, P9e Px, P'9c Lx, P'9d Lx, S8e.

3 ...S3b (90)

Белые могут попытаться компенсировать слабость первой вертикали, сместив на неё ладью ходами 3 …P5d 4 P2e B3c 5 P1f R1b, планируя …S4b, …K-6b-7b-8b, …S7b, …P9d, …G45b (*мино*), а затем, возможно, …S-5c-6d, …P-7d-7e.

Однако основная альтернатива (требующая более глубокого разбора) — это 3 ...P3e 4 P2e (с угрозой 5 P2d, задерживая возможность белых играть ...R-3b-3d) 4 ...B3c 5 S4h (88)



(88)

Теперь белые могут играть ладью на третьей вертикали ходом 5 ...R3b. Как показывает теория, немедленная атака чёрных по первой вертикали преждевременна; например, 6 P1f S4b 7 P1e K6b 8 P1d Px 9 Lx1d P3f (сравните вариант немедленного хода 9 ...P'1c с примечанием к ходу 8 ...K8b перед (92)) 10 P2d Px 11 Px3f P'1c 12 P'2b (а не 12 Lx1c+ Nx 13 P'1d N2e 14 P1c+ P4e) 12 ...Rx2b 13 Lx1c+ Nx 14 P'1d R1b 15 R1h N2e (с целью 16 ...P'1g) 16 R1f P'1e 17 Rx R3b 18 P1c+ P4e 19 +P2c Bx8h+ 20 Sx Rx3f 21 +Px2d R2f, старшие фигуры активны, и у чёрных всё ещё сидящий король.

Однако чёрные могут сначала укрыться в замке, а уж затем атаковать по первой вертикали; например, ходами 8 K6h K7b 9 K7h P9d 10 P9f G45b 11 G45h (*фуна*) 11 ...K8b 12 P2d Px 13 P1d Px 14 Lx P3f 15 Px3f P'1c (а не 15 ...P4e 16 L1a+ Bx8h+ 17 Sx Rx3f 18 +Lx2a) 16 Lx1c+ Nx 17 P'1d N2e (если 17 ...R1b 18 R1h N2e, то, как и ранее, 19 R1f против ...P'1g) 18 P1c+ P4e 19 R2f (а не 19 +P2c Bx8h+ 20 Sx Rx3f) 19 ...Bx8h+ 20 Sx B'4c 21 R1f P'1e 22 +P2c R3d 23 Rx1e Rx3f 24 Px2d (из-за 24 …R2f 25 Rx2e) 24 ...R3h+ 25 Rx2e P'2h 26 P'3i (если

SHO-GI.RU

26 N3g, то 26 ...P2i+) 26 ...+Rx2i 27 +P3d B1g+ 28 N'4d G56b 29 R2b+ S5a 30 +P4c, B'3d, N5b+ (анализ сделан 14-м пожизненным мэйдзином Кимурой).

Вместо этого белые могут вновь попытаться играть более защитную ладью на первой вертикали. Например, 5 …S3b 6 P1f S4c 7 P1e R1b 8 K6h K6b 9 K7h K7b 10 G45h G45b 11 P9f P9d: обе стороны увеличили безопасность своих королей, но чёрные теперь могут атаковать по четвёртой вертикали ходами 12 P4f (ради 13 P4e, с целью форсированно сыграть P2d) 12 …S3d 13 S4g K8b 14 S5f S7b (*мино*) 15 P4e (89)

(89)

Если 15 …Px4e, то 16 Bx3c+ Nx 17 P2d. В то же время против атаки по первой вертикали ходом 15 …R4b чёрные теперь могут контратаковать белых ходами 16 P1d Px 17 Lx P'1c 18 Lx+ Nx 19 P'1d Nx2e. Однако после 16 R4h G4c 17 Px4d Gx 18 P1d Px 19 Lx P'1c 20 Lx+ Nx 21 P'1d Nx2e 22 P1c+ чёрные угрожают и ходом 23 P'4e, привязывая золото на 4d к белому слону, и ходом 23 P'2f, который даёт выигрыш в коня (ходы вновь даны мэйдзином Кимурой).

Вернёмся теперь к основной линии **3 …S3b** (90):

(90)

4 P2e B3c
5 S4h R4b

Вариант 5...P3e приведён в игре в конце этого раздела.

6 P1f

Продвижение по слабейшей вертикали белых (также предотвращающее ход ...B1e) с целью K-6h-7h, G45h (*фуна*), P1e.

6 ...K6b

Теперь белые могут остановить ход P1e ходом 6 ...P1d, но тогда эта пешка станет незащищённой целью; после K-6h-K-7h, G45h белые могут рассмотреть возможность P3f, B-5e-3g, P1e, чтобы разменять пешки и слонов.

В то же время немедленное продвижение по 4-й вертикали ходами 6 ...P4e 7 G45h P4f преждевременно, поскольку тогда 8 Px4f Rx4f 9 P2d Px2d 10 P'2b Bx8h+ 11 Sx8h N3c 12 B'6e, с продолжением Bx8c+ или P2a+.

7 K6h K7b
8 K7h (91)

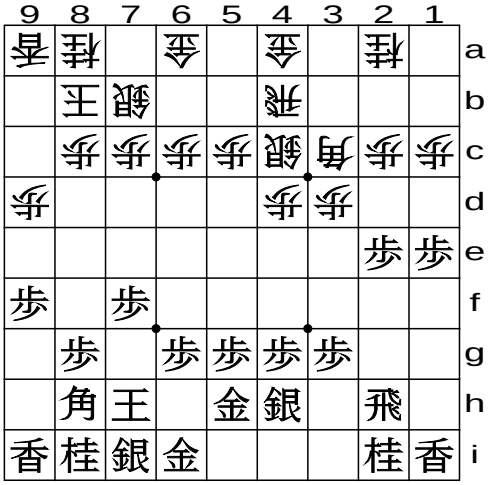
(91)

SHO-GI.RU

Теперь ходы 8 …P3e 9 G45h S4c 10 P1e S3d 11 P9f P9d приводят к (93) в показательной игре, приводимой далее.

Если вместо этого белые сыграют 8 ...P4e, то далее последует 9 G45h P4f (ради 10 Px Rx и …Rx7f с шахом) 10 R2f Px4g+ 11 Sx Bx8h+ 12 Sx N3c 13 P1e R4e 14 B'1f, после чего ход 15 S5f заставит белую ладью отступить (поскольку поле 4i бьётся слоном).

Наконец, есть сильная альтернатива 8 ...K8b 9 G45h S7b 10 P1e P9d 11 P9f S4c (92)



(92)

Белые планируют ...G45b, чтобы достроить *мино*, и поэтому готовятся к размену ладей; например, ходами 12 R1h R1b 13 P1d Px 14 Rx Rx 15 Lx R'1i. В то же время ходы 12 P1d Px 13 Lx P'1c 14 Lx+ Nx 15 R1h (ходы 15 P'1d R1b позволят белым получить контроль над первой вертикалью) 15 ...R1b (а не 15 ...L'1a 16 P'1d Nx2e 17 P1c+ P'1g 18 +Px2c Px1h+ 19 +Px3c) 16 R1d L'1a 17 N1g R3b 18 ...Nx2e сохраняют баланс.

Наиболее известная игра с форой в стрелку произошла в матче Осё 1956 года (и была лучшей из семи его игр) между великими соперниками Оямой и Масудой. Претендент Масуда победил в трёх играх подряд. После этого, в соответствии с правилами, которые после этого случая были изменены, Масуда (белые) был обязан дать мэйдзину Ояме (чёрные) фору в левую стрелку в четвёртой игре. Далее приводится эта игра с замечаниями, базирующимися в основном на вариантах, данных Масудой.

1 ... P3d
2 P2f S3b
3 P2e B3c
4 S4h P4d
5 P7f P3e

Планируя немедленные ходы …S-4c-3d.

6 P1f S4c
7 P1e S3d
8 K6h

Чёрные улучшают безопасность короля перед дальнейшей атакой против более слабой левой стороны белых.

8 ... R4b
9 K7h K6b

Сместив ладью, чёрные тоже уводят короля из центра для увеличения безопасности.

10 G45h K7b
11 P9f P9d (93)

У чёрных крепость *фуна*.

(93)

12 P5f

Немедленная атака по первой вертикали может позволить белым начать контригру после 12 P1d Px 13 Lx1d P'1c 14 Lx+ Nx 15 P'1d Nx2e. Хорошей альтернативой для чёрных является лежащее серебро 12 P4f, S45f, нацеленное, или P4e, или получение сначала пешки в руку ходами 12 R2f 13 P3f Px 14 Rx P'3e 15 R2f, а затем N3g, P4f, S-4g-5f.

12 ... K8b
13 S5g S7b
14 S76h

После 14 R2f G45b пожизненный 10-й дан Накахара приводит ходы 15 P3f Px 16 Rx P'3e 17 R2f, дающие чёрным пешку в руку; в то время, как ход 16 Sx2e приводит к провалу после длинной форсированной последовательности 17 R3e P2d 18 P'3d B2b 19 N3g S2f 20 R3f S2g+ 21 P1d Px 22 Lx P'1c 23 Lx+ Bx 24 P3c+.

SHO-GI.RU

14 ... G45b 15 P5e (94)

Чёрные избирают стратегию центральной *курай* (с дальнейшими S5f, S5g) против *мино* белых.

(94)

15 ... P6d
16 S5f P7d
17 R2f

С целью P3f Px3f, Rx3f.

17 ... G6c
18 S5g N7c («высокое *мино*»)
19 P6f P4e
20 G66h P8d

Ради построения крепости серебряная корона ходами ...S8c, ...G7b.

21 N7g

Теперь белые могут ответить на 21 P3f ходами 21 ...B4d 22 P2d Px3f 23 Rx3f S3e.

21 ... S8c 22 P6e (95)

(95)

Чёрные атакуют, в то время как белое золото на 6a не у дел.

22 ... Px6e
23 Nx Nx
24 Sx P'6d
25 S65f G7b
26 S6f

Ход 26 P8f препятствует следующему ходу белых.

26 ...P8e

Теперь у белых есть возможность сыграть позднее ...N'8d.

27 ... G55g R2b

Ладья в оппозиции для контратаки.

28 R2h P2d
29 R1h (96)

Чёрные избегают размена ладей и устанавливают ловушку. Сделанные вместо этого ходы 29 Px2d P3f 30 Px Rx2d увеличили бы простор ладье и слону белых.

(96)

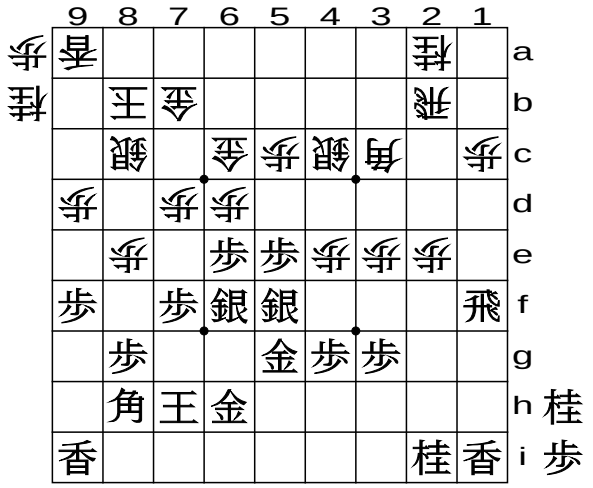
29 ... S4c

Отвод серебра, которое могло стать мишенью. А не 29 ...Px2e 30 P1d Px 31 Rx с переворотом ладьи.

30 P1d Px
31 Rx P'1c
32 R1f Px2e
33 P'6e (97)

Ход 33 P'2g приводит к провалу после 33 ...P2f 34 Px P'2h.

SHO-GI.RU



(97)

33 ... P2f

Ход 33 ...Px6e позволил бы чёрному слону увеличить свою активность после 34 P'6d Gx 35 S5fx P'6c 36 Sx6d Px 37 B9g.

34 Px6d G66b

А не 34 ...Gx6d 35 P'1d Px 36 Rx.

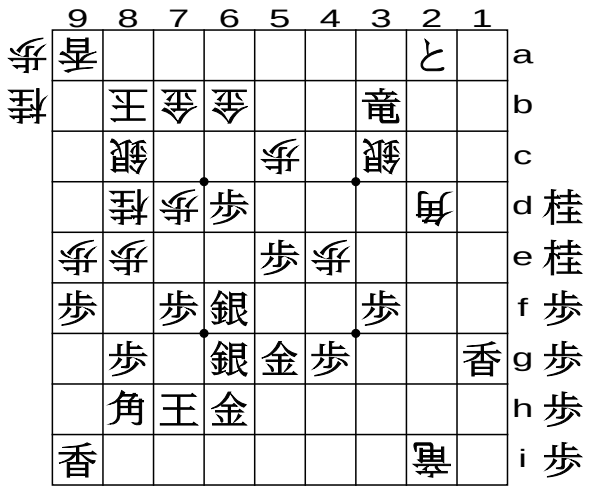
35 P'1b

Вместо этого возможна альтернатива 35 S56e P2g+ 36 P'2d Rx 37 P7e +P2f 38 R1e (ходы Футаками, 7 дана).

35 ...P2g+
36 P1a+ +P1g
37 +Px2a Rx2i+
38 Rx1c+ S4d
39 Lx1g N'8d
40 S6g

Возможны тут и ходы 40 S66e N'7c 41 N'6f.

40 ... P3f
41 Px B2d
42 +R2b (связывание слона) **S3c**
43 +R3b P9e (98)



(98)

Белые атакуют чёрного короля с обеих сторон.

44 N'3e

Против ...Bx5g+ в дальнейшем.

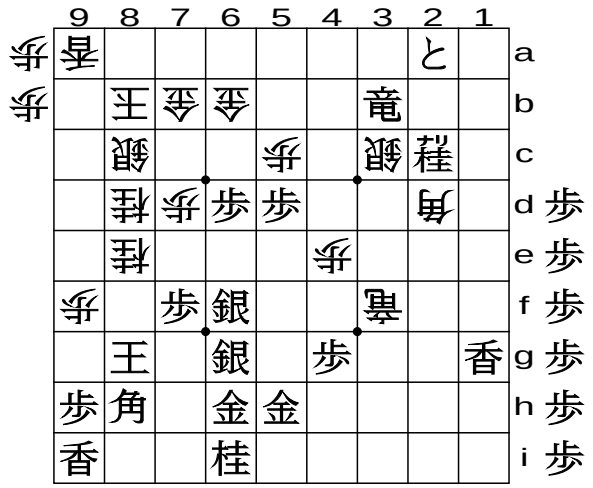
44 ... Px9f
45 P'9h N'7c 46 P5d

Ради 46 …Px5d 47 N'6e Nx 28 Sx.

46 ... P8f
47 Px P'8g 48 Kx P'8e
49 Px Nx 50 N'6i

Ход 50 P'8f приводит к проигрышу после 50 ...P9g+ 51 Px Nx+ 52 Lx P'9f 53 Lx Nx 54 B7g +R8i.

50 ... +R3h
51 G55h +Rx3f 52 N2c+ (99)

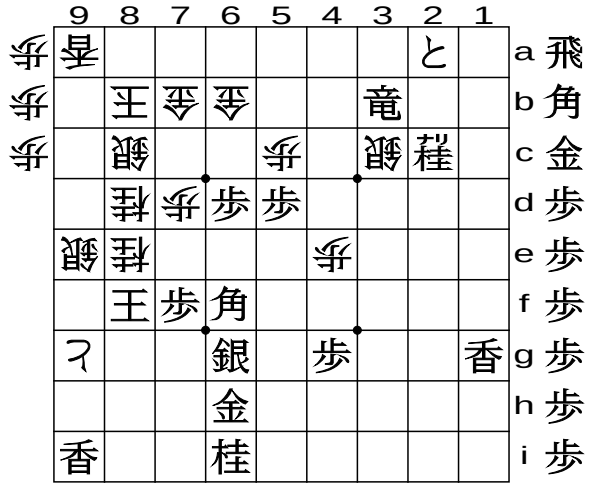


(99)

52 ... Bx6h+

Белые запускают финальную атаку с жертвой против чёрного короля.

53 Gx6h G'9g 54 Px Px+
55 K8f +Rx6f
56 Bx S'9e (100)
57 сдался.



(100)

SHO-GI.RU

(57 Kx8e S9f 58 K8f +P8g — мат).

Так Масуда одержал историческую победу с форой в стрелку над мэйдзином. В следующем году Масуда защитил этот титул, став первым обладателем трёх корон одновременно: мэйдзин, 9 дан и осё.

Мини-словарик

Анагума - крепость K9i, S8h,G7i
Богин - «карабкающееся серебро»
Бокин - атака «карабкающееся золото»
Дзёсэки - устоявшиеся дебютные ходы
Ёсэ - финальная часть эндшпиля
Кани - крепость «краб»: G3b,S4b,G5b
Кифу - запись партии
Косикакэгин - «сидящее серебро»
Курай - авангардная пешка
Мино - крепость K2h, S3h,G2i,G4h
Нифу - правило запрета двух пешек на одной и той же вертикали
Сабаки - размен (часто материально невыгодный), продвигающий свою атаку
Сёрэйкай - школа профессиональных сёгистов (в Токио и Осаке)
Сэннititэ - переигрывание из-за четырёхкратного повторения позиции
Тэсудзи - классический приём
Фугирэ - отсутствие пешек в руке
Фуна - крепость K7h, S7i,G6i,G5h
Хисси - угроза цумэ, от которой нет защиты
Цумэ - угроза мата в результате непрерывной серии шахов
Цумэро - угроза цумэ
Ягура - крепость K2b,S3c,G3b,G4c,B4b

---

eng→rus: shogi.ru, Д.К., 2004
версия: 8.11.15

SHO-GI.RU